

**Mariana Guimarães de Oliveira**

Acadêmica do 6º período do curso de Direito,  
Bacharelado, da Universidade Federal de  
Goiás - UFG.

E-mail:

[marianaguimaraes.academico@gmail.com](mailto:marianaguimaraes.academico@gmail.com).

## VIDEOGAMES E CRIMINALIDADE: UMA DISCUSSÃO SOBRE A EXISTÊNCIA (OU NÃO) DE UMA RELAÇÃO DIRETA ENTRE ESSES DOIS ELEMENTOS

**Resumo:** Há no imaginário popular uma possível relação entre o consumo de jogos eletrônicos, sobretudo os violentos, com o aumento da criminalidade ou ao cometimento de crimes por parte de alguns jogadores que, segundo se pressupõe, podem ser influenciados por esses conteúdos. No presente artigo visa-se desmistificar essa associação e tentar entender por quais razões ela se perpetua por tanto tempo. A origem, surgimento e desenvolvimento da indústria de videogames também será abordada, bem como alguns paralelos entre outras indústrias (cinema e televisão) que também já sofreram e ainda sofrem com associações parecidas. Este trabalho apresenta pesquisa bibliográfica dedutiva, histórica e quali-quantitativa. Questões de narrativa, intencionalidade e como a presença de violência em jogos não é necessariamente um elemento positivo ao jogador, também serão analisadas. Também, será apresentada uma seção dedicada a mostrar outros aspectos relacionados aos jogos eletrônicos a às contribuições que eles podem dar para a sociedade. Ao final, ficará demonstrado que o pânico moral associado aos videogames está muito mais associado a opiniões sem embasamento fomentadas por preciosismo falacioso e falsas associações do que por um perigo real causado pelos jogos eletrônicos.

**Palavras-chaves:** Videogames; jogos eletrônicos; violência; crimes; criminalidade.

Submissão: 24/10/2022

Revisão: 23/10/2023

Aprovado: 27/11/2023

Publicação: 15/05/2024

**Mariana Guimarães de Oliveira**

Acadêmica do 6º período do curso de Direito,  
Bacharelado, da Universidade Federal de  
Goiás - UFG.

E-mail: [marianaguimaraes.academico@gmail.com](mailto:marianaguimaraes.academico@gmail.com)

## VIDEOGAMES AND CRIMINALITY: A DISCUSSION ABOUT THE EXISTENCE (OR NOT) OF A DIRECT RELATIONSHIP BETWEEN THESE TWO ELEMENTS

**Abstract:** *In the popular imagination, there is a possible relationship between the consumption of electronic games, especially violent ones, with the increase in crime or the commission of crimes by some players who, it is assumed, can be influenced by these contents. This article aims to demystify this association and try to understand why it has persisted for so long. The origin, emergence and development of the video game industry will also be addressed, as well as some parallels between other industries (cinema and television) that have also suffered and still suffer from similar associations. This work presents deductive, historical and qualitative-quantitative bibliographical research. Issues of narrative, intentionality and how the presence of violence in games is not necessarily a positive element for the player will also be analyzed. Also, a section dedicated to showing other aspects related to electronic games and the contributions they can make to society will be presented. In the end, it will be demonstrated that the moral panic associated with video games is much more associated with unfounded opinions fostered by fallacious preciousity and false associations than with a real danger caused by electronic games.*

**Keywords:** *Video games; electronic games; violence; crimes; criminality.*

Submissão: 24/10/2022

Revisão: 23/10/2023

Aprovado: 27/11/2023

Publicação: 15/05/2024



## 1. INTRODUÇÃO

Existe, dentro da sociedade, um determinado nível de discussão acerca dos videogames e uma possível criminalidade associada a eles, visto que alguns setores da sociedade, valendo-se de opiniões pessoais, especulações e incentivos midiáticos, acreditam que haja realmente a possibilidade de pessoas serem influenciadas pelos conteúdos apresentados nos jogos eletrônicos e passem a cometer crimes (em sua maioria violentos) por causa da influência dos jogos.

De fato, pode haver algum incômodo causado a públicos mais sensíveis quando se trata de alguns temas e cuja resposta da audiência pode não ser previsível ou mesmo desejável, porém colocar a responsabilidade de algo tão marcante num único elemento, sem se considerar outros fatores pode ser simplista demais.

O presente artigo objetiva mostrar como o consumo de jogos eletrônicos e o cometimento de crimes, sobretudo os violentos, não possui relação direta. A impressão de que esses elementos estão relacionados se deve a uma falsa percepção de vários segmentos sociais, fomentados pelas narrativas midiáticas, de que existe algum paralelo entre criminosos (ou potenciais criminosos) e os videogames.

Primeiramente será traçado um panorama geral sobre os jogos eletrônicos, seus contextos de origem, passando por algumas características técnicas desse tipo de trabalho até chegar nas configurações atuais das produções desta indústria. Em seguida, será abordada a forma como a composição de enredo, enfoques e narrativas ganharam destaque na criação dos jogos sendo hoje bastante relevantes para o lançamento de um título, deixando a parte apelativa característica das produções mais incipientes, de lado. Após isso, será traçado um paralelo entre os videogames e outras mídias (cinema e televisão) e se discutirá como a sociedade se comporta ante a segmentos do entretenimento, sobretudo quando ainda em estágios iniciais.

Na sequência, temos uma análise sobre como a sociedade enxerga a questão dos jogos eletrônicos quando associados à criminalidade e a falsa impressão que tem a opinião pública sobre a relação entre eles. Outro ponto importante a ser discutido em seguida é a forma como a mídia trata o assunto e a espetacularização colocada em cima da pauta, causando pavor na sociedade com pouca ou nenhuma fundamentação, simplesmente provocando alarde, pois sabe como é vendável um assunto como este, sobretudo quando associado com crimes que causam comoção. Muitas das vezes é possível ver tentativas de colocar a culpa nos jogos sem uma análise mais crítica e aprofundada, o que acaba por passar a imagem de que os games são responsáveis por condutas deploráveis e que os indivíduos que entram em contato com esses títulos não têm capacidade de discernimento acerca de suas próprias condutas.

Após isso, será apresentada uma discussão sobre a relevância deste tema, que faz com que ele seja objeto de estudo pela academia. Apesar da importância indiscutível sobre o devido tratamento a ser dispendido nestes estudos, percebe-se que, por vezes, as pesquisas podem ter um viés tendencioso, sobretudo quando há o financiamento por parte de grupos com uma orientação específica de pensamento ou mesmo quando há algum erro nos dados pesquisados, gerando resultados iníquos, cuja consequência é insinuar que o cometimento de crimes está diretamente associado ao consumo de videogames sem o embasamento devido. Em seguida, será feita uma análise sobre como as forças públicas lidam com o assunto no que tange a criação de leis/normas e em termos de decisões judiciais nos casos concretos.

Em seguida, teremos um breve comentário sobre como a violência, que é um dos elementos mais apontados dentro dos jogos como estimulante ao cometimento de crimes, não está presente em todos os títulos produzidos pela indústria e que proibições de todos os jogos a certas parcelas da sociedade por mero pânico



moral, sem se considerar os efeitos positivos que os jogos podem trazer a elas são absolutamente insensatas.

Por fim, encerramos com uma discussão sobre outros aspectos dos jogos que são negligenciados quando o debate vem à tona. Questões como geração de empregos, cultura, inovação tecnológica, economia, usos terapêuticos, educacionais, formas de representatividade de minorias, manifestações artísticas e relacionamentos interpessoais existem e têm grande relevância neste universo, mas esses elementos tidos como “positivos” dos jogos acabam sendo tirados da discussão quando a associação com condutas criminosas aparece, trazendo para o debate a falsa narrativa de que só existe fomento a condutas condenáveis dentro da indústria.

## 2. O PANORAMA GERAL DOS FATORES FORMADORES DOS VIDEOGAMES

### 2.1 A história da indústria: Uma breve análise da produção, contextualização e formação do cenário desde seus primórdios até o que temos hoje

A indústria dos jogos eletrônicos como hoje conhecemos é razoavelmente recente, tendo seu início promissor na década de 70, com o surgimento do Atari e dos primeiros jogos desta plataforma. Apesar de o primeiro dispositivo eletrônico lançado mais parecido com um console ter surgido em 1947, foi só a partir do Atari que a indústria conseguiu ganhar contornos mais bem definidos e que delineariam as formas como a conhecemos hoje (Castilho, 2015).

Inicialmente, a tecnologia de produção de títulos para este segmento era muito limitada, justamente por ser incipiente. Nesse contexto surgiram jogos de mecânicas muito simples, compatíveis com a simplicidade dos consoles, dos monitores aos quais eram acoplados e também dos periféricos (controles, por exemplo). Assim surgiram jogos onde correr, pular, atirar e locomover elementos eram basicamente as únicas mecânicas disponíveis, as

músicas eram muito simples ou inexistentes, as imagens eram pixeladas, às vezes em preto e branco, e ainda muito rudimentares (Garrett, 2015). Somando-se a isso, havia ainda o fato de poucas pessoas terem acesso a essas experiências, fosse pelo custo do equipamento ou pela pouca disseminação na sociedade.

Ao longo do tempo, contudo, foi crescendo o mercado para esse tipo de produto, uma vez que se percebeu o interesse das pessoas pelos jogos eletrônicos. Eles proporcionavam uma experiência singular e inovadora para a época, um tipo de entretenimento diferente que permitia ao jogador ter controle completo da ação, como sujeito ativo, e não ficar à mercê dos acontecimentos como mero espectador passivo como ocorre em filmes e livros, fato que é muito bem explorado nos títulos mais atuais (Tessaro, 2017). Foi justamente essa interatividade que fomentou mais a pesquisa e desenvolvimento nesse setor que tinha um potencial extremamente alto em termos de avanço tecnológico, mas também aparentava ter uma capacidade muito latente em se tornar uma fonte de receitas muito grande.

Com o avanço tecnológico dos setores eletrônicos e da informática também, foi possível criar-se novos consoles e novos periféricos, permitindo assim o surgimento de jogos mais complexos, com mais recursos, melhores gráficos, mais elementos e, certamente, proporcionando uma experiência mais profunda e imersiva. Foi um crescimento gradual desde o início até o que temos hoje, já muito mais evoluído em todos os aspectos, apesar disso não foi um processo lento, pelo contrário (Castilho, 2015). Se observarmos o que se tem hoje como mais avançado dentro dos videogames atuais, perceberemos que se tratam de experiências muito mais sofisticadas, elaboradas, requintadas, feitas por grandes corporações e envolvendo uma gama muito grande de profissionais, completamente diferente do que se via no início, ainda que tenham se passado apenas algumas décadas (Pereira, 2020).



## 2.2 A história dos jogos: Enredos, enfoques e abordagens

Inicialmente, os jogos eletrônicos não tinham enredo, apenas objetivos. Coisas como destruir todos os blocos que apareciam na tela, eliminar todos os alvos, fugir de ameaças e marcar pontos eram todas as informações que o jogador tinha a respeito do que fazer, sem nada a respeito dos motivos disso. Jogos como Pac-Man, Space Invaders, Asteroids, Megamania e Donkey Kong, para citar alguns exemplos, são prova disso (Nascimento, 2020).

Com o passar do tempo, os jogos eletrônicos passaram a ganhar recursos narrativos. Isso se deve muito aos avanços tecnológicos da indústria que permitiram a criação e implementação de novos elementos nas obras. Começaram a aparecer cenários maiores, com maior complexidade e com os quais o jogador podia interagir de maneira mais ampla; novas mecânicas surgiram e foram incorporadas às experiências; os periféricos passaram a ter mais opções para poderem viabilizar uma experiência rica e diferente das vistas nas gerações anteriores (Costa, 2012).

Eventualmente os avanços chegaram ao ponto de se desenvolverem gráficos em 3D, melhorando muito com isso a qualidade técnica e a imersão nos jogos, sendo estes adotados atualmente de modo amplo na produção de videogames (Machado, *et al*, 2007). Em paralelo a isso, os avanços em sistemas de áudio também aconteceram, permitindo agora a implementação nos jogos de músicas mais sofisticadas, sons do ambiente e dublagens, ou seja, viabilizou o uso de uma trilha sonora complexa e imersiva, fato que melhorou muito a experiência também, culminando na implementação de áudios 3D que estão presentes nos jogos de última geração (Varela Junior, Forte, 2014).

É nesse contexto que surgem novos jogos, com gêneros próprios e propostas novas, diferentes das anteriores. Aqui podemos ver títulos que entregam personagens que se parecem mais com pessoas, mundos muito mais complexos e ricos em elementos e

possibilidades, objetivos mais bem desenvolvidos e com uma justificativa pouco mais elaborada e um enredo, embora ainda muito simples e pouco convincente na maioria das vezes. Há ainda a incrementação de outros aspectos complexos como a passagem de tempo nos jogos, que adquire novas camadas e possibilidades, com a inclusão posterior de elementos como flashback e câmera lenta (Costa, 2012).

Durante esta etapa é possível perceber que o enfoque dos jogos era proporcionar experiências únicas ao jogador, diferentes de tudo que ele já tinha visto e, quem sabe, até algumas com as quais ele jamais entraria em contato na vida real. Nesse contexto começam a aparecer jogos de gêneros distintos e com características bem definidas como os RTS (Real Time Strategy), RPG (Role Play Game), simuladores, Hack and Slash, FPS (First Person Shooter, ou jogos de tiro em primeira pessoa) e jogos de luta (Villela, 2021). Aqui é possível perceber o incremento de alguns recursos narrativos que serão o cerne da análise deste trabalho, principalmente no que diz respeito à forma como as pessoas os relacionam com o cometimento de crimes reais; o principal deles: a violência (Costa, 2012).

No panorama atual da indústria ainda é possível perceber um apelo a elementos violentos, mas a frequência com que isso tem ocorrido diminuiu bastante. Hoje as narrativas são elementos bastante importantes para os jogadores, de modo que a história do universo onde se joga e dos personagens têm muito apelo mediante o público que busca terminar o jogo vendo propósito em suas ações, vendo motivação nos protagonistas e sentido no que fazem ao longo da trama.



### 2.3 Um breve paralelo entre os videogames e outras mídias

Os videogames hoje podem ser considerados obras de arte. Apresentam características técnicas e artísticas tão salutares, atraem os interesses de vários setores da sociedade, têm uma gama muito grande de adeptos ao redor do mundo (desde os jogadores profissionais até os casuais de jogos para celular), críticos especializados e são considerados os produtos de entretenimento mais rentáveis atualmente. Não à toa, afinal estima-se que a indústria tenha movimentado mais de US\$ 120 bilhões em 2019 (Pereira, 2020).

São fatos intrinsecamente relacionados: a melhoria da técnica/da qualidade dos videogames e sua rentabilidade. Não se sabe ao certo qual parcela se originou e qual se derivou da outra, porém o importante é se atentar que elas constantemente se retroalimentam, ou seja, quando uma melhora, a outra também dá sinais claros de evolução. Isso explica o salto gigantesco que se percebe quando se compara as produções atuais com as mais antigas, pois é possível notar que o avanço foi muito acentuado, dando até novas oportunidades dramáticas à indústria por razão de seu desenvolvimento tecnológico (Cayres, 2010). Algo parecido aconteceu com outras mídias antes e após sua consolidação.

Pegando por exemplo o cinema, nota-se que em seu início, as produções eram mais simples, de narrativa rasa, com alguns elementos extremamente estereotipados e cujo objetivo principal era apenas entreter uma audiência pelo absurdo, valendo-se de um entretenimento pouco intrincado e por vezes até ridículo (Paula Neto, 2016). No caso da televisão é possível observar-se algo parecido, pois inicialmente a lógica de cativar um público era a máxima da qual se valia esta mídia; para tanto, apelavam ao que fosse mais chamativo, sem se preocupar com uma produção de arte propriamente dita, por menos sistemática que fosse.

Foi só quando essas mídias amadureceram e se popularizaram que sua preocupação com a qualidade do que estavam passando aos espectadores se tornou latente. A partir deste momento não interessava apenas fidelizar um público, houve uma necessidade de transmitir ideias (Kalegari, 2016). O uso das telas passou a ser uma ferramenta importante para se contar e difundir histórias das mais diversas naturezas, representando pessoas, povos, costumes, narrativas e identidades culturais. A audiência também não estava mais interessada em entretenimento raso, isso por si só já não bastava; nessas circunstâncias que transcenderam à arte tanto o cinema como a televisão, cada uma em seu momento respectivo.

Para os videogames tem-se a mesma lógica. Inicialmente existiam jogos extremamente apelativos, valendo-se deste apelo para conseguirem espaço no mercado; com o passar do tempo, porém, a consolidação de toda a indústria dos jogos eletrônicos mostrou que não era mais necessário – e nem tão eficiente como antes – criar experiências meramente simples em ideia e execução. Por mais que a polêmica em torno de alguns jogos tenha trazido publicidade a eles no passado, agora não parece fazer mais tanta diferença, mesmo porque o público (depois desse primeiro contato com a indústria e sabendo das capacidades dela) está mais interessado nas histórias e suas progressões, em como pode interferir no curso dos eventos e nas motivações por trás da trama, por exemplo, do que num entretenimento sem um mínimo de profundidade. Tal qual aconteceu com o cinema e a televisão.

## 3. CRIMES VERSUS VIDEOGAMES

### 3.1 Como o imaginário popular associa esses dois elementos

Não é muito difícil encontrar notícias e relatos de pessoas que cometeram crimes graves e que eram jogadoras mais ou menos assíduas de videogames, sobretudo os de tiro. Há quem diga que os jogos dessa categoria, por serem extremamente imersivos e colocarem o jogador



numa posição de protagonista, acabam estimulando algum comportamento violento que pode levar ao cometimento de crimes (Mariano, 2020).

Nessa linha de raciocínio, quaisquer outras mídias poderiam ser enquadradas como influenciadoras dos comportamentos supracitados, mas os jogos eletrônicos são os alvos preferenciais. Filmes, livros, notícias e até músicas poderiam ser suficientes para estimular algum comportamento danoso à sociedade, como há casos que realmente alegam isso; contudo os videogames acabam levando mais ênfase, sobretudo na sociedade atual, por estarem associados ao comportamento não-maduro e pouco responsável característico do estereótipo do jovem (Alecrim, 2019).

Quando a popularização dos videogames começou a acontecer, houve alguma resistência por parte dos mais conservadores, fosse por aversão ao novo ou por medo do desconhecido. Fato é que o comportamento errante de crianças e adolescentes encontrou um novo bode expiatório com o advento dos jogos eletrônicos, afinal de contas são bastante imersivos, repletos de objetivos e com uma recursividade boa o suficiente para fazê-los relevantes por horas a fio, o que sem supervisão pode se tornar um problema pelo fato de se negligenciar atividades físicas e sociais em prol de uma sessão de jogos sem finalidade prática aparente (Reis Junior, Grasel, 2021).

Esses fatos aliados a um medo comum entre pais e responsáveis de que os consoles acabassem por danificar os aparelhos de televisão, coisa que foi comprovadamente descartada depois de alguns anos, fizeram com que houvesse alguma aversão por parte da sociedade e os jogos eletrônicos passassem a ser até mesmo um tabu em alguns lares.

Depois de grandes casos de ataques terroristas e massacres em escolas, primeiramente nos Estados Unidos e depois em outros países do globo, que causaram comoção internacional, os videogames passaram a ter ainda mais resistência, uma vez que os autores desses atentados muitas vezes jogavam

regularmente algum FPS (Alecrim, 2019). O fato de esses jogos terem um grande teor violento, que remetiam às atrocidades cometidas acabaram por gerar intensos debates acerca do tema e, com isso, um estigma ainda maior associado aos jogos eletrônicos, tidos muitas vezes como os grandes vilões (Reis Junior, Grasel, 2021).

É válido ressaltar, porém, que há várias outras situações por trás desses eventos, como por exemplo traumas vividos pelos autores desses atentados, bullying, preconceito e crenças religiosas; fatores muito mais preponderantes a um comportamento problemático (Reis Junior, Grasel, 2021). Ao tentar apontar um grande e único culpado, acaba-se por negligenciar outros que podem ser tão ou mais determinantes na tomada de decisão por parte de um autor de algum crime dessa envergadura. Muitas vezes características psicológicas não são levadas em conta pela grande massa por serem mais subjetivas e de impactos ainda pouco divulgados, principalmente se levarmos em conta a grande parcela da população com pouco acesso a esse tipo de informação, muitas vezes sem sequer saber qual papel um traço de personalidade e suas condições de criação podem ter em situações assim. Assim sendo, acaba se tornando mais fácil culpabilizar algum elemento mais objetivo e menos abstrato, cuja existência ainda está envolta em polêmicas e que ainda não é uma unanimidade dentro da sociedade: os jogos eletrônicos.

### 3.2 Como os conteúdos midiáticos propagam as informações relacionadas a este tema

Quando algum crime chocante e potencialmente perturbador acontece, rapidamente vira notícia nos mais diversos veículos de comunicação como rádio, televisão, revistas e jornais impressos. A curiosidade aguçada juntamente com a desaprovação social a esses acontecimentos impulsionam a imprensa a ser o mais específica possível em suas descrições e pesquisas, trazendo um grande rol



de detalhes nas matérias por ser algo vendável e garantidor de audiência (Rondelli, 1996).

A sociedade, por sua vez, dá atenção para esses acontecimentos e enseja essas abordagens em parte pelo choque causado e em parte por um traço que não foi perdido com a evolução: o senso de perigo. Quando os integrantes de uma comunidade têm conhecimento de uma situação de perigo nova e desconhecida, buscam angariar o máximo de conhecimento possível para se precaverem diante uma eventual recorrência do problema e, por isso, se apegam tanto a detalhes. Cientes disso, os meios de comunicação podem acabar incorrendo numa “espetacularização” desses eventos como forma de garantir um público cativo e uma das informações mais salutares nesse caso diz respeito a causa desses crimes, por mais que isso possa ser potencialmente mais danoso à sociedade do que, de fato, um informativo útil (Rossatto, 2016).

É difícil apontar um único culpado para acontecimentos muitas vezes nefastos demais, sobretudo em se tratando de casos cheios de camadas e intervenientes; na verdade seria até injusto colocar a responsabilidade sobre uma coisa só, mas para a mídia, há a necessidade de se apontar um elemento principal e definidor, papel muitas vezes dados a jogos eletrônicos quando estes fazem parte da vida de algum criminoso (Alecrim, 2019).

A preferência por usar os jogos como bodes-expiatórios em casos assim se dá por alguns elementos: o fato de haver um certo nível histórico de desaprovação para com eles na sociedade por parte de algumas camadas sociais; serem um alvo já consolidado em situações análogas; não haver muita réplica por parte do setor às acusações e também por se querer assumir ou colocar a culpa em problemas sistêmicos de responsabilidade do governo e da comunidade em geral em um elemento externo, eximindo as responsabilidades sociais e governamentais associadas, como falta de apoio psicológico aos indivíduos, falta de perspectiva, deficiência em descobrir e analisar potenciais patologias psíquicas e falta de oportunidades. A dificuldade no combate contra a violência cria

uma narrativa conveniente aos setores sociais interessados, onde a falsa ideia de que um combate contundente aos jogos seria eficaz para combater o crime, mas isso não é verdade (Reis Junior, Grasel, 2021).

### 3.3 Motivação e consequência reais ou mero pânico moral?

Não há como negar que atualmente os jogos eletrônicos fazem parte do contexto da modernidade. A cada dia que passa ganha novos adeptos e respondem por uma fatia considerável da rentabilidade na indústria do entretenimento (Pereira, 2019). Toda essa constante expansão faz com que eles sejam objeto de atenção da mídia, dos leigos, dos especialistas, da comunidade acadêmica e da sociedade como um todo.

Um ponto digno de nota nesse sentido é justamente o interesse acadêmico na pauta e chama atenção a forma como as pesquisas mais célebres e pioneiras sobre o assunto lidam com o tema, colocando como mera consequência direta o cometimento de crimes violentos por pessoas expostas à jogos violentos, em uma relação objetiva. No entanto, é relevante trazer à tona que boa parte dessas pesquisas é financiada por organizações contrárias aos jogos eletrônicos, buscando resultados já predefinidos por seus financiadores (Ommati, 2022).

Um modelo criado justamente para estudar a relação entre consumo de videogames e criminalidade, o general aggression model (GAM), vem sendo contestado quanto a sua eficácia (Araújo, 2019). O general aggression model propõe que um modelo cognitivo violento pode ser criado a partir da exposição do indivíduo à violência contida em um jogo eletrônico por ele consumido. As pesquisas, que usavam o GAM como base visavam justificar a regulação rigorosa dos videogames e, por vezes, a indisponibilização deles (total ou parcialmente). Entretanto, análises mais recentes vêm encontrando falhas no uso do GAM, pois ele não considera outros fatores relevantes na análise, como questões comportamentais,



simplesmente não levando em conta o fato de que indivíduos violentos tenderão a preferir jogos violentos (Araújo, 2019).

Outro aspecto trazido à luz por estudos recentes é a existência de viés de publicação em pesquisas mais antigas utilizando o GAM. Após o descobrimento do problema e posterior ajuste na implementação dos dados, chegou-se à conclusão de que a relação entre agressividade e consumo de videogames era menor que a apresentada originalmente. Ademais, com a descoberta desse viés, pode-se inferir que conclusões de outras pesquisas estejam também enviesadas, ainda que no momento de sua publicação tenham sido consideradas como análises feitas seguindo as melhores práticas (Przybylski, Weinstein, 2019).

Não se pode perder de vista, da mesma forma, que os estudos relacionados ao tema dependem de dados autorrelatados, ou seja, fornecidos pelo usuário; assim sendo, as informações relatadas dependerão da maneira com a qual o indivíduo se percebe e pode abrir um precedente para respostas maliciosas (fornecimento de dados exagerados que podem não ter boa correspondência com a realidade), a depender da abordagem e do momento de coleta dos dados, enviando o resultado, o que pode ter acontecido em pesquisas mais antigas sobre o assunto (Przybylski, Weinstein, 2019).

Além do aspecto midiático, social e acadêmico, ainda temos as questões concernentes ao setor legislativo e ao judiciário que devem ser levadas em conta. O tema da criminalidade em si já tem muito apelo social, em virtude da pauta da segurança pública e do convívio comum dos cidadãos, que podem ser abaladas pelo cometimento de delitos, tanto mais repudiáveis pela comunidade quanto mais atroz e violentos, colocando a ordem social em turbulência e dando origem a reações de diversas camadas do tecido social (Pino, 2007).

Por se tratar de uma questão sensível, o legislativo (com sua função de estabelecer normas, leis e diretrizes para a sociedade) e o judiciário (com a sua função de resolver conflitos em casos concretos com parâmetro nas

leis postas) precisam se manifestar em relação ao assunto, mas muitas vezes acabam norteados por esse sentido de pânico moral que influencia outros setores da sociedade.

Existem diversos projetos de lei em tramitação com vistas a proibir a venda de jogos considerados violentos, fora os casos de comercialização proibida em território nacional por parte de iniciativa dos poderes públicos, porém, por se tratarem de atividade artística e intelectual (repleta também de tecnicidade) deveriam ser abarcadas pela garantia constitucional de liberdade de expressão, mas não é isso que se tem visto ultimamente (eis Junior, Grasel, 2021).

O decisionismo judicial também colabora para que essa lógica de boicote aos jogos eletrônicos se dê em virtude de critérios exclusivamente morais dos magistrados, sem base em estudos sérios ou outras abordagens e sem que sequer tenham tido contato direto com os jogos em discussão (Ommati, 2022).

Claramente que deve haver leis sobre o assunto, afinal é uma questão socialmente relevante, como já foi posto; bem como haverá conflitos em casos concretos que carecerão de apreciação judicial, porém o que deve acontecer é um melhor entendimento do setor e a criação de políticas públicas que venham a colaborar com o segmento, afinal um combate frontal sem embasamento nada tem a ajudar nesse sentido, pelo contrário. (Gasi, Morais, 2023).

Tais políticas devem ser feitas com base em estudos sérios e com comprovação científica, não podendo ser embasadas em opiniões e senso comum, afinal isso gera um enviesamento no debate, tirando de cena a relação entre videogames e outros aspectos de relevo, como inovação tecnológica, cultura, geração de empregos e diversidade (Gasi, Morais, 2023).

### 3.4 A violência em jogos eletrônicos

É importante frisar que nem todos os videogames se valem de violência para existirem. Há no mercado os mais diversos



títulos à disposição e alguns sequer usam de momentos violentos durante toda a experiência, ao passo que outros fazem usos pontuais e específicos enquanto há aqueles que são pautados em grande parte nesse aspecto. Entender isso é relevante para saber-se que julgar toda a indústria da mesma forma pode ser bastante injusto nesse aspecto, pois não são todos os produtores que criam os jogos tidos como “vilões”, por mais que ainda haja tentativas de categorizá-los todos juntos, como se tivessem o mesmo apelo apenas por serem jogos eletrônicos. Cerca de 33% dos jogos anunciados na E3 (Electronic Entertainment Expo, mais conhecida como E3, é uma feira internacional dedicada a jogos eletrônicos) e em outros eventos relevantes para a indústria sequer são violentos (Henrique, 2021).

Ressalta-se a existência de jogos de esporte, simuladores, educativos, exploração de mundo, gerenciamento de recursos, interação com outros jogadores em tempo real, por exemplo, que apresentam pouca (e abrandada) violência ou sequer chegam a contê-la. A classificação indicativa dos jogos disponíveis no mercado corrobora este ponto, uma vez que existem aqueles de classificação “livre para todos os públicos”, ou seja, isento de quaisquer elementos que causem algum tipo de desconforto à audiência. Como essa classificação é feita por entidades não ligadas às empresas vinculadas à produção de jogos eletrônicos, inclusive sendo as mesmas responsáveis por fazer a classificação de livros, filmes e seriados, sabe-se que não há erros crassos nas faixas indicativas ou, pelo menos, esses erros são mitigados (Mariz, 2019).

Levando-se em conta apenas aqueles títulos que se valem de violência para poderem funcionar, ou seja, que dão um lugar de destaque a este elemento durante a experiência, não é possível afirmar que apenas a presença dela seja suficiente para criar um reforço positivo no jogador quanto ao uso da força bruta para se atingir determinados objetivos (Alecrim, 2019). Enquanto alguns títulos podem realmente causar essa impressão, isto não pode ser tido como uma regra, pois há casos muito interessantes onde o

oposto ocorre e, atualmente, isso é ainda mais recorrente.

Jogos como Deterntion (Red Candel Games, 2017), Frostpunk (11 bits studios, 2018), Spec Ops: The Line (Yager Development, 2012) e Dishonored (Bethesda Softworks, 2012) colocam em perspectiva a ideia antiquada, mas ainda muito presente de que os jogos ou são sempre violentos ou usam da violência como um elemento empoderador ao jogador, estimulando-o a usar desse tipo de recurso inclusive fora do mundo virtual. Tratam-se de exemplos claros sobre como a violência pode ser usada na narrativa de forma a colocar o jogador em situação de pleno desconforto, tirando-lhe qualquer sensação de empoderamento, substituindo-a por impotência, deixando claro que o uso da força traz consequências e nem sempre se está pronto ou disposto a arcar com elas.

Alguns exemplos de jogos violentos e estimulantes podem ainda existir na indústria, principalmente quando se trata de títulos antigos que ainda são jogados mundo afora, contudo isso deixou de ser uma regra e é bem mais comum ver bons produtos da indústria de games que fogem desse estereótipo, inclusive colaborando para que essa associação entre jogos violentos e crimes deixe de ser tão recorrente. Ademais, ainda que existam comunidades e sujeitos violentos nos jogos eletrônicos, trata-se apenas de um reflexo do temperamento/personalidade destes indivíduos, não a causa e isto precisa ser levado em consideração quando fazemos quaisquer análises sob esse prisma, afinal ninguém se torna violento por, simplesmente, jogar videogames (Gasi, Morais, 2023).

#### 4. O OUTRO LADO DA DISCUSSÃO

Quando um debate a respeito da função social de jogos é suscitado, qualquer que seja, vários aspectos precisam ser levados em conta para que se possa chegar a uma conclusão melhor do tema e de como os videogames podem impactar na sociedade de alguma forma. Existe a ampla discussão sobre os jogos



eletrônicos como sendo estímulos a crimes, como foi discutido nas seções anteriores deste trabalho, contudo, ele não é o único.

Jogos educacionais podem ser extremamente valiosos no ensino-aprendizagem, pois ajudam as crianças e jovens a construir conhecimentos além de serem potenciais fontes de diversão e de desenvolvimento de seu público-alvo (Herbst, 2013). Além disso, os videogames são reconhecidos como objeto de estudo e campo de estudos, inclusive podendo se fazer aproximações bibliográficas multi e transdisciplinares no tema (Lemos, Dalvi, 2013). Há ainda o uso de jogos eletrônicos como ferramenta importante em projetos didáticos na educação para a saúde (Dipace, Limone, 2015).

Os jogos eletrônicos são responsáveis por estimular e viabilizar socialização entre indivíduos. RPGs online exigem tempo, dedicação e depois de rodar pelos servidores, os jogadores acabam encontrando outras pessoas com as quais possuem afinidades, formam alianças, amizades e isso pode transcender para o mundo real também; além de amizades, podem nascer romances dessas socializações online que podem eventualmente virar casamentos, como já aconteceu algumas vezes (Raphael, 2014). Outra finalidade positiva dos videogames é relacionada ao tratamento de doenças psicológicas, como depressão, autismo, demência e traumatismo cranioencefálico, onde pesquisas mostram que eles podem ser aliados na melhoria da qualidade de vida de pessoas com estas condições; embora não constituam num tratamento científico, podem ser um tipo de terapia alternativa (Alencar, 2016).

Já foi dito anteriormente sobre as cifras milionárias que esta indústria movimenta, mas se esse montante que é diretamente gerado pelas empresas do ramo impressiona, são ainda mais impressionantes outras consequências menos intuitivas de igual responsabilidade do segmento. Há a geração de emprego e renda surgidos de postos de trabalho advindos do setor, desde pessoas diretamente ligadas à produção dos títulos, como programadores, roteiristas e

diretores, até jornalistas especializados, produtores de mercadorias complementares, vendedores, transportadores e lojistas, por exemplo; porém além disso, existe a criação, promoção e uso de novas tecnologias (inovação tecnológica), como também a possibilidade de ajudar no crescimento econômico de um país (Machado, *et al.*, 2018).

Outro ponto importante a ser elencado é que os videogames, sobretudo os mais recentes, estão trazendo muita representatividade em seus temas, empoderando grupos antes invisibilizados, mas que sempre estiveram fazendo parte da indústria. Essa representatividade ainda não é a ideal, porém já houve progressos significativos em torno disso, tanto que é possível ver negros, mulheres e LGBTQIA+ representados nos mais diversos títulos, com vários enfoques e papéis narrativos; tudo começou timidamente, contudo a evolução já deu passos importantes e segue adiante com a pretensão de incluir mais ainda esses grupos outrora deixados de lado (Lima, 2020).

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos eletrônicos, apesar de serem relativamente recentes, já se consolidaram em meio às mídias, têm um público fiel e movimentam cifras exorbitantes além de impulsionarem avanços tecnológicos, ou seja, na atual conjuntura é razoável se pensar que se trata de uma mídia que veio para ficar, com isso os progressos e problemas associados a ela também. E um dos pontos mais sensíveis até hoje é a existência da violência nos jogos, além da potencial indução dos jogadores ao cometimento de crimes.

É evidente que elementos violentos causam impressões fortes na audiência, sobretudo aos mais sensíveis, porém querer atribuir a responsabilidade sobre a autoria de crimes a um elemento audiovisual parece exagerado demais. Claro que muitos jogos dão um papel de superioridade ao jogador no momento que ele usa de superpoderes para subjugar outros, ou quando se vale de um arsenal



de armas muito competente, entretanto acreditar que isso é uma regra denota apenas uma falta de conhecimento profundo acerca do tema.

Dizer que jogos eletrônicos simplesmente induzem a comportamentos criminosos, como às vezes aparece dito no senso comum, é tirar do indivíduo a capacidade de escolher seus comportamentos e ponderar suas condutas, como se cada pessoa fosse simplesmente levada a fazer algo por influência de elementos externos a si, sem ter capacidade crítica o suficiente para escolher um caminho por conta própria.

No que tange a tragédias provocadas por jogadores de videogames, é importante levar em conta a existência de outros problemas de natureza social, psíquica, cultural, familiar, religiosos e de convivência que podem ter criado sentimentos de rejeição, problemas de interação social, sofrimento extremo, solidão e, também, agressividade, o que a longo prazo pode ser muito nocivo e, de fato, substancial para uma conduta criminosa. Como estes problemas são mais difíceis de detectar e solucionar, opta-se por externalizar a culpa para algo além das capacidades das pessoas e dos governos; é mais fácil e menos trabalhoso para um sistema falho colocar a responsabilidade num elemento sobre o qual não atua diretamente do que admitir a própria incompetência em evitar um problema perfeitamente contornável caso fosse mais eficaz em suas práticas.

Obviamente deve haver uma certa regulamentação para que mídias extremamente violentas, o que não inclui somente jogos, sejam restritas e cujo acesso não seja indiscriminado para evitar de causar desconfortos a audiências sensíveis. Os títulos que se propuserem a tratar de temas delicados precisam fazê-lo com extremo respeito para não passarem uma ideia imprecisa e equivocada sobre o assunto, o que também mitiga problemas associados à eventual falta de tato da indústria ao abordar certas questões.

Entende-se também que pessoas fragilizadas por eventos complicados e até traumáticos podem ter algum tipo de problema

quando em contato com qualquer mídia que trate de temas sensíveis, por isso um alerta de gatilho nas telas iniciais e nas embalagens devem ser estimulados para evitar eventuais problemas que a classificação indicativa, sozinha, não é capaz de resolver. Crianças, principalmente, devem ter sempre a supervisão de um responsável não apenas para não entrarem em contato com temáticas impróprias para a idade como também para não negligenciar outros aspectos importantes, exemplos: atividades físicas, estudos e socialização com a família e amigos.

A fomentação por parte da mídia nesse assunto é algo que também precisa ser revisto. O excesso de informação trazido por veículos especializados pode causar a impressão de tentar ajudar o cidadão comum a se defender de eventuais ameaças, porém pode causar um sentimento de pânico geral além de darem muita visibilidade a eventos controversos sem proporem uma solução real para evitar novas ocorrências. Nesse sentido também deverá se nortear a criação de leis, políticas públicas e resolução judicial de conflitos com relação ao tema.

Não se pode esquecer também os benefícios que os jogos eletrônicos trazem para a sociedade como um todo, desde a geração de empregos até melhorias na saúde e aprendizado das mais diversas faixas etárias que entram em contato com os produtos advindos da indústria dos jogos eletrônicos.

Entende-se, portanto, que os eventuais intervenientes associados à indústria de games precisam ser levados em conta e tratados com respeito para evitar problemas, porém não se pode desconsiderar os benefícios trazidos pelos jogos eletrônicos nas mais diversas esferas, bem como não se deve culpá-los por acontecimentos complexos, repletos de intervenientes e com muitos fatores sociais associados, cuja responsabilidade não é de tão fácil atribuição como tanto se insinua.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ALECRIM, Emerson. **Por que culpar o videogame pelos ataques de violência é uma falácia: jogos frequentemente são associados a massacres como o de Suzano, mas o problema é muito mais embaixo.** 2019. Disponível em: <https://tecnoblog.net/282336/jogos-nao-causam-violencia/>. Acesso em: 09 set. 2021.

ALENCAR, Lucas. **Videogames podem ser usados para tratar doenças psicológicas.** 2016. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Ciencia/Saude/noticia/2016/01/videogames-podem-ser-usados-para-tratar-doencas-psicologicas.html>. Acesso em: 11 out. 2021.

ARAÚJO, Fernanda. **O discurso anti-jogos e o pânico moral: um debate sobre violência simulada e seus efeitos.** 2019. Disponível em: <https://www.plebpucc.com.br/post/o-discurso-anti-jogos-e-o-p%C3%A2nico-moral-um-debate-sobre-viol%C3%A2ncia-simulada-e-seus-efeitos>. Acesso em: 16 out. 2023.

CARACCILO, Paola; CORRÊA, Keila; NASCIMENTO, Ezequias; ALVES, Rodrigo; PINHEIRO, Vanessa; JATENE, Izabela. Além do Virtual – A Violência e os Videogames. **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação**, [s. l], p. 1-5, 2009.

CARVALHO, Denise W., FREIRE, Maria Teresa, VILAR, Guilherme. Mídia e violência: um olhar sobre o Brasil. **Rev. Panam Salud Publica**. 2012;31(5):435–8.

CAYRES, Victor de Moraes. **JOGANDO COM O DRAMA: análise das possibilidades dramáticas em video games diante do desenvolvimento tecnológico dos consoles.** 2010. 162 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Artes Cênicas, Escola de Teatro e Escola de Dança, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2010.

CLUA, Esteban Walter Gonzalez; BITTENCOURT, João Ricardo. Desenvolvimento de jogos 3D: concepção, design e programação. **Anais da XXIV Jornada de Atualização em Informática do Congresso da Sociedade Brasileira de Computação**, [s. l], p. 1313-1356, 2005.

COSTA, João P. L. Começo Meio e Fim: Uma análise dos elementos de narrativa nos videogames. **SBC Journal On Interactive Systems**, [s. l], p. 52-61, 2012.

**DETENTION.** Taipei, Taiwan: Red Candle, 2017. 1 jogo eletrônico.

DIPACE, Anna; LIMONE, Pierpaolo. Videogames e projetos didáticos na educação para a saúde. **Revista Tempos e Espaços em Educação**, [S.L.], p. 61-72, 31 dez. 2015. *Revista Tempos e Espaços em Educação*. <http://dx.doi.org/10.20952/revtee.v8i17.4514>.

**DISHONORED.** Rockville, Estados Unidos da América: Bethesda Softworks. 2012. 1 jogo eletrônico.

**FROSTPUNK.** Varsóvia, Polônia: 11 bit studios. 2018. 1 jogo eletrônico.

GARRETT, Filipe. **Conheça Magnavox Odyssey, primeiro videogame comercializado da história.** 2015. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/12/conheca-magnavox-odyssey-primeiro-videogame-comercializado-da-historia.html>. Acesso em: 13 set. 2021.

GASI, Flávia; MORAIS, Lígia. **Jogar videogame não torna ninguém violento.** 2023. Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/ensaio/2023/08/14/Jogar-videogame-n%C3%A3o-torna-ningu%C3%A9m-violento>. Acesso em: 16 out. 2023.



HENRIQUE, Arthur. **33% dos jogos da E3 2021 e outros eventos não são violentos (graças aos indies)**. 2021. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2021/06/17/games-e-consoles/2021-jogos-nao-violentos/>. Acesso em: 15 out. 2021.

HERBST, Angela Maria Nogueira. **PRODUÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA: O USO DOS JOGOS ELETRÔNICOS EDUCACIONAIS PARA O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA**. In: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. Os Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE: Produção Didático-pedagógica, 2013. Curitiba: SEED/PR., 2016. V.2. (Cadernos PDE). Disponível em: <<http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/modulos/conteudo/conteudo.php?conteudo=20>>. ISBN. 978-85-8015-075-9. Acesso em: 14 set. 2021.

KALEGARI, Gabriel. **O efeito Kuleshov e a consciência intencional**. 2016. Disponível em: <https://revistamoviment.net/o-efeito-kuleshov-e-a-consci%C3%Aancia-intencional-c2bf78ca52bd>. Acesso em: 11 out. 2021.

LEMOS, Adriana Falqueto; DALVI, Maria Amélia. **VIDEOGAMES, LEITURA E LITERATURA: APROXIMAÇÕES BIBLIOGRÁFICAS MULTI E TRANSDISCIPLINARES**. **Revista (Con)Textos Linguísticos**, Vitória, v. 7, p. 6-27, 31 out. 2003.

LIMA, Bruno Ignácio de. **A representatividade de minorias em videogames: Passado, presente e futuro**. 2020. Disponível em: <https://www.oficinadanet.com.br/games/29307-a-representatividade-de-minorias-em-videogames-passado-presente-e-futuro>. Acesso em: 15 out. 2021.

MARIANO, Tailson Evangelista. **OS EFEITOS DE CURTO E LONGO PRAZO DOS VIDEOGAMES VIOLENTOS NA**

**AGRESSÃO**. 2020. 120 f. Tese (Doutorado) - Curso de Psicologia, Departamento de Psicologia, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2020.

MARIZ, Renata. **Como é o trabalho de quem faz a classificação indicativa no Brasil: A árdua vida dos servidores que passam o dia assistindo a filmes para escolher a faixa etária de cada um**. 2019. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/epoca/como-o-trabalho-de-quem-faz-classificacao-indicativa-no-brasil-23620272>. Acesso em: 15 out. 2021.

NASCIMENTO, Raphael. **Os 20 melhores jogos do Atari para quem é só nostalgia!** 2020. Disponível em: <https://www.ligadosgames.com/melhores-jogos-atari/>. Acesso em: 13 set. 2021.

OMMATI, José Emílio Medauar. **Videogame e violência: causa e efeito ou pânico moral?** 2022. Disponível em: <https://canalcienciascriminais.com.br/videogame-e-violencia-panico-moral/>. Acesso em: 16 out. 2023.

PAULA NETO, Oscar José de. **Descascando abacaxis: a dissintonia entre a crítica e as chanchadas brasileiras na hegemonia de uma cultura cinematográfica na década de 1950**. 2016. 209 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de História, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

PEREIRA, André Luiz. **Indústria de games movimentou mais de US\$ 120 bilhões em 2019**. 2019. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/148956-industria-games-movimentou-us-120-bilhoes-2019.htm>. Acesso em: 11 set. 2021.

PINO, Angel. **Violência, educação e sociedade: um olhar sobre o Brasil contemporâneo. Educação & Sociedade**, [S.L.], v. 28, n. 100, p. 763-785, out. 2007. FapUNIFESP (SciELO). <https://dx.doi.org/10.1590/s0101->



73302007000300007. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/Fcw4BTVQtGJKZTcky7Y5hzz/?lang=pt>. Acesso em: 16 out. 2023.

PRZYBYLSKI, Andrew K.; WEINSTEIN, Netta. Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. **Royal Society Open Science**, [S.L.], v. 6, n. 2, p. 1-16, fev. 2019. The Royal Society. <http://dx.doi.org/10.1098/rsos.171474>.

Disponível em: <https://royalsocietypublishing.org/doi/10.1098/rsos.171474#d1e968>. Acesso em: 16 out. 2023.

RAPHAEL, Pablo. **Amor ao primeiro clique: conheça casais que se conheceram em jogos online**. 2014. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2014/06/06/amor-ao-primeiro-clique-conheca-casais-que-se-conheceram-em-jogos-online.htm>. Acesso em: 13 set. 2021.

REIS JUNIOR, Almir Santos; GRASEL, André Vinício. Impactos dos jogos eletrônicos como “promotores” da criminalidade. **Revista Vianna Sapiens**, [S.L.], v. 12, n. 2, p. 24, 3 set. 2021. Instituto Vianna Junior Ltda. <http://dx.doi.org/10.31994/rvs.v12i2.764>.

RIBEIRO, Alexandre Cesar Machado. **A indústria de vídeo games e seu impacto econômico**. 2015. 17 f. Monografia (Especialização) - Curso de Economia, Faculdade de Economia e Ciências Contábeis, Universidade Federal do Mato Grosso, Cuiabá, 2015.

RONDELLI, Elisabeth. DEZ OBSERVAÇÕES SOBRE MÍDIA E VIOLÊNCIA: as imagens de violência na mídia extrapolam o fato social em si, tornam-se um mecanismo comercial: têm audiência garantida e atraem anunciantes. **Comunicação & Educação**, São Paulo, v. 7, p. 34-37, set. 1996.

ROSSATTO, Leonardo. **Precisamos falar sobre os programas policiaiscos**. 2016.

Disponível em: <https://medium.com/@leorossatto/precisamos-falar-sobre-os-programas-policialescos-816a39b66c72>. Acesso em: 15 out. 2021.

SILVA, Antônio Souza Vilela da; FREITAS JÚNIOR, Osmar de. INFLUÊNCIA DAS MÍDIAS NOS CRIMES CONTEMPORÂNEOS. **Revista Recifaqui**, Quirinópolis, v. 1, n. 11, p. 169-191, 19 fev. 2021.

**SPEC OPS: THE LINE**. Berlim, Alemanha: Yager Development, 2012. 1 jogo eletrônico.

TESSARO, Bruno. **Os Jogos e a Incansável Busca pelo Futuro**. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=A952TF1mk8U&t=248s>. Acesso em: 15 out. 2021.

VARELA JUNIOR, David Blanco; FORTE, Cleberson Eugenio. ÁUDIO 3D EM JOGOS. **R.Tec.FatecAM**, Americana, v. 2, n. 1, p. 35-56, mar. 2014.

VILLELA, Marcelo. **MOBA, RPG, MMORPG, FPS e mais: entenda significado dos gêneros de games**: puzzle, party games, simulação, ação, aventura e muitos subgêneros também estão entre nomes conhecidos pelos gamers. Puzzle, Party Games, Simulação, Ação, Aventura e muitos subgêneros também estão entre nomes conhecidos pelos gamers. 2021. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/03/moba-rpg-mmorpg-fps-e-mais-entenda-significado-dos-generos-de-games.ghtml>. Acesso em: 11 out. 2021.

Como citar este artigo:

OLIVEIRA, Mariana Guimarães de. Videogames e criminalidade: uma discussão sobre a existência (ou não) de uma relação direta entre esses dois elementos. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.6, n.10, jan-dez. 2024, p.24-38.