



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA
MESTRADO ACADÊMICO EM SOCIOLOGIA**

Rodrigo Queiroz de Aguiar

**Buff no respeito, nerf no ódio:
Abordagem sociológica a respeito da violência nos jogos eletrônicos**

Goiânia

2026

Processo: 23070.021625/2026-24
Documento: 6214433



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES

E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a [Lei 9.610/98](#), o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do material bibliográfico

Dissertação Tese Outro*: _____

*No caso de mestrado/doutorado profissional, indique o formato do Trabalho de Conclusão de Curso, permitido no documento de área, correspondente ao programa de pós-graduação, orientado pela legislação vigente da CAPES.

Exemplos: Estudo de caso ou Revisão sistemática ou outros formatos.

2. Nome completo do autor

Buff no respeito, nerf no ódio: abordagem sociológica a respeito da violência nos jogos eletrônicos

3. Título do trabalho

RODRIGO QUEIROZ DE AGUIAR

4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento SIM NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:

a) consulta ao(à) autor(a) e ao(à) orientador(a);

b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação.

O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Rodrigo Queiroz De Aguiar, Discente**, em 22/05/2026, às 11:25, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Dijaci David De Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 29/05/2026, às 23:51, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **6214433** e o código CRC **415443F2**.

**Buff no respeito, nerf no ódio:
Abordagem sociológica a respeito da violência nos jogos eletrônicos**

Rodrigo Queiroz de Aguiar

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia, da Faculdade de Ciências Sociais, da Universidade Federal de Goiás (UFG), como requisito para obtenção do título de Mestre em Sociologia.

Área de Concentração: Sociedade, Política e Cultura

Orientador: Prof. Dr. Dijaci David de Oliveira

Goiânia
2026

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Aguiar, Rodrigo Queiroz de
Buff no respeito, nerf no ódio [e-books]: Abordagem sociológica a respeito da violência nos jogos eletrônicos / Rodrigo Queiroz de Aguiar. - 2026. CLXXXVI, 186 f.: il. 2026

Orientador: Prof. Dr. Dijaci David de Oliveira
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Ciências Sociais (FCS), Programa de Pós-Graduação em Sociologia, Goiânia, 2026.

Ilustrações.

Anexo.

Apêndice.

Bibliografia.

Inclui: mapas, símbolos, tabelas, gráfico, lista de figuras, lista de tabelas.

1. Agressividade. 2. Cultura da Mídia. 3. Jogos Eletrônicos. 4. Preconceito. 5. Teoria Crítica.

I. Oliveira, Dijaci David de, orient. II. Título.

CDU 316



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS
ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO

Ata nº 06/2026 da sessão de Defesa de Dissertação de Rodrigo Queiroz de Aguiar, que confere o título de Mestre em Sociologia, na área de concentração em Sociedade, Política e Cultura.

Aos vinte e um dias do mês de maio de dois mil e vinte e seis, a partir das quinze horas, no endereço eletrônico do Google Meet Link da videochamada: <https://meet.google.com/qky-iqvc-mos> pela Faculdade de Ciências Sociais da Universidade Federal de Goiás, realizou-se a sessão pública de Defesa de Dissertação intitulada “Buff no respeito, nerf no ódio: abordagem sociológica a respeito da violência nos jogos eletrônicos”. Os trabalhos foram instalados pelo Orientador, Professor Doutor Dijaci David de Oliveira (PPGS/UFG), com a participação dos demais integrantes da Banca Examinadora: Professor Doutor Everton Garcia da Costa (PPGS/UFRGS), integrante titular externo ao Programa; e Professor Doutor Frederico Henrique Galves Coelho da Rocha (PPGS/UFG), integrante titular interno. Durante a arguição os membros da banca **não fizeram** sugestão de alteração do título do trabalho. A Banca Examinadora reuniu-se em sessão reservada a fim de concluir o julgamento da Dissertação, tendo sido o candidato **aprovado** pelos seus membros. Proclamado o resultado pelo Professor Doutor Dijaci David de Oliveira, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata, que é assinada pelos integrantes da Banca Examinadora.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA



Documento assinado eletronicamente por **Dijaci David De Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 21/05/2026, às 17:16, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Frederico Henrique Galves Coelho Da Rocha, Professor do Magistério Superior**, em 21/05/2026, às 17:16, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Andrea Vettorassi, Coordenadora de Pós-Graduação**, em 28/05/2026, às 10:03, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **6200609** e o código CRC **B17026A4**.

SUMÁRIO

1. Press start — Introdução	13
2. A personalidade autoritária e a cultura da mídia: Crítica diagnóstica e os estudos culturais	17
2.1. “Em tempos de crise, acionem o fascismo”: Estudos a respeito da personalidade autoritária	18
2.1.1. Ideologia e personalidade	24
2.1.2. Perspectiva adorniana a respeito do conceito de preconceito	32
2.1.3. O conceito de agressividade sob perspectiva da teoria crítica	35
2.1.4. Neoliberalismo, dessublimação repressiva e o comportamento tóxico	41
2.2. Teoria crítica e os estudos a respeito da cultura e sociedade	45
2.2.1. A cultura industrial e a formação subjetiva	45
2.2.2. Cultura, arte e democratização: Notas sobre os conceitos de recepção e experiência em Walter Benjamin	50
2.2.3. Estudos culturais crítico e o multiperspectivismo para estudos da cultura digital	53
2.2.4. O neoliberalismo e a cultura da mídia	59
3. O entretenimento lúdico-digital: O desenvolvimento dos jogos eletrônicos e seus impactos culturais na sociedade contemporânea	64
3.1. O aspecto cultural, histórico e sociológico dos jogos	64
3.2. Os jogos eletrônicos e a indústria cultural lúdica	69
3.3. História Social e Cultural dos Videogames	78
3.4. “Gamificação da barbárie” ou “pânico moral”: A relação entre os jogos eletrônicos e o comportamento e pensamento agressivo	85
3.4.1. Os acontecimentos que precedem a esse debate	86
3.4.2. Os marcos do debate científico	94
3.5. Da campanha #gamergate ao Donald Trump: Digressão necessária	108
3.6. “Fim de jogo”?	114
4. Investigando a agressividade e preconceitos no universo gamer	116
4.1. Métodos e técnicas para estudos a respeito do universo gamer	116
4.1.1. Perfil sociodemográfico da amostra	118
4.1.2. Variáveis sociodemográficas	120
4.1.3. Hábitos relativos a plataformas, jogos e principais atividades de lazer	124
4.2. A análise crítica do discurso: Cultura, ideologia e poder	126
4.3. Subjetividades, tipos de violência e ambiente virtual dos jogos eletrônicos	128
4.3.1. “isso não é só um jogo”: As dimensões afetivas e os espetáculos digitais dos jogos eletrônicos	129
4.3.2. End Game: A opinião dos informantes a respeito da relação entre os jogos eletrônicos e a violência	134

4.3.3. Fatality: A percepção da representação da violência nos jogos eletrônicos	138
4.3.4. “Explosões virtuais, tensões reais”: Os efeitos da desinibição online, a agressividade e práticas de preconceitos em jogos eletrônicos virtuais	143
4.3.5. “Mais empatia, menos ódio”: Os desafios éticos frente à agressividade e práticas de preconceitos por jogadores de jogos eletrônicos	159
5. Game over? — Considerações Finais	168
Ludografia	171
Referências	171
ANEXO I - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE	182
ANEXO II - Roteiro de Entrevistas para o Público Gamer	184
ANEXO III — Parecer do Comitê de Ética	185

AGRADECIMENTOS

Penso que minha dissertação fez parte de uma fase do jogo da vida. Uma fase à qual dediquei o meu tempo, energia e atenção. No horizonte, podia avistar os desafios que me aguardavam (a qualificação, os créditos, a defesa e, por fim, o tão almejado título de mestre). Ao meu redor, estavam os competidores do processo seletivo, que mais tarde se tornaram companheiros de jornada, cada um com sua própria história, trajetória e propósito. Nesse percurso, meu orientador assumiu o papel daquele que indica o caminho, que aponta as possibilidades e os obstáculos, sempre com sabedoria, paciência e afeto.

As “missões secundárias”, publicações, atividades extracurriculares e demais compromissos acadêmicos, surgiam como desafios paralelos, mas igualmente significativos, contribuindo para o fortalecimento da minha formação e para a ampliação do meu olhar crítico sobre o mundo. Tal como na *illusio* de Bourdieu, mergulhei profundamente nas regras e dinâmicas desse jogo, acreditando em seu valor, provavelmente, nas conquistas, e, de modo geral, em sua lógica, movido pela convicção de que jogar, isto é, pesquisar, aprender e criar, é, em essência, uma forma de transformação. Tenho a convicção de que este trabalho contribuirá para o debate acerca da cultura da mídia, propondo ao leitor uma leitura didática, multidimensional e multiperspectivista. dos conteúdos transmitidos.

Diante desse desafio apresentado e que não foi nada fácil, gostaria de fazer meus agradecimentos. Eu gostaria de iniciar agradecendo as pessoas que são pilares da minha vida e que nunca deixaram que eu desistisse dos meus sonhos, ou me abatesse quando acontecia algo de ruim. Elas me incentivaram a todo momento em prosseguir e a realizar meu sonho de me tornar mestre, no momento já estabeleci outro, que é me tornar doutor. Essas pessoas são: Maria Braz Ribeiro (vovó), Fenelon Pereira de Aguiar (vovô) e Deborah Mauzalto (esposa).

Agradeço aos meus familiares por todo incentivo e paciência, Andressa e Danillo (primos), Maria do Socorro, João Batista, Flaviana e Adriana (tios e tias). Aos meus amigos de turma que por muitas vezes me orientaram, me aconselharam e me acalmaram nesse processo. Aos meus amigos de longa data que aos poucos, de forma direta ou indireta, me direcionaram e sempre acreditaram em mim, até naqueles momentos que eu duvidei do meu potencial, essas pessoas estavam lá para me aconselhar e acompanhar nessa luta, amigos de infância, João Victor, Juliana Matos, Samuel Alvino, Matheus e Gabriel Aguiar.

Ao longo do tempo, outros amigos foram aparecendo e fomos nos acertando e somando no meu processo de amadurecimento, estando ali nos vários momentos, me aguentando, me escutando, me aconselhando e me proporcionando momentos ímpares, aos/as meus/minhas amigos/amigas,

Felipe Andrade, Ismael Oliveira, Roger Müller, Carlos Machado, Vicente Almeida, Abraão Oliveira, Larissa Santos e Eduardo Augusto. Agradeço de coração a todas essas pessoas que sempre acreditaram em mim e em algum momento estiveram ali para partilhar energias positivas.

Além disso, também gostaria de agradecer ao meu orientador, Dijaci David de Oliveira, professor e Doutor em Sociologia, formado pela UnB e professor em Sociologia pelo PPGS, que acreditou no meu trabalho e me auxiliou bastante, me deu suporte emocional quando eu precisava, e me orientou sem impor restrições, proporcionou uma liberdade em escolher o melhor caminho para construir a pesquisa. Gostaria de lembrar aos funcionários do PPGS/UFG, pela competência e sempre me ajudar a resolver as burocracias. Aos docentes do PPGS/UFG gostaria de deixar o meu agradecimento, pois foram importantes durante o mestrado ao proporcionar troca de conhecimentos e experiências, e pelos conselhos, como foram os professores e professoras: Dr. Flávio Munhoz Sofiati, Dra. Lucinéia Scremin Martins, Dr. Jordão Horta Nunes, Dr. Hans Carillo Guach, Dra. Andréa Vettorassi e o Dr. Jean Carlos Gomes Camargo. E também gostaria de agradecer ao apoio da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil) ao fomentar esta dissertação.

Aos membros da banca de defesa, Prof. Dr. Everton Garcia da Costa da UFRGS e o Prof. Dr. Frederico Henrique Galves Coelho da Rocha da UFG, agradeço a disponibilidade e aos apontamentos críticos para que eu possa me aperfeiçoar nas minhas produções, contribuindo para um debate sobre cultura, sociedade e tecnologia. Tenho certeza que elas serão absolutamente valiosas para a construção da minha trajetória como pesquisador.

Epígrafe

“Desorientação reduz a resistência”
Dead Fish — Doutrina do Choque

*“No amplo progresso entre zero e um
Quanto mais perto
mais distante do que sou”*
Dead Fish - Zero e um

*Quando tudo parecia perdido...
...uma nova esperança acordou!*
Dandara, Long Hat House e Raw Fury

*“A crítica arrancou as flores imaginárias dos grilhões,
para que o homem suporte grilhões desprovidos de fantasias ou consolo,
mas para que se desvencilhe deles e a flor viva desabroche.”*

Karl Marx. crítica da filosofia de Hegel

*“Há aí, ainda, alguém com discernimento sóbrio?
Há, ainda, aí, alguém cuja mente inquieta
Se libertou do aquário de ilusões?!”*
Telas — Ponto Nulo no Céu

AGUIAR, Rodrigo Queiroz de. **Buff no respeito, nerf no ódio: Abordagem sociológica a respeito da violência nos jogos eletrônicos**. 186 p. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO, 2026.

RESUMO

O presente trabalho investiga a relação entre agressividade, preconceito e jogos eletrônicos, problematizando a recorrente associação entre consumo de jogos violentos e comportamentos agressivos. Inserido no contexto das culturas midiáticas no período neoliberal e da ascensão de movimentos de pretensão autoritária que utilizam as mídias digitais como espaços de mobilização, o estudo parte das contribuições da teoria crítica, dos conceitos de agressividade, preconceito e personalidade autoritária, bem como dos estudos culturais críticos de Douglas Kellner e do conceito de cultura da mídia, para analisar como tais fenômenos se manifestam no universo *gamer*. O objetivo é analisar se há relação entre comportamento agressivo e consumo de jogos eletrônicos, bem como compreender as percepções dos próprios jogadores acerca dessa hipótese e investigar as dinâmicas de toxicidade em ambientes virtuais multiplayer. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, fundamentada em revisão bibliográfica e na realização de entrevistas em profundidade com jogadores, cujos relatos foram analisados à luz do referencial teórico adotado. Os resultados indicam que a hipótese de que jogos eletrônicos violentos produzem, de forma direta e generalizada, indivíduos agressivos mostra-se reducionista, uma vez que comportamentos agressivos observados em partidas *online* relacionam-se a fatores como frustração competitiva, disputas por desempenho e reprodução de processos sociais preexistentes. Evidenciou-se também que ambientes virtuais de jogos, historicamente marcados pela predominância masculina e branca, ainda apresentam traços de cultura masculinista e etarista. Apesar da crescente participação de mulheres no Brasil, aspecto que tem gerado preocupação, repercutindo na imprensa e na opinião pública, e que tem sido objeto de estudo de inúmeros pesquisadores, os quais serão citados ao longo desta dissertação. Episódios como a campanha *#Gamergate*, nos Estados Unidos, ilustram que manifestações de preconceito e posturas autoritárias extrapolam os conteúdos dos jogos eletrônicos, articulando-se a contextos sociais mais amplos, como ressentimentos produzidos por desigualdades estruturais e circulação de discursos de ódio nas redes digitais. Conclui-se que a violência constitui fenômeno multifatorial, condicionado por elementos sociais, históricos, políticos e culturais, e que responsabilizar exclusivamente os jogos eletrônicos ofusca fatores estruturais mais profundos. Defende-se, assim, a necessidade de uma abordagem crítica das mídias e do fortalecimento de práticas educativas inclusivas e políticas públicas voltadas à formação para a leitura crítica e à promoção de ambientes digitais mais

Palavras-chave: Jogos eletrônicos; Agressividade; Preconceito; Cultura da mídia; Teoria crítica.

ABSTRACT

This study investigates the relationship between aggressiveness, prejudice, and electronic games, problematizing the recurrent association between the consumption of violent games and aggressive behavior. Situated within the context of media cultures in the neoliberal period and the rise of movements with authoritarian tendencies that use digital media as spaces for mobilization, the research draws on contributions from critical theory. The concepts of aggressiveness, prejudice, and the authoritarian personality, as well as the critical cultural studies of Douglas Kellner and his concept of media culture, in order to analyse how these phenomena manifest within the game universe. The objective is to examine whether there is a relationship between aggressive behavior and the consumption of electronic games, as well as to understand players' own perceptions regarding this hypothesis and to investigate the dynamics of toxicity in multiplayer virtual environments. This is a qualitative study, grounded in a bibliographic review and in-depth interviews with players, whose accounts were analyzed in light of the adopted theoretical framework. The results indicate that the hypothesis that violent electronic games directly and generally produce aggressive individuals is reductionist, since aggressive behaviors observed in online matches are related to factors such as competitive frustration, performance disputes, and the reproduction of preexisting social processes. The finding also reveal that virtual gaming environments, historically marked by male and white predominance, still display traits of masculinist and ageist culture, despite the growing participation of women in Brazil- an aspect that has generated concern, resonating in the press and public opinion, and becoming the subject of numerous scholarly investigations discussed throughout this dissertation. Episodes such as the #Gamergate campaign in the United States illustrate that manifestations of prejudice and authoritarian attitudes extend beyond the content of electronic games, articulating with broader social contexts, including resentments produced by structural inequalities and the circulation of hate speech on digital networks. It is concluded that violence constitutes a multifactorial phenomenon, shaped by social contexts, including resentments produced by structural inequalities and the circulation of hate speech on digital networks. It is concluded that violence constitutes a multifactorial phenomenon, shaped by social, historical, political and cultural elements, and that exclusively blaming electronic games obscures deeper structural factors, Thus, the study advocates for a critical approach to media and for strengthening of educations practices and public polices aimed at fostering critical media literacy and promoting more inclusive digital environments.

Keywords: Videogames; Interactivity; Authoritarian Personality and Aggressiveness; Prejudice.

RESUMEN

El presente trabajo investiga la relación entre agresividad, prejuicio y videojuegos, cuestionando la recurrente asociación entre el consumo de juegos violentos y los comportamientos agresivos. En el contexto de las culturas mediáticas del periodo neoliberal y del auge de movimientos autoritarios que utilizan los medios digitales como espacios de movilización, el estudio parte de las contribuciones de la teoría crítica, los conceptos de agresividad, prejuicio y personalidad autoritaria, así como de los estudios culturales críticos de Douglas Kellner y el concepto de cultura mediática, para analizar cómo se manifiestan estos fenómenos en el universo gamer. El objetivo es analizar si existe una relación entre el comportamiento agresivo y el consumo de videojuegos, así como comprender las percepciones de los propios jugadores sobre esta hipótesis e investigar las dinámicas de toxicidad en entornos virtuales multijugador. Se trata de una investigación cualitativa, basada en una revisión bibliográfica y en la realización de entrevistas en profundidad con jugadores, cuyos relatos se analizaron a la luz del marco teórico adoptado. Los resultados indican que la hipótesis de que los videojuegos violentos producen, de forma directa y generalizada, individuos agresivos resulta reduccionista, ya que los comportamientos agresivos observados en las partidas online están relacionados con factores como la frustración competitiva, las disputas por el rendimiento y la reproducción de procesos sociales preexistentes. También se ha puesto de manifiesto que los entornos virtuales de los videojuegos, históricamente marcados por el predominio masculino y blanco, siguen presentando rasgos de cultura machista y edista, a pesar de la creciente participación de las mujeres en Brasil, un aspecto que ha generado preocupación, ha tenido repercusión en la prensa y en la opinión pública, y ha sido objeto de estudio de numerosos investigadores, que se citarán a lo largo de esta tesis. Episodios como la campaña #Gamergate, en Estados Unidos, ilustran que las manifestaciones de prejuicio y las posturas autoritarias trascienden los contenidos de los videojuegos, articulándose con contextos sociales más amplios, como los resentimientos producidos por las desigualdades estructurales y la circulación de discursos de odio en las redes digitales. Se concluye que la violencia es un fenómeno multifactorial, condicionado por elementos sociales, históricos, políticos y culturales, y que responsabilizar exclusivamente a los videojuegos oculta factores estructurales más profundos. Por lo tanto, se defiende la necesidad de un enfoque crítico de los medios de comunicación y el fortalecimiento de las prácticas educativas y las políticas públicas orientadas a la formación para la lectura crítica y la promoción de entornos digitales más inclusivos.

Palabras clave: Videojuegos; Agresividad; Prejuicio; Cultura mediática; Teoría crítica

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 — O círculo mágico.

Figura 2 — As imagens retratam a interação com inúmeros computadores e consoles, bem como periféricos acessórios de comando e captação de audiovisual.

Figura 3 — *Spacewar!* foi concebido por Steve Russell, Martin Graetz e Wayne Wiitanen em 1961, e é considerado um dos primeiros videogames para um computador digital.

Figura 4 — Mapa de conexões dos principais artigos referente ao tema.

Figura 5 – Representação comparativa de sprites digitais classificados por profundidade de bits (1-bit, 2-bit, 4-bit e 8-bit), ilustrando a discussão sobre a real profundidade gráfica dos chamados “pets 8-bit” no jogo Neopets. Fonte:Reddit.

Gráfico 1 — Gráfico acerca do aumento acentuado no número de artigos de pesquisa sobre videogames violentos após o tiroteio em massa de 1999 na Columbine High School, em Littleton, Colorado.

Quadro 1 — A estrutura da personalidade autoritária.

Quadro 2 — Classificação dos Jogos.

Tabela 1 — Perfil dos entrevistados.

1. *Press start* — Introdução

Nestas primeiras décadas do século XXI, o *videogame* (ou os jogos eletrônicos¹) se tornou uma peça-chave da indústria cultural global e desponta como a mercadoria cultural com a maior receita, ultrapassando, por exemplo, outros ramos do segmento que são consolidados há um longo período, tal qual é o cinema hollywoodiano e os espetáculos musicais. Para fins de informação, no ano de 2023, de acordo com os dados da *Newzoo* (2024), a receita global foi estimada em US\$ 183,9 bilhões, e registrou 3,31 bilhões de jogadores ativos². O levantamento anual da *Newzoo* exhibe números que apontam para o crescimento quantitativo do fenômeno, demonstrando um crescimento no tocante a pessoas que jogam e aderem à cultura *gamer* em seu cotidiano.

Em vista da sua importância como objeto de consumo popular, ela também é considerada como um artefato lúdico e cultural da dita “era digital”, com a finalidade de construir um objeto entretenimento tecnológico. Além disso, destaca-se por proporcionar intensas experiências imersivas e formas de sociabilidade. Em vista desse potencial, foi rapidamente “colonizado” pela lógica econômica e se tornou um setor vibrante de mercado, no tocante à produtividade e consumo que se tornou gradualmente, desde 1970, um ramo lucrativo da indústria cultural. Em função de todos

¹ De acordo com Khaled Jr. (2018, p. 25), os termos *videogames*, jogos de vídeo e jogos eletrônicos possuem o mesmo significado. Isso significa dizer que se trata tanto das plataformas (*Xbox*, *PlayStation*, *Nintendo Switch*, computadores *gamers* e *celulares smartphones*) e jogos (por exemplo, o *Counter-Strike 2*). Em suma, os jogos são transmitidos por meio de aparelhos digitais para serem jogados.

² Os dados estão disponíveis no site da empresa holandesa *Newzoo* em pesquisas direcionadas em informar sobre o engajamento de consumo, membros ativos, receita global e informações sobre as tendências de mercado. Os dados são referentes estão em grande parte disponíveis pela empresa, e a parte voltado a tendência ao mercado se encontra em comercialização, no entanto, seja possível filtrar de forma bruta e filtrá-lo como o ano da pesquisa e outras unidades relativo ao crescimento de consumidores que jogam, assistem aos *streamings gamers*, ou jogos eletrônicos mais consumidos, demografia de jogadores, formas de comportamentos e entre outras. Isso tem sido medido por amostragem quantitativa do crescimento da cultura *gamer* e dos impactos na sociedade. Essas estimativas exigem estudos analíticos e comparativos com os dados qualitativos e também com a demonstração conclusiva desse crescimento e impacto dos jogos eletrônicos na sociedade capitalista recente. Os dados da pesquisa da *Newzoo* se encontram sob o endereço eletrônico: <<https://newzoo.com>>. Desde o início do projeto de pesquisa até a finalização da dissertação, os números se transformaram. Sob uma leitura descritiva dos dados quantitativos publicados pela *Newzoo*, em 2025, o mercado global dos jogos eletrônicos continuou crescendo de forma moderada e estável: conforme mapeado e apresentado nos gráficos, a base de jogadores deve atingir 3,6 bilhões (+4,4% YoY), o equivalente a 61,5% da população online mundial (5,8 bilhões), com forte predominância do *mobile* (3,0 bilhões, +4,5%), seguido por computadores (936 milhões, +3,1%) e *console* (645 milhões, +2,5%). A receita global deve alcançar US\$ 188,8 bilhões (+3,4%), impulsionada principalmente por *consoles* (US\$ 45,9 bi, +5,5%) com novo *hardware* e grandes lançamentos, além de computadores (US\$ 39,9 bi, +2,5%) e *mobile* (US\$ 103,0 bi, +2,9%), embora com crescimento mais moderado na Ásia-Pacífico. O foco do setor se desloca cada vez mais para retenção e monetização inovadora, já que o número de consumidores cresce mais rápido que a receita, indicando leve queda no gasto médio por usuário até 2028 e confirmando a fase de consolidação do mercado (*Newzoo*, 2025). Apesar do crescimento no consumo de jogos eletrônicos, as principais corporações do setor enfrentam momentos de instabilidade econômica, no tocante a demissões em massa e condições de trabalho precarizadas que foram amplamente divulgadas pela imprensa. O lançamento do *GTA VI* pode ser um divisor de águas nos próximos anos. Em virtude disso, o cenário revela um processo de transformação diante das estagnações e possíveis crises que surgem no horizonte da indústria. Mesmo diante dessas contradições, os jogos eletrônicos permanecem como uma das principais formas de lazer na vida cotidiana de milhões de pessoas. Os números apresentados evidenciam esse fenômeno, assim como o fato de que os aparelhos domésticos, agora de forma mais ampla, incluindo celulares *smartphones*, *consoles*, computadores *gamers* e dispositivos portáteis, estão presentes na rotina de grande parte da população como forma de lazer, esporte, trabalho ou utilizados para outros fins.

esses elementos que caracterizam os jogos eletrônicos, e outros que ainda serão mencionados, podemos, portanto, considerá-los um objeto de estudo sociológico, de modo a nos desvencilharmos dos discursos simplificados de que é somente um mero passatempo frívolo e imparcial, e, portanto, desconsiderando a sua complexidade e impacto cultural na sociedade contemporânea.

Diante do incômodo de muitos *gamers* com as narrativas que circulam em setores da sociedade contrários aos jogos eletrônicos, torna-se necessário investigar a relação frequentemente estabelecida entre atos agressivos de jovens e o contato com conteúdos de jogos. Discursos que retratam os jovens como incapazes de distinguir fantasia e realidade reforçam a associação automática entre violência e os jogos eletrônicos. Em meio a uma violência juvenil muitas vezes pouco compreendida, os jogos acabam se tornando alvos de cruzadas morais, resultando, nos últimos anos, em tentativas de criminalização, como o PL 1577/2019, além de decisões judiciais que chegaram a proibir a circulação de determinados títulos no mercado, motivadas pelo pânico moral. Essas decisões foram tomadas sem uma análise aprofundada de seus impactos socioculturais, pedagógicos, psicológicos e políticos.

Por estes e outros motivos que serão evidenciados ao longo deste trabalho, é fundamental compreender por que os jogos eletrônicos se tornaram alvo de perseguição por parte do sensacionalismo midiático e de uma parcela de representantes políticos e da população, bem como por que sua imagem negativa é frequentemente vinculada ao comportamento agressivo. Diante dessa problematização inicial, pretende-se promover um debate rigoroso que evite reducionismos causais e explicações deterministas. Em relação a isso, busca-se responder aos seguintes questionamentos: de que maneira os jogos com conteúdos violentos podem transmitir ao seu público afetos, comportamentos e pensamentos agressivos? A partir disso, mediante constatações recentes, a violência retroalimentada torna-se parte central deste trabalho e o seu impacto na formação subjetiva dos indivíduos.

Durante as entrevistas, a problemática da agressividade e das práticas de preconceito em ambientes multiplayer online (MMO) revelou-se um ponto de atenção frequentemente negligenciado nas discussões públicas. Tal questão adquire relevância ainda maior quando associada aos debates sobre jogos eletrônicos e violência. Nesse contexto, emergem as questões que orientam a segunda parte desta problematização: de que modo os problemas sociais são reproduzidos, catalisados e potencializados nos MMOs? Em que medida esses ambientes favorecem a manifestação de comportamentos tóxicos? Além disso, é pertinente questionar se a cultura gamer apresenta traços autoritários reproduzidos nas interações digitais. Dessa maneira, busca-se compreender como as dinâmicas de poder contribuem para a reprodução de comportamentos autoritários, recorrentes em nosso contexto histórico e político, manifestados por meio de discursos

de ódio, práticas de *doxing*, perseguições, disseminação massiva de desinformação, radicalização política e processos de desumanização.

Esses dois recortes específicos orientam o presente trabalho, que se inicia com a investigação acerca da violência presente nos jogos eletrônicos e de seus possíveis impactos na formação subjetiva de seu público, bem como de sua influência, a longo prazo, no desenvolvimento de comportamentos agressivos. Posteriormente, será realizada uma análise do comportamento autoritário de indivíduos em jogos eletrônicos, considerando suas experiências e as bagagens constitutivas evidenciadas nos relatos dos entrevistados. Nesse sentido, observam-se aspectos relacionados à formação da personalidade, às reações diante da diferença no ciberespaço e aos impactos das configurações de anonimato e da ausência de regulamentação, fatores que podem intensificar tais condutas.

Cabe ressaltar que não se pretende generalizar comportamentos ou presumir uniformidade nas práticas dos indivíduos conectados que jogam os jogos eletrônicos, ao contrário, busca-se identificar e mapear dinâmicas recorrentes, o que reforça a importância de problematizar tais fenômenos.

A presente dissertação fundamenta-se na teoria crítica, especialmente no que se refere ao desvelamento das diversas formas de violência, das forças destrutivas e das relações de poder que atravessam as interações sociais, aplicando essas reflexões aos ambientes digitais. Articula-se também com os estudos culturais, sobretudo no que diz respeito às dinâmicas de codificação e decodificação, reconhecendo que há enquadramentos no processo de produção midiática e que o público não assimila os conteúdos de forma passiva, podendo aceitá-los, negociá-los ou rejeitá-los. Com base na proposta de leitura crítica das mídias de Kellner (2001), que combina essas duas perspectivas para oferecer um olhar mais amplo sobre os objetos de pesquisa, os estudos culturais críticos ampliam o debate sobre a cultura de massa, nos tempos atuais, ao incluir as intersecções entre identidades, ideologias, poder e representações.

Esses aportes teóricos serão apresentados nos dois primeiros capítulos. Em seguida, será desenvolvida uma reflexão sobre o lugar do lúdico na sociedade, questionando sua redução ao mero entretenimento e investigando suas implicações simbólicas, culturais, políticas e sociais. A partir disso, apresenta-se um estudo sobre os jogos eletrônicos, objeto central da dissertação, abordando sua historicidade, seus processos de institucionalização e sua consolidação como prática cultural contemporânea.

Na parte final, empreende-se uma discussão bibliográfica acerca da possível relação de causa e efeito entre jogos eletrônicos e violência, com o intuito de examinar criticamente as principais abordagens teóricas e empíricas que sustentam ou contestam essa associação. Tal debate será aprofundado nos capítulos 2 e 3, buscando problematizar discursos reducionistas e tensionar

interpretações que estabelecem vínculos diretos e lineares entre o consumo de jogos eletrônicos e a produção de comportamentos violentos. Além disso, dedica-se um tópico específico à análise da campanha #Gamergate, compreendida como um fenômeno que presumivelmente extrapolou o universo dos jogos e adquiriu contornos autoritários no ciberespaço, revelando dinâmicas de poder, exclusão e violência que atravessam as culturas *online* de modo mais amplo.

Por fim, a pesquisa de cunho exploratório e explicativo utiliza-se da abordagem qualitativa mediante a entrevista em profundidade como método de coleta de dados em campo. Para a análise dos dados, foi utilizada a análise crítica do discurso (ACD).

Em virtude da problematização e do desenho teórico e metodológico desta dissertação, algumas hipóteses serão testadas, com o objetivo de comprová-las ou, se possível, refutá-las, partindo de observações prévias acerca do fenômeno estudado. Considerando os jogos eletrônicos em modos campanha e *multiplayer* como ecossistemas complexos de interação e de produção, circulação e reprodução de um sistema de símbolos e relações sociais próprias ou internalizadas. Apesar do foco na agressividade e no preconceito, os jogos eletrônicos também promovem cooperação e múltiplas experiências. Todavia, relatos recorrentes de comportamentos hostis justificam a necessidade de uma investigação rigorosa, de modo a evitar explicações monocausais acerca do objeto de estudo.

Assim, a pesquisa dialoga com a teoria crítica, os estudos culturais e a psicologia social para analisar como preconceito, agressividade e destrutividade aparecem no contexto digital por meio de uma dinâmica que tem origem em processos sociais mais amplos, por isso destacando a importância de aprofundar o entendimento sobre a personalidade autoritária e as práticas disruptivas nos espaços virtuais de jogos eletrônicos. Em síntese, conforme a afirmação da pesquisadora Patrícia Ferreira (2025, p. 121), “[...] um espaço de violência disfarçada de liberdade e inovação”.

2. A personalidade autoritária e a cultura da mídia: Crítica diagnóstica e os estudos culturais

Neste capítulo, será empreendida uma discussão acerca do referencial teórico e os principais conceitos acerca do estudo. Para tanto, evidenciando a importância dos conceitos da teoria crítica que serão ferramentas indispensáveis para analisar a forma como as mídias são instrumentalizadas com a finalidade de tornar as massas alheias das contradições no processo produtivo, das relações de produção e de outras formas de dominação. Outros conceitos explorados são os da personalidade autoritária e ideologia que serão fundamentais para entender a adesão aos discursos antidemocráticos, atitudes agressivas e preconceituosas, cinismo e rigidez em relação aos valores tradicionais. Aspectos que serão posteriormente discutidos para compreender como esse fenômeno se estende à esfera digital.

Em adição, propondo preencher as lacunas deixadas dos estudos dos meios de comunicação de massas pela primeira geração da teoria crítica, recorre-se às pesquisas acerca das mídias conforme foi realizado por Kellner (2001) com as bases do “multiculturalismo crítico” enquanto crítica multidimensional a respeito das mídias. À luz dos estudos culturais e da teoria crítica buscou-se evidenciar também que tais dinâmicas geram representações e formas de leitura e interpretação que não garantem, necessariamente, integralmente à intenção dos produtores, nem que as ações encenadas exerçam influência direta e automática sobre os indivíduos que as consomem.

Além de adicionar à discussão os marcadores sociais de diferença — raça, gênero, classe, sexualidade e etc. — que são indispensáveis ao debate ao estudar as diferentes experiências por meio de aspectos de diferenciação social. Levando em consideração os cruzamentos entre esses marcadores, evidenciando experiências de opressão e privilégios para entender, posteriormente, as diferentes experiências e relações sociais no interior dos jogos eletrônicos.

Vale a contribuição de autores como Walter Benjamin, Herbert Marcuse, Max Horkheimer, Theodor Adorno, Douglas Kellner, Wendy Brown e Erich Fromm. Com efeito, elaboramos uma exposição centrada nos aspectos teóricos e metodológicos que fornecerão as bases para a construção da análise do objeto de pesquisa do ponto de vista sociológico.

2.1. “Em tempos de crise, acionem o fascismo”: Estudos a respeito da personalidade autoritária

No início do século XX, a economia capitalista marchava rumo ao progresso, impulsionada pelo desenvolvimento industrial dos séculos anteriores, que sustentava a ideia de evolução e de uma história linear orientada para um desenvolvimento contínuo, cujo período ficou conhecido como

Belle Époque. Contudo, essa visão otimista da evolução histórica negligenciava outros fatores que aconteciam em paralelo a esses avanços como são os casos da corrida armamentista, o imperialismo e o risco iminente de colapso econômico, motivados pela intensa busca por lucro.

Segundo Wiggershaus (2002), é nesse contexto histórico que os autores da primeira geração da Escola de Frankfurt desenvolveram a Teoria Crítica com o objetivo de compreender e revelar as contradições desse modelo de sociedade. Apesar dos avanços econômicos, políticos e científicos, tal modelo culminou na barbárie das duas guerras mundiais, nas grandes crises econômicas, no crescimento das desigualdades, na expansão imperialista além da ascensão dos autoritarismos, que, segundo os discursos da época, eram apresentados como fenômenos exclusivos das “sociedades tradicionais”. Conforme aponta Adorno (2019), o autoritarismo das sociedades tradicionais e do nazifascismo não deve ser compreendido como um fenômeno isolado, ao contrário disso, encontra-se também inscrito nas próprias fissuras e contradições da democracia moderna.

Dessa maneira, os autores desenvolveram uma teoria crítica em contraste com a teoria tradicional, opondo-se a uma razão instrumental que culminou na dominação da natureza externa e interna. De um lado, o ritmo acelerado e as exigências impostas, bem como o consequente afastamento da natureza, geraram um mal-estar que afeta profundamente a saúde mental dos indivíduos na contemporaneidade. Por outro lado, a exploração desregulada e desmedida dos recursos naturais, destinada à manutenção do consumo desenfreado imposto aos indivíduos, têm provocado efeitos ambientais irreversíveis, que impactam diretamente o cotidiano das sociedades, basta observar as catástrofes climáticas que assolam diversas regiões do mundo (Matos, 2003).

Embora o capitalismo tenha promovido avanços científicos e tecnológicos significativos em função da industrialização, os autores da Escola de Frankfurt, com base em análises teóricas e empíricas, argumentaram que tais conquistas foram progressivamente instrumentalizadas como mecanismos de controle social pelas classes detentoras de poder político e econômico. Em vez de contribuir para a emancipação intelectual e o fortalecimento do pensamento crítico do indivíduo, essas inovações passaram a ser orientadas predominantemente pela lógica da maximização do lucro, favorecendo a transmissão de ideologias com finalidade de alienar os indivíduos e também pela reprodução de estruturas de dominação.

Nesse contexto, os estudos de Adorno sobre a sociedade concentram-se na análise dos meios de comunicação de massa, bem como de outros instrumentos de difusão de representações e instituições, que são adaptados como instrumentos de autoconservação deste modelo de sociedade (Wiggershaus, 2002).

Diante dos fatos expostos, autores como Walter Benjamin, Theodor Adorno, Herbert Marcuse, Max Horkheimer, Erich Fromm, entre outros representantes da Escola de Frankfurt,

passaram a refletir sobre os fatores que levaram à desesperança frente às derrotas das lutas revolucionárias na Alemanha entre os anos de 1918 e 1919 (Matos, 2003).

Por consequência dos inúmeros reveses que culminaram na adesão das massas a movimentos autoritários e fascistas. Os autores notaram que a personalidade dos indivíduos foi impactada diretamente pela ideologia³, de modo que os líderes autoritários aproveitam-se dessas ferramentas para cooptar membros. Apesar da forte influência marxista, contudo, para avançar nos estudos acerca desse contexto histórico e captar este fenômeno político e social de forma crítica, os autores também tiveram que se dissociar da tese economicista do marxismo clássico de que o sujeito autoritário adere aos movimentos de massas exclusivamente em tempos de crise⁴. A partir disso, procuraram compreender como em sociedades com elevado desenvolvimento industrial com modelo de sociedade dito democrático, a liberdade dos indivíduos e a solidariedade não foram conquistadas conforme se esperava⁵.

Para isso, os autores articularam uma análise crítica, original e interdisciplinar da sociedade, cultura e tecnologia, por meio das influências do pensamento de Freud, Nietzsche, Marx, Hegel, Kant e Schopenhauer⁶. Com base na crítica desse modelo, Adorno (2019) e os demais autores da teoria crítica, identificaram a importância que a Psicologia Social e a Psicanálise, que agregada a Filosofia, Sociologia⁷ e a História Cultural, desempenharam um papel fundamental para

³ As ideologias da época, que se mantiveram duradouras até os dias atuais, tinham a finalidade de mascarar as contradições existentes e de tratar os indivíduos como objetos para alcançar fins particulares. Da mesma forma, a ideia de progresso assumia o papel de encobrir o discurso de “levar a civilização” a outros povos, funcionando como um instrumento de dominação. Nesse contexto, as pessoas eram reduzidas à condição de coisas, utilizadas como ferramentas para a manutenção de opressões históricas e para a conservação do status quo. Somado a isso, havia a percepção de que seria possível que as massas se levantassem contra esse sistema de produção. Ao passo que reprimiam seus desejos em prol do progresso da sociedade, os indivíduos perceberam que esse avanço estava mascarado pelo lucro dos detentores de capital e do poder político. Ao se revoltarem contra tal estrutura, viram a revolução ser superada por uma contrarrevolução que, por fim, culminou na ascensão de estruturas políticas autoritárias.

⁴ A predisposição dos indivíduos em aderir a opiniões e atitudes antidemocráticas e reacionárias levou os autores a reunirem numerosos instrumentos de pesquisa com objetivo de encontrar respostas para esse fenômeno, por meio de experimentos empíricos, constataram que a instrumentalização das tecnologias e da ciência, foram primordiais para dominação da natureza interna dos indivíduos e a externa, dos recursos naturais. Essas respostas iam na contramão das hipóteses marxistas da época que se limitavam a dar conclusões economicistas.

⁵ Antes mesmo de se refletir sobre o autoritarismo, enquanto fenômeno político, é necessário considerar as questões sociológicas e psicológicas a ele associadas, como os movimentos de massas, as crises, as projeções e a função central do autoritarismo: a relação entre um vasto grupo social, permeado por ressentimento, aceitação do preconceito, aversão à diferença e tendência a apoiar um líder carismático e autoritário. O autoritarismo funciona como uma espécie de fórmula para a preservação do *status quo*; para tanto, símbolos e ideologias são constantemente atualizados, servindo como instrumentos que podem ser mobilizados para sustentar as formas de opressão e exploração inerentes a determinado modo de produção. Além disso, o autoritarismo não se reduz a um fenômeno político: ele é social e encontra-se profundamente arraigado na cultura, sendo promovido como uma ferramenta de controle.

⁶ Nesse sentido, Fromm (1983), por exemplo, realizou uma leitura da cultura e da sociedade de sua época à luz da psicanálise. Ao propor a utilização de técnicas de investigação baseadas no método psicanalítico, como a análise de pensamentos, sonhos, fantasias não censuradas e racionalizações confusas que orientam o agir, o sentir e o pensar, o autor sustenta que tais elementos são fundamentais para compreender as pressões externas, bem como as ações, as experiências, os mecanismos de controle e as formas de manipulação presentes na vida social (Fromm, 1983).

⁷ A relação de troca de conhecimento entre a psicologia ou psicanálise e a sociologia. Como podemos notar nas obras do interacionismo simbólico, pelo qual os recursos da psicologia clínica e do behaviorismo foram fulcrais para Goffman que utilizou-se dessas áreas de conhecimento para conhecer as ações significativas dos atores sociais em suas interações e atuações com outras pessoas e nos mais diferentes ambientes, seja no mundo doméstico, profissional ou nas instituições totais (Goffman, 1961). Elias (1994), recorreu a psicanálise freudiana para estudar as racionalizações que

compreender o particular e o universal, ou seja, os indivíduos e a sociedade. Isto posto, as ciências sociais e da psique em conjunto figuram como uma ferramenta valiosa para compreender a ascensão de fenômenos sociais autoritários, como os sistemas políticos autoritários ditatoriais e o nazifascismo (Adorno, 2015).

Tal aproximação visava entender como a barbárie pôde se instaurar justamente em um período histórico no qual predominava a esperança de um futuro mais promissor, seja por meio de uma revolução e transformação social, seja por uma progressiva democratização das estruturas sociais rumo a uma condição mais humanizada. Dessa forma, compreender as mudanças nas formas de pensar, sentir e agir dos indivíduos que aderiram a esses movimentos tornou-se fundamental para a análise crítica da barbárie. Paralelamente, tornou-se igualmente importante investigar os projetos estruturais em disputa pelo poder, sejam eles de natureza autoritária ou democrática, tendo em vista analisar as implicações dessas configurações para a constituição da subjetividade e para a organização da vida social.

As ciências sociais e a psique, segundo Adorno (2015), com influência dos métodos e técnicas das ciências naturais, são áreas de conhecimento que se desconectaram gradativamente de um conhecimento amplo do indivíduo em sociedade, e do impacto da sociedade no indivíduo, e se tornaram parte da divisão do trabalho do conhecimento, constituindo oposições e afastamento sobre as formas de conhecimentos e seus objetos. A integração realizada por Adorno (2015) é fundamental para análise da sociedade como um todo, acima de tudo das relações e disposições que existem no seu interior.

A primeira consideração se refere ao problema constatado por Adorno (2015) que se constitui na psicologia clínica e na psicanálise, em especial circunscrito ao âmbito terapêutico individual, são criticadas por estarem calcadas na energia pulsional individual que pouco leva em consideração o social. Em vista de que a principal tese proposta por Adorno, se trata de uma cultura que constitui o indivíduo, e o mesmo que está no processo de produção e reprodução deste. A crítica à sociologia e à psicologia foi sendo proposta de acordo com a forma como estavam inclinadas unicamente a estudar seus objetos isoladamente, sem propor uma cooperação interdisciplinar (Adorno, 2015)⁸. A partir do pensamento freudiano foi então um complemento para

levaram a sociedade ocidental a transformar suas formas de convivência e comportamento, o que denominou como processo civilizador. Recentemente, os estudos de Byung Chul Han apontou para a dinâmica do neoliberalismo e seus efeitos sobre as pessoas, promovendo o que o autor nomeou por sociedade da positividade, em que é exigido uma alta pressão por produtividade e atenção ocasionando em inúmeros transtornos psíquicos (Han, 2017).

⁸ A obra escrita por Adorno que contou com a participação de Else Frenkel-Brunswik, Daniel Levinson e Nevitt Sanford, representa um avanço acerca da utilização de métodos e instrumentos quantitativos e qualitativos para a realização de estudos a respeito de fenômenos sociológicos e psicológicos. A psicologia social sociológica é orientada para estudos a certos tipos de comportamentos padronizados e ações uniformes. No artigo de Crochik (2008) sobre a importância da disciplina da Psicologia Social de Theodor Adorno, o autor explica que o fascismo impactou profundamente Adorno, que procurou entender, por meio da utilização de métodos e técnicas, a forma como os indivíduos agem contra seus próprios interesses racionais e aderem a movimentos destrutivos. A crítica de Adorno e Horkheimer (1985) não se direcionava as técnicas científicas, mas estavam voltadas ao pensamento que se reduz a

entender a sociedade moderna a partir de suas racionalidades e as suas contradições afetivas e psíquicas.

Revisitando a obra de Freud sobre “Psicologia das massas e análise do eu”, publicado em 1921, Adorno chama atenção em seu ensaio “Sobre a relação entre psicologia e sociologia”, de 1966, a respeito de que os indivíduos estão integrados às massas pela sua natureza “libidinal” (Adorno, 2015, p. 160). De acordo com Adorno (2015), às instâncias psíquicas do *id/isso* e do *eu/ego* se alimentam mutuamente, entre a pulsão libidinal, a moderação, internalização e a experiência social.

No sentido de que o princípio do prazer é explorado por agitadores autoritários, de tal maneira que as pessoas se curvam às massas, devido às recompensas esperadas. Em vista disso, os meios de comunicação são os instrumentos que eram empregados como expressão de suas ideologias, os meios racionais para atingir os fins irracionais, de forma que foram instrumentalizados pelos líderes e agitadores autoritários para ampliar o seu exercício de poder e alienação social que são considerados como uma ferramenta estratégica da propaganda e também do modo como exploram as condições dos indivíduos para “manipular seus mecanismos inconscientes” (Adorno, 2015, p. 138), uma vez que pode ser construído no imaginário social por intermédio das representações acerca do outro como inimigo declarado, insinuando suas possíveis ameaças de forma indireta em seus discursos.

Em meio a preocupação com a possível expansão de movimentos autoritários para outras regiões, como nos Estados Unidos, ameaçando a democracia, o *Department of Scientific Research do American Jewish Committee*⁹ financiou pesquisas voltadas à investigação do antissemitismo no país. Essas pesquisas também tinham como objetivo fortalecer a democracia diante da ameaça de expansão do fascismo em território norte-americano.

Nesse contexto, entre as décadas de 1940 e 1950, os Estados Unidos despontavam como a principal potência política e econômica mundial, além de projetarem a imagem de país mais democrático da época. Contudo, essa democracia também se estruturava sobre processos de exclusão e privação de direitos de determinados grupos sociais, populações indígenas, negras, imigrantes e outras. Com o intuito de reforçar as instituições e os valores democráticos, as instituições de pesquisa, bem como grupos e movimentos sociais, passaram a fomentar estudos empíricos acerca da predisposição da população a aceitar ideologias antidemocráticas. O objetivo era mapear o grau de disposição dos indivíduos para a aceitação de atitudes, opiniões e valores

matemática, ao positivismo e a crença no progresso e da ordem, e pela reprovação dos cientistas em relação a imaginação e especulação na produção do conhecimento. Conforme aponta Crochík (2008), diversos métodos já foram apropriados por Adorno com objetivo de realizar uma análise crítica da música, tal como foi utilizada a análise de conteúdo. Em estudos sobre personalidade autoritária, o autor empregou métodos psicométricos, como a Escala F, testes clínicos e a técnica de a percepção temática, para realizar coleta de informações em campo sobre as hipóteses que os autores buscavam comprovar.

⁹ Departamento de Pesquisa Científica do Comitê Judaico Americano.

antidemocráticos e preconceituosos, a fim de desenvolver posteriormente estratégias de prevenção e enfrentamento.

Com esse propósito, o Comitê Judaico Americano promoveu inúmeras pesquisas nos Estados Unidos, contando com uma ampla equipe de cientistas sociais e psicólogos, incluindo autores do Instituto de Pesquisa Social da Escola de Frankfurt, que estavam exilados no país. Foram utilizadas diversas técnicas, como testes clínicos, instrumentos psicométricos e entrevistas, buscando identificar e analisar o nível de suscetibilidade e atração dos indivíduos por ideologias autoritárias.

Samuel Flowerman e Max Horkheimer, reuniram pesquisadoras e pesquisadores da Universidade da Califórnia em Berkeley e do Instituto de Pesquisa Social da Escola de Frankfurt, entre eles estavam, Theodor W. Adorno e Leo Lowenthal, com seus colaboradores pelo grupo de *Berkeley Public Opinion Study Group* composto por Else Frenkel-Brunswik, Daniel Levinson e Nevitt Sanford da Universidade da Califórnia, em Berkeley, aplicando formulários e questionários aos trabalhadores, veteranos de guerra e estudantes, abordando temáticas relevantes do contexto social, como o preconceito religioso e racial¹⁰, discriminação, personalidade de tipo autoritária e a desordem política e econômica da época.

Assim, o formulário foi produzido com base nas variáveis dessas estruturas que delineiam superficialmente o tipo de personalidade que o autor buscava na pesquisa. Dessa maneira, observa-se elementos como defesa do *status quo* e dos valores tradicionais, engajamento a conspirações, agressividade, submissão aos líderes, hostilidade e desprezo ao ser humano, projeções dos impulsos emocionais inconscientes e entre outros.

A pontuação da escala representava aproximadamente o tipo de personalidade que a pessoa pertence, assim, o alto escore [pontuação] nas escalas PEC (política-econômica conservadoras) F (fascismo) e E (etnocentrismo) se tratava da personalidade autoritária. Outras personalidades seriam influenciadas pelo nível ideológico de suas opiniões e atitudes, nesse caso, o alto escore na escala PEC representava a força da ideologia conservadora, e o baixo escore se tratava da ideologia liberal. Dessa forma, Crochík (1990) aponta que a PEC manifesta-se com frequência por meio de posicionamentos reacionários a mudanças políticas e econômicas. Em casos de altos escores das escalas F, E e PEC apresentam-se a presença de sujeitos com predisposição a ideias de cunho fascista.

¹⁰A necessidade de estudos sobre o antissemitismo foi central para as exigências da época foi organizada por órgão de fomento com base no contexto histórico de ascensão do fascismo para além do continente europeu. Da mesma forma, o incentivo à pesquisa propôs investigar possíveis soluções para fortalecer a democracia. As pesquisas podem ser adaptadas a diferentes contextos e locais. Em particular, a realidade brasileira, em que a aporofobia, racismo, LGBTQIAPN+fobia, machismo, preconceito religioso, sobretudo em relação a religiões de matriz africana, e entre outros preconceitos. Diante disso, pretende-se personalizar o questionário com base na relação a atitudes agressivas e autoritárias na cultura digital, no caso desta dissertação, em ambientes virtuais de jogos eletrônicos.

Outra técnica empregada pelo autor para coleta de informações em campo foram as entrevistas semidirigidas de apercepção temática (T.A.T), desenvolvido por Murray e Morgan em 1934, na *Harvard Psychological Clinic*. O objetivo dessa técnica projetiva de pesquisa é captar a formação dos desejos, conflitos e mecanismos de defesa subjacentes que se constituem no indivíduo desde a infância. Em vista disso, o pesquisador ou pesquisadora apresenta uma série de imagens e solicita que a pessoa conte uma história sobre cada uma delas. Adorno pondera que a técnica foi adaptada para o que pretendia pesquisar. O material foi analisado com base em cálculos quantitativos (Adorno, 2019).

Em contrapartida, Adorno dizia que: “a quantificação do presente material, embora desejável, não pareceu necessária” (Adorno, 2019, p. 236). Destarte, o autor revela a centralidade da abordagem qualitativa e enfatiza que:

As vantagens desse procedimento suplementar são várias. Eles nos permite explorar a riqueza e a concretude das entrevistas “ao vivo” em um grau que, de outra forma, seria dificilmente alcançável. O que se perde por falta de disciplina rigorosa na interpretação se pode ganhar pela flexibilidade e proximidade com o fenômeno (Adorno, 2019, p. 237).

Diante disso, a ênfase será dada nas técnicas não clínicas, como as entrevistas em profundidade, com foco na relação entre ideologia, estruturas sociais e a personalidade. Em Adorno, as entrevistas centraram-se nos estudos sobre preconceitos, em particular sobre o antissemitismo, como central na sua obra, mas observou outros alvos do preconceito, como o etnocentrismo, racismo “antinegro”, aos imigrantes e os discursos sexistas (Adorno, 2019). Desse modo, no presente projeto, diante da novidade das tecnologias digitais, a produção do questionário será adaptada à cultura digital, em especial aos jogos eletrônicos, bem como as interações que tecem esses espaços e a realidade da condição histórica, política e social do Brasil dos últimos anos¹¹.

2.1.1. Ideologia e personalidade

Em virtude desses estudos acerca da personalidade autoritária, Adorno realizou uma “[...] análise da formação subjetiva nas sociedades democráticas e suas contradições específicas” (Costa, 2019, p. 19). Conforme afirma Costa (2019, p. 19), de um “tipo antropológico autoritário”. Visto que a sociedade moderna e democrática é dotada por contradições, especialmente da oposição ao seu modelo político, que levam os indivíduos a adotarem atitudes, opiniões e valores antidemocráticos, discriminatórios e preconceituosos sobre grupos minoritários, ao passo que está diante da herança de um processo histórico de autopreservação do capitalismo. Os testes aplicados

¹¹ Todavia, sem a escala F dificilmente encontraremos, de forma assertiva em ampla escala, igual ao que Adorno e seus colaboradores realizaram, a predisposição aos ideais fascistas, no entanto, as entrevistas tendem a abarcar os pensamentos e posicionamentos conservadores e reacionários de tipo autoritário e também outras formas de pensamentos e comportamentos, tais como, as posições e pensamentos liberais e revolucionários dos indivíduos.

investigaram, segundo aponta Costa: “[...] fatores psicológicos que tornam o sujeito um *agente* mediador – como receptor e propagador – de ideologias autoritárias” (Costa, 2019, p. 19).

Em virtude disso, Adorno (2019) demonstrou a importância da psicologia social ao explicar como os indivíduos são cooptados por movimentos autoritários, de modo que, um ego frágil e facilmente padronizado pelos sistemas da indústria cultural se tornam suscetíveis a abraçar esse tipo de movimento político. Nesta direção, a teoria social crítica disponibiliza um conjunto de ferramentas teóricas e metodológicas de modo a criar um sujeito crítico face aos movimentos “irracionais” e destrutivos.

Diante desses estudos realizados, os autores salientaram acerca da importância das ideologias, difundidas especialmente pelos meios de comunicação, para a naturalização da dominação e do preconceito. Assim, compreende-se como fatores sociais e culturais moldam subjetividades e reforçam estruturas de poder. Sendo assim, a teoria crítica é uma arma para a leitura das ideologias que influenciam profundamente a formação da personalidade, e mediante isso produziram uma forma de conhecimento que possa conscientizar os oprimidos das correntes que os prendem. Em termos da relação ideologia e personalidade, busca-se aqui abordá-las pela perspectiva da teoria crítica.

O conceito de personalidade, de acordo com Adorno (2019, p. 78), foi definido por: “[...] uma organização de forças mais ou menos duradouras no interior do indivíduo [...] é em grande medida a elas que se deve atribuir a consistência do comportamento — seja verbal ou física”. Crochík (1990) acrescenta que a personalidade como uma “[...] série de características individuais que são produtos de um conjunto de forças psíquicas que atuam conjuntamente, ora antagonicamente no indivíduo e nas suas relações com o meio” (Crochík, 1990, p. 143). Dessa forma, não podem ser consideradas como categorias fixas, inatas e imutáveis, porém são duradouras e, ao mesmo tempo, flexíveis, variando de acordo com o contexto histórico e social com a ideologia que incide sobre os atores sociais.

A personalidade diz respeito a grande variedade que existe entre os humanos, diferente de outros animais que as espécies possuem um comportamento consistente e padrão. O singular de cada indivíduo varia entre o “ser” e o “dever ser”, o que apesar de alguns traços em comuns, existem entre nós variações de comportamento. Assim como, há traços duradouros que definem a sua personalidade. Ela é, portanto, condicionada pelo contexto histórico e sociocultural para além dos impulsos orgânicos (Fromm, 1975).

A propósito desse conceito de personalidade e aprofundando sobre suas características inerentes, Adorno (2019) então chega nas forças da personalidade que consistem em: “[...] necessidades (pulsões, desejos, impulsos emocionais) que variam de um indivíduo para outro em sua qualidade, intensidade, modo de gratificação e objetos de sua fixação e que interagem com

outras necessidades em padrões harmônicos e conflituosos” (Adorno, 2019, p. 79). E a necessidade do indivíduo que molda sua personalidade está calcada em três instâncias: a) emoções primitivas, b) como uma forma para evitar a punição e conservar a boa vontade do grupo, c) manter harmonia e a integridade dentro de si.

Além disso, a energia psíquica transformada em energia psicossocial, segundo Fromm (1975), é convertida pelo caráter. Na personalidade, portanto, pode ser notado as disposições existenciais das necessidades, impulsos orgânicos e o caráter, que é um sistema relativamente duradouro das forças não-instintivas pelo qual o ser humano se vincula com o mundo (Fromm, 1975). De modo a superar a singularização em um mundo externo grandioso e hostil e ao passo que constrói uma relação com o mundo, o ser humano produz suas motivações que criam uma unidade dentro de si, formas de relacionamento e enraizamentos que dão sentido a sua vida.

A necessidade de um objeto de devoção pode ser atendida pela devoção a Deus, ao amor e à verdade — ou pela idolatria de ídolos destrutivos. A necessidade de relacionamento pode ser atendida pelo amor e bondade — ou pela dependência, sadismo, masoquismo, destrutividade. A necessidade de unidade e enraizamento pode ser atendida pelas paixões da solidariedade, unidade, fraternidade, amor e experiência mítica — ou pela embriaguez, vício de drogas, despersonalização. A necessidade de eficácia pode ser atendida pelo amor, pelo trabalho produtivo — ou pelo sadismo e destrutividade. A necessidade de estimulação e de exclusão pode ser atendida pelo interesse produtivo no homem, na natureza, na arte, nas idéias — ou por uma perseguição voraz aos prazeres sempre em mutação. (Fromm, 1975, p. 342)

Se as necessidades são condições biológicas e existenciais bem como sociais para a manutenção da existência humana, o caráter é exclusivo aos humanos e baseado no equilíbrio da variedade de paixões que possuem. Depois de suas necessidades satisfeitas, que tão somente não o faz feliz, os humanos planejam outras formas de alcançar a felicidade. As motivações humanas são as suas paixões, que são energias liberadas para realização de um objetivo, sejam elas racionais: amor, ternura, solidariedade, liberdade e a verdade, e as irracionais: os impulsos narcísicos, destrutivos, de controle, ambiciosos e vorazes. A matéria-prima, portanto, de tudo que dê sentido na vida, ou seja, sonhos, religiões, mitos, arte e entre outras. E são por elas que os indivíduos se dedicam, se mobilizam e excitam.

Outrossim, a consistência do comportamento de um indivíduo vem se manifestar diante das variações do contexto cultural, econômico e histórico, visto que se trata de uma estrutura da personalidade que não é fixa. Assim, como destaca Adorno:

Essa concepção é necessária para explicar a consistência de comportamento em situações bastante variáveis, para explicar a persistência de tendências ideológicas diante de fatos contraditórios e condições sociais radicalmente alteradas, para explicar por que as pessoas em uma mesma situação sociológica têm visões diferentes ou mesmo conflitantes sobre temas sociais e por que pessoas cujo comportamento foi modificado por meio de manipulação psicológica recaem em seus antigos modos tão logo as agências [*agencies*] de manipulação são eliminadas (Adorno, 2019, p. 81)

Nesse ínterim, Adorno (2019) demonstra a estrutura como dinâmica, ao invés de ser associada como uma tendência persistente no indivíduo. Adorno levantou questionamentos e propôs críticas direcionadas à perspectiva de ideólogos que se referiam a essas estruturas da personalidade como algo “inato”, “racial” e exclusivamente “biológico”. Nesse sentido, seus estudos ampliaram significativamente o campo da investigação da personalidade ao incorporar a dimensão histórica e política, visando identificar os traços que articulam os indivíduos às estruturas políticas. Tal perspectiva abrange as múltiplas manifestações e a pluralidade de atitudes, opiniões e valores políticos, além dos quadros de referência culturais que são apropriados e internalizados pelos sujeitos ao longo de seu processo formativo.

De acordo com Crochik (1990), os autores apontaram a personalidade combinada com a condição estrutural de sua época, como, por exemplo, entre essas associações, conforme a psicanálise de Wilhelm Reich, Crochik (1990) então sintetiza que: “[...] a repressão sexual característica de nossa sociedade e exercida, entre outras instâncias sociais, pela família, seria a responsável pela aceitação e submissão às ideologias autoritárias e a infelicidade do indivíduo” (Crochik, 1990, p. 141). Ainda neste mesmo período outra caracterização foi dada, segundo Adorno (2019), o indivíduo suscetível ou fixado às atitudes, opiniões e valores autoritários caracterizando-se pela aceitação e submissão sem questionar às ideologias que são produzidas como uma forma de autoconservação da opressão, dominação, expansionismo e exploração. Em momentos de incerteza, essa postura revela uma predisposição, vinculada a deficiências no processo formativo, à adesão acrítica ao poder, em detrimento da autonomia e do pensamento reflexivo e a: “autonomia do sujeito possibilitada pelo conflito com o poder” (Crochik, 1990, p. 142).

Por outro ponto de vista, na década de 1950, a leitura de Marcuse sobre esse fenômeno, segundo Crochik (1990), é a de que a mediação dada pela família enfraqueceu, ao passo que o indivíduo é socializado “diretamente pelo todo” (Crochik, 1990, p. 142)¹². Fromm (1983), analisa que diante da totalidade estrutural dos projetos políticos e econômicos, imposta aos indivíduos, resulta na renúncia à própria reivindicação da liberdade.

A respeito da personalidade autoritária¹³ em Fromm (1975), revela-se pela presença de impulsos sádicos e masoquistas. Inclina-se um ao outro diante de um sentimento de inferioridade. Nesse sentido, os indivíduos que apresentam uma tendência masoquista tendem a se submeter e se

¹² Crochik (1990) pontua que o controle afeta diretamente a consciência do indivíduo, em que a repressão se dá diretamente através da liberação dos instintos, por uma liberdade instintiva, intitulado por Marcuse (2015) de “dessublimação repressiva”.

¹³ Segundo Fromm, os traços da estrutura do caráter principais a serem destacados são: a) sádico-explorador; b) sádico; c) masoquista; d) amoroso-produtivo; e) destrutivo. Cada um implica diretamente no comportamento de um sujeito. Além delas, outras características em que há uma conversão de energia psíquica em psicossocial. Fromm menciona que essa conversão ocorre de forma diferente com cada contexto histórico, particular a cultura e ambiente de um povo em específico, além da manifestação que cada indivíduo tende a seguir e transmitir modelos, valores e demais exigências para outras gerações.

diminuir para evitar a responsabilidade de comandar, encontrando no líder ou agitador uma figura de autoridade a quem pode se subordinar. Por outro lado, a tendência sádica manifesta-se na busca pela afirmação de superioridade e pelo controle sobre o outro, tratando-o unicamente como um objeto, desprovido de subjetividade. Essa dialética decorre da análise psicanalítica segundo a qual os sujeitos abdicam da própria liberdade em função do controle ou da dominação exercida pelo outro por temer a solidão e as incertezas em relação à liberdade e a sua autonomia.

Desse modo, segundo Adorno (2019), a personalidade autoritária está calcada na racionalidade instrumental seguindo os valores tradicionais, se apoiando no preconceito e no conservadorismo político e econômico. Ao contrário da ideologia liberal-progressista e revolucionária que zelam pelas ideias emancipatórias e progressistas, de reforma e/ou transformação social. As instâncias da mente (*id*, *ego* e *superego*) de uma pessoa não-autoritária estão mais equilibradas do que uma de personalidade autoritária, pelo qual é caracterizada por neurose beirando a psicose. De tal modo que o sofrimento e a angústia acentuados podem alcançar o nível de perda da realidade (Crochík, 1990).

Crochík (1990), pondera a respeito de que os sujeitos com posicionamentos progressistas e revolucionários podem em algum momento se posicionar e endossar ideias e ações conservadoras, porém, com grau de intensidade menor.

Por consequência disso, uma personalidade que lidará de forma racional preza pela formação do ego que seja capaz de lidar com os impulsos do *id* e as exigências do *superego*¹⁴. No entanto, conforme Crochík (1990), a má formação perpassa pelo reforço e fortalecimento, mais tarde, da autoridade. E isso resulta na formação da personalidade autoritária, conduzindo a pessoa a desenvolver uma agressividade e estereotipia a grupos externos (Adorno, 2019). A presença da família é importante na formação do *ego*. Todavia, segundo Crochík (1990), as transformações nas estruturas econômicas e políticas tem o enfraquecimento da família enquanto condução do conhecimento do todo ao subjetivo da criança, mais recentemente, essa função tem sido transferida para a cultura de massas na formação do sujeito.

Cumprido destacar que a história de vida de cada indivíduo está relacionada à cultura e às relações de produção. Desde a infância, o indivíduo se desenvolve gradualmente passando por renúncias, privações e desejos. Em uma sociedade totalitária a diferença é anulada. Por este motivo, Adorno (2019) enfatiza a importância de compreender os processos de ajustamento e resistência em relação à cultura. Essa cultura, profundamente imbricada nas estruturas políticas, econômicas e sociais, opera como um mecanismo que retroalimenta a própria dinâmica da sociedade, podendo

¹⁴ Conforme argumenta Adorno (2019), o superego é um “agência psicológica da sociedade dentro do indivíduo” (Adorno, 2019, p. 284). Agentes sociais que assumem um processo regular de algo internalizado e inconsciente dos familiares, das normas institucionais e outros membros da sociedades.

tanto reproduzir as ideologias dominantes quanto, em determinados contextos, expressar as vozes e experiências dos grupos oprimidos.

A propósito disso, desenvolvem sobre os indivíduos ações autoiniciadas e que indicam em relação às transformações e resistências na constituição de vida do indivíduo. Adorno faz duras críticas a algo inato ao indivíduo. Sendo assim, a psicanálise contribui quando procura conhecer como se desenvolve desde a infância o padrão de comportamento que passa a ser depois imitado inconscientemente, como pode ser visto em Horkheimer:

Escritores modernos dizem-nos que o impulso mimético da criança, sua insistência em imitar todos e tudo, inclusive seus próprios sentimentos, é um dos meios de aprendizagem, particularmente naqueles estágios iniciais e quase inconscientes do desenvolvimento pessoal, quando se determina o futuro caráter do indivíduo, seus modos de reação, seus padrões gerais de comportamento. O corpo todo é um órgão de expressão mimética. É por meio dessa faculdade que um ser humano adquire sua maneira especial de rir e chorar, de falar e julgar. Apenas nas fases posteriores da infância essa imitação inconsciente é subordinada à imitação consciente e a métodos racionais de aprendizagem. [...] Adaptar-se significa tornar-se igual ao mundo dos objetos para fins de autopreservação. [...] o impulso mimético jamais será realmente superado. Os homens retornam a ele de uma forma regressiva e distorcida. (Horkheimer, 2015, p. 128, 129 - 130).

A *mimesis*, segundo a leitura das obras de Walter Benjamin por Eichenberger; Pereira; Vargas (2015), a respeito da influência que a mimese tem no sujeito, como uma referência na infância e no processo de desenvolvimento. Assim, a mimese possui dois pontos importantes na formação do sujeito desde a infância, de modo que a primeira consiste na potencialidade de *recriar* a realidade por meio da linguagem e do lúdico, enquanto, na segunda, o modelo tradicional tende implicar a uma renúncia da espontaneidade por meras repetições.

Em consonância, o indivíduo desde a infância se identifica com a sua sociedade. A família é quem faz o processo de conduzir de formar e ajustar a criança de acordo com as convenções sociais. E impõe obstáculos para qualquer que seja a *mimesis* que se opõe a ela (Marcuse, 2015). Sobre esse reforço mimético, o autor explica a respeito do retorno à imitação inconsciente e aos métodos racionais de aprendizagem. Durante o desenvolvimento na infância, a indústria cultural também pode ocupar um lugar estratégico no modo como a criança sente, olha e imagina o mundo. Sendo assim, os meios de comunicação não determinam a forma como as crianças vão agir no futuro, mas é um meio, além de tantas outras vivências que têm a tendência de formação do indivíduo.

Diante da teorização acerca da personalidade, o autor propôs uma lista que abrangia as características de uma personalidade autoritária, enquanto, de outro modo, para realizar o estudo experimental, Adorno (2019) e seus colaboradores propuseram a escala Likert com objetivo de mensurar as predisposições a pensamentos e posicionamentos superficiais na personalidade dos indivíduos, sejam democráticos ou autoritários¹⁵. O quadro a seguir demonstra essa estrutura:

¹⁵ A escala produzida por Theodor Adorno e seus colaboradores da pesquisa social foi baseada no tipo Likert, e cruzavam com questões fundamentada na AS (antissemitismo), F (Fascismo), E (etnocentrismo) e PEC (conservadorismo político-econômico),

As variáveis em questão estão listadas a seguir, junto de uma breve definição de cada uma:	
<i>Convencionalismo</i>	Adesão rígida aos valores convencionais, de classe média.
<i>Submissão autoritária</i>	Atitude submissa, acrítica a autoridades morais idealizadas do <i>ingroup</i> ,
<i>Agressão autoritária</i>	Tendência a vigiar e condenar, rejeitar e punir pessoas que violam os valores convencionais.
<i>Anti-intracepção</i>	Oposição ao subjetivo, ao imaginativo, a um espírito compassivo.
<i>Superstição e estereotipia</i>	A crença em determinantes místicos do destino individual; a disposição a pensar por meio de categorias rígidas.
<i>Poder e dureza</i>	Preocupação com a dimensão de dominação-submissão, forte-fraco, líder-agitador; identificação com figuras de poder; ênfase excessiva nos atributos convencionalizados do eu; asserção exagerada de força e dureza.
<i>Destrutividade e cinismo</i>	Hostilidade generalizada, desprezo pelo ser humano.
<i>Projetividade</i>	A disposição para acreditar que coisas <i>tresloucadas</i> [<i>wild</i>] e perigosas acontecem no mundo; a projeção para fora de impulsos emocionais inconscientes.
<i>Sexo</i>	Preocupação exagerada com eventos sexuais.
Quadro 1 - A estrutura da personalidade autoritária (Adorno, 2019, p. 135) ¹⁶	

Esta estrutura de personalidade autoritária formulada por Adorno e colaboradores serve como um conjunto de traços interligados de um modelo analítico para interpretar condições e tendências psicológicas. Sendo assim, a agressividade a grupos externos, submissão autoritária, rigidez moral e convencionalismo, são traços centrais para se entender a personalidade autoritária, tanto por meio de pesquisas em escala ou por pesquisas qualitativas.

A ideologia tem um poder estratégico de reprodução desta lógica, que impacta decisivamente na estrutura da personalidade de um indivíduo. Conforme assinala os autores da Escola de Frankfurt, pois, acima de tudo, a ideologia não é uma “ideia” fixa pois se modifica de acordo com os contextos históricos, representando de forma mais ou menos realistas, as dinâmicas políticas e econômicas do capitalismo (Horkheimer, 2015).

Dessa maneira, “À medida que a ideologia se tornou mais realista, mais pé no chão, sua inerente contradição com a realidade, sua absurdidade, cresceu. Enquanto as massas pensam em si mesmas como criadoras de seu próprio destino, elas são objetos de seus líderes” (Horkheimer, 2015, p. 163). Essa menção representa como Horkheimer se refere às ideias, ações e formas de organização da sociedade que são mistificadas para criar uma sensação de que o sujeito tem controle do seu próprio destino. Sob a posse dos que controlam e coordenam a sociedade capitalista,

¹⁶ O quadro apresentado de acordo com o formulado por Adorno (2019) foi central na produção do roteiro de pesquisa para a entrevista em profundidade.

as ideologias de instituições milenares, que em sociedades pré-capitalistas monopolizavam o poder, como as instituições religiosas e militares, precisaram se adaptar e encaixar ao novo modo de produção (Horkheimer, 2015).

Como foi apontado por Adorno no ensaio intitulado de “Crítica cultural e sociedade”, de 1949, o autor explica, portanto, que: “a noção de ideologia foi transformada de um meio de conhecimento em um meio de controle do conhecimento” (Adorno, 2021, p. 87). Dessa maneira, a visão adorniana sobre a ideologia se refere ao conhecimento e a subjetividade instrumentalizada e rotulada com objetivo de empobrecer as relações humanas (Fianco, 2010). Conforme assinala Fianco (2010, p. 32):

Isto ocasiona, na esfera das relações interpessoais, um enfraquecimento infame da lealdade e da sinceridade, pois ensina a todos, ao longo de toda a vida, em cada dia um pouco e a cada dia mais, que é necessário saber mentir, fingir e manipular para poder ter o sucesso propagandeado pela ideologia de consumo.

Cada uma dessas estruturas, pelas imagens, sons e textos da publicidade, desenvolvem instrumentos para organizar a sociedade conforme os interesses de quem a produz. Nessa direção, ocorre uma produção, recepção e circulação das ideias dos grupos sociais por meio das opiniões, atitudes e valores que transitam pelos meios de comunicação de massa e o público, quanto pelos próprios membros familiares, grupos religiosos e movimentos políticos. Os próprios indivíduos aderem e costumam ideologias de diferentes sistemas existentes. À vista disso, a ideologia-em-prontidão se refere ao seu caráter de receptividade e a ideologia-em-palavras-e-ação são postas em práticas. Em suma, as estruturas compostas pela personalidade de um indivíduo partem de um todo baseado nas ideologias, pelo contexto histórico ao qual está inserido e pelas necessidades subjacentes satisfeitas ou frustradas (Adorno, 2019).

Adorno (2019) reforçou que as ideologias não são permanentes e que nem todos os indivíduos aderem às ideias, ideais e valores dos grupos socioeconômicos aos que pertencem. O autor chama atenção que os sujeitos costumam as ideologias de acordo com seus interesses¹⁷. Por exemplo, um membro da classe trabalhadora nem sempre está de acordo com as crenças, ideais e valores de seu grupo, mas, por razões que podem elevar seu padrão de vida, pode fazer com que defenda ideologias da classe dominante, assim como também a classe média¹⁸ pode defender valores e crenças antidemocráticas para fazer valer seus interesses sobre outras classes.

Outro aspecto notado por Adorno (2019) é que as ideologias são difundidas pela indústria cultural com objetivo de causar pânico na sociedade, sempre com opiniões de que os imigrantes e as minorias são responsáveis por causar sensação de medo nos indivíduos, manter desigualdades e gerar ondas de violências. Esse tipo de estratégia foi constatado como principal ferramenta para a

¹⁷ A agência dos indivíduos atua aqui, na visão de Adorno, em sua forma reduzida a escolha consciente de ideologias de acordo com seus interesses.

¹⁸ Já dizia Marx já se tratava a classe média como conservadora em face à emancipação humana (Marx, 2013).

manutenção do sistema vigente e instaurar uma condição de medo em relação ao outro, justificando a violência em grande escala¹⁹.

Em complemento a essa definição de Adorno, deve-se destacar que, conforme aponta Kellner;

[...] tanto um processo de representação, figuração, imagem e retórica quanto um processo de discursos e idéias. Além disso, é por meio do estabelecimento de um conjunto de representações que se fixa uma ideologia política [...] A ideologia pressupõe que “eu” sou a norma, que todos são como eu, que qualquer coisa diferente não é normal. (Kellner, 2001, p. 82-83).

Na visão de Adorno (2019), não é possível dar uma resposta definitiva, nem sequer refletir a sociedade se limitando aos termos morais. Os estudos de natureza subjetiva buscam apreender, por meio das opiniões, atitudes e valores dos indivíduos, os modos pelos quais se articulam e se transmitem as ideologias liberais, revolucionárias e autoritárias, contribuindo para a formação de personalidades e a consolidação de padrões comportamentais. Nessa direção, os estudos objetivos são necessários para compreender a dimensão estrutural de um projeto político autoritário, bem como podem ser vistos na ênfase e cooptação de sujeitos que assumem posições preconceituosas e por atitudes e valores antidemocráticos e autoritários.

2.1.2. Perspectiva adorniana a respeito do conceito de preconceito

Nos estudos a respeito da personalidade autoritária, analisam-se as estruturas que a constituem, entre as quais se destacam a agressão autoritária e as estereotipias. Nesse sentido, o preconceito, conforme assinala Crochík (1990), configura-se como um fenômeno histórico e social, resultante da cristalização de conceitos distorcidos e irracionais que fomentam a diferenciação assimétrica entre grupos e entre identidades sociais. Por meio dos estereótipos, constrói-se uma visão simplificada e distorcida da realidade, que atua também na manutenção das hierarquias e na reprodução das desigualdades sociais.

Os efeitos dos preconceitos, que impactam decisivamente as preferências e as escolhas e o tratamento das pessoas. Tais preconceitos manifestam-se na discriminação relacionada à contratação de emprego, na seleção de candidatos com determinado “perfil”, na interrupção de uma pessoa com base em suas características físicas e escolhas e em diversos outros exemplos do cotidiano. Segundo Adorno (2019) e Crochík (1990), a discriminação associada às estruturas da personalidade autoritária e narcisista, evidencia que tal configuração psíquica torna o indivíduo mais suscetível à adesão a fenômenos políticos de caráter reacionário e à manifestação de atitudes

¹⁹ Autores pós-coloniais, como Appudarai (2009) explicam a violência em grande escala contra minorias mediante estratégias de grupos dominantes ao causar terror e pânico social através de desinformações difundidas por meio das mídias e, recentemente, pelas redes sociais.

discriminatórias frente às minorias sociais. Assim, o preconceito revela-se não apenas como uma disposição individual, mas como um produto de processos sociais mais amplos, nos quais a subjetividade se conforma às exigências de dominação e controle.

Adorno (2015) ao tratar sobre “Tabus sexuais e direito hoje” de 1967, chamou atenção para o fato de pessoas com aquela estrutura de caráter autoritário serem perturbadas por fantasias de perseguição. Conjurando novamente a psicanálise, na obra “Introdução à “A Personalidade Autoritária”, traz a perspectiva do preconceito como uma resposta negativa e uma imposição desigual estabelecida por uma via ideológica que destaca as diferenças entre as pessoas e os seus grupos e identidades. Dessa forma, isso surge desde o processo formativo na infância, Adorno (2019) chama atenção para a história de vida do indivíduo desde a infância, na forma como o temor infantil pelo diferente é preenchido nas próximas etapas da vida por um “grupo” em específico, em outras palavras, de um medo que se torna inconsciente e é transferido para um outro objeto.

O autor argumenta que a discriminação pode ser desviada para um outro grupo de distância social ainda maior. Diferentemente do paranóico que desvia seu ódio para qualquer outra pessoa, ao agir com preconceito, ela tem um alvo como objeto de seu ódio. Esse ódio e a sua reprodução existem em vista de uma ideologia que sustenta a diferença dos “*ingroups*” contra os “*outgroups*”²⁰. Conforme afirma o autor: “[...] a mentalidade do sujeito preconceituoso caracteriza-se por pensar em termos de “*ingroups*” e “*outgroups*” rigidamente contrastantes” (Adorno, 2019, p. 275). O preconceito surge desse inimigo imaginário construído para se temer e/ou odiar, na medida em que a sua desproporção existe entre fraqueza social e a sua onipresença, trata-se de um mecanismo cuja projeção está em ação.

A fantasia de que os grupos que ameaçam a hegemonia de um indivíduo/grupo em relação a outros, designando que estão por toda parte, representa um risco ao seu modo de vida e aos privilégios. Os agitadores se aproveitam do medo e da incerteza para alimentar as massas com ideologias que desorientam os indivíduos, levando-os a perceber neles próprios o problema. Dessa maneira, o autor explica que:

[...] a ignorância e a confusão generalizadas de nossos sujeitos quando se trata de questões sociais para além do alcance de suas experiências mais imediatas. A objetificação dos processos sociais, sua obediência a leis intrinsecamente supraindividuais, parece resultar em

²⁰ Essa divisão em dois pode ocorrer em relação a determinados grupos sociais. Para além da distinção entre *ingroup* e *outgroup*, Adorno menciona a existência de subdivisões internas, como quando se refere às “duas categorias de judeus”. Nesse caso, a relação entre “*in*” e “*out*” passa a operar também no interior do próprio grupo, de modo que alguns membros do *outgroup* podem ser percebidos como “bons”, enquanto outros permanecem estigmatizados. Ainda assim, a clivagem entre *ingroup* e *outgroup* tende a assumir maior intensidade no indivíduo preconceituoso. Considerando que as relações sociais não são estáticas, Adorno (2019) aponta que a aversão pode ser transferida de um grupo para outro, de acordo com as intencionalidades e as relações de poder historicamente constituídas. Outro aspecto central de sua teoria é o conceito de distância social, enfatizando que o “bom” é frequentemente associado àquilo que se encontra próximo ao sujeito, enquanto o “mal” é projetado sobre o que lhe é distante. Como exemplo, Adorno menciona os judeus autóctones que discriminavam e confrontavam judeus refugiados e imigrantes oriundos do leste europeu (Adorno, 2019).

uma alienação intelectual do indivíduo em relação à sociedade. Essa alienação é experienciada pelo indivíduo como desorientação, concomitante ao medo e à incerteza. [...] a estereotipia política e a personalização podem ser entendidas como dispositivos para superar esse desconfortável estado de coisas (Adorno, 2019, p. 266)

A propósito disso, segundo Adorno (2019, p. 263), a definição de estereotipia é de suma importância para compreender o processo de construção e reprodução de ideologia que distorcem a realidade, assim: “A estereotipia é um dispositivo para se ver as coisas confortavelmente, uma vez que, no entanto, ela se alimenta de fontes inconscientes profundas, as distorções que ocorrem não podem ser corrigidas somente pelo *olhar* real”. Adorno (2019) assinala que para uma pessoa preconceituosa a experiência é predeterminada pela estereotipia. Para combater isso, Adorno (2019, p. 264) sugere: “deve-se reconstruir a capacidade de se ter experiências para evitar o crescimento de ideias malignas no sentido mais clínico e literal possível”.

Os instrumentos psicológicos empregados para disseminar o preconceito e estereótipos como uma forma de se dirigir ao *outgroup*, nas palavras do autor: “Uma vez que o clichê continuamente torna o *outgroup* mau e o *ingroup* bom, o padrão de orientação antissemita [da pessoa preconceituosa] oferece gratificações emocionais e narcísicas que tendem botar abaixo às barreiras da autocrítica racional” (Adorno, 2019, p. 267-268). Diante dessas definições, Adorno as aplicou para analisar as entrevistas dos colaboradores da pesquisa que tiveram pontuações elevadas e foram encontradas nesses relatos, o que eles pensavam sobre os judeus e negros, as principais delas foram: de que os judeus e negros são um “problema”, que representariam um risco para a sociedade; para os “juízes” de percepção “superior” reivindicam, como qualquer outro problema, uma intervenção e solução deste “problema”. Para velar o preconceito, eles dizem que todos são iguais e que podem ser reconhecidos como tais sem exceções (Adorno, 2019).

Esses relatos apresentados pelos entrevistados são usados por Adorno para chegar em algumas conclusões. A primeira, o autor considera que: “[...] se agarram ao preconceito sob uma espécie de compulsão que aparentemente é mais forte do que as agências morais e racionais contrárias disponíveis a ele” (Adorno, 2019, p. 272). Em outras palavras, representa a orientação de mundo dessas pessoas que o seu ressentimento, medo ou incerteza, e em resposta agem com discriminação, culminando na relação entre a realidade moldada pelo ponto de vista de uma estranha fantasia, o hiato com a realidade social, condicionado de forma preconcebida, generalizada e simplificada, sem uma averiguação crítica dessa crença e dos valores que orientam sua forma de ver o mundo.

A segunda consiste em um desejo de superioridade em relação ao objeto. Dessa maneira, conforme sublinhado: “Sua insaciabilidade é indicativa da tremenda energia libidinal que ela investiu em seu complexo judaico [...] Expressar seu antissemitismo obviamente funciona para ela

como uma satisfação de desejos, tanto no que diz respeito à agressividade quanto ao desejo de superioridade intelectual” (Adorno, 2019, p. 273).

No interior das relações com os *outgroups*, existem aqueles que são mais próximos, que não são totalmente aceitos, mas possuem um tratamento diferente em relação àqueles que estão mais distantes e que são alvos da aversão. O autor cita alguns relatos nesse sentido, aquele que se refere “Existem judeus e judeus” ou “alguns dos meus melhores amigos são judeus”. Nesse caso, ao considerar uma ou outra pessoa como exceção, é do ponto de vista estratégico e não borra as linhas divisórias, o que revela um tipo de preconceito velado. Além de utilizar esse discurso não quer dizer que a pessoa compreende ou rejeita as estruturas sociais que a produzem, assim como, uma relação que pode coexistir com preconceitos internalizados e práticas sociais discriminatórias. Por outro lado, ela tenta se proteger da acusação de preconceito: “A fraqueza intrínseca da ideia do “melhor amigo”, que simula a experiência humana sem expressá-la verdadeiramente, mostra-se na seguinte citação, na qual a linha divisória entre o amigo e os “*kikes*”²¹ é desenhada de tal maneira que até mesmo o amigo não é totalmente aceito” (Adorno, 2019, p. 280).

A racionalização de um desejo destrutivo faz com que uma pessoa preconceituosa justifique que um grupo, alvo de sua irracionalidade, é culpado pela sua condição inata de um mal interior. Adorno (2019) afirma que por razões psicológicas profundas e poderosas, ele quer se ater ao estereótipo. O traço psicológico pelo qual a pessoa extremamente preconceituosa dispõe de um “totalitarismo psicológico”, uma imagem microcós mica do Estado totalitário que ele considera ser o mais adequado (Adorno, 2019). Além de que ela silencia sua consciência e projeta, consciente e inconscientemente, o ódio para aquele que acredita ameaçá-los.

Os baixos pontuadores, alvo secundário da pesquisa de Adorno e seus colaboradores, possuem características notáveis que foram ponderadas pelo autor. As pessoas com baixas pontuações adotam posturas mais racionais como a empatia, ações de correção ou/e a ideia e reivindicação de justiça em relação às outras pessoas, não tratando como “objeto” outras pessoas do “*outgroup*”. A rejeição dos estereótipos e a identificação com outras pessoas “*outgroups*” é outro ponto de destaque.

A discriminação é considerada por sujeitos de baixa pontuação como uma atitude que viola o princípio de igualdade entre todos os humanos. A sua individualidade é bem mais constituída, possuindo um senso de justiça bem formado dentro da sua personalidade, bem como se desvencilhar das ideologias postas em circulação em que pregam a manutenção do status quo, isto é, da desigualdade entre os indivíduos pelo o que elas são ou por suas escolhas. Essas que não

²¹ É um termo para desdenhar de uma pessoa judia mais pobre que se mudaram para os Estados Unidos.

olham para o mundo de forma hipostasiada com algo dado e concreto, nem tampouco uma natureza humana rígida e imutável²² (Adorno, 2019).

Em síntese da crítica ao material das entrevistas realizada por Adorno (2019), os indivíduos preconceituosos além da projeção e ódio face ao “objeto”, tem uma postura antidemocrática pelo qual buscam também abolir a forma de governo democrático e impor uma forma política unidimensional que atenda os interesses de um só grupo.

2.1.3. O conceito de agressividade sob perspectiva da teoria crítica

O presente tópico tem como objetivo apresentar as principais perspectivas acerca da agressividade, suas condições de manifestação e as propostas teóricas que a explicam. De acordo com Fromm (1975), desde o século XIX inúmeros autores e autoras abordam sob diferentes prismas o fenômeno da agressividade, alinhados às mais diversas áreas do conhecimento, tais como a neurociência, a fisiologia, a antropologia, a psicanálise e a sociologia. Esse movimento favoreceu o desenvolvimento de múltiplas propostas teóricas, que vão desde as concepções instintivistas e neointintivistas, behavioristas e o neobehaviorismo, até as formas críticas e humanistas, que buscam compreender esse aspecto constitutivo da subjetividade humana.

Diante desta interim, inicialmente serão discutidas as primeiras formulações sobre a agressividade a partir dos escritos do psicanalista Erich Fromm. Em seguida, examina-se a forma como a agressividade destrutiva se articula ao poder e à desigualdade social na perspectiva de Theodor Adorno, Erich Fromm e Marcuse. Por fim, será apresentada uma análise contemporânea do fenômeno, tomando como referência as obras da filósofa e cientista política Wendy Brown.

A primeira proposta para um estudo sistemático a respeito da agressividade foi realizada no século XIX, a partir da perspectiva dos instintivistas que declararam que os instintos são alimentados por fluxos de energias que pode ser liberada em reação a estímulos externos. De acordo com Freud, o instinto de vida existe para preservar a vida, enquanto, por outro lado, é possível que exista, com maior ou menor intensidade, controlada ou não, um instinto de morte destrutivo que direciona tanto para dentro de si quanto para fora. Esse instinto tende a afetar os outros antes que a própria pessoa, o que foi designado por instituto de destruição (Freud, 2011; Fromm, 1975)²³.

²² Adorno (2019) apresentou trechos de participantes de baixa pontuação que tinham falas preconceituosas acerca dos judeus.

²³ Segundo Fromm (1975), diversos autores seguem a concepção hobbesiana segundo a qual os impulsos dos seres humanos caçadores e coletores estariam associados a um constante estado de guerra, ideia que, porém, constitui um clichê da perspectiva especulativa filosófica de Hobbes. A premissa de que o homem primitivo é essencialmente agressivo não se sustenta em evidências empíricas; no caso de Lorenz, esse entendimento baseia-se sobretudo em observações e materiais provenientes do comportamento animal, posteriormente aplicados ao estudo da agressividade humana. Lorenz, pesquisador das ciências biológicas, buscou explicar o comportamento humano a partir das conclusões derivadas de seus estudos sobre o comportamento animal. Conforme expõe Fromm (1975), na ausência de dados consistentes, Lorenz apoiou-se na noção de que a agressividade seria geneticamente transmitida, ou seja, resultado da

Na contramão dessa definição, influenciados pelo positivismo lógico e em contraponto às hipóteses da psicanálise, Watson e posteriormente Skinner desenvolveram o behaviorismo metodológico com a finalidade de captar cientificamente como o ambiente molda nossos comportamentos. Visto que, o subjetivismo da psicanálise é alvo de críticas pelo behaviorismo. Para os behavioristas, o comportamento é condicionado pelo meio no qual recebem reforços e punições. De tal modo que compreendem o comportamento agressivo é uma resposta aos reforços ou pelas punições, além de ser aprendido em observação a uma outra pessoa²⁴.

Em crítica aos ambientalistas, tais como os behavioristas, Fromm (1975) afirma que estes estavam inclinados a compreender o “condicionamento operante” de forma estrita, deixando de lado o próprio sujeito que se comporta, bem como seus conflitos internos, desejos hereditários, emoções, paixões e instintos. O autor sustenta que ambas as perspectivas, apesar dos pontos cegos presentes em cada teoria, são bastante frutíferas para a compreensão do fenômeno da agressividade.

Fromm (1975), que apesar de ter sido realizado há décadas atrás, trouxe comprovações científicas e provocações importantes, por intermédio de uma discussão riquíssima para entender a anatomia da destrutividade humana. Dessa forma, as descobertas e experiências pelas áreas de conhecimento da neurociência e da psicologia social, promoveram avanços relevantes no que tange aos estudos acerca do comportamento agressivo. Os psicanalistas marxistas, a explicam incluindo a uma análise histórica e sócio-cultural, na medida que por meio dessas estruturas, o indivíduo tem que reprimir seus desejos e adaptar a dinâmica da sociedade em que está inserido. A título de exemplo, a teoria crítica chama atenção para os impulsos orgânicos e não-orgânicos, aos afetos e paixões, que são racionalizados e reprimidos.

No âmbito histórico, Fromm (1975) constatou, a partir de estudos de diversos materiais arqueológicos, antropológicos e históricos, que, ao contrário do que a sociedade moderna e “civilizada” costuma pressupor, os povos originários não são agressivos no sentido da crueldade e da destrutividade. Nesse sentido, o impulso de fuga dos nossos ancestrais foi reprimido e deslocado para o impulso de luta pelas sociedades sedentárias, que adotaram um estilo de vida distinto daquele de sobrevivência predominante nos grupos caçadores-coletores. Os instintos de fuga são

seleção natural. Fromm acrescenta, por fim, que a agressividade deixou de operar como instinto voltado à autopreservação da vida e passou a constituir uma ameaça à própria vida.

²⁴ A partir dessa corrente de pensamento, outros psicólogos mais recentes trataram o comportamento condicionado e operacionalizado com as emoções, sendo assim, não motivado por um instinto “inato”, mas por impulsos desencadeados por estímulos externos (Ferreira; Lourenço, 2003). A teoria do impulso do psicólogo social Leonard Berkowitz que desenvolveu a hipótese da frustração-agressão, entende que a frustração do indivíduo em relação a algo provoca um sentimento, ações e pensamentos agressivos e também a outros afetos negativos. Esse estado de frustração cessa a partir do momento que o indivíduo cometa algum ato agressivo. Outra hipótese é a apresentada pelo autor Albert Bandura sobre a agressividade e outros afetos, emoções e comportamentos que passam por uma aquisição e regulação. A sua teoria é embasada no processo de aprendizagem pelo qual são recompensadas ou punidas, e são apreendidas através da observação do comportamento de outras pessoas. E, por fim, uma das respostas que perpassa pela psicanálise e demais ciências para explicar o fenômeno da relação da violência assistida e consumida com o comportamento, é a teoria da catarse, que diz respeito à tendência a diminuir na medida que é liberada uma descarga emocional (Ferreira; Lourenço, 2003).

considerados pelos neurocientistas como fundamentais enquanto primeiro recurso defensivo.²⁵ Enquanto isso, na sociedade moderna, dita civilizada, em ritmo acelerado de transformação no campo industrial, científico e filosófico, a irracionalidade, a destrutividade e a crueldade estão cada vez mais presentes.

Diante de todo esse debate, encontrando as convergências, divergências e apresentando cada desenho teórico dos autores sobre a concepção acerca do comportamento agressivo, o que leva a se comportar assim e as suas raízes na psiquê dos indivíduos. A agressividade então é definido por: “todos os atos que causam, e tem a intenção de causar lesão a outra pessoa, animal, ou objeto inanimado” (Fromm, 1975, p. 253), sendo a violência o uso racionalizado da agressividade (Adorno, 1995).

Essa violência é capaz de acabar com a humanidade quando o homem formado em sociedade já não é capaz de se reconhecer no outro. Cria-se uma humanidade formada por vários indivíduos atomizados e narcísicos, incapazes de se mobilizarem com a dor alheia. A barbárie, por sua vez, consiste no uso da violência em nome de um poder, interesse pessoal ou domínio tendo como discurso ser uma atitude humanista (Nogueira, 2016, p. 84)

De acordo com Fromm, há diferentes formas desses impulsos: as pseudoagressões foram classificadas pelo seu caráter acidental, de auto-afirmação ou lúdica (que elas não tem por objetivo causar um dano real a outra pessoa ou uma forma reativa, indireta ou velada). Em adição, a agressividade defensiva tem a tendência a preservar a vida e garantir a integridade, afastando o perigo, de modo que deve ser levado em consideração que o autor, mediante seus estudos, a fuga é a principal escolha, caso seja necessário agir agressivamente, para a defesa da vida.

Outras fontes de agressividade defensivas são: pode ser imposta tanto para subjugar um grupo, estabelecer a desigualdade entre as pessoas pelo o que ela é, desenvolvidas no processo histórico, naturalizadas por ideologias nas imagens, discursos e experiências, quanto para lutar em favor da liberdade emancipatória. Em defesa da sua liberdade e dos interesses vitais se equivalem para garantir a integridade. Outro exemplo é a agressão causada pelo narcisismo de grupo (Fromm, 1975), em que os indivíduos de um grupo mediante um consenso e a forte ligação emocional e pertencimento, tratam-o de forma mítica, sendo assim, de um lado, existe uma aliança e laços entre indivíduos desse grupo que são considerados como aliados, e, por outro lado, com desconfiança e atrito com os considerados “*out groups*”. Além destas, existem outras espécies de agressividades defensivas que Fromm (1975) ainda menciona, tais quais, a agressão como resistência, a conformista e a instrumental²⁶.

²⁵ Em adição, essas contribuições foram substanciais para o pensamento de Fromm (1975) no sentido de que nas sociedades originárias, são destituídos de agressividades “malígnas”, de tal modo que suas decisões precisam ser estratégicas, desde a caça ou se tratando da defesa dos seus interesses vitais.

²⁶ A guerra é um exemplo da dificuldade que os grupos humanos têm em se resolver. A leitura freudiana é crítica no sentido dos desafios encontrados historicamente nas relações humanas. O que está na contramão da tese de que a guerra é inata ao ser humano.

Já a agressão maligna associa-se à personalidade autoritária e ao preconceito, levando o diferente a ser percebido como inferior, ameaçador e, portanto, alvo legítimo de hostilidade. Nesse contexto, a projeção — “eles, não eu” — emerge da articulação entre sadismo, agressividade e preconceito em relação aos *outgroups* — ao grupo exógeno²⁷.

Diante dessa explicação resumida, podemos compreender de forma mais específica a natureza da agressão maligna, da destrutividade e da crueldade. A destrutividade é ativada a partir de impulsos presentes e reprimidos que são liberados quando há estímulos externos. Sua intensidade tende a variar de acordo com cada indivíduo, sendo condicionada pela estrutura do caráter, isto é, pela forma como a pessoa maneja seus impulsos, um traço de personalidade que caracteriza o seu comportamento. A agressividade direcionada ao outro manifesta-se como ação e reação, sendo considerada maligna em razão das motivações sádicas e necrófilas²⁸ dos indivíduos, que são estimuladas por condições externas, tais quais, são históricas, políticas e culturais. Entre esses fatores provocantes estão situações de conflito como guerras, fanatismo religioso, tédio, entre outras. Além disso, há motivações de natureza subjetiva, como o narcisismo de grupo, que intensificam e legitimam tais comportamentos.

Sob essa perspectiva, Fromm articula essas duas perspectivas com outras abordagens teóricas a fim de compreender de maneira mais ampla o fenômeno da personalidade autoritária. A destrutividade e a crueldade, quando analisadas para além de motivações individualizadas, como é o caso da vingança, revelam, no âmbito social, um problema histórico de grandes proporções. As estruturas da personalidade autoritária, quando exploradas por governos autoritários, tornam-se instrumentos de dominação política. Exemplos históricos podem ser observados no nazifascismo e nas ditaduras militares da América Latina, nos quais grupos políticos mobilizaram ideologias para explorar (ou criar) anseios e ressentimentos coletivos. Nesse processo, reforçaram dispositivos psicológicos, como o narcisismo de grupo, colocando-os a serviço de interesses políticos e econômicos comprometidos com a preservação do *status quo*. Para tanto, fomentaram divisões sociais e a cisão entre grupos, sondando aspectos de desigualdade e tensões historicamente constituídas, consolidando estratégias de controle e manutenção do poder.

Em contraste, Fromm propôs uma alternativa a esses problemas com a agressividade como uma forma, seguindo modelos de sociedades históricas, de um humanismo como modelo para a nossa sociedade, buscando valorizar a vida e sob suas diferentes dimensões.

Os sistemas de vida não são modelos ideais isolados, mas se baseiam em diferentes formações sociais. No “Sistema A”, há uma preocupação central com a afirmação da vida, a

²⁷ A agressão maligna também pode ser motivada por vingança ou êxtase expressa-se como reação espontânea, comum nas sociedades.

²⁸ A necrofilia não é pensada pelo seu sentido literal por Fromm (1975), mas foi pensada para analisar o caráter de uma pessoa que tem uma atração pela morte, destruição e pelo não-vivido.

cooperação, empatia e a evitação de punições drásticas e cruéis. Valoriza-se o bom humor, bem como princípios éticos e morais, tanto em casos universais quanto particulares, na medida em que a competição e o individualismo deixam de ocupar um papel central nesse modelo. Embora possa haver certo grau de violência e agressividade, em um sistema orientado pela equidade o foco recai na reabilitação ao invés da punição e a exclusão. Além disso, as condições que levam ao crime não se apresentam da mesma forma que em outras formações sociais, uma vez que há uma educação voltada para o tratamento equitativo de todos. Exemplos de sociedades que teriam adotado características desse sistema incluem os zapatistas, Rojava e, conforme destaca Fromm, comunidades originárias como os Pueblo Zuñis, os Mbutus e os Esquimós polares, entre outros.

Já no “Sistema B”, há uma configuração baseada na agressividade não destrutiva. Nesse modelo, conflitos e guerras são considerados normais, e a organização social se estrutura em torno da hierarquia, da competitividade e do individualismo, embora sem ênfase na crueldade ou na destrutividade extrema. Conforme Fromm, esse sistema está imbuído de uma cultura patriarcal, com forte ênfase na ambição, no individualismo e na competitividade agressiva. Em sua análise histórica, Fromm destaca diferentes sociedades que apresentaram características desse modelo, como os Maoris, os Incas, os Hotentotes e os Ojibwas, entre outros.

Por fim, o “Sistema C” caracteriza-se pela afirmação da destrutividade. Nele, há uma atração pela guerra, pela perversidade, pela traição e pela violência interpessoal. Toda a esfera da vida social tende a inclinar-se à hostilidade, ao medo e à tensão. Assim como no Sistema B, preserva-se uma sociedade agressiva; contudo, aqui há maior ênfase na destrutividade, na competitividade exacerbada, na ambição, na defesa radical do individualismo e da propriedade privada. Sustentam-se hierarquias rígidas, e age-se com hostilidade contra aqueles que ousam violar seus valores. Exemplos frequentemente citados desse sistema são os Astecas, os Ganda e os Witotos.

Cabe ressaltar que tais classificações não são estáticas, mas tipologias analíticas. Em sociedades capitalistas, elementos desses diferentes sistemas podem ser valorizados conforme os interesses dominantes. Um exemplo é a Alemanha no início do século XX, que após experiências de assistencialismo e de mobilização em torno da liberdade, viu suas elites, visando à preservação de seus interesses, financiarem propagandas que exploram o medo e a tensão das massas, de modo a criarem inimigos internos e externos e de modo a preparar o terreno para a ascensão do autoritarismo.

Diante das experiências mencionadas, a revolução não criaria um modelo inteiramente novo a partir do zero, mas faria parte de uma construção orientada por modelos históricos que podem ser retomados e reinterpretados. Trata-se de uma formação social que, coletivamente, garanta a satisfação das necessidades de todos, de modo a implicar o desaparecimento das classes sociais. Os

exemplos históricos citados colocam em xeque o pressuposto de que seriam necessários líderes controladores para que uma sociedade funcione adequadamente. Todavia, essa transformação não decorre da força exclusiva de um indivíduo ou de um grupo isolado. Para que se concretize, é preciso mobilizar as demandas e aspirações de trabalhadores, estudantes, lumpemproletariados e entre outros de uma camada social marginalizada, assumindo coletivamente a construção de um mundo melhor.

Por esse motivo, Fromm (1975) e Marcuse (2015) chamam a atenção para a necessidade de uma agressão defensiva, entendida como meio legítimo de proteger os interesses da sociedade e da natureza. Novas formas de saber e de organização social precisam ser descobertas, desenvolvidas e compartilhadas, a fim de construir uma sociedade como a mencionada por Fromm, fortemente influenciada por contribuições marxistas. Trata-se de superar a monotonia, a miséria, a alienação, a impotência e a exploração exacerbada da natureza, características de uma racionalidade orientada pela ambição e pela acumulação. A instrumentalização das relações humanas seria, então, substituída por vínculos voltados ao progresso técnico e científico em benefício do desenvolvimento coletivo.

Em vista dessas apresentações conceituais, que é uma discussão central para compreender as causas da agressividade humana e pensar suas características, busca-se a ênfase em entender as formas negativas, destrutivas e cruéis, que imbricada a outros modos de conduta vem causando preocupação aos cientistas em entender e combatê-las. O conceito de agressividade não perdeu de vista as considerações históricas além de suas atualizações e contextualizações, Marcuse e Brown acrescentam em muito no sentido de novas energias que invocam a agressividade.

2.1.4. Neoliberalismo, dessublimação repressiva e o comportamento tóxico

Sob o discurso do fim da história, os idealistas projetaram uma melhora significativa mediante a vitória do capitalismo e da democracia burguesa, isso se deve ao colapso do bloco soviético, o enfraquecimento dos socialismos de Estado e o declínio dos totalitarismos. No entanto, ocorreu o oposto: o capitalismo mergulhou em uma crise econômica, ética, ambiental e política. E com isso os ataques às instituições, movimentos e pautas democráticas retornaram. Além de que os conflitos não cessaram, pelo contrário, a escalada da violência ganhou novos contornos e maior eficácia devido às novas tecnologias.

Mais uma vez, as lutas dos movimentos sociais e revolucionários em várias regiões do mundo, na década passada, não acarretaram em mudanças estruturais. Com o objetivo de preservar intactas as forças contra revolucionárias das classes econômicas e políticas dominantes, foram acionadas formas políticas autoritárias que pareciam deslocadas e esquecidas, a fim de conter os

movimentos de contestação. As tentativas dos governos progressistas de promover uma reparação histórica, por meio da implementação de políticas afirmativas destinadas a grupos em condição de vulnerabilidade e marcados por desigualdades históricas, culminaram, em diversas regiões do mundo, no surgimento de sentimentos de ressentimento e na adesão a ideologias autoritárias.

Conforme Brown (2019), esse ressentimento está associado ao sentimento de desamparo vivenciado por identidades hegemônicas diante dos governos progressistas do início do século XXI. Os membros da classe média e trabalhadores brancos, por exemplo, passaram a se perceber como despojados de direitos e abandonados pelo Estado. Embora o “freio de emergência” do autoritarismo tenha sido novamente acionado, a crise, nesse contexto, manteve-se relativamente estabilizada, sem produzir rupturas estruturais significativas.

Desse modo, diante desse contexto, introduzimos aqui o que se denomina neoliberalismo, entendido como um modelo econômico que emergiu de uma necessidade histórica das classes econômicas dominantes de reestruturar as forças produtivas e suas respectivas ideologias no período pós-1970. Logo, seu objetivo foi instaurar um novo regime de acumulação, baseado em novas formas de organização econômica, ainda que se valendo de estruturas preexistentes, a fim de administrar a sociedade, reorganizar as forças produtivas e difundir ideologias capazes de sustentar esse modelo. Além disso, as formas de resistência e de radicalização também precisaram se adaptar às transformações impostas por essa nova configuração social²⁹.

Em uma sociedade estruturada em torno da lógica do capital, diversas dimensões da vida passam a ser transformadas em mercadorias, explorando intensamente as tecnologias digitais e os meios de comunicação para difundir a “falsa necessidade”, conceito central em Marcuse (2015). Para sustentar essa cultura do prazer e do consumo contínuo, o sistema capitalista apropria-se de maneira exaustiva dos recursos naturais, como também dos corpos e da mente tanto no processo produtivo das mercadorias quanto no momento do consumo, levando a uma exploração sem precedentes até seus limites.

Outra característica dessa crise do neoliberalismo é a liberação de forças destrutivas latentes. No neoliberalismo, paradigma econômico e político do capitalismo tardio, consolidou-se, como será discutido adiante, é um modelo marcado pela precarização dos serviços públicos, pela métodos cada vez mais sofisticados e ideologias orientadas para a maximização da produtividade, a valorização do consumismo e pela flexibilização e precarização do trabalho. Em sua formulação teórica, o novo liberalismo econômico foi apresentado como uma oposição ferrenha ao Estado forte e ao autoritarismo; contudo, sua materialização histórica revela outra face. Desde sua implementação no Chile de Pinochet, nos Estados Unidos de Reagan e na Inglaterra de Margaret Thatcher, até sua

²⁹ Para pensar os tempos atuais e as formas para uma possível transformação social, reiterando o que Fisher apontava que é importante aqui nesta dissertação: “Rebaixar nossas expectativas — somos ensinados — é só um pequeno preço a pagar para estarmos salvos do terror e do totalitarismo” (Fisher, 2020, p. 13-14).

manutenção e ascensão em governos progressistas, o neoliberalismo, em momentos de crise, recorre reiteradamente ao amparo de governos autoritários para garantir os interesses das elites econômicas, cuja lógica exige a preservação e expansão contínua das taxas de lucro. Assim, sob o discurso da liberdade, reatualiza-se a coerção; sob a promessa de autonomia, reinstala-se a dominação. Em momentos de crise, como a atual, se apoiam no autoritarismo para valer seus interesses (Brown, 2019).

Brown (2019) chama atenção para o fato de que, embora o neoliberalismo aparenta oferecer maior liberdade individual por meio da ampliação das possibilidades de consumo e gratificações, tal dinâmica não assume caráter emancipatório. Nesse sentido, o conceito de dessublimação repressiva, formulado por Marcuse (2015) e retomado por Brown (2019), torna-se fundamental para compreender esta contradição. Diferentemente da sublimação, em que as energias pulsionais perdem suas metas sexuais e são redirecionadas para atividades socialmente valorizadas (trabalho, artes, cultura, ciência, religião e ademais), ou, de outro modo, se satisfazem em objetos não-sexuais³⁰. Em alternativa, a dessublimação trata do retorno imediato dessas energias ao indivíduo. Conforme argumenta Nogueira (2016), quando tais energias são reinvestidas diretamente, elas podem emergir de modo violento contra o próprio objeto de desejo, reforçando mecanismos de dominação e não de libertação.

A exploração do prazer contínuo constitui um dos dispositivos de controle social do neoliberalismo, manifestando-se por meio do consumo imediato, do entretenimento repetitivo e da busca pela satisfação rápida. A intensa liberação das energias pulsionais desde o pós-guerra exigiu níveis elevados de recalque e sublimação. Nesse processo, ocorreu uma redução significativa das restrições impostas pela consciência, que anteriormente operava como instância moderadora do sujeito. O antagonismo entre os princípios do prazer e da realidade se perde nesse contexto. Logo, a dessublimação repressiva diminui a regulação realizada pelas forças da consciência, que restringem os instintos e deságuam, conforme afirma Brown (2019), em uma sociedade individualista e não emancipada, implicando em uma menor consideração ética e política e no declínio da autonomia.

O que agrava a situação sobre o enfraquecimento da autonomia do sujeito foi evidenciado por Brown (2019, p. 204):

[...] segundo o qual a consciência enfraquece quando o sujeito efetivamente a transfere para um líder ou autoridade idealizados. [...] a autonomia declina quando a compreensão declina (esse é o seu lado cognitivista, até mesmo racionalista), e a compreensão declina quando não é necessária para sobrevivência e quando o sujeito não-emancipado é imerso nos prazeres e estímulos da mercadoria capitalista.[...] Portanto, uma vez que a dessublimação do capitalismo tardio relaxa as demandas contra os instintos, mas não liberta o sujeito para sua autodeterminação, as demandas de intelecção são substantivamente relaxadas.

³⁰ Em uma releitura do conceito de dessublimação repressiva, formulado por Marcuse, o prazer constante não conduziu o indivíduo à sublimação nem à emancipação, ao contrário, liberou energias, incluindo entre elas impulsos destrutivos.

Em resumo, embora pareça ser liberdade ela se apoia em um instrumento de controle e no *status quo*, inibindo a força moderadora do consciente e a autonomia do sujeito. Outro ponto que deve ser destacado é o atrevimento que ao invés de ser uma ação dissidente, o que ocorreu foi o ajuste cada vez maior ao sistema vigente, recentemente, as pessoas dita anti-sistema e “livres”, se tornaram mais alinhadas, além de reproduzir as opressões existentes.

No bojo dessa discussão sobre a agressividade, Fromm (1975) e Marcuse (2015) chamaram atenção para a liberação de pulsões somadas ao conformismo político, que promoveram sujeitos que defendem o *status quo*, seja pela via do progressismo ou do conservadorismo. De forma ética e crítica, com base nos autores frankfurtianos deve-se, portanto, atentar a simbiose da agressividade e o preconceito tendo em vista a forma como elas se encontram na pessoa, se torna um alvo acessível a ser cooptado por líderes extremistas (Brown, 2019; Marcuse, 2015)³¹.

A relação de uma energia canalizada e direcionada para a destruição e crueldade ao membro do “*out group*”, se caracteriza pelo aspecto destrutivo, no qual esse sujeito não é capaz de se reconhecer no outro, o que motiva em um problema para os cientistas sociais em compreender e transformar uma sociedade de indivíduos que os coletivos estão ficando cada vez mais atomizados e narcisísticos de modo que resultam em universos fracionados, autocentrados e agressivos. O que Brown (2019) chama atenção neste trecho sobre grupos que dispõem dessa dinâmica de reação, ressentimento e agressividade aos *out groups*:

Uma expressão extrema de tal produção e orientação subjetiva pode ser o assim chamado movimento “*incel*”, composto de homens cuja ira por serem desdenhados ou ignorados pelas mulheres é voltada contra as próprias mulheres em agressões *online* como trolagens e *Gamergate*, mas também na formas dos ataques terroristas como os de *Isla Vista* e Toronto. Aqui, a dessublimação permite que aquilo que anteriormente constituía o material da vergonha, do sofrimento e do ódio a si mesmo seja representado como uma fúria assassina. (Brown, 2019, p. 211)

Em seguida será retomada essa discussão por uma perspectiva da teoria crítica para entender as motivações desses comportamentos reativos e agressivos. Diante dessas evidências e exemplificações, recorre-se aos estudos de Brown (2019) que, apesar do acesso às tecnologias tornar-se cada vez mais amplo, assim como o consumo e a sensação de menor desigualdade, esse processo tem promovido uma espécie de “(não)liberdade”. Observa-se, por exemplo, o crescimento de indivíduos com traços autoritários narcisistas que se posicionam nos ambientes virtuais de forma cada vez mais agressiva e sádica.

Casos de comportamento agressivo e preconceituoso em jogos multiplayer têm sido cada vez mais noticiados, despertando preocupação entre jogadores, pesquisadores e desenvolvedores. A

³¹ Segundo Brown (2019), em leitura do conceito de Marcuse (2015), menciona que seu *insight* é fulcral para compreender a “quantidade e intensidade de agressividade que transborda” da direita e da *alt-right* (extrema-direita) em meio a uma defesa da “liberdade individual” que não é emancipatória, mas é ostensiva e privilegia o *status quo*. A perda da fé em relação no pacto social e nas instituições explica a atração a líderes autoritários,

recorrência dessas condutas em ambientes online evidencia a necessidade de compreender a problemática da crueldade e da destrutividade como elementos centrais na análise de parte das interações estabelecidas nesses espaços virtuais. No entanto, é fundamental situar essa discussão dentro de um ecossistema mais amplo de comportamentos relacionados aos jogos eletrônicos. A agressividade observada em determinadas práticas não representa a totalidade das experiências vivenciadas nos ambientes multiplayer³².

A saber, resumidamente, os estudos sobre ideologias, personalidade, comportamento, sociedade e indivíduo mostram-se, portanto, fundamentais para a construção de um diagnóstico crítico da realidade social. Eles permitem compreender como os laços de interdependência entre os indivíduos e as estruturas sociais impactam a subjetividade, bem como de que modo os próprios indivíduos podem ressignificar tais estruturas, reagir a elas, combatê-las ou recusá-las. Desse modo, as investigações devem se direcionar aos mais diversos ambientes, incluindo os chamados “lugares” e “não-lugares”, a fim de captar suas contradições, tensões e problemáticas, bem como a insurgência, ascensão e promoção de figuras e discursos autoritários.

2.2. Teoria crítica e os estudos a respeito da cultura e sociedade

2.2.1. A cultura industrial e a formação subjetiva

Ao propor estudos sobre a técnica e suas relações com a arte e a cultura, torna-se necessário retomar as contribuições dos autores da Escola de Frankfurt. Da mesma forma, serão abordados os estudos culturais de Stuart Hall, a fim de compreender produções e leituras que não seguem uma lógica de associação verticalizada. Por fim, será apresentada uma proposta teórica e metodológica para pesquisas sobre as mídias contemporâneas, que articula essas contribuições e incorpora outras perspectivas voltadas à compreensão de sua complexidade, considerando a localidade e os marcadores de diferença. Trata-se do multiculturalismo crítico de Douglas Kellner, que orientará as análises desenvolvidas neste trabalho acerca dos jogos eletrônicos.

A fim de compreender o desenvolvimento inicial de estudos que se estendeu por décadas sobre a cultura no capitalismo, suas características, históricos, racionalidades e dimensões

³² Conforme destaca Alves (2003), no que se refere às representações violentas, a recepção não se dá de forma passiva ou automática. Ao contrário, pode assumir um papel ativo e simbólico, funcionando como meio de elaboração subjetiva e de liberação de sentimentos. Assim, embora episódios de hostilidade mereçam atenção e investigação, é preciso evitar generalizações simplificadoras. A dinâmica dos jogos online envolve múltiplas formas de interação, nas quais convivem tanto manifestações de conflito quanto experiências de cooperação, socialização e construção coletiva de sentido. Assim, como incluímos a teoria da catarse, da psicologia social e da psicanálise, que será incorporada como uma forma de compreender como a maioria dos *players* percebe os jogos eletrônicos, oriunda da psicanálise e da psicologia social, tem sido amplamente citada em trabalhos que investigam a relação entre a recepção da violência e outras representações da realidade nos jogos eletrônicos (Alves, 2003). Para desmistificar mais para frente as ideias que os jogos eletrônicos violentos por si influenciam os jovens a se tornarem mais agressivos. E que o problema da ideia de assimilação passiva é bem complexa e deve ser debatida ao longo desta dissertação.

econômicas e políticas, foi desenvolvido o conceito de indústria cultural que se encontra no ensaio intitulado de “*A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas*” no livro “*Dialética do Esclarecimento*”, publicado no ano de 1947, por Theodor Adorno e Max Horkheimer, mediante um esforço reflexivo crítico a respeito da condição da cultura³³ da época. Atendeu-se, assim, a uma demanda histórica que visava explicar um fenômeno cultural ocorrido nos Estados Unidos e em diversos países europeus entre as décadas de 1940 e 1960, período correspondente à fase do capitalismo monopolista³⁴.

Essa forma de organização e administração foi estruturada, à época, com o objetivo de manter o controle total sobre a sociedade, em resposta às revoluções que abalaram o sistema capitalista nas primeiras décadas do século XX. Para tanto, tornou-se necessário consolidar um monopólio político, econômico e cultural, capaz de impor um poder totalitário sobre os indivíduos, padronizando seus modos de vida e, assim, preservar o modo de produção capitalista³⁵.

A indústria cultural de Adorno e Horkheimer (1985) visa captar e realizar uma leitura crítica a respeito das mudanças no âmbito da cultura de seu tempo. O capitalismo, em sua fase monopolista³⁶, do último período do século XIX até o final da Segunda Guerra Mundial, estava centrado nos oligopólios e na padronização, além do controle rígido e totalizante³⁷. Durante esse período, diante de uma extensão rígida do poder do Estado e de suas instituições, além delas, cabe ressaltar, as forças dos monopólios industriais sobre os indivíduos, a teoria crítica explicitou o

³³ Segundo Coelho (1980), o termo cultura industrializada ou industrial é mais conveniente do que cultura de massas. A cultura industrial se apropria tanto de uma cultura *cult* quanto da cultura popular, para desenvolver uma cultura industrializada. A cultura *cult* e popular são produzidas por quem consome e são fontes de uma cultura de valores e de autorreconhecimento do indivíduo com seu grupo. Ao contrário disso, a cultura industrial aliena para manter a posição da burguesia. A relação da indústria cultural com as massas é uma atitude paternalista. Kurz (2012) defende que a crítica à cultura pelos autores da Escola de Frankfurt não é um reducionismo tecnológico, ao invés disso, ela tem uma função de críticas aos fins alcançados através do controle social e da cultura centrada no lucro.

³⁴ No que se refere à fase monopolista do capitalismo, Adorno e Horkheimer (1985) diziam que a identidade individual é aceita na medida que está atado ao universal.

³⁵ A obra foi produzida levando em consideração compreender e explicar o que gerou esse mal-estar na cultura e na sociedade. Os autores iniciaram o ensaio com a contestação de uma visão comum do período, cujo julgamento conservador a respeito da cultura moderna resultaria no caos devido ao enfraquecimento da tradição religiosa das sociedades pré-modernas. No entanto, conforme contestavam Adorno e Horkheimer (1985), essa convicção foi desmentida pelos fatos diante da homogeneidade estabelecida pelos meios de comunicação. A cultura industrial se tornaria um sistema# coerente em si mesmo. Adorno e Horkheimer (1985) fez referência da indústria cultural como um sistema que possui uma conexão e coerência entre seus principais setores (Antunes, 2019). Portanto, os conteúdos transmitidos passam a ter uma coerência no tocante às tendências regidas pelo mercado. Logo, o conceito de indústria cultural foi produzido durante à fase do capitalismo, intitulada de monopolista, cujo monopolizou a produção cultural voltada às massas, isto é, uma sociedade com preferências e disposições controláveis e padronizadas.

³⁶ O capitalismo passou por inúmeras fases com inúmeras formas de estruturação e reestruturação, novas formas de contradição, do capital/trabalho, e novas formas de superestrutura para preservar esse modelo de sociedades, além de novas formas de resistências, ideologias e lutas são desenvolvidas. As fases são: capitalismo concorrencial, monopolista e neoliberal.

³⁷ Os traços fundamentais do capitalismo monopolista é a concentração do capital em empresas privadas de cada setor; o progresso técnico da segunda revolução industrial; capital financeiro e o seu papel estratégico que suprimiu pequenas e médias empresas enquanto investia em grandes empresas; a expansão e dominação culminou no imperialismo pela luta das grandes potências por novos campos de investimento, exploração de recursos e mão de obra, em regiões do Sul Global; as crises na desregulação desta concorrência e corrida por novas regiões de exploração culminou na guerra; o Estado passou de uma esfera alheia no capitalismo concorrencial para uma instituição de intervenção para assegurar os monopólios.

grande poder totalizante dessas estruturas. Os setores são monopolizados por um grupo pequeno que determina os preços e, no caso da cultura, impondo a padronização e os monopólios acerca do que produzir.

Além disso, a construção do conceito de indústria cultural atende a essa conjuntura histórica para explicar os impactos da cultura e tecnologia na sociedade. As transformações aceleradas durante o período posterior das décadas de 1960 em diante, com a implementação do modelo neoliberal, novas dinâmicas acerca da cultura foram captadas para explicá-las.

Nessa direção, a produção e a reprodução da cultura pela lógica industrial passa a moldar um comportamento passivo, um produto que difunde a cultura da sociedade vigente e aliena por meio de uma cultura centrada no ter. Em virtude disso, a cultura industrial para as massas tem um duplo caráter, dividido entre a infra e a superestrutura. É o elo entre a cultura³⁸/entretenimento e a indústria (Della Torre, 2023). Posto isto, a cultura foi colonizada pela lógica da industrialização e de mercado, sendo assim, as formas de expressão artística e cultural são transformadas em mercadorias, tornando-a em produto direcionado ao lucro³⁹ e que seus conteúdos são produzidos visando alienar os sujeitos (Adorno; Horkheimer, 1985). Apesar dos autores designarem como cultura de massas, a contradição do seu significado é apresentado por Matos (1993) como:

[...] é uma “psicanálise do revés”, é regressiva. [...] não é nem cultura nem é produzida pelas massas: sua lei é a novidade, mas de modo a não perturbar hábitos e expectativas, a ser imediatamente legível e compreensível pelo maior número de espectadores ou leitores. Evita complexidade, oferecendo produtos à interpretação literal, ou melhor, minimal (Matos, 1993, p. 69).

Nesse sentido, conforme citado acima, sob a perspectiva de Adorno e Horkheimer, a cultura foi destituída da sua complexidade e se tornando gradativamente uma forma de entretenimento minimal e instrumentalizada. Retornando o que Horkheimer (2015) assinalava, a racionalidade formalizada da expressão artística e outros bens culturais surgem quando a verdade é destituída e a transforma em mercadoria para fins de entretenimento, assim:

Uma obra de arte aspirava outrora dizer ao mundo o que ele é, formular um veredito absoluto. Hoje ela está completamente neutralizada. [...] Essa reificação é típica da subjetivação e formalização da razão. Ela transforma obras de arte em mercadorias culturais e seu consumo em uma série de emoções acidentais, divorciadas das nossas reais intenções e aspirações. *A arte foi dissociada da verdade, como a política ou a religião*. A reificação é um processo que pode remontar aos primórdios da sociedade organizada e do uso de ferramentas. No entanto, a transformação de todos os produtos da atividade humana em mercadorias foi atingida apenas com a emergência da sociedade industrial. As funções outrora realizadas pela razão objetiva, pela religião autoritária ou pela metafísica foram assumidas pelos mecanismos reificantes do aparato anônimo da economia (Horkheimer, 2015, p. 49-50).

³⁸ Adorno e Horkheimer (1985) se referem ao termo *Kultur* ou cultura como faculdade do espírito humano e demonstra na arte, ciência, filosofia e outros meios.

³⁹ Adorno e Horkheimer (1985), o valor artístico é descaracterizado de seu papel quando é agregado ao valor de troca, direcionada a se tornar a uma mercadoria em contexto de massificação.

A condição autoritária da indústria cultural é a de que seu objetivo não é a produção de conhecimento crítico, ou, sob outras formas, um espaço de livre expressão ou uma ferramenta democrática, ao invés disso, ela representa um produto a ser comercializado. O objetivo é que seja consumido sem que haja reflexão sobre o que está sendo transmitido. O caráter crítico e autônomo na produção cultural é isolado, absorvendo os talentos que aparecem (Coelho, 1980)⁴⁰. O autoritarismo e a seminformação possuem traços comuns no tocante ao controle e à supressão da possibilidade de libertação e consciência crítica (Duarte, 2003).

Além disso, o cinema hollywoodiano é famoso pela utilização dessa fórmula. Dessa maneira, o seu controle “[...] tornam as pessoas menos sujeitas ao pensamento crítico e autônomo” (Della Torre, 2023, p. 183). Isto é, um controle sutil por meio da cultura, um poder totalitário sobre os sujeitos. Afinal, a seminformação cerceia que os indivíduos possam enxergar a realidade de forma autônoma. Essa usurpação do esquematismo do sujeito ocorre, portanto, a fim da manutenção do sistema vigente (Duarte, 2003)⁴¹.

Os autores alertam que esses meios de divulgação podem ser apropriados por líderes autoritários visando se promover e disseminar o pânico na sociedade⁴². A sua voz, aproveitando o grande alcance da que a técnica impulsiona, logo encanta as massas. A indústria cultural⁴³ tanto difunde o desejo de consumir para as massas, como pode ser um meio de divulgação de um projeto autoritário de poder. Citando caso análogo, por volta da década de 1920 e 1940, por intermédio do rádio e do cinema, o nazifascismo se apropriou desses recursos para criar a sensação de medo contra uma possível ameaça interna e externa, além de usar o cinema, a televisão, além de mais recentemente, as mídias digitais, com intuito de propagar os símbolos e lema do partido.

Como resultado, o mundo administrado tem a indústria cultural como principal força, agindo sobre o sujeito mediante ideologias que subtrai a sua autonomia crítica sobre a cultura. Não é só uma dominação dos corpos dos trabalhadores nas fábricas pela exploração do trabalho, mas

⁴⁰ Adorno (1996) desenvolveu o conceito de seminformação (*Halbbildung*) para se referir ao modo como a indústria cultural expropria a capacidade do sujeito em esquematizar as coisas. O termo passa por uma combinação dos conceitos de projeção de Sigmund Freud e esquematismo de Immanuel Kant, se tratando de um espírito de um líder que projeta compulsivamente sobre os outros as infelicidades e inseguranças combinadas a usurpação da autonomia dos sujeitos. Existe um relacionamento peculiar entre o consumo das mercadorias culturais quanto a adesão aos projetos políticos autoritários (Duarte, 2003).

⁴¹ Apesar do controle sufocante e totalitário dos meios de comunicação e de outras manifestações culturais que foram instrumentalizadas, Duarte (2003) demonstra que Adorno (1996) manifesta esperança ao relatar que os trabalhadores com consciência de classe não foram afetados pelas seminformações.

⁴² Chomsky já chamava atenção sobre como os presidentes dos Estados Unidos, mas podemos abranger para outros líderes de outros lugares do mundo e de diferentes momentos históricos que utilizaram dos meios de comunicação de massa para atingir seus propósitos. Antes da primeira grande guerra de 1914-1918, em converter uma população pacífica em histórica para apoiar a sua participação no conflito.

⁴³ A diversidade da identidade estética é deixada de lado em face de uma industrialização e uniformidade estética em comum pela produção em massa de bens culturais. Os autores apontam que a padronização, repetição e previsibilidade convertem a arte e cultura em negócio (Adorno; Horkheimer, 1985). Vale ressaltar que os sujeitos são postos na posição de consumidores. A atrofia da imaginação e a espontaneidade da produção artística e cultural se torna um triunfo da lógica totalizante do capitalismo que vem a se acentuar nas próximas décadas. Na medida em que a individualidade é tolerada enquanto alinhada com o universal.

também é o controle da subjetividade, ou seja, dos gostos⁴⁴, das emoções e do lazer. Basta notar como os conteúdos dos filmes e dos meios de comunicação anunciam o capitalismo como o único possível e concebem a impossibilidade de outra organização social emancipada. Portanto, passamos a conceber a “realidade pelos olhos do capitalismo” (Costa, 2019, p. 2). Nesses ambientes da mídia e da tecnologia digital, as opiniões, as atitudes e valores são formados mediante uma complexidade de ideias, imagens, figuras e representações, que ditam e mistificam a realidade, como também reforçam uma ideologia que exclui e discrimina o que é diferente.

As consequências disso, qualquer expressão artística e estética autônoma e genuína ou crítica é afastada ao “*underground*”, de tal que é suprimida quando não é absorvida pela indústria cultural. Em síntese, a indústria cultural zela por sua posição dominante, absorvendo os novos talentos, produzindo novas tendências e sufocando outras formas de se produzir cultura. De modo que outras formas da cultura, como é o caso da *cult* e a popular, não estão salvas da massificação, sendo alvos da indústria cultural.

Por último, deve ser citado, segundo Adorno (2021), que a posição crítica perante a cultura não é de uma posição de comentador ou de um mero informante, mas é a de captar as contradições que se apresentam. De outro lado, a arte⁴⁵ corresponde a contradição da indústria cultural, portanto, a antítese, na visão adorniana, a recusa da mercantilização da cultura e da expropriação da capacidade criativa. Na perspectiva adorniana, existe uma crítica fortemente direcionada à recepção passiva⁴⁶, e, como demonstra Fianco (2010), a participação pensante aparece como oposição ao consumo acrítico. Apesar dos pontos elencados de soluções para esse mal-estar na cultura, Adorno e Horkheimer (1985) dispunham de um pessimismo em relação a uma possível saída desse labirinto arquitetado pelo capitalismo⁴⁷. Os autores argumentam que a elevação do padrão de vida e o acesso massivo aos meios de comunicação provocou um conformismo que se tornou em desafio para os indivíduos escapar da manipulação (Adorno; Horkheimer, 1985; Marcuse, 2015).

⁴⁴ A influência kantiana sobre o juízo de gosto acerca da obra de arte e dos bens culturais diametralmente opostos. No Renascimento, as expressões artísticas estiveram vinculadas ao caráter mercantil, no entanto, conservavam a sua autonomia e anonimato em relação ao mercado, assim, os autores afirmaram que no capitalismo, a arte, portanto, “renega a sua própria autonomia” (Adorno; Horkheimer, 1985, p. 130). No modo de produção capitalista, o belo está “subordinado aos mandamentos da indústria cultural” (Petry, 2007, p. 24), e não mais destituído de interesse. A indústria cultural confere valor à arte na medida que pode trocá-lo (Adorno; Horkheimer, 1985). Enfim, a massificação da arte e da cultura não tem a intenção de gerar uma elevação cultural no sujeito, ou de oferecer uma autonomia e apropriação legítima em relação à obra em si, contudo, de maneira oposta, tem como objetivo formar como divertimento (Petry, 2007).

⁴⁵ Adorno e Horkheimer (1985), se baseiam no termo erudito alemão de arte séria para se posicionar na oposição do entretenimento da indústria cultural. No entanto, Kurz (2012) diz que os entretenimentos são essas as produções burguesas que difundem de modo a dissuadir e distrair as massas. Nesse sentido, encontra-se a “seriedade” no valor de exposição da obra de arte contemplada pela burguesia, enquanto a arte séria que se desenvolve e procura-se ter um posicionamento crítico em relação ao exposto. Para Matos (1993), a “alta cultura” e a “cultura popular” são dissolvidas pela indústria cultural, no que é nomeado por “barbárie estilizada”.

⁴⁶ Estilo de consumidor formado pela indústria cultural. Além de uma produção que inibe o sujeito de refletir sobre a obra, a indústria cultural induz o sujeito a não interpretar o que consome.

⁴⁷ A indústria cultural tende a se tornar flexível conforme as transformações das fases históricas do capitalismo.

Portanto, por meio de uma análise interdisciplinar de Adorno e Horkheimer (1985), desenvolveram uma caracterização da indústria cultural. Para os autores, a indústria cultural é uma dessas técnicas totalitárias desenvolvidas para manter o controle das subjetividades dos indivíduos por intermédio de uma cultura industrial⁴⁸.

2.2.2. Cultura, arte e democratização: Notas sobre os conceitos de recepção e experiência em Walter Benjamin

A importância de um espaço de inclusão do pensamento de Benjamin ao presente estudo se deve a atenção à sua proposta de uma leitura da arte de uma forma menos pessimista do que Adorno e Horkheimer (1985), e que influenciou mais tarde outros autores a pensar os meios de comunicação de uma forma menos negativa. O ponto de partida de Benjamin (2021) foi a reprodutibilidade da arte e as suas formas de recepção. Distante do estudo da alienação de Adorno e Horkheimer que se preocuparam com a lógica moderna de industrialização da arte e da cultura e, conseqüentemente, suas formas de manipulação e massificação. Isto se deve aos estudos das ferramentas analíticas dos estudos literários com base em conceitos da economia-política, para abarcar as novas dinâmicas da arte e cultura no capitalismo.

Os principais conceitos elaborados por Benjamin (2021) a respeito da arte e de sua reprodutibilidade técnica, como aura, valor de culto e valor de exposição, entre outros, também são explorados e são fundamentais para compreender como a arte assume novos rumos na modernidade. Em consequência disso, ocorre um processo de estranhamento em relação à arte, o qual se relaciona ao sentido histórico das sensibilidades e às suas transformações no campo da arte e da cultura.

Todavia, os conceitos que serão estrategicamente centrais nesta análise são os de experiência, recepção e percepção. Esses conceitos estão entrelaçados e permitem compreender as transformações das sensibilidades das massas diante da inserção cada vez maior da arte e da cultura no cotidiano das pessoas, que, em outros momentos históricos, estavam restritas a sacerdotes, aristocratas, mecenas e burgueses e que, com o progresso técnico, culminaram na inserção de indivíduos de outras classes a experiência com a arte e manifestações culturais, entendidas como parte de um processo histórico de transformação da massificação e recepção (Benjamin, 2021).

⁴⁸ Outro conceito importante desse período foi o de “dessublimação repressiva” desenvolvido em 1967 por Marcuse, no livro “O homem unidimensional: Estudos da ideologia da sociedade industrial avançada”, ao se referir a arte e a cultura nesse estágio do capitalismo industrial avançado. Esse conceito é fundamental quando aplicado para fazer uma leitura da cultura produzida pelas mídias digitais, pois se trata de uma transformação da cultura de outros períodos em cultura de massas, unificou os opostos, resultando em coesão social e contentamento. O prazer e os desejos são explorados constantemente por meio de estímulos das mercadorias e suas gratificações, exaurindo suas autonomias. A arte passa a ser instrumentalizada, produzida e posta em circulação pela racionalidade tecnológica. A dessublimação é um fator vital para o surgimento da personalidade autoritária, que aproveita da consciência infeliz do sujeito, pelo qual reprimi constantemente os desejos dos indivíduos (Marcuse, 2015).

Essa perspectiva difere da abordagem de Adorno, que, ao analisar a relação com a arte, divulgada pela indústria cultural, como uma forma de devoção capaz de resultar em consciência passiva. Assim, ambos os autores apresentam leituras distintas sobre as sensibilidades contemporâneas frente à arte e à cultura. Cumpre ressaltar que as teorias que os sucederam, como os estudos culturais e o multiculturalismo crítico, mapearam essas contribuições e promoveram sua integração e atualização, conforme será abordado mais adiante no presente trabalho.

Os estudos em relação a cultura pela teoria crítica, caso sejam incorporadas às teorias propostas pelos autores frankfurtianos, caracterizam-se por uma abordagem ampla, que busca abarcar a complexidade dos fenômenos culturais. Nesse sentido, a incorporação de uma perspectiva da economia política torna-se fundamental no processo de análise da cultura também enquanto ferramenta de acumulação de capital, alienação, manutenção do *status quo* e exploração. No entanto, é necessário atentar para o fato de que as experiências não são homogêneas e que a recepção de uma obra pode variar entre os indivíduos, considerando seus contextos sociais, escolhas, subjetividades e formas de enquadramentos, que podem levá-los a aceitar, recusar ou ressignificar as mensagens transmitidas.

Na Escola de Frankfurt, os autores analisaram o progresso das tecnologias sob diferentes prismas. Enquanto Adorno demonstrava desconfiança e desprezo em relação ao cinema, por exemplo, compreendendo-o como uma forma de degradação cultural, sustentava um pessimismo contundente ao apontar a técnica como o principal entrave à transformação social. Para Adorno, apenas a arte autônoma seria capaz de escapar à alienação produzida pela cultura industrial dirigida às massas. Essa posição pode ser considerada uma leitura limitada dos importantes estudos desenvolvidos por Adorno e Horkheimer sobre a cultura.

Benjamin (2021), por sua vez, vai na direção oposta ao chamar a atenção para as transformações na experiência e na percepção, bem como para novas formas de ver e compreender o mundo. Dessa forma, a Escola de Frankfurt não se constituiu como um campo homogêneo de pensamento da teoria social no que diz respeito aos estudos da cultura, mas apresentou convergências e divergências internas. A perspectiva benjaminiana identificava na técnica e nas massas a possibilidade de superação do estado brutal das coisas (Martín-Barbero, 1997).

Benjamin (2021) evidenciou que a reprodutibilidade moderna da arte promoveu uma maior aproximação do público com as obras, resultando no enfraquecimento da aura. Benjamin (2021) enunciava que a aura da obra de arte se enfraquece ou é destruída mediante a massificação. A indústria cultural, ou o que Benjamin chamava de reprodução técnica, é responsável por empobrecer tanto as produções artísticas como tem sido responsável por centrar no espetáculo e não mais na manifestação autêntica da arte. Ressalta que o culto à obra de arte, antes restrito a contextos específicos, enfraqueceu à medida que a arte se popularizou por meio de tecnologias cada

vez mais sofisticadas de compartilhamento de ideias, emoções, experiências e paisagens, como exemplificado por Benjamin nos casos do cinema e da fotografia, processo que pode ser estendido aos jogos eletrônicos e a outros meios contemporâneos de representação da realidade.

A arte e a técnica transformaram-se ao longo do tempo e, com isso, a percepção em relação a elas também se modificou. Em Benjamin (2021), a recepção da obra de arte envolve dois aspectos centrais: o reconhecimento e a dispersão. O primeiro refere-se à recepção da obra por meio da imersão em sua profundidade (Martín-Barbero, 1997). Já a dispersão diz respeito aos elementos fragmentados que são articulados e reorganizados pelo enquadramento do receptor das mensagens.

Mais a frente, na análise das entrevistas, nota-se uma intensa relação de percepção e experiência de alguns *gamers* com os jogos eletrônicos, estabelecendo-se uma relação semelhante àquela com uma obra de arte. Destaca-se o valor simbólico e estético atribuído aos jogos, que expressam emoções, ideias e conceitos e se vinculam a um diagnóstico de seu tempo, conectando-se a diferentes sentidos e temporalidades. A complexidade da mensagem pode ser apreendida tanto pela forma como é apresentada quanto por leituras alternativas, variando conforme a condição, a situação, a posição social, os valores e as crenças de quem experiencia a obra. Em síntese, a técnica possibilitou que elementos antes distantes e considerados sagrados, restritos a pequenos grupos, se aproximassem das massas.

O ensaio sobre a “experiência e pobreza” de Benjamin, trouxe uma reflexão pertinente, que analisou minuciosamente a experiência e também o seu empobrecimento, em consequência da transformação da modernidade. De modo geral, pode-se defini-la por uma experiência como uma acumulação de vivências, valores e ideais que são assimiladas com o tempo em relações estabelecidas durante a vida, e são sintetizadas e transmitidas, em formas de narrativas convertidas em alegorias ou por outros meios de transmissão, que tornam tradições por pessoas mais velhas ao mais novos, para que induzi-los a tomar melhores decisões e se orientar a melhores caminhos. E são vários meios que transmitem isso, tanto as tradições orais, contos, romances literários, e, hoje em dia, até narrativas em mídias, que podem transmitir ensinamentos.

Em vista disso, a miséria das experiências nas transmissões pela linguagem, na modernidade, ocorre em meio a uma abundante circulação de informações que, por sua vez, em razão da técnica, entre elas formas distorcidas ou sob outros modos, impulsionou a difusão de informações e símbolos de maneira ininterrupta e veloz. Tal processo impacta diretamente a capacidade de assimilar e difundir vivências e experiências, afetando o modo como as experiências noticiadas são assimiladas. A técnica, então, comprometeu esse processo.

Contudo, pode-se refletir que o uso adequado da técnica tende a constituir um espaço que pode corroborar significativamente para a transmissão de experiências. Outra questão relevante é o trauma que, em momentos de tensões em grande escala, surge com a perda da autoridade dos mais

velhos e também com a popularização das tecnologias. Isso ocorre quando pensamos que os jovens, bem como pessoas mais velhas aprisionadas por horas e horas diante das telas, gastam tanto tempo com elas e dedicam pouca atenção a aprender escutando e praticando novas experiências. O que tem levado ao questionamento de muitos estudiosos contemporâneos acerca da pouca atenção que as pessoas mais jovens dão aos mais velhos, e vice-versa, o que se configura como um entrave que empobrece os jovens poderiam se beneficiar de um conjunto de saberes e experiências transmitidos pelas tradições e pelas mensagens que os mais velhos tentam passar.

Com efeito, conforme aponta Martín-Barbero (1997), a partir da década de 1960, as reflexões de Benjamin passaram a contribuir para uma compreensão mais ampla do funcionamento da indústria cultural, especialmente a partir das noções de experiência e recepção. Dessa forma, essa perspectiva permite superar a ideia de que o público é apenas passivo ou alienado, abrindo espaço para reconhecer diferentes formas de interpretação. Os grupos socialmente subalternizados, por exemplo, podem realizar leituras críticas a partir de sua posição social e histórica, produzindo sentidos e práticas distintas. Essas leituras podem ter um caráter emancipatório, ao considerar as especificidades sócio-históricas de cada contexto, mas também podem ser identificadas, mapeadas e apropriadas pelo capitalismo para garantir sua reprodução.

2.2.3. Estudos culturais crítico e o multiperspectivismo para estudos da cultura digital

A partir dessas teorias apresentadas da teoria social crítica dos frankfurtianos, Kellner (2001) propõe a integração com os estudos culturais para entender a relação da sociedade e a cultural. A propósito disto, o estudo da cultura⁴⁹ deve abranger a totalidade da constituição social, considerando as categorias sociais de sexo, classe, raça, etnia e sexualidade, a fim de desenvolver uma perspectiva crítica das relações de poder, dominação, revolução e resistência. Nessa direção, os estudos culturais críticos oferecem instrumentos teóricos que possibilitam uma leitura analítica e formativa da cultura, sobretudo daquela produzida e difundida pelas mídias. Segundo o autor, tais estudos adotam normas e valores a partir dos quais se analisam e criticam os textos culturais que de

⁴⁹ Os estudos culturais contemporâneos (*Center for Contemporary Cultural Studies* — CCCS) fundada na Universidade de Birmingham, Inglaterra, que reuniu teóricos como Stuart Hall, Raymond Williams, Richard Hoggart e Edward P. Thompson, como os principais membros, e entre outros pesquisadores de uma geração posterior, que são: Richard Johnson, Angela McRobbie, Paul Willis, Dorothy Hobson, Phil Cohen, Michael Green, Janice Winship, Dick Hebdige, David Morley, Charlotte Brun d son e Paul Gilroy, entre os anos de 1968-1979). Os estudos culturais são uma tradição de pensamento que visa propor contribuições aos estudos culturais acerca da dinâmica da cultura e sociedade em tempos contemporâneos. A combinação do materialismo histórico de Marx e Engels, sob perspectiva do marxismo de Louis Althusser e Antonio Gramsci, acrescenta-se à ciência política de Chantal Mouffe e Ernst Laclau, psicanálise e aos estudos da linguística e antropologia. Segundo Hall (1997), trata a ação social como um todo que entrelaça com o cultural, e que, acima de tudo, os seres humanos são seres que instituem sentido e interpretam-a. A cultura também possui uma lógica semelhante a econômica, no qual dispõem de meios para sua produção, circulação e consumo, trocas e recepção. Os estudos culturais vem como dispositivos teóricos e conceituais para acrescentar ao conceito desenvolvido por Marx de “superestrutura”.

forma explícita e implicitamente ideologias dominantes, uma vez que cultura e política se encontram intrinsecamente interligadas.

Segundo Hall (1980), os conteúdos, por mais que possam parecer dotados de uma força que aliena verticalmente os indivíduos, não produzem efeitos de modo homogêneo. Ainda que haja leituras passivas por parte de alguns receptores, outros tendem a ressignificar, questionar e criticar tais conteúdos, de modo que os sentidos não são perfeitamente simétricos. Os momentos do processo de circulação de significados constituem-se pelos polos de *encoding* e *decoding* (codificação e decodificação), envolvendo produtores e receptores, identificação ou não com os códigos, bem como distorções e desentendimentos. O que se estabelece é uma leitura polissêmica das produções culturais, o que rompe com o entendimento linear ou verticalizado do circuito de circulação da cultura, baseado na aceitação passiva e unilateral, leitura que não deve ser descartada, mas que tampouco pode ser considerada a única forma de recepção.

Desde o momento da produção, os significados são construídos ou colocados em circulação como um “conhecimento em uso”, historicamente constituído por habilidades técnicas, ideologias, saberes institucionalizados e até superstições. A produção, portanto, não é unilateral, mas atravessa um estágio profundamente relacionado às necessidades, agendas, temas e formas de tratamento que buscam atrair a audiência. Em síntese, produção e recepção não configuram partes relativamente autônomas de um sistema fechado.

A partir disso, o processo comunicacional envolve uma prática conectada, posta em circulação por meio da distribuição a uma audiência ampla e plural. O processo de recepção assume relevância também para a produção, sobretudo por meio do *feedback*. O modelo proposto por Hall, ao explicar o circuito de produção, circulação, recepção e reprodução dos sentidos das mensagens e sua complexidade desde a produção até a recepção, foi desenvolvido a partir do estudo da televisão, mas pode ser estendido a outras mídias, que apresentam dinâmicas semelhantes, ainda que demandem atualizações. Isso se deve ao fato de que, na contemporaneidade, a interatividade tornou-se um fator central da comunicação, possibilitando uma dinâmica mais fluida e, em alguns momentos, mais ativa na relação entre emissor e receptor (Hall, 1980).

Desta forma, nada garante que a mensagem seja decodificada da forma como foi originalmente produzida. Uma mensagem pode ser elaborada de maneira ampla, com pretensões conativas ou denotativas e com múltiplas funções da linguagem, incorporando, ainda, conteúdos políticos e ideológicos, uma vez que a linguagem também reproduz relações de poder existentes. Os interesses subjacentes às mensagens tendem a omitir, destacar ou minimizar determinados aspectos. A recepção, por sua vez, pode variar conforme julgamentos morais e éticos, sendo a mensagem considerada “aceitável” ou “inaceitável”. O enquadramento interpretativo também varia de acordo com a classe social, o conhecimento prévio sobre o tema, fundamental para captar nuances ou

aceitar simplificações, a orientação política e ideológica, bem como o estado psicológico do receptor. Além disso, a interpretação pode ser moldada pelas interações sociais, uma vez que o sentido é continuamente negociado na relação com o outro.

A fim de acompanhar as transformações advindas das tecnologias digitais, o conceito de indústria cultural não se tornou obsoleto; ao contrário, passou a ser incorporado em novas interpretações, como na proposta de “Cultura da Mídia”, formulada por Douglas Kellner. O autor constatou que as transformações pós-Guerra Fria condicionaram aos meios de comunicação novas funções, promovendo novas formas de interação, produção e recepção, inclusive serve de base para pensar outros meios de interatividade como é o caso da conectividade. Essas mudanças resultaram em formas de atuação e de interpretação que não se limitam mais à simples assimilação passiva e aceitação, isto é, vertical, mas incluem uma participação mais ativa na produção e na recepção das mensagens, dando voz a grupos oprimidos e possibilitando espaços ampliados de resistência e recusa⁵⁰ por parte dos “usuários” em relação ao que é transmitido.

Tendo em vista que o conceito de indústria cultural, de Adorno e Horkheimer (1985), embora ainda possua certa relevância para a leitura da cultura neoliberal, apresenta pontos cegos, por não se aprofundar na possibilidade de uma interação mais ativa, na qual o sujeito não apenas aceite, mas também recuse ou ressignifique, conforme seus próprios interesses, os conteúdos que lhe são transmitidos, torna-se pertinente apresentar as novas teorias que vêm sendo incorporadas ao debate contemporâneo sobre as relações entre cultura, tecnologia e sociedade (Kellner, 2001).

Visto que na época de Adorno e Horkheimer (1985), os meios de comunicação operavam sob o modelo clássico de emissor e receptor⁵¹ e encontravam-se submetidos ao monopólio de grandes corporações. Acerca disso, Kellner (2004) ressalta:

Nas últimas décadas, a indústria cultural possibilitou a multiplicação dos espetáculos⁵² por meio de novos espaços e sites, e o próprio espetáculo está se tornando um dos princípios organizacionais da economia, da política, da sociedade e da vida cotidiana. A economia baseada na internet permite que o espetáculo seja um meio de divulgação, reprodução, circulação e venda de mercadorias. A cultura da mídia promove espetáculos tecnologicamente ainda mais sofisticados para atender às expectativas do público e aumentar seu poder e lucro. As formas de entretenimento invadem a notícia e a informação, e uma cultura tablóide, do tipo infoentretenimento, se torna cada vez mais popular. Novas multimídias – que sintetizam as formas de rádio, filme, noticiário de TV e entretenimento – e o crescimento repentino do domínio do ciberespaço se tornam espetáculos de

⁵⁰A recusa constitui um conceito fundamental em Marcuse (2015), configurando-se como forma de oposição dialética ao status quo da sociedade capitalista vigente. Na sociedade pré-tecnológica, a arte era produzida em oposição ao princípio da realidade; entretanto, nos países capitalistas contemporâneos, o conforto proporcionado pela lógica da produtividade e do consumo destituiu a arte e a cultura de sua função crítica e de contestação ao sistema.

⁵¹ Não deixou de existir, no entanto, é secundário a interatividade das redes sociais, plataformas digitais, jogos eletrônicos e entre outros meios digitais interativos.

⁵² Kellner cita o espetáculo, um conceito central na obra de Debord, autor francês e membro da Internacional Situacionista, que publicou em 1967, em meio a um caldeirão político prestes a irromper, a clássica obra do “Sociedade do espetáculo”, analisando o espetáculo da perspectiva marxista, os meios de comunicação, como a sociedade estava organizada, também, em função da produção e consumo de mercadorias e por meio de relações sociais e mediatizadas.

tecnocultura, gerando múltiplos sites de informação e entretenimento, ao mesmo tempo em que intensificam a forma-espetáculo da cultura da mídia (Kellner, 2004, p. 5).

Kellner (2004) demonstra o impacto dos conteúdos das mídias através do espetáculo transmitido pelos produtos da indústria cultural. A indústria cultural mercantiliza a cultura a fim de angariar o lucro e a alienação social (Adorno; Horkheimer, 1985). Ambos os autores dialogam a respeito do papel da cultura moderna, sobretudo da sua finalidade para alienação das massas.

Para além do conteúdo transmitido de cima para baixo, outras formas de análises foram sendo acionadas e propostas. Os estudos culturais da Escola de Birmingham, se tratou de uma corrente importante para Kellner (2001), que se apropriou de sua perspectiva de que não só as manifestações culturais reproduzem ideologias e validam o senso de identidade delas, quanto pelo lado de apropriação, ou por meio de uma leitura ressignifique-a, ou costurar suas ideologias para o que lhe mais interessa.

Em função disso, para absorver as teorias precedentes e combiná-las, Kellner (2001) considera que a expressão cultura da mídia se distancia da consideração monolítica e hegemônica do termo “cultura de massa”, “cultura superior/autêntica” ou da concepção “cultura popular” que por vezes é aplicada para conteúdos midiáticos que nem sequer provém do povo. E o autor sugere o termo “cultura da mídia” ao se referir ao fenômeno de produção, recepção, conectividade, interatividade e participação, de cultura nas mídias. Assim como a cultura da mídia é um espaço político de batalha travadas pelo controle da sociedade, entre feministas *versus* antifeministas, liberais *versus* conservadores, radicais e revolucionários *versus* defensores do *status quo* ou reformismo, não só pelos meios da imprensa, como em espaços de tecnocultura e infoentretenimento (Kellner, 2001).

Contudo, apesar de não tratar as mídias como uma ferramenta que molda completamente as visões de mundo dos indivíduos, o autor contribui ao debate assinalando a mídia como um ponto estratégico na formação dos indivíduos. Pontua também que os indivíduos podem fazer uma leitura diferente da que está sendo induzido, além de que é capaz de produzir a sua própria mensagem, ao passo que parte dessas mídias atualizaram para fornecer aos indivíduos espaço para resistir e expressar, produzir símbolos e performar suas identidades. Kellner (2001), portanto, trata as mídias como um meio complexo de produção, circulação e consumo de comunicação e informação, ao contrário do que se tratava de que se limitavam a veículos de dominação ou por mero entretenimento que não cabe à sociedade ou outra área de conhecimento explorar.

Kellner (2001) argumenta que a cultura da mídia fornece, mas não determina, os meios para que as pessoas possam construir seu senso de classe, de etnia e raça, de nacionalidade, de sexualidade, de “nós” e “eles”, bem como, desenvolvem conteúdos que define o que é bom ou mau, positivo ou negativo, moral ou imoral. As mídias produzem os símbolos, mitos e recursos que

visam padronizar a cultura⁵³. E elas nos afetam, sendo assim, moldando nossos sentimentos, emoções e ideais. Essa cultura explora novas tecnologias (*high techs*), além de expandir em âmbito global. A indústria cultural, da cultura e da mídia, faz parte de empresas que buscam atrair o lucro, almejando grandes audiências, desenvolvendo conteúdos superficiais com intuito de alienação social e potencializa a acumulação de capital, além de criar um sistema coerente para manter intacto o sistema vigente. Por fim, a força de quem domina esses conteúdos demonstram quem domina ou não, e quem exerce o poder e a violência. (Kellner, 2001).

Em adição, Kellner (2001), traz um ponto inovador, as agências, de escolha, (re)ação, aceitação e recusa, a respeito do que consumir e ideologias a seguir, resistir e/ou rejeitar. Além do processo de democratização desses espaços, tornando-a um instrumento de expressão, visibilidade, resistência e libertação. De certo modo, a apropriação de significados, dado a sua produção, circulação e consumo, tem-se proliferado na “era digital” através da interatividade no ciberespaço. Kellner (2001) acrescenta que a recepção e a interação com a imagem, vídeo, texto, som e figura, pode adquirir uma nova leitura e ser contestada através da posição do sujeito.

De acordo com Kellner (2001), a abordagem da teoria social e empírica a respeito da mídia, cultura e sociedade, têm-se limitado a olhar importantes pontos. O autor chama atenção para pontos cegos e na unilateralidade acerca da leitura didática e crítica da cultura produzida pelas mídias. Para isso, o autor sugere teorias multidimensionais e o multiperspectivismo, com influência dos autores pós-estruturalistas, da teoria crítica, pós-coloniais, estudos culturais, marxismo, psicanálise e da filosofia nietzscheana. Para desenvolver os seus estudos sobre as mídias, o autor sugere alguns passos metodológicos, desde a contextualização do fenômeno concreto considerando as suas lutas, historicidade e ideologias que reiteram as suas posições de poder. Outro ponto que deve ser destacado é compreender a recepção dos conteúdos transmitidos, pois se trata de uma forma de compreender a aceitação e recusa. Por fim, o estudo “em relação” às obras de um dado contexto e as ligações ideológicas entre elas.

A proposta de Kellner é ambiciosa e nos ajuda a propor um estudo multidisciplinar a respeito das mídias, com base nas contribuições da teoria crítica da Escola de Frankfurt combinadas aos estudos da cultura pelo estudos culturais contemporâneos da Escola de Birmingham, o que intitulou por um estudo cultural crítico, também denominado multiculturalismo crítico. Nesse sentido, oferece ferramentas teóricas e práticas por meio de um “multiculturalismo crítico insurgente”, semelhante à “pedagogia dos oprimidos”, de Paulo Freire, a qual busca despertar no sujeito o reconhecimento de sua própria opressão e a capacidade de articular caminhos para sua libertação.

⁵³ As teorias pós-modernas, destacando o pensamento pós-moderno, a função dos símbolos e signos ganham força sobre o indivíduo, tornando aquilo real e verdadeiro, em outras palavras, o real além do real, enquanto a realidade vivida e dinâmica se torna extensão do que é visto nesses espaços simulados (Baudrillard, 1991).

Por sua vez, posiciona-se em favor das lutas dos grupos oprimidos contra a opressão, a exploração, a injustiça social e a dominação.

Portanto, não se trata de uma perspectiva liberal que instrumentaliza as pautas dos grupos oprimidos considerando à reprodução de interesses próprios, operando uma lógica de tolerância superficial e de reconhecimento limitado das diferenças, frequentemente subordinada às dinâmicas de mercado, à extração de valor simbólico e à autopromoção política. Ao contrário, a proposta aqui defendida orienta-se pela articulação de lutas e resistências coletivas que visam não apenas o reconhecimento formal de direitos, mas a ampliação concreta da participação de grupos historicamente marginalizados nos espaços de poder e decisão.

Sob uma perspectiva marxista, impõe-se a necessidade de radicalizar esse debate, compreendendo que a democratização efetiva desses espaços, pelo qual não pode se limitar à inclusão representativa ou simbólica, mas deve estar vinculada a processos de transformação social. O modo de produção capitalista, ao organizar as relações sociais a partir da exploração do trabalho e da acumulação privada, encontra-se intrinsecamente orientado à sua própria reprodução, preservando as hierarquias sociais e os dispositivos de dominação que sustentam as desigualdades de classe, gênero, raça e sexualidade. Nesse sentido, as políticas de reconhecimento desvinculadas de uma crítica materialista tendem a operar como mecanismos de contenção, neutralizando conflitos sociais sem alterar as bases estruturais da opressão (Kellner, 2001).

Assim, os recorrentes rearranjos no interior do campo político institucional, frequentemente descritos como “jogos de cadeiras” entre forças progressistas e conservadoras, revelam menos uma disputa substantiva por projetos antagônicos de sociedade e mais a dinâmica cíclica de alternância entre posturas moderadas e abertamente reacionárias. Tais ciclos, ao não enfrentarem as determinações materiais do capitalismo, acabam por reafirmar os limites da política institucional liberal, evidenciando a necessidade de estratégias que articulem a emancipação social, organização coletiva e ruptura com as formas hegemônicas de poder.

Procura-se, assim, o avanço em direção a processos de emancipação social e à construção de uma ordem mais livre, justa e igualitária. Em busca de um método crítico que permita analisar um fenômeno sob diferentes ângulos, Kellner (2001) desenvolve um conjunto de estratégias de interpretação, desconstrução, intervenção, leitura e crítica, denominado por multiperspectivismo crítico. Esse método possibilita compreender um fenômeno cultural por meio de múltiplas lentes teóricas, evitando reducionismos e permitindo uma análise mais abrangente e dialética. A leitura de uma manifestação cultural, portanto, é um processo complexo que exige a compreensão das estruturas políticas e econômicas subjacentes, bem como de seu contexto histórico e social de produção. É necessário considerar os interesses envolvidos, as mensagens que se pretende transmitir, as formas de recepção e as relações de poder que atravessam o campo cultural.

Dessa maneira, o multiperspectivismo crítico fundamenta-se na teoria social crítica como uma ferramenta heurística voltada a tornar a realidade inteligível e passível de interpretação e análise. Nessa perspectiva, preconiza-se o enriquecimento teórico por meio do diálogo com outras abordagens, a fim de mapear e remapear as mídias e a sociedade, observando e analisando criticamente as transformações que ocorrem na dinâmica coletiva, sobretudo pela velocidade com que se manifestam, seja nas estruturas econômicas e culturais, nas instituições políticas ou nas interações sociais.

Assim, o multiperspectivismo crítico busca desvincular-se de uma superteoria ou de uma narrativa-mestra, levando em consideração os clarões, de que os pontos cegos de uma teoria pode ser resolvido com a interação com contribuições de outras teorias, de modo a superar as unilateralidades presentes em cada perspectiva analítica e que reduzem a fazer uma análise dogmática e reducionista. Assim, Kellner (2001) exemplifica o maior campo de abordagem quando as contribuições dos/das teorias marxistas, feministas, pós-estruturalistas, pós-coloniais e ademais para abordar de forma multidimensional.

2.2.4. O neoliberalismo e a cultura da mídia

Nos últimos anos da Guerra Fria, diante da crise capitalista de 1968, iniciou-se um processo de transformação das estruturas econômicas e políticas, que resultou na transição para uma etapa mais agressiva, ou, como alguns autores denominam, “selvagem”, do capitalismo tardio: o modelo neoliberal. Essa configuração emergiu como uma resposta às crises econômicas do final da década de 1960, bem como às insurreições protagonizadas por movimentos estudantis e pela classe trabalhadora em diversas regiões do mundo, além das lutas anticoloniais que culminaram na independência de inúmeros países africanos e asiáticos. Tais acontecimentos foram decisivos para a reestruturação do sistema capitalista, que, abalado por essas convulsões sociais e políticas, reformulou suas bases a fim de se renovar e preservar seus mecanismos de exploração e acumulação de capital.

O neoliberalismo foi instaurado inicialmente durante a ditadura de Augusto Pinochet, no Chile, em 1973, sob a influência dos chamados *Chicago Boys*, grupo de economistas formados na Universidade de Chicago, nos Estados Unidos, e, posteriormente, consolidou-se nas décadas de 1970 e 1980, por meio das políticas implementadas por Margaret Thatcher, no Reino Unido, Helmut Kohl, na Alemanha, e Ronald Reagan, nos Estados Unidos. O modelo neoliberal configurou-se, portanto, como uma reação ao Estado intervencionista e de bem-estar social que prevalecera no período pós-guerra, concebido, à época, para reconstruir e estabilizar as nações diretamente envolvidas nos conflitos mundiais.

O modelo neoliberal tornou-se o paradigma político e econômico predominante desde a década de 1980, quando foi implementado, apresentando características que o distinguem de outras fases do capitalismo. Entre elas, destaca-se a adoção do toyotismo como forma de organização do trabalho, combinado ao “boom” tecnológico da chamada “quarta Revolução Industrial”. As inovações nas tecnologias computacionais e digitais, promoveram a plataformação do trabalho, resultando na flexibilização e na conseqüente precarização das relações trabalhistas (Brown, 2019).

Além de repudiar o incentivo aos bens públicos e às políticas de reparação voltadas às camadas populares, os teóricos e formuladores de políticas neoliberais defendem a privatização desses serviços e bens, transferindo-os à iniciativa privada sob o argumento da incapacidade dos governos em geri-los de forma eficiente. Também advogam em favor da austeridade fiscal, da desregulamentação da economia e do estímulo ao consumismo desenfreado. Esse projeto global tem como objetivo desvincular as empresas das regulações impostas pelos Estados nacionais, configurando uma rede econômica transnacional capaz de buscar mão de obra barata e explorar os recursos naturais do Sul Global com maior facilidade, sem a burocracia e as restrições impostas pelas políticas estatais. Enquanto isso, a classe trabalhadora permanece limitada e confinada às fronteiras nacionais, alijada das dinâmicas de mobilidade e dos benefícios associados à transnacionalização do capital (Brown, 2019).

A autora apresenta uma série de reflexões acerca do fenômeno da racionalidade neoliberal, distanciando-se das explicações marxistas que a interpretam apenas como uma “reprogramação liberal”. Nessa perspectiva, a autora argumenta que o projeto neoliberal assumiu uma nova racionalidade política, segundo a qual as instituições, o Estado e os governos têm de se subordinar aos interesses do mercado. Essa lógica mercadológica, contudo, ultrapassa a esfera econômica, estendendo-se a outras dimensões da vida social. A racionalidade neoliberal, portanto, vai além dos domínios econômicos, impactando a existência em sua totalidade: ela “economiciza” a religião, a educação, meios de comunicação e entre as instituições políticas de modo a reduzir as formas de ação política, e promovendo a consolidação de um Estado cada vez mais despolitizado (Brown, 2019).

Além disso, as ideologias neoliberais de caráter reacionário fundem com elementos como a branquitude, militarismo, cinismo, o fanatismo cristão, o patriotismo⁵⁴ e valores masculinistas. Estas ideologias emergem, em grande medida, como expressão de setores da classe trabalhadora, da elite e da classe média branca que se perceberam marginalizados, vítimas com a perda de protagonismo durante os períodos de governos progressistas neoliberais⁵⁵. Esse ressentimento, raiva, rancor e

⁵⁴ A ideia equivocada de amor à nação enquanto isso privilegiam uma homogeneidade de um grupo sobre outro.

⁵⁵ Instaurou um período, pós-crise econômica de 2008, uma onda conservadora que levantou gritos contra imigrantes árabes e latinos-americanos nos Estados Unidos, a discriminação e atos racistas, homofóbicas, racistas e atos contra a democracia em diversas regiões do mundo. Além de que figuras conservadoras se ergueram contra a democracia e as

sentimento de revanchismo, não sublimada torna-se instrumento para o extremismo, incapaz de ser criativo, uma vez que é sublimada se converte em amor e autoabnegação (Brown, 2019).

Em uma de suas principais teses, a intimidação da dominação masculina branca e da classe média, resultou em um ressentimento. O que culminou no crescimento do extremismo político. Isto é, um ataque à justiça social em vista de um tradicionalismo moral. O discurso da liberdade por grupos autoritários no neoliberalismo emerge como uma manobra para justificar a exclusão e diversas violações, visando reafirmar a hegemonia branca, heteronormativa e cristã que, durante séculos, impôs seus valores morais e culturais como normas (Brown, 2019).

Além do mais, na fase neoliberal, conforme afirma Fisher (2020), o anticapitalismo, as contradições, a rebeldia dos jovens, as causas dos oprimidos e os gestos de radicalidade contra o *status quo* são antecipadamente mapeados, captados e vendidos, sendo devorados pela lógica industrial e servindo aos interesses do mercado para a acumulação de capital, funcionando como um instrumento de reprimir e desestabilizar as forças revolucionárias. O anticapitalismo não é excluído pelas forças de absorção do capitalismo; longe de enfraquecê-lo, ao contrário, acaba por reforçá-lo. A ideologia dominante é o cinismo, que molda o real e nossas ações de forma inconsciente e faz com que sejam supervalorizadas as crenças, em consonância com uma ideologia que mascara o real.

Dessa forma, mesmo acreditando que o sistema tem pretensões ambiciosas e autodestrutivas, de ficções que trazem representações de um vilão membro da classe burguesa que atenta a comunidade em prol de lucro, mesmo sendo apresentado essas contradições, continua-se sendo produzidos e consumidos, o que integra o realismo capitalista, modelo que emerge no âmago do neoliberalismo e estrutura um conjunto complexo de ideias e sentimentos segundo os quais não há alternativa ao capitalismo. De tal modo, pelo qual os movimentos de esquerda liberal assumem no neoliberalismo uma postura de que não há mais alternativa, sendo só possível mitigar os excessos. Advogando a ideia de que a emancipação social não é possível e não tem mais a força de resolver as desigualdades enraizadas e naturalizadas (Fisher, 2020).

De acordo com Brown (2019), a racionalidade neoliberal atinge as principais estruturas, agências e instituições. No atual contexto histórico, a cultura digital e da mídia se popularizou durante o período do neoliberalismo, em meio a grandes mutações sociais mediante reformas econômicas na esfera da maximização da produtividade e consumo, o que ocasionou na expansão e massificação dos dispositivos tecnológicos. A produção e o consumo em larga escala desses aparelhos impulsionaram novas dinâmicas de interação social, que passaram a ser incorporadas ao cotidiano, ao mesmo tempo em que se integraram a outros meios de comunicação. Nesse cenário, a

ações afirmativas, com discursos contra a corrupção, as garantias de direitos às minorias e aos gastos públicos. Foi no ciberespaço, assim como pontua Brown (2019), o campo de expressão do autoritarismo e da resistência.

interatividade e conectividade tornou-se o principal meio de experiência no ciberespaço, consolidando-se como característica central da fase neoliberal do capitalismo (Kurz, 2012).

Diante das recentes transformações, os autores contemporâneos enfrentam enormes desafios para a construção de uma teoria social crítica acerca das novas tecnologias, tanto no que se refere à linguagem computacional quanto às mídias digitais, plataformas e redes sociais. Nesse contexto, destacam-se os modelos de linguagem (*LLMs*), como as inteligências artificiais generativas, capazes de produzir incessantemente textos, imagens, gráficos e vídeos a partir de dados previamente disponíveis ou treinados em larga escala. Ademais, observa-se a inovação nos canais de transmissão de conteúdo, os quais disponibilizam um vasto volume de produtos culturais em “prateleiras digitais”, orientados prioritariamente pela lógica do lucro e destinados ao consumo massificado.

Segundo Ferreira (2025), o eu em interação com as redes sociais visam ser validados, de modo que estão fascinados pela sua imagem, em busca incessante pelo reconhecimento que não está plenamente satisfeito, de modo que nesses espaços suprem a falta de um objeto que falta. No ambiente virtual, as doses de satisfação são atendidas, em que as pessoas se veem como gestoras de si mesmas, em interação íntima com o mercado. Nesse cenário, os algoritmos reduzem a pluralidade e a diferença, na medida que são desenvolvidos com a propensão em ações executáveis que instruem e orientam a atenção do indivíduo a certos conteúdos, se fechando em bolhas e preferências automatizadas (Ferreira, 2025).

Atualmente, sob a lógica neoliberal, de acordo com Lembke (2022), casos clínicos aumentaram devido ao acesso amigável a tecnologias digitais, substâncias nocivas e alimentos artificiais, que culminou em um transtorno denominado pela autora de “adição” que se trata de um fator de risco devido ao consumo contínuo e compulsivo, ignorando os riscos e o mal que fazem a pessoa e aos outros, de substâncias e objetos que dispõem de gratificação imediata ou intermitente. Dessa maneira, a psicóloga constatou nos casos clínicos que seus pacientes eram impactados com os estímulos nocivos que os jogos de *videogames*, redes sociais e plataformas de vídeo curto, filmes e séries, o causaram. Os relatos clínicos evidenciaram as contradições das novas tecnologias, como a autora aponta que o excesso de prazer está nos deixando cada vez mais infelizes e doentes. O consumo desmedido dessas mídias e dos produtos industriais pode gerar a dependência, agressividade e intoxicação⁵⁶.

A racionalidade técnica-científica gerou a manipulação e a produção desenfreada de alimentos, bebidas, drogas e produtos processados e artificiais, causando, portanto, dependência e por consequência, em sua grande maioria, sendo nociva à saúde. Por fim, ela apontou sobre os riscos que esses produtos causam, tornando as pessoas cada vez mais dependentes do consumo em

⁵⁶ Transtorno psíquicossomático causado pelo consumo excessivo de dados.

prol de uma necessidade superficial que resulta em doses de satisfação imediata, repetitivas e condicionadas (Lembke, 2022).

Outro aspecto relevante diz respeito ao ciberespaço, cada vez mais congestionado por usuários conectados às redes sociais e às páginas da *web*, que trocam informações e se comunicam de forma instantânea, mediadas pelo simples clique. A instrumentalização dessas tecnologias tem favorecido a proliferação de desinformação, disseminada em larga escala por meio de *softwares* programados, com o objetivo de construir e noticiar narrativas descontextualizadas e enganosas sobre determinados eventos. Além disso, emergem questões associadas a práticas nocivas, como o *cyberbullying* e comportamentos tóxicos, que se configuram como problemáticas centrais neste trabalho a serem discutidos.

Os enunciados que circulam nas mídias, na opinião pública e pelas teorias científicas não são constituídos de forma aleatória, ao invés disso, acompanham os processos de transformação social e dos movimentos políticos. Diante disso, um dos produtos culturais mais emblemáticos do neoliberalismo, o *videogame* irradia sua cultura e lógica para diversos meios, além de sua ampla difusão tornou-se alvo de uma cruzada moral. Ademais, além da interatividade lúdica, esse produto configura-se do mesmo modo como um espaço digital de socialização, de relações de poder e performance. Nesse contexto, busca-se, nos tópicos subsequentes, desenvolver um estudo fundamentado na perspectiva do multiculturalismo crítico, com o objetivo de compreender as condições mencionadas.

Em conclusão, desta seção, portanto, como foi apresentado, diferentemente da ideia de marcha ao progresso, constantemente disseminado na opinião pública, mídia e entre outros veículos de comunicação e informação, a Escola de Frankfurt, de maneira crítica apoia-se na ideia de que: “A irracionalidade ainda molda o destino dos homens” (Horkheimer, 2015, p. 173).

A cultura de massas está entre as responsáveis por impor obstáculos na formação de uma personalidade genuína dotada de autonomia e criticidade (Crochík, 1990). A imitação passa a ser desde a infância uma formação repetitiva que reforça uma personalidade fixada nas pretensões autoritárias. De um lado, uma posição “genuína” de recepção e produção de novas ideias e experiências, sendo reconhecida por uma personalidade não-autoritária, enquanto, por outro lado, a personalidade autoritária tem uma postura de mundo conservadora acerca dos aspectos políticos e econômicos, bem como, a uma postura antiteórica pelo qual cultuam a ignorância. As estruturas rígidas de seus valores são acentuadas pelas estereotípias que levam a dividir o mundo, comparar e criar oposições. Afinal, são formados desde a infância, na divisão entre “bons e ruins”, “herói e vilão” e “*in group* x *out group*” (endogrupo vs exogrupo). Posto isto, condiciona desde a infância a evitar contatos e o bom convívio com a diferença.

Em síntese, essas características retomadas pela elaboração teórica de Adorno, explica que para o capitalismo se manter é necessário uma combinação de um sistema coerente da indústria cultural como alicerce da infraestrutura econômica, e como formadora dos indivíduos desde a infância, por meio de suas ideologias, que transmitem uma visão distorcida da realidade. Diante disso, a pesquisa visa através das entrevistas deparar-se com personalidades “liberais” e autoritárias, além de analisar as causas para comportamentos hostis nesses espaços.

3. O entretenimento lúdico-digital: O desenvolvimento dos jogos eletrônicos e seus impactos culturais na sociedade contemporânea

Neste capítulo, abordaremos a função do jogo e suas relações com a cultura, sociedade e demais estruturas. Ademais, será realizada uma discussão de forma explicativa sobre o fenômeno do *videogame*, desde os seus atributos que o define, desenvolvimento histórico e será realizada uma discussão por meio de uma revisão bibliográfica acerca de pesquisas recentes a respeito da cultura dos jogos eletrônicos na sociedade.

O primeiro tópico visa discorrer sobre as interpretações de Huizinga e Caillois acerca das dimensões culturais, históricas e sociológicas do lúdico. Levando-se em conta que são os primeiros autores que sistematizaram um conhecimento entendendo a sua importância e impacto na cultura e na sociedade, suas funções econômicas, políticas, pedagógicas e simbólicas, desvinculando-se dos discursos de que os jogos são apenas entretenimento frívolo e, portanto, não são uma atividade que deve ser levada a sério. Além disso, afirmações segundo as quais os jogos não possuem impacto na vida social resultam em um discurso vago que não percebe a sua importância como objeto de estudo, produto cultural, simbólico e entre outros.

A partir daí, trataremos do objeto central do presente estudo, o jogo eletrônico. Assim, serão discutidos os jogos eletrônicos, descrevendo os elementos que o constituem e como um fenômeno da cultura da mídia no contexto da sociedade capitalista neoliberal. Assim como, tem sido o cinema, o rádio, televisão, as práticas esportivas, jornais impressos, histórias em quadrinhos, *animes* e entre outros meios de comunicação e informação, são utilizados para transmitir representações. O terceiro ponto refere-se ao desenvolvimento da indústria dos jogos eletrônicos, desde o período vinculado ao complexo industrial-militar até a formação da indústria cultural dos videogames, a qual, nos últimos anos, tornou-se um dos ramos mais lucrativos no âmbito da cultura. Por fim, propõe-se um tópico destinado à apresentação das principais hipóteses das ciências sociais e da psicologia acerca da relação causal entre videogames e comportamento agressivo.

3.1. O aspecto cultural, histórico e sociológico dos jogos

Historicamente, os jogos desempenharam uma função importante na sociedade, uma vez que possuem modalidades entrelaçadas com outras estruturas. No período greco-romano antigo, as Olimpíadas, corridas de bigas e os jogos de gladiadores simbolizavam os principais jogos de competição esportiva, possuíam um caráter sagrado e político que também figurava como uma forma de entretenimento. No século XVI, na Mesoamérica, os povos maias e astecas praticavam o jogo de bola, chamado de *pok-ta-pok*, *tlachtli* ou *ullamalitzli*, combinando jogos aos cultos

religiosos e à preparação militar. Os medievais desenvolveram os jogos de tabuleiro e as justas, que simulavam táticas e batalhas medievais. Durante a História do Brasil, os jogos de tabuleiro chamado de *oware* e a capoeira, ambos de matriz africana, envolvem a presença da tradição religiosa, do lúdico, da musicalidade e da resistência (Muller; Cleophas, 2023).

No período contemporâneo, com o surgimento do capitalismo industrial, grande número de jogos foram transformados em mercadoria, na medida que se converteram gradualmente em produtos industrializados e padronizados, bem como em grande parte em jogos tecnológicos.

A propósito desta introdução, observa-se que a dimensão dos jogos estão intrinsecamente entrelaçadas ao campo sociocultural e ao contexto histórico e as dinâmicas e demandas políticas, e de outras estruturas, tais quais, a religiosidade e ao militarismo. As diferentes sociedades, em determinadas circunstâncias históricas, combinaram estratégias militares, preparação física, rituais sagrados e entretenimento aos jogos. Não significa apenas um dispêndio de energia, mas foi sendo caracterizado pelo contexto histórico e social de cada sociedade. Envolve-se também aos projetos políticos e as pretensões econômicas.

Dos séculos XIX ao XX, o interesse pelo estudo dos jogos e do lúdico aumentaram exponencialmente, especialmente visando abarcar o seu caráter pedagógico, a sua função econômica, os aspectos simbólicos e culturais. Os primeiros estudos referentes aos jogos e o ato de jogar foram realizados durante a década de 1930 a 1950, por Johan Huizinga e Roger Caillois.

A obra de Johan Huizinga, intitulada “*Homo Ludens*” de 1938, analisou os jogos como um componente fundamental na constituição de outros ramos culturais, na medida que estão presente no jogo de defesa e ataque em casos jurídicos, nas cerimônias e ritos de guerra e nas intensas disputas políticas por poder. Devido ao seu aspecto lúdico e sua condição de disputa. A partir dessa análise, reforçou-se o caráter lúdico, envolvendo um universo simbólico. Dessa forma, Huizinga (2019) aproveitou-se para criticar as perspectivas dos estudos que valorizam os aspectos físicos e biológicos. Ao olhar acerca do lúdico, Huizinga (2019) proporciona uma mudança de paradigma ao legitimar os jogos através de uma lente antropológica e da História Cultural, sendo, basicamente, para a época, uma proposta inovadora, pois seu objetivo era “integrar o conceito de jogo no de cultura” (Huizinga, 2019, p. 8).

Em função disso, defendia que os jogos precedem a cultura, e que fomos nós, humanos, que atribuímos significados aos jogos. Isto significa que, o ato de jogar para despender energia em excesso, já estava presente entre as várias espécies animais, mas que a atribuição de símbolos e novas formas de comunicação propiciou o aspecto cultural aos jogos, assim de acordo com Huizinga (2019, p. 7) trata-os como

Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em

que agora nos encontramos. Em toda a parte encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida “comum”.

Em função da energia e desejos insatisfeitos que as espécies animais possuem, a prática dos jogos fazem parte do modo que essa energia armazenada seja dispendida. Em contrapartida, o fator cultural do jogo se manifesta por meio dos valores e simbolismos em relação à imaginação, da mesma maneira que o elemento lógico e racional (Huizinga, 2019).

Conforme dizia Huizinga (2019), o jogo é:

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (Huizinga, 2019, p. 13-14).

Os jogos possuem significados que permeiam as esferas em todos os campos da vida social e cultural, em que um jogo acontece em suas dimensões circunscrita por normas, criatividade, cooperação, competitividade e a busca pela estética lúdica pelo qual Huizinga (2019) chamou de “círculo mágico”.



Figura 1. O círculo mágico. Fonte: Ayres, 2020.

O círculo mágico é um espaço mágico, de fantasia e imersão, de criatividade que gera aprendizado com as experiências, que são, por sua vez, aplicadas em operações na vida diária. Esse pensamento desafiou as atribuições negativas predominantes de sua época a respeito dos jogos como atividades infantis, se tornando central na formação cultural (Huizinga, 2019). A influência da antropologia e da história cultural foi fundamental para Huizinga (2019) ao direcionar seu olhar para os jogos e ao lúdico como uma força motriz das práticas culturais.

Duas décadas depois dos avanços dos estudos dos jogos por Huizinga (2019), o sociólogo Roger Caillois, em 1958, publicou o livro chamado de “Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem”. Assim como Huizinga, também caracterizava os jogos como uma ação livre (só se joga no momento em que se tem vontade) e voluntária, improdutiva, fictícia e simbólica, incerta (não tendo um resultado previsível), com um tipo de movimentação própria (restrita a ensaiada para cada jogo), regulamentada (passível de normas) e designada por uma atividade que o jogador deve calcular suas ações.

Caillois procurou preencher algumas lacunas na teoria de Huizinga, associando os jogos também ao âmbito econômico, no qual evidenciou como uma atividade “improdutiva” por não gerar lucros ou riqueza, de modo que os jogos, sob sua perspectiva, se enquadra exclusivamente à movimentação e risco (exemplo, jogos de azar). Com base nos estudos de Huizinga, Caillois (1990) acrescenta variedade aos tipos de jogos, a saber, “[...] de sociedade, de destreza, de azar, jogos de ar livre, de paciência, de construção” (Caillois, 1990, p. 9).

No tocante ao conteúdo dos jogos, Caillois (1990) parte de duas extremidades, tais como, *ludus* e *paidia* que regem como “princípio original” (Caillois, 1990, p. 32). O significado de *ludus* exprime que os jogos são submetidos a normas, convenções e devem possuir uma objetividade. Enquanto o *paidia* se refere a subjetividade e criatividade, e “[...] um princípio comum de diversão, turbulência, improviso e despreocupada expansão” (Caillois, 1990, p. 32). No interior dessa estrutura aparecem posições básicas que, segundo classifica Caillois (1990), são estruturadas por *Agôn*, *Mimicry*, *Alea* e *Ilinx* (termos gregos que traduzidos significam: competição, simulacro, sorte e vertigem). Como exemplifica Caillois;

[...] a ambição de triunfar unicamente graças ao mérito da competição regulamentada (*agôn*), a demissão da vontade a favor de uma espera ansiosa e passiva do curso da sorte (*alea*), o gosto de revestir uma personalidade diferente (*mimicry*) e, finalmente, a busca da vertigem (*ilinx*). No caso da *agôn*, o jogador conta apenas consigo, e assim se esforça e se aplica com todo o seu ardor; na *álea*, com tudo excepto com ele, e entrega-se as forças que o transcendem; na *mimicry*, imagina que é um outro e inventa um universo fictício; no caso do *ilinx*, satisfaz o desejo de ver temporariamente arruinadas a estabilidade e o equilíbrio do seu corpo, de escapar a tirania da sua percepção e de provocar a desordem da consciência (Caillois, 1990, p. 65-66).

A compreensão dos jogos, portanto, aparece por meio da articulação dessa divisão, posto que não podem ser vistas como isoladas uma das outras, mas que são continuamente vinculadas umas às outras dependendo do jogo. Isto posto, tomando, por exemplo, o futebol, como uma modalidade esportiva baseada em jogos com fundamento em uma prática regulamentada, competitiva, permeada por ações “teatrais” de jogadores e jogadoras, e, por fim, pelo improviso e liberdade em jogadas criativas e rearranjos por parte de jogadores e jogadoras durante os jogos de futebol. E que culmina na vertigem da comemoração, do entusiasmo do objetivo alcançado. Diante

disso, soma-se o *ludus* com *agón*, *alea*, *ilinx* e *mimicry* como forma para se explicar e compreender o futebol e entre outros jogos e brincadeiras a partir da classificação elaborada por Caillois (1990).

Dessa forma, essas classificações explicam a formação dos mais diferenciados jogos. Como ilustra Caillois (1990, p. 57):

	AGÓN (<i>Competição</i>)	ALEA (<i>Sorte</i>)	MIMICRY (<i>Simulacro</i>)	ILINX (<i>Vertigem</i>)
<p style="text-align: center;">PAIDIA</p> <p style="text-align: center;">algazarra agitação risada</p> <p style="text-align: center;">↑</p> <p style="text-align: center;">papagaio <solitário> paciência palavras-cruzadas</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">LUDUS</p>	<p>não regulamentadas:</p> <p>bilhar damas xadrez</p>	<p>lengalengas cara ou coroa</p>	<p>imitações infantis ilusionismo bonecas máscaras disfarce</p>	<p>piruetas infantis carrocel balanço valsa</p>
	<p>competições desportivas em geral:</p> <p>corridas lutas atletismo boxe esgrima futebol</p>	<p>apostas roleta loterias simples, compostas ou transferidas</p>	<p>teatro espetáculo em geral</p>	<p>alpinismo acrobata</p>
<p>“N.B. — Em cada coluna vertical os jogos são classificados aproximadamente numa ordem tal qque o elemento <i>paidia</i> é sempre decrescente, enquanto que o <i>ludus</i> é sempre crescente.”</p>				

Quadro 2 : Classificação dos Jogos. Fonte: Caillois (1990, p. 57).

Em função disso, Caillois (1990) contribui na explicação dos jogos por intermédio dos efeitos comportamentais, culturais, emocionais e sociais. As questões sociológicas advogadas por Caillois (1990) são compreendidas por meio das relações sociais em relação aos jogos, além de conhecer os brinquedos e objetos que mediam como parte de uma configuração que influencia ou imita outras estruturas culturais. O autor também apontou para o desejo de poder, alienação, ganância, superstições e concorrência, que se manifestam nas crenças dos jogadores. Por fim, vale destacar, que os jogos estão inseridos em questões institucionais e hierarquias, sobretudo nas modalidades esportivas, como organizações para regular e coordenar as competições.

O olhar sociológico possibilita realizar apontamentos críticos referente a perspectiva de Huizinga referente aos jogos, sobretudo naquilo que o autor trata como um princípio que rege outras estruturas culturais. A leitura realizada demonstra que os jogos estão intimamente ligados aos nossos comportamentos, como também a convenções sociais, as regras, corrupção, formas de poder e hierarquia nos jogos. Desse modo, Huizinga (2019) deixa evidente o fator lúdico como decisivo em relação aos fatores culturais. Em contraste, Caillois defende a tese de que os jogos fazem parte da cultura e que atitudes e posturas específicas nos jogos também se encontram em outras práticas

culturais. Portanto, Caillois defendia o jogo como um fenômeno total inserido nos costumes, como fonte de socialização e formado por um universo lúdico, imaginativo, emocional, interativo e recreativo.

As definições clássicas são capazes de nortear uma leitura didática a respeito dos jogos e ao ato de jogar. Nessa direção, grande parte dos autores que se propuseram analisar os jogos eletrônicos (Crawford, Muriel, 2018; Woodcock, 2019) se fundamentaram nas ideias dos clássicos como ponto de partida ou para se basear em uma perspectiva crítica dos estudos sobre os jogos. Recentemente, os estudos sobre os jogos têm adquirido novas dimensões, especialmente no que diz respeito aos jogos eletrônicos. Por se tratarem de uma inovação relativamente recente, o *videogame* não foi objeto de investigação por parte de autores clássicos. Dessa forma, as tecnologias digitais introduziram novas dinâmicas e transformações na prática do jogar, representando um desafio para que pesquisadores e pesquisadoras problematizem seu impacto na sociedade contemporânea. Isto posto, uma interpretação crítica acerca do que são os jogos eletrônicos deve ser realizada nos próximos tópicos, desde uma descrição do aparato tecnológico, como também a sua funcionalidade e os impactos na sociedade.

3.2. Os jogos eletrônicos e a indústria cultural lúdica

A pesquisa sobre jogos eletrônicos abrange diversas áreas do conhecimento devido à multiplicidade de suas funcionalidades, configurações de hardware, suportes de execução e novas formas de interação e sociabilidade estabelecidas nesses ambientes virtuais, notadamente no modo *multiplayer*. Galloway (2006) investiga a articulação entre a máquina e a operação de softwares que simulam regras, imagens e ações executadas pelos usuários. Segundo o autor, o jogo eletrônico é intrinsecamente balizado pela ação, seja ela exercida individualmente, seja em copresença ou em rede, como nos jogos massivos online (MMOs).

Nesse panorama, o jogador atua como um agente ativo que se comunica e interage com o sistema por meio do próprio ato de jogar, estruturando uma mídia que possui uma “gramática da ação” singular. Desse modo, enquanto a fotografia é definida pela imagem estática e o cinema pelo movimento, os jogos eletrônicos fundamentam-se na ação participativa e simbiótica entre a máquina e o operador. Essa dinâmica constitui uma nova forma expressiva, segmentada por Galloway (2006) em dimensões distintas: os atos diegéticos (internos ao mundo ficcional) e os atos não-diegéticos (inerentes à interface, HUDs e aos códigos), ambos motivados por algoritmos que interconectam subjetivamente o jogador e o sistema de *hardware*. Assim, o jogo se desenvolve de forma diacrônica, coordenando regras sistêmicas e padrões de movimento ao longo do tempo.

Fundamentados em sistemas tecnológicos digitais, como consoles, computadores, dispositivos portáteis e periféricos, a exemplo de joysticks, teclados e mouses, os *videogames* possibilitam a interatividade entre o jogador e o jogo por meio de interfaces gráficas e de recursos audiovisuais, permitindo o controle de personagens e objetos projetados nas telas dos dispositivos. Souza (2024) assinala que:

A interação diz respeito às ações dos jogadores e às consequências imprevisíveis que delas decorrem, expondo os jogadores a novos desafios a cada decisão tomada. O conflito surge das interações e de suas consequências. Além disso, a segurança nos jogos permite que os indivíduos experimentem cenários e conflitos sem sofrer todas as consequências da “vida real”, de forma segura e protegida por regras. [...] Dentro do contexto dos jogos, os jogos eletrônicos constituem uma categoria que exige tecnologia digital, como computadores e consoles, para serem jogados. [...] Os jogos eletrônicos têm se destacado como artefatos culturais híbridos e não são mais apenas atividades de entretenimento. Eles frequentemente incorporam elementos narrativos que aumentam a imersão do jogador, tornando-se uma forma de expressão artística. A interatividade desempenha um papel crucial nos jogos digitais. (Souza, 2024, p. 20).

Essa relação é sustentada por estímulos sensoriais e cognitivos que orientam as ações dos jogadores e determinam a jogabilidade, isto é, o modo como se interage com as mecânicas, narrativas e ambientes virtuais (Chen, 2016; Esposito, 2005). A mecânica de um jogo equivale aos comandos que são dados por um controle que concede movimento aos avatares e objetos projetados nas telas, de tal modo que, por exemplo, é o comando para fazer o Mário pular, ou comando de movimentação de mira em um jogo de tiro e entre outros.



Figura 2 - As imagens retratam a interação com inúmeros computadores e consoles, bem como periféricos acessórios de comando e captação de audiovisual. Disponível em: https://www.xbox.com/pt-br/games/xbox-play-anywhere?icid=Cat-Xbox-CP2-R3-Play_Anywhere e

Além disso, os jogos eletrônicos ultrapassam a função de mero entretenimento, configurando-se como artefatos culturais e literários, pois incorporam narrativas interativas, personagens e enredos que despertam emoções, fantasias e constroem significados semelhantes aos das obras artísticas e narrativas tradicionais (Ryan, 2013).

Assim como é na literatura e no cinema, os jogos eletrônicos possuem uma forma de contar história. Conforme Ryan (2013), o modo história dos jogos constitui uma narrativa interativa, em que o jogador participa ativamente do desenrolar da trama, vivenciando “histórias jogáveis” estruturadas por dado contexto e enredo ficcional. Por outro lado, o modo *multiplayer online* é caracterizado pela interação social em rede, permitindo a cooperação ou competição entre múltiplos jogadores em espaços virtuais compartilhados, frequentemente acompanhados de canais de comunicação síncrona (Ioscote, 2020). Ademais, os jogos se estruturam de forma multimodal, combinando textos, sons, imagens, gestos e demais efeitos que constroem sentidos de maneira integrada e dinâmica (Kress; Van Leeuwen, 2001), revelando a complexidade técnica e estética que sustenta a experiência lúdica digital.

Além dos aspectos técnicos, destaca-se, sob a perspectiva da economia política, a dimensão econômica dos videogames, que atualmente constitui, conforme a PGB (2024), uma das indústrias mais poderosas no campo da cultura. Kerr (2006), em estudos sobre a indústria dos jogos eletrônicos, discute sua inserção no cenário da indústria cultural-digital, entendida como parte da lógica do ciclo de produção, circulação, consumo e reprodução⁵⁷.

Cabe ressaltar, contudo, que o cenário descrito em 2006 difere significativamente daquele observado entre os anos de 2010 e o início da década de 2020, período no qual os lucros da indústria de jogos eletrônicos alcançaram cifras bilionárias. Nesse contexto, destacam-se particularmente as empresas classificadas como AAA, cujo amplo alcance de público está associado

⁵⁷ Com base nos escritos produzidos na primeira parte do Livro I d'O Capital, de Marx (2017), a economia política é utilizada para realizar uma análise da produção, distribuição e consumo dos conteúdos/mercadorias digitais, relacionando ao que dizia Marx (2017, p. 157): “enorme coleção de mercadorias”. Apesar de serem intangíveis, ou, em termos mais precisos, um conjunto de processamentos de códigos e algoritmos programados em sequências finitas que engendram e reproduzem animações, imagens, vídeos, textos e sons projetados em uma tela, tratam-se de artefatos concebidos para serem assistidos ou para possibilitar a interação de jogadores e jogadoras. Essas mercadorias são um objeto externo que tem o intuito de “suprir as necessidades humanas de um tipo qualquer”. Pois se tratam de “A natureza dessas necessidades – se, por exemplo, elas provêm do estômago ou da imaginação – não altera em nada a questão” (Marx, 2017, p. 157). Uma mercadoria digital produzida com uma utilidade para o lazer, ou mais recente, também para o esporte e gamificação, que é a propriedade dessa mercadoria. Isso se deve pela razão de que seu valor se efetiva no uso ou no consumo. Isto é, o conteúdo material da riqueza. Além de ter uma essência mercantil orientada a troca, o seu lado quantitativo, intrínseco e imanente à mercadoria. A sua substância, o valor imbuído na mercadoria tem base no tempo de trabalho socialmente necessário de seus produtores, desempenhado por *game developers*, designers, roteiristas, programadores e entre outros trabalhadores que estão a serviço da produção de jogos. O trabalho é o dispêndio de força pelos músculos, do uso da inteligência e da movimentação coordenado pelo cérebro e nervos, e orientado pelos órgãos sensoriais humanos. Os dispositivos e as mídias, sendo elas físicas e digitais, passam por essa lógica de exploração do trabalho de muitos, desde a extração de minérios para a produção dos dispositivos físicos, passa pelo trabalho de produção de peças, montagens e a distribuição para as lojas físicas e digitais para comercialização.

aos elevados investimentos em produção e às estratégias intensivas de marketing. Em contrapartida, estúdios independentes e locais, geralmente compostos por equipes reduzidas, realizam investimentos mais modestos e recorrem, com frequência, a plataformas de distribuição digital para a publicação e comercialização de seus jogos, o que lhes permite colocar seus produtos no mercado e alcançar um público considerável.

A indústria dos videogames têm a tendência de formar oligopólios, isto é um pequeno conglomerado de empresas que dominam o mercado e ditam as regras e os preços. As corporações em destaque das indústrias dos *videogames*, no que se refere às fábricas de componentes dos videogames, *hardwares*, tais como *Nintendo*, *Sony*, *Microsoft* e *Nvidia* e *Corsair*, são responsáveis por dominar o mercado, além das consagradas na produção de jogos, no tocante a estúdios de desenvolvimento de jogos, gerenciamento dos espaços *multiplayer* (virtuais) e produção de expansões (DLC — *downloadable content*), às principais são: *Rockstars*, *Activision*, *Valve corporation*, *Riot*, *Blizzard*, *Electronics Arts* e *Tercent*, cabem outras, mas as de destaque são essas, além dos serviços de assinaturas e de distribuição digital e físico, como a *Steam* gerenciada pela *Valve Corporations*, *Playstation Plus* pela *Sony* e a *Gamepass* pela *Microsoft*.

Em vista disso, os tipos de desenvolvimentos e distribuição de jogos eletrônicos, conforme foi descrito por Varella (2020) e Kerr (2006), são as “*first party*”: desenvolvidos por uma equipe interna da própria empresa responsável por publicar e distribuir jogos, no qual a publicadora tem poder sobre os estúdios desenvolvedores, no caso, por exemplo, da *Nintendo*, *Microsoft* e *Sony*. A “*first-party*” tem a tendência de lançar jogos exclusivos e posteriormente vendê-los a outras plataformas ou que possuem estúdios pertencentes à própria fabricante que produzem seus jogos. Em seguida, as “*second-party*” são estúdios desenvolvedores independentes que por contrato produzem jogos e conteúdos para serem publicados por uma só plataforma de divulgação. E, por último, as “*thirds-parties*”: são desenvolvedoras que produzem e comercializam seus jogos eletrônicos para múltiplas plataformas. As *publishers* (publicam e divulgam) são responsáveis por investir nos projetos para abastecer suas plataformas de jogos, assumindo os riscos, e com isso, pressionam em relação ao tempo de produção, adotando posturas agressivas e rígidas.

A respeito do funcionamento dessa estrutura da indústria dos jogos digitais, destacam-se os custos de produção, circulação e vendas no varejo, levando-se em conta o processo econômico que circula desde o “estágio da produção” que perpassa por uma equipe que trabalha na construção do jogo, passando pelo ciclo das campanhas das divulgadoras (*marketing*) e das distribuidoras digitais e físicas. O consumo desses jogos eletrônicos é realizado pela compra das mídias físicas e digitais, aparelhos e seus componentes em pontos de vendas varejistas. Cabe ressaltar outras formas de consumo e uso, recentemente pelo foco nas assinaturas, microtransações (compras realizadas de cosméticos dentro dos jogos) e pelos conteúdos adicionais.

O estudo em 2006 por Kerr (2006) já apresentava que a indústria de jogos eletrônicos aos poucos estava se tornando um espaço em que a livre iniciativa de empresas menores ficavam à margem dos oligopólios. Até mesmo condutas anticompetitivas da *Microsoft* obrigaram instituições a investigá-la. Assim como outras corporações capitalistas, trata-se de uma estrutura que tem a tendência a se fechar em um número restrito de oligopólios e que reduz o espaço para a ascensão de outras empresas, regulando o fluxo e a qualidade. Vale ressaltar que as empresas desenvolvem meios para criar seus próprios consoles e produzir seus próprios jogos, gerando exclusivos, além de contar com a venda de jogos produzidos por empresas parceiras. Isso tende a resultar em uma relação complementar que reduz os custos dos *hardwares*.

Diante de toda essa explicação, com base na leitura realizada por Kerr (2006), destaca-se a importância da perspectiva da economia política das indústrias dos jogos eletrônicos e seus variados componentes, analisando o ciclo de produção pelo qual envolve os custos de produção, investimentos, campanhas de divulgação, formação de oligopólios, segmentos independentes, varejistas e também as diferentes formas de consumo desses produtos.

Além dos aspectos de ordem econômica, é importante destacar que, em sua essência, trata-se de uma ferramenta desenvolvida para fins de entretenimento, que tende a acompanhar os objetivos projetados em suas campanhas e demais formas de divulgação. As produções são elaboradas conforme os temas e narrativas em voga, articulando-se aos anseios, fantasias e valores hegemônicos, bem como àqueles que buscam novos espaços de representação. Assim, os eventos históricos e políticos influenciam diretamente a maneira como as mídias são produzidas e consumidas, dada a diversidade de perspectivas e vieses que exercem papel crucial na construção de determinadas temáticas.

Isso repercute nos investimentos e nas decisões que orientam a produção, frequentemente privilegiando conteúdos considerados seguros ou alinhados às expectativas da indústria cultural, em detrimento de propostas radicais, revolucionárias ou subversivas. Os papéis sociais e os marcadores identitários tornam-se elementos centrais nesse processo, uma vez que personagens, protagonistas e coadjuvantes recebem diferentes formas de atenção e tratamento de acordo com gênero, raça, sexualidade e outras dimensões sociais. Essas escolhas são atravessadas pelo contexto histórico e pelas posições ocupadas por cada grupo, configurando um campo de disputas simbólicas que molda tanto a criação quanto a recepção das obras.

Os algoritmos, jogos e os conteúdos das mídias digitais continuam monopolizados em sua grande maioria pelas grandes desenvolvedoras, no universo dos jogos eletrônicos é chamada de indústrias *triple AAA*⁵⁸. O contexto de domínio na produção dos jogos se encontram em estúdios

⁵⁸ A elite da indústria de jogos eletrônicos, dispõe de grandes receitas com a vendas de jogos e conseqüentemente que faz grandes orçamentos para produzir jogos de alta qualidade gráfica e tecnológica.

consolidados dos Estados Unidos, China, Japão, Coreia do Sul, Canadá, França e Inglaterra. Por outro lado, os estúdios *indie* são uma indústria alternativa em ascensão que dispõe que pode ser, geralmente, uma força local e independente, com orçamento e receitas bem limitadas⁵⁹ (Arielo; Geloneze, 2017). Em consequência disso, a cultura popular e a cultura industrial para as massas tendem a possuir pretensões e caminhos diferentes.

Além dos aspectos econômicos, o *videogame* é um artefato híbrido que figura como uma: “[...] fonte de memórias, sonhos, conversas, identidades, amizades, obras de arte, narrativas e muito mais” (Crawford; Muriel, 2018, p. 143). Em regra, é uma tecnologia que ganhou destaque no espaço doméstico e que fornece ao jogador e/ou jogadora a produção de novas subjetividades (Thornham, 2011). Assim como qualquer outra mídia, é um terreno de disputa política nas suas representações, no processo de produção e recepção, igualmente, parte de uma indústria lucrativa. De tal modo que as particularidades dessa mídia estão atadas a totalidade. Nesse sentido, desenvolve-se uma explicação de caráter sociológico a respeito dos jogos eletrônicos e a sua inserção na lógica da indústria cultural.

Em função da sua associação ao mero entretenimento e, com frequência, vinculados a hábitos infantis, afirma-se que a sociedade e a cultura por ela produzida hoje passa por um “processo de infantilização”. Tais atribuições, em grande parte, são reproduzidas em discurso por indivíduos que não consomem esse tipo de mídia. Autores de perspectiva conservadora recorrem à ideia de “infantilização da cultura”, como discutem Brock e Crawford (2024), contrapondo-a à noção tradicional de idade adulta. Essa concepção está profundamente enraizada no imaginário social, no qual a responsabilidade é entendida como a capacidade de dedicar pouco tempo à frivolidade e priorizar hábitos estritamente associados ao cuidado da casa, da família e ao compromisso com o trabalho. Uma visão reducionista no que se refere à complexidade do que se trata o lúdico historicamente (Brock; Crawford, 2024).

Brock e Crawford (2024) destacam que o ato de jogar está profundamente ligado à interação com o outro. Os autores recorrem a estudos etnográficos que evidenciam que jogar em conjunto, seja *online*, seja reunidos presencialmente, constituem como uma opção predominante para a maioria das jogadoras e jogadores, conforme apontado por Thornham (2011). Essa perspectiva desloca a compreensão como prática que isola e reforça seu caráter relacional e culturalmente situado.

⁵⁹ Em uma afirmação inicial no jogo Dandara (Long Hat House, 2018): “A esperança acordou...”, sob a perspectiva decolonial, a produtora transmitiu uma mensagem que faz com que o jogador em interação com o jogo possa desconstruir de forma lúdica os símbolos e as narrativas dominantes, em meio a um jogo de enredo e ambientação futurista, em plataforma 2D, que trouxe essa representação como um diagnóstico da História do Brasil e a brasilidade por meio de uma leitura interseccional e a luta antirracista, bem como, centrado na reflexão das noções de identidade# (Martins Maia; Torres Silva, 2023).

Apesar do foco central de um jogo, ou mais especificamente de um jogo eletrônico, seja a diversão e o seu caráter relacional e imersivo e também os reflexos políticos e históricos que dão sentido e movimentam as representações e interações dessas mídias. Segundo Brock e Crawford (2024), lembrando as passagens de Weber (2022) no livro “A Ética Protestante e o Espírito do Capitalismo”, a fronteira entre o espaço doméstico e a esfera do trabalho era bem nítida. Na fase neoliberal, isto se transformou radicalmente. As medidas implementadas mais recentemente a fim de maximizar a produtividade e o consumo, encurtaram as distâncias, ou, melhor dizendo, borrou as fronteiras entre essas duas esferas, seja pelo *Home Office*, pela gamificação ou pela “jobificação” (Brock; Crawford, 2024).

A “jobificação” é o tempo de lazer e as atividades dedicadas ao brincar e jogar são também atravessadas pela pressão da produtividade e do trabalho. Recentemente, tem crescido o número de analistas e comentaristas especializados que entretêm a audiência com demonstrações, e apresentações e comentários sobre o cenário esportivo e os bastidores da produção dos jogos ou narram jogos eletrônicos competitivos em canais de *streaming* de vídeo *online* como *YouTube Gaming* e *Twitch*. Atraindo milhares de visualizações de seguidores. Essas personalidades são atividades remuneradas de acordo com a quantidade de doações [*donates*], conforme o investimento de empresas por meio da publicidade, bem como as visualizações e assinaturas, que cada criador (a) de conteúdo recebe. Dessa maneira, nos últimos anos, esses canais têm desempenhado um papel fulcral na divulgação da subcultura *gamer* (Crawford; Muriel, 2018). As plataformas virtuais de compartilhamento de vídeo síncrono e assíncrono cresceram demasiadamente desde a pandemia.

Em termos de produção, aparece a influência da comunidade ativamente em sites, *blogs* e redes sociais, que corroboram com *feedbacks* a respeito de estilos, gêneros e jogabilidades dos jogos eletrônicos. Existem funções nos jogos eletrônicos que dividem seus jogadores para exercer trabalhos como as funções que médico em uma guerra, ou em simulacros que administra uma fazenda, ou um simulador de entregas por caminhão ou caça, isto é, replicando o lugar do trabalho nos jogos eletrônicos. Funções que devem ser acompanhadas rigorosamente para se ter êxito (Brock; Crawford, 2024).

Dos anos 2000 em diante, nota-se que os jogos eletrônicos virtuais se consolidaram como um esporte eletrônico, ao passo que conseguiu se tornar um esporte olímpico que acontecerá em 2027 em Riad na Arábia Saudita. Nota-se, jogadores e jogadoras fazem carreira como profissionais na modalidade de *e-sports*, disputando torneios e ligas organizadas em escala regional, nacional e internacional, valendo premiações milionárias. A pesquisa do sociólogo Jean M. P. Lago (2019) sobre “A Excitação no século XXI: Jogos eletrônicos em perspectiva sociológica” salienta para o desenvolvimento de competições organizadas no âmbito regional, continental e mundial, com o aumento exponencial de centros de treinamento e assistência, e que diante desse interesse crescente

pelo e-sports em escala global e regional, inúmeras equipes de diferentes regiões do mundo, inclusive no Brasil, vem recebendo investimentos, além de existir um mercado de transferência, igual a outros esportes.

Nos últimos anos, os jogos eletrônicos se tornaram uma subcultura popular, por ser acessado por diversas plataformas, além dos consoles, estão disponíveis para computadores, celulares e dispositivos portáteis, viabilizando que pessoas de diferentes estratos sociais possam ter acesso aos jogos eletrônicos. De tal modo que há jogos gratuitos e com boa qualidade gráfica para aparelhos mais acessíveis, como existem jogos e componentes que são mais caros. Além de que podem ser encontrados em navegadores, como no *Google*, armazenadas em nuvens digitais, e em redes sociais, como o *Orkut* e o *Facebook*, ou, mais recentemente, em aplicativos e serviços de distribuição digital e assinaturas de jogos eletrônicos, que ampliam o acesso ao público ao dispensar a necessidade de uma plataforma exclusiva para executá-los, como é o caso do *Gamepass* da *Microsoft*. A popularização possibilitou que os jogos fizessem parte do cotidiano de bilhões de pessoas em todo o mundo.

Nos últimos anos, é possível afirmar que diante de tantas possibilidades é difícil encontrar alguém que nunca tenha tido contato com os jogos eletrônicos. Estes, em maior ou menor intensidade, integram-se ao cotidiano das pessoas não apenas como forma de lazer, mas também como fenômeno cultural e social de ampla influência. Seus efeitos ultrapassam o mero ato de jogar, sendo aplicados em diferentes áreas, como a educação, o trabalho e até em aplicação clínica. Conhecido como gamificação é um processo que utiliza-se de elementos e dinâmicas dos jogos em contextos não lúdicos. Essa cultura lúdica, digital e interativa, portanto, encontra-se profundamente estruturada pela racionalidade neoliberal (Crawford; Muriel, 2008), que orienta suas práticas, valores e formas de sociabilidade com o objetivo de maximizar a produtividade e o consumo.

Além da interatividade com um jogo produzido e seguindo os caminhos estabelecidos, tem jogos que possuem uma dinâmica diferente que ultrapassa a relação de receptor passivo, de somente seguir os objetivos, mas de produzir novas produções, intervenções, exploração, descoberta, risco, customização e agência. No processo de desenvolvimento das mecânicas, jogabilidade e gráficos, proporcionaram expandir o universo do jogo. O *Roblox* (Roblox Corporations, 2006) e *Minecraft* (Mojang Studios, 2011) são plataformas de jogos eletrônicos *online* que entrega um mundo aberto com a possibilidade não só do jogador (a) interagir com uma narrativa interativa e seguir missões, mas possibilita uma experiência programando ativamente, participando e alimentando, produzindo cenários, movimentos, gestos, reflexo da imaginação ou reprodução da vida cotidiana projetado de forma lúdica e pixelada nos jogos.

Segundo Gee (2003), o *videogame* é uma mídia potencial a ser aplicada no processo formativo, sendo assim, pode ser recortado como uma forma de ensino e aprendizagem quando

pode fornecer um recurso pedagógico e como uma ferramenta de “letramento informacional”. Não é um processo que se limita exclusivamente a uma assimilação passiva, contudo implica em uma dinâmica de imersão e construção, que imbui de criatividade, inspiração, determinação, socialização, motivacional, performance e mimese, vertigem e resiliência, como podem ser espaços de frustração e risco em meio a dificuldade e desafio estabelecido no interior dos jogos.

Diante desse processo de socialização de interesses em comum, no senso comum, é bem comum a associação à cultura gamer à formação de uma identidade ou comunidade “*gamer*”. No entanto, trata-se de um debate recente, centrado na própria existência, ou não, dessa identidade ou comunidade. Muriel e Crawford (2018) apresentam a hipótese da *post-identity* (pós-identidade), segundo a qual falar em uma “identidade gamer” torna-se problemático. Isso porque, na contemporaneidade, os indivíduos participam de múltiplas experiências e pertencem a diferentes contextos socioculturais, vivendo em um ritmo histórico acelerado que fragmenta as identidades e enfraquece seus traços definidores. Assim, a identidade passa a ser entendida como uma “experiência de identidade”, isto é, uma acumulação de experiências singulares expressas em discursos, práticas e vivências. Em síntese, conforme observam Crawford e Muriel (2018), a chamada comunidade *gamer* não possui necessariamente elementos em comum que a unifiquem.

Outro ponto além da identidade que deve ser destacado é o “comportamento *gamer*”, segundo PGB (2025) pode ser compreendido em três dimensões. Dessa maneira, o comportamento *in-game* diz respeito às interações do jogador dentro do próprio jogo, envolvendo seus interesses em relação à temática, às recompensas, às mecânicas, à jogabilidade e às sensações experimentadas. O comportamento *about-game* refere-se às práticas que ocorrem em torno do jogo, especialmente nas plataformas *online* e espaços de *streaming*, onde jogadores acompanham transmissões, identificam-se com streamers e desenvolvem conhecimentos técnicos sobre *hardware*, *software*, custo e acessibilidade. Já o comportamento *out-game* engloba fenômenos sociais mais amplos, como orientação política, preferências culturais, questões de classe, gênero e sexualidade, nacionalidade e etnia, que influenciam diretamente nas escolhas e atitudes. Com efeito, essas três noções revelam como fatores individuais e socioculturais impactam profundamente a experiência.

Portanto, conclui-se que a indústria da cultura lúdica dos jogos eletrônicos pode ser compreendida a partir de um processo cíclico de produção e consumo, conforme discutido por Alpha Kerr (2006), no qual práticas criativas, tecnologias, mercado e público se retroalimentam continuamente. Nesse ciclo, as decisões industriais moldam tanto os conteúdos quanto às formas de engajamento dos jogadores, ao mesmo tempo em que o consumo e as comunidades de jogadores influenciam novas estratégias produtivas.

Em diálogo, foram demonstrados ao situar os jogos eletrônicos no âmbito cultural, destacando-os como espaços de significação, representação e construção de sentidos. Dessa forma,

os jogos não se reduzem a mercadorias, mas se configuram como objetos culturais que refletem e produzem valores sociais, identidades e narrativas. A partir desse íterim, um esboço breve de um estudo sobre a dimensão dos jogos eletrônicos na sociedade contemporânea. De certo modo, entende-se os jogos eletrônicos não exclusivamente como objeto de entretenimento, contudo, cruzam os caminhos da estética, política, história e cultura.

3.3. História Social e Cultural dos Videogames

No período da Guerra Fria, o desenvolvimento dos jogos eletrônicos foi reflexo do desenvolvimento do complexo industrial-acadêmico-militar (De Peuter, Dyer-Witthford, 2007). Foi o resultado de testes visando à sofisticação de tecnologias de guerra e de vigilância (Woodcock, 2019). Em um contexto de tensão e bipolaridade mundial, os primeiros jogos foram testados em *mainframes* PDP-1 e em osciloscópios. Programadores, em busca de entretenimento, desenvolviam jogos em computadores capazes de executar simples de tabuleiro ou simulações de mísseis (Woodcock, 2019). Deste fato, o empenho em inovar tecnologias de guerra culminou no desenvolvimento de jogos eletrônicos nas décadas de 1960 e 1970, que eram resultantes de experimentos e demonstrações técnico-científicas.

O saber técnico dos cientistas do MIT e das universidades estadunidenses foram apropriados pelo governo estadunidense e por suas instituições de domínio militar e de segurança, no sentido de criar dispositivos de vigilância e o desenvolvimento de armas de destruição em massas. Habermas (2014), mencionava a respeito dos efeitos dessa especialização realizada por políticos, burocratas e militares que visavam, por meio da ciência, a criação de dispositivos de vigilância, armas poderosas com o discurso de defesa do território de ameaças externas, e, que nas entrelinhas se revestia por uma forma de controle eficaz. Dessa maneira, um modelo entre a técnica especializada e a política foram se unindo, diferente dos modelos tradicionais em que ambas não conciliavam.

Em razão disso, os programadores e engenheiros do MIT utilizaram aparelhos militares cedidos pelo governo para desenvolver, nos tempos livres, os primeiros simulacros eletrônicos interativos e computacionais. O propósito da época era desenvolver tecnologias e dispositivos para as forças armadas em defesa dos Estados Unidos, sob a constante ameaça do avanço soviético durante as décadas de 1950 a 1980 (De Peuter; Dyer-Witthford, 2007).

Em contrapartida, escapando dos trabalhos exaustivos nos laboratórios e desvencilhando das vigilâncias dos militares, esses cientistas utilizaram do tempo livre e de intervalo para programar jogos em aparelhos eletrônicos para desenvolver formas de entretenimento entre eles. A teoria freudiana de sublimação explica este fenômeno por meio de uma conversão da pulsão em uma

elevada produção de um objeto estético, cultural e científico⁶⁰ (Woodcock, 2019). Esses cientistas tinham que munir-se de técnicas dissidentes como decifrar os códigos e transformar em novos *softwares*, com gráficos 2D e uma mecânica bastante simples com poucas opções de movimentos (De Peuter; Dyer-Witthford, 2007).

O jogo de Higginbotham precedeu o de Steven Russell; a invenção de [Ralph] Baer teve maior importância comercial. Mas é o *Spacewar!* que é considerado o primeiro jogo eletrônico. Isso certamente se deve ao fato dele ter sido uma expressão integral da cultura dos “malucos” da ciência da computação, uma cultura que muitas vezes estava em desacordo com as instituições militares que a financiavam. No MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts), o acesso ao *PDP-1* era fortemente monitorado. Obter acesso era a missão do *Tech Model Railroad Club* (TMRC), que reunia os alunos para o que eles começaram a chamar de “*hacking*” (De Peuter; Dyer-Witthford, 2007, p. 8, tradução nossa).

Os jogos de guerra no espaço daquele período, certamente foram influenciados pela corrida espacial, bem como a polarização política da Guerra Fria. O que proporcionou em um conflito representado nos primeiros jogos no espaço. Em razão disso, o *Spacewar!* foi um jogo desenvolvido em 1961-1962 por Steve Russell com auxílio de outros cientistas colaboradores do Instituto de Pesquisa de Massachusetts (MIT), com base em progressos técnicos *hackers* anteriores, promoveram avanços significativos no desenvolvimento dos jogos eletrônicos executados em osciloscópios e computadores *mainframes* PDP-1 (Woodcock, 2019).



Figura 3 - Inicialmente concebido por Steve Russell, Martin Graetz e Wayne Wiitanen em 1961, *Spacewar!* é considerado um dos primeiros videogames para um computador digital” Disponível em:

<<https://www.computerhistory.org/pdp-1/a87ddd9510aeebf6485c47a35f8a26aa/>> Acesso em: 10 jan. 2025.

⁶⁰ Também pode ser interpretado por meio de narrativas dos jogos e os mundos virtuais que podem resultar em impulsos e tensões moderadas e reprimidas pelos indivíduos, representando uma exteriorização de toda a tensão acumulada em seu momento de lazer.

A partir daí, os jogos eletrônicos passaram a ser considerados por esses cientistas como uma mercadoria com grande potencial de lucro. Segundo Varella (2020, p. 19), durante a década de 1970, “os videogames saíram dos laboratórios para virar um negócio, uma mídia de massa, uma linguagem”. Esta indústria dos jogos eletrônicos surgiu e cresceu gradualmente entre os anos de 1968 e 1980. Dito isso, todo o processo de desenvolvimento dos jogos eletrônicos foi dos laboratórios de *Massachusetts Institute of Technology*⁶¹ (MIT) para os estúdios do Vale do Silício. A *Atari* se tornaria na década de 1970, a primeira indústria capitalista na produção e comercialização de consoles, fliperamas e jogos.

Para o modelo comercial, dois aparelhos foram desenvolvidos para criar uma época de intenso consumo que movia milhares de jogadoras e jogadores nos Estados Unidos e Japão. O fliperama/*arcade* e dos aparelhos de *videogames* domésticos foram sucesso de mercado. O fliperama foi tendência em diversas partes do mundo entre as décadas de 1960 a 1990. Atualmente, são consumidos como *vintage*, como um aparelho clássico que jovens e adultos procuram reviver suas memórias. Os fliperamas eram aparelhos que é composto por uma grande máquina com uma tela integrada ligados a uma placa com uma memória que possui um sistema jogo, além de ter controladores direcionais e botões de comando. Os fliperamas foram comercializados por empresas como *Atari* e *Sega* para inúmeros estabelecimentos comerciais nas mais diversas regiões do mundo. Para jogar era necessário alimentar essas máquinas com fichas ou moedas⁶². Cada moeda inserida na máquina dava permissão para jogar temporariamente. Além disso, foi um espaço de socialização para jovens da época (Varella, 2020).

Outro aparelho que surgiu na época e se tornou famoso foi o videogame console que, em 1972, sob a liderança do engenheiro elétrico alemão Ralph Baer que desenvolveu o primeiro console, chamado de *Magnavox Odyssey*. O *Odyssey* foi o primeiro *console* desenvolvido para ser conectado em um televisor, a saber, o primeiro *videogame* doméstico. Foi um aparelho integrado externamente à televisão que possibilita a interação com os elementos projetados na tela. Segundo a ACAM (*American Classic Arcade Museum*⁶³) vendendo por volta de 350 mil cópias. A publicidade foi central para o sucesso de vendas. Nesse período, a *Atari Inc.* era fundada por Nolan Bushnell e Ted Dabney, e foi a primeira indústria do ramo especializada na produção e comercialização de consoles e jogos eletrônicos (Woodcock, 2019).

⁶¹ Instituto de Tecnologia de *Massachusetts*.

⁶² O lançamento do jogo *Space Invaders* em 1978 no Japão foi um sucesso comercial que culminou em uma inesperada crise monetária. Entre os anos de 1978 e 1979, a baixa produção de moedas, aliada à crescente popularização dos fliperamas, resultou em uma escassez de *ienes* (¥) em circulação. Os estabelecimentos comerciais passaram a acumular grandes quantidades de moedas provenientes dos *arcades*, mas a velocidade de recirculação desses valores era insuficiente para atender à demanda da economia em geral. Segundo artigo publicado pela Fox (2012), essa situação acabou gerando um entrave econômico de considerável impacto no país.

⁶³ Museu americano de arcade clássico em Laconia, New Hampshire.

Em 1978, aconteceu a venda da *Atari* para a *Warner Bros. Entertainment* por 28 milhões de dólares. A partir disso, os funcionários que foram demitidos procuraram fundar jogos com suas próprias experiências em *design*. O que culminou em inúmeras terceirizadas “*thirds parties*” como, por exemplo, a *Activision* que passou a desenvolver jogos eletrônicos para o mercado por intermédio de produções feitas por técnicos e engenheiros de antigos funcionários de Bushnell. A superprodução é uma das causas que levou a primeira crise no mercado dos jogos eletrônicos (Woodcock, 2019).

Durante este processo de inovação, os manuais históricos sobre a indústria dos videogames tem focado exclusivamente nos cientistas brancos, tais quais, Bushnell, Bauer e Higginbottom, escolhas que são eleitas pelos produtores desses discursos, deixando de lado as invenções e aperfeiçoamento realizados por engenheiros e engenheiras, afroamericanos, até mesmo de inovações e produções de outras regiões. Os Estados Unidos e engenheiros brancos foram considerados pelos manuais como protagonistas da história dos jogos eletrônicos. No entanto, nos últimos anos, por meio de revisões na literatura, comprovou um grande impacto de homens e mulheres, afro americanos, latinos e de diferentes nacionalidades, de regiões do norte e sul global, corroborando no processo de produção de novas tecnologias a respeito dos jogos eletrônicos. Segundo Russworm (2019, s/n, tradução nossa):

Designers, jogadores, blerds [black nerds] e tecnocratas negros foram excluídos do cânone das antigas e novas histórias dos *videogames*, da mesma forma que Frantz Fanon teorizou que a negritude funciona como um fato: uma inscrição social pejorativa definida externamente que justifica sua alienação e exclusão [...] Durante sua vida, Lawson permaneceu veemente sobre sua exclusão dos relatos de *design* de *hardware* da década de 1970 e criticou os múltiplos sistemas de preconceito que o impediram de obter financiamento para alguns de seus projetos mais promissores, permitindo assim que empresas como *Atari* e *Apple* capitalizassem. Edward Smith, um engenheiro negro autodirigido que começou fabricando calculadoras para a *APF Electronics*, tornou-se o designer-chefe de projetos que fracassaram comercialmente, mas anteciparam os desejos futuros dos consumidores de combinar computação pessoal e jogos de *videogame* em um único sistema. Smith, que também era conhecido por distribuir consoles de jogos domésticos gratuitamente para famílias negras no Brooklyn, refletiu com orgulho sobre sua carreira: “Ser um homem de cor e um líder na indústria de *videogames* será meu legado, e um legado que estou muito orgulhoso.”

Jerry Lawson e Ed Smith foram engenheiros afro-americanos que desempenharam um papel fundamental na inovação da indústria de *videogames*. Eles contribuíram significativamente para o desenvolvimento da tecnologia de cartuchos intercambiáveis, o que possibilitou que um único *console* pudesse executar múltiplos jogos. Essa inovação representou um marco na evolução dos *videogames*, ao permitir maior flexibilidade e diversidade de títulos disponíveis para os usuários, além de estabelecer um novo modelo comercial para o setor.

De acordo com Bento (2022), “[...] assim vem sendo construída a história das instituições e da sociedade onde a presença e a contribuição negras se tornam invisibilizadas” (Bento, 2022, p. 17-18). O pacto da branquitude, segundo chama atenção Bento (2022), visa criar um dispositivo, no

sentido foucaultiano do conceito, para a manutenção de seus privilégios e estruturas de poder. Assim como, um sistema de autodefesa narcisista de autopreservação em que o “outro” aparece como uma possível ameaça ao “normal” (Bento, 2022). Sucintamente, esse medo é a substância da exclusão, preconceito e da violência.

Cabe destacar o grande trabalho de Alice Washington, uma engenheira de *software* e *hardware*, afro-americana, que foi responsável por desenvolver placas de circuito impresso em gabinetes de fliperamas. Além dela, a *designer* Muriel Tramis desenvolveu na década de 1980, jogos educativos, uma alternativa para os jogos eletrônicos que estavam somente voltados ao entretenimento. Os esforços desses engenheiros (as) e *designers*, como, por exemplo, Jerry Lawson e Alice Washington, abriram espaço para novos futuros técnicos (as), roteiristas, chefe executivos, e desenvolvedores (as) afro-americanos na indústria dos *videogames*, de tal modo como Saucier (2018, s/n):

[...] Antonio “Tony” Barnes (série *Strike, Medal of Honor* e *Strider*), Gordon Bellamy (série *Madden NFL*), Morgan Gray (série *Tomb Raider*), Marcus Montgomery (*Rock Band 3* e *Zombie Gunship Survival*), Felice Standifer (série *ATV Offroad Fury*), Lisette Titre-Montgomery (*Dance Central 3* e *South Park: The Fractured But Whole*) e Karisma Williams (*Kinect Adventures!* e *Forza Motorsport 6*).

Nesse período que vai do final da década de 1960 ao início dos anos 1980, foi um período de intensas contribuições e de crescimento econômico na indústria dos jogos eletrônicos. Além de um período de pluralidade que foi ignorado e excluído pelos manuais que focaram exclusivamente nas inovações tecnológicas, se propuseram a construir uma história linear e progressiva da indústria dos jogos eletrônicos. A importância do materialismo histórico deve levar em consideração uma história sob a ótica do oprimido focando em “escovar a história a contrapelo” (Benjamin, 1985, p. 225).

Apesar desse processo descrito acima, em uma década de constante crescimento econômico, houve no início da década de 1980 uma profunda crise que marcou profundamente a indústria dos jogos eletrônicos. Em 1982 o jogo eletrônico *E.T. the Extra-Terrestrial* (Atari, 1982) foi eleito como o fator central dessa crise. O jogo foi desenvolvido com base em um filme de grande sucesso do cineasta e produtor cinematográfico Steven Spielberg. Contando com um elevado orçamento e gerando grandes expectativas de retorno financeiro, o título foi um fracasso em vendas, sendo, portanto, considerado um dos fatores que contribuíram para a crise no mercado de jogos eletrônicos.

Todavia, não deve ser considerado como a única causa para a crise, conforme apontam De Peuter e Dyer-Witthford (2007, p. 13): “[...] em 1983, a combinação da gestão incompetente, funcionários descontentes, super produção, e exuberante explosão da pirataria”. Igualmente foi a criação desenfreada de jogos pelo qual foram geradas mais de 50 empresas do segmento de jogos eletrônicos em 1982. Em consequência, houve uma quantidade enorme de jogos sendo lançados, a

perda da qualidade e a expansão significativa da cultura *hacker*, que até aquele momento não era tão nociva conforme se imaginava.

A cultura *hacker* teve origem entre estudantes do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), destacando-se nas décadas de 1950 e 1960. Apesar das restrições e da vigilância em torno dos *mainframes PDP-1*, os *hackers* aprimoraram seus conhecimentos sobre as máquinas e passaram a desenvolver novas tecnologias. Entre suas contribuições, destaca-se o surgimento da *internet* e dos jogos eletrônicos. Essa postura é considerada dissidente em relação à evolução da indústria dos jogos eletrônicos, uma vez que os *hackers* foram, de forma recorrente, responsáveis por criar imitações e cópias de jogos e consoles, além de destravar jogos e disponibilizá-los gratuitamente ao público por meio da pirataria e de outras práticas consideradas subversivas.

Após a crise de 1983, para retomar o processo de acumulação crescente, centralizar a produção e a comercialização de jogos e estabilizar o mercado, as grandes corporações adotaram medidas rigorosas. Entre elas, destacam-se a implementação de barreiras jurídicas voltadas à gestão dos direitos digitais dos produtores, bem como a criminalização da pirataria (De Peuter; Dyer-Witthford, 2007; Kerr, 2006; Woodcock, 2019). Como resultado, uma profunda crise promoveu a retração do mercado estadunidense de jogos eletrônicos, o que resultou na abertura de novas corporações em outros países, tais como, a indústria japonesa de jogos eletrônicos (De Peuter; Dyer-Witthford, 2007). A crise da indústria de jogos eletrônicos em 1983 nos Estados Unidos comprometeu sua hegemonia no setor.

A partir disso, outras potências do norte e sul global começaram a aproveitar para desenvolver suas indústrias de jogos eletrônicos, seja elas grandes corporações, tais como, no Japão, a *Sony*, *Sega* e *Nintendo*; ou como no Brasil, apesar das restrições impostas pelo governo militar na década de 1980, as companhias por meio de importações e contrabandos de tecnologias dos Estados Unidos, fundaram suas próprias companhias que aproveitaram dos protótipos dos manuais de consoles da *Atari* para produzir novos videogames com base no material disponível (Chiado, 2011). Além disso, no Reino Unido houve inovações em relação ao desenvolvimento de jogos “*mud*” (*multi-user dungeon*), pelo qual inseriram a opção de interações em rede (Woodcock, 2019).

A primeira competidora dos Estados Unidos no universo dos jogos eletrônicos foi a União Soviética, durante a década de 1980. De tal modo, que o *Tetris* é o maior exemplo do discurso equivocado de que países socialistas não produzem jogos eletrônicos de sucesso. O *Tetris* [1984] foi produzido pelo cientista da computação Alexey Pajitnov, que foi sucesso no mundo inteiro e é

considerado como um dos jogos eletrônicos mais influentes da história, segundo a *British Broadcasting Corporation BBC* (2023)⁶⁴ e *Imagine Games Network IGN* (2007)⁶⁵.

Além da União Soviética, a partir da década de 1980, as companhias japonesas passaram a ser a hegemonia no quesito da produção de componentes de videogames, além disso, maiores exportadoras de consoles, jogos e periféricos, para todo o mundo. Inclusive, as empresas japonesas e sul coreanas estão entre as mais famosas até os dias atuais. Segundo Chen (2016), a cultura nipônica passou a ser exportada para o mundo seja pelos animes, mangás e jogos eletrônicos.

Esse processo pode ser compreendido a partir da expansão estrutural do capitalismo, sobretudo após a década de 1980. Com a globalização e a transnacionalização do capital, inovações tecnológicas e transformações culturais contribuíram para a progressiva flexibilização das barreiras associadas às fronteiras nacionais. No contexto do neoliberalismo, processos de desregulamentação favoreceram a intensificação dos fluxos transnacionais de armas, capital, informações e mercadorias (Brown, 2019)⁶⁶. Inúmeras corporações transnacionais foram surgindo nesse período, tais como, as indústrias de jogos eletrônicos e de multimídia, como *Sony*, *Nintendo*, *Microsoft*, *Activision*, *Ubisoft* e entre outras. A intensa exploração de recursos naturais e exploração de mão de obra, a preparação da logística e transporte de peças produzidas e montagem no Sul Global, para a montagem do *design* e testes de qualidade no Vale do Silício, e a logística e o transporte das mercadorias para as lojas físicas, representando o processo complexo de produção e circulação das mercadorias em escala global, tanto de componentes de hardwares dos *videogames* e jogos, produzidos tanto fábricas quanto em estúdios e publicados em lojas de distribuição como *Steam* e *PSN* (Woodcock, 2019).

De acordo com De Peuter e Dyer-Witthford (2007), os *videogames* fazem parte do processo produtivo do pós-fordismo, em que houve a implementação do trabalho imaterial (Hardt; Negri, 2003; De Peuter; Dyer-Witthford, 2007). A nova forma de organização do trabalho surgiu em meio a crise na década de 1960, de intensas lutas espalhadas pelo mundo, moldando uma nova forma de regime de acumulação e organização e administração da sociedade, em que surgiram novas formas de subjetividades, recusas, desejos e capacidades.

A partir da década de 1980, foi uma época de implementação de novas formas tecnoculturais. Nesse período, houve a reestruturação no processo produtivo visando abarcar a

⁶⁴ BBC. Tetris: a dramática história de como 'o maior jogo de todos os tempos' foi criado e deixou a União Soviética. 29 abr 2023. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/articles/cekdg02gxv0o>>. Acesso em: 04 mai 2025.

⁶⁵ GEDES, Ryan; HATFIELD; Daemon. IGN's Top 10 Most Influential Games. 10 dez. 2007. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2007/12/11/igns-top-10-most-influential-games>>. Acesso em: 12 dez 2024.

⁶⁶ As corporações de países do norte global se impõem por uma internacionalização da economia e a tendência de tornar os trabalhadores cada vez mais fechados e fragmentados ao âmbito das fronteiras nacionais. Para maximização da exploração de recursos, mão-de-obra e mais-valor, as matrizes subordinam e pressionam mudanças políticas nos países onde implementam suas filiais. O poder das transnacionais superam as extensões do governo nacional, e passam a pressionar para garantir as explorações dos recursos, mão de obras e a extração de lucros, das suas filiais em países em desenvolvimento (Bernardo, 2000).

construção de um mundo centrado no trabalho imaterial em rede. Portanto, em paralelo a indústria de montagem e das maquinarias pesadas das fábricas do período fordista, o período pós-fordista é a ascensão de trabalhos com base em computadores para desenvolver plataformas e serviços, além de trabalhos que se utilizam do virtual (De Peuter; Dyer-Witthof, 2007).

Em virtude disso, as novas gerações estão crescendo cercadas pelas tecnologias digitais como fenômeno culturalmente relevante (Crawford; Muriel, 2018). Os *videogames* passaram de uma subcultura para uma cultura massificada. Outro ponto a se destacar é a racionalidade política e econômica do sistema capitalista inserida na lógica dos jogos eletrônicos, de acordo com De Peuter e Dyer-Witthof (2007), o seu setor industrial foi formado por uma racionalidade militar, de mercado e planetária. Nessa direção, decorrente do final da Guerra Fria e do interesse da indústria, os *videogames* na década de 1990 se popularizaram e se tornaram mercadorias para o entretenimento de milhões de pessoas (Woodcock, 2019).

3.4. “Gamificação da barbárie” ou “pânico moral”: A relação entre os jogos eletrônicos e o comportamento e pensamento agressivo

A opinião pública e o sensacionalismo jornalístico por anos se empenharam em uma cruzada moral contra os jogos eletrônicos (Khaled jr., 2018). E isso não é novidade, diante dos problemas de violência na sociedade, algumas preocupações imediatas se manifestam e logo, em detrimento disso, produzem respostas simplificadas. A exposição da violência⁶⁷ nos conteúdos culturais, em romances literários, no cinema, letras musicais, em outras produções artísticas, foi historicamente um motivo para a cruzada moral, inclusive, recentemente, os jogos eletrônicos são alvos dessas atribuições e hipóteses de que são os agentes principais que condicionam a violência em sociedade⁶⁸, deixando de lado, problemas estruturais.

⁶⁷ A violência configura-se como um fenômeno ubíquo na sociedade, podendo ser definido pelo uso da força física, por manifestações simbólicas mais sutis que reforçam desigualdades, ou ainda por outras formas de conduta abusiva, seja de ordem psicológica, patrimonial ou social, que implica na ameaça ou na violação à integridade de um indivíduo ou de um coletivo. Essa manifestação pode ocorrer de maneira intencional, voluntária, involuntária ou deliberada, culminando na transgressão da integridade da vítima ou da ordem social estabelecida. O conceito de violência é, portanto, polissêmico e multidimensional, assumindo múltiplas formas que são captadas e analisadas por diversos autores, cada qual privilegiando aspectos específicos do fenômeno social em questão. Entre as abordagens teóricas mais relevantes, destacam-se a violência simbólica (Bourdieu, 1989; Zizek, 2014), a violência colonial e de descolonização (Fanon, 2022) e a violência epistêmica (Spivak, 2010), entre outras. Antes de iniciar esse debate, explicaremos como o conceito da violência é visceral para o pensamento sociológico, desde os clássicos, Marx, Durkheim e Weber, como também para os autores e autoras da Sociologia contemporânea. Em linhas gerais, em Marx, a violência está condicionada tanto na organização e administração de uma sociedade de exploração, quanto na luta contra o sistema vigente. Para Weber, a violência é monopolizada pelo Estado para garantir a ordem. Em Durkheim, a violência é um fato social, como uma forma de agir, pensar e sentir, exteriores ao indivíduo, e está ligada a normalidade da sociedade, no entanto, caso perturbe ou desregule a coesão social, a perspectiva durkheimiana considera que é uma anomalia ou patologia.

⁶⁸ A “gamificação da barbárie” desponta como a confusão gerada pelo público ao culpabilizar os jogos eletrônicos por seus conteúdos violentos, tomando-os como a principal responsável por formar jovens agressivos e por dessensibilizá-los. Ao passo que, não são considerados como uma interação lúdica, mas é um processo de condicionamento. Além disso, os jogos eletrônicos, assim como outras manifestações culturais, são frequentemente

Nesta seção, propõe-se refletir sobre uma forma específica de violência: aquela projetada e retroalimentada pela cultura da mídia, em particular aos jogos eletrônicos, compreendendo-as como agentes que não apenas representam, mas também produzem e reproduzem dinâmicas de poder e dominação da sociedade contemporânea. Busca-se responder os seguintes questionamentos: a) de que os jogos com conteúdos violentos têm o poder de transmitir no seu público afetos, comportamento e pensamentos agressivos? b) quais as motivações e em que momento surge esse debate? c) E por que as manifestações culturais foram escolhidas como as principais responsáveis por influenciar os jovens a cometerem ataques a escolas? Diante dessas indagações, para respondê-las, busca-se apresentar as principais teses sobre o debate dos efeitos motivados por essa cruzada moral em relação aos jogos eletrônicos, no qual buscaram responsabilizá-los por influenciar os jovens a se isolarem e se tornarem cada vez mais agressivos.

3.4.1. Os acontecimentos que precedem a esse debate

Os acontecimentos de Columbine, em 1999, reacenderam o debate acerca da suposta relação entre violência e os veículos de comunicação, especialmente pela emergência, naquele momento, da hipótese de que os jogos eletrônicos seriam responsáveis por condicionar comportamentos e pensamentos agressivos em adolescentes, incluindo os jovens que cometeram o atentado. Trata-se de uma acusação que ganhou grande visibilidade e repercussão pública, sobretudo em um período em que os jogos eletrônicos ainda não eram tão populares quanto são hoje e em que o público mais velho demonstrava resistência a essa mídia. Assim, os jogos digitais foram facilmente transformados em bode expiatório para explicar os *mass shootings*.

Os *mass shootings* são um fato social que apesar de representar um tipo de violência que não acontece eventualmente, não da mesma frequência que outras formas de violência, é um grande problema social que merece atenção das instituições, da comunidade científica e do público, visando entendê-las para melhor intervir e mitigá-las (Gilliam, *et. al.*, 2021). Os *mass shootings* são um fenômeno contemporâneo que corresponde a ataques a tiros em locais públicos com múltiplas vítimas, que por sua vez é causada por consequência de ressentimento e vingança pessoal⁶⁹ (Gilliam, *et. al.*, 2021). Dito isso, os ataques ocorrem em espaços públicos, de tal modo que os

apontados como responsáveis por naturalizar valores competitivos e individualistas, bem como valorizam estereótipos, de modo que o “outro” passa a ser percebido como inimigo. tendo em vista isso, os setores conservadores da sociedade tendem cada vez mais culpabilizar as mídias e os seus conteúdos, em particular os jogos eletrônicos, desviando o foco dos problemas estruturais, históricos e institucionais que contribuem de maneira mais profunda para a produção da violência. A hipótese que se trabalhará por toda esta dissertação é que os valores e a racionalidade liberal é retroalimentada e reproduzida na cultura da mídia, bem como pelos jogos eletrônicos, e não é um sinal de que os jogos eletrônicos construíram essa racionalidade de forma autônoma e isolada de outros meios.

⁶⁹ Diferentemente do ataque terrorista que é um ataque em resposta manifestado por uma forma de protesto em relação a uma injustiça social, visando promover transformações políticas radicais.

alvos principais são as escolas que representam a trágica violência nesse espaço (Brasil, 2023). Contudo, já foram registrados ataques também em praças públicas, praias, centros religiosos e shoppings. Diante dessa complexidade da violência mediante ataques a tiros, em contexto escolar, não é recomendado dar respostas rasas e simplistas, em que é necessário empregar o rigor científico, tratando-o pela sua complexidade do fenômeno.

A partir desse caso são os inúmeros veículos de comunicação de massas da época, mas que isso ocorre até os dias atuais, que cobrem esses ataques e com isso proferem inúmeras acusações reducionistas combinada a estratégia sensacionalista que visam prender a atenção de sua audiência que está, no calor do momento, buscando respostas para o acontecimento trágico. Cabe acrescentar que os setores conservadores aproveitam desse sensacionalismo para estabelecer uma pretensa causalidade entre tais eventos e o consumo das mídias, mais recentemente aos jogos eletrônicos com conteúdo violento, atribuindo a esses produtos culturais um papel determinante no aumento da agressividade juvenil. Essa narrativa repercutiu amplamente na sociedade, desde a década de 1990, nos Estados Unidos e que se espalhou para outros países, esses discursos fomentam o pânico moral⁷⁰ em torno dos jogos digitais (Khaled jr., 2018).

Enquanto o sensacionalismo criado pelos veículos midiáticos e as opiniões públicas buscaram culpabilizar o conteúdo transmitido pelos jogos eletrônicos, utilizando o discurso moralizante como instrumento de controle cultural. Ao invés disso, diante desses acontecimentos, parte dos pesquisadores e cientistas passaram a questionar tais associações simplistas. Estudos empíricos e revisões de literatura foram conduzidas com o objetivo de compreender, de forma mais profunda e fundamentada, os múltiplos fatores que contribuem para a ocorrência desses atentados, evitando reducionismos e reconhecendo a complexidade das dinâmicas psicológicas, sociais e culturais envolvidas (Khaled jr., 2018).

O acontecimento que desencadeou essa discussão foi o Massacre de Columbine⁷¹, ocorrido em 20 de abril de 1999, na *Columbine High School*, localizada em Littleton, no estado do Colorado, Estados Unidos. Os responsáveis pelo ataque foram os jovens Eric Harris (18 anos) e Dylan

⁷⁰ Para explicar esse fenômeno, os autores trouxeram uma breve apresentação do conceito de pânico moral do sociólogo britânico-sul-africano Stanley Cohen que se trata de um: “fenômeno social em que determinados grupos ou comportamentos sociais acabam sendo demonizados e estigmatizados pela sociedade, gerando um sentimento de pânico generalizado na opinião pública, na mídia e agentes” (Costa, *et. al.*, 2023, p. 131). Desse modo, as alucinações produzidas pelos veículos de imprensa, bem como pelas opiniões distorcidas acerca de determinadas manifestações, impõem medo às multidões e fomentam uma histeria irracional diante de fenômenos mal compreendidos. Nesse processo, negligenciam-se problemas estruturais que permanecem no pano de fundo, frequentemente silenciados ou ignorados nas discussões entre familiares, autoridades políticas e demais indivíduos.

⁷¹ Embora já existam discussões teóricas, desde a década de 1970, sobretudo promovidas pela APA, a respeito do impacto da violência presente nos conteúdos dos diferentes meios de comunicação de massa sobre o comportamento das pessoas, não foram apenas artigos científicos que passaram a ser produzidos. Também houve um olhar moralista que, ainda na década de 1990, motivou a realização de uma série de audiências com representantes da indústria dos videogames, com o objetivo de discutir o teor dessas violências, seus possíveis impactos e os cuidados necessários em relação à transmissão desses conteúdos aos jovens. Como resultado, foram implementadas medidas para restringir o acesso de menores de idade a determinados jogos, além de outras formas de regulamentação. E o massacre em Columbine é o catalisador deste processo de estigmatização da Cultura da Mídia mais atual.

Klebold (17 anos), que assassinaram doze estudantes e um professor, feriram outras vinte e quatro (24) pessoas e, em seguida, após uma troca de tiros com a polícia, cometeram suicídio.

O caso foi para a imprensa um marco na consolidação de discursos que procuram estabelecer uma relação causal entre o consumo de produtos midiáticos e o comportamento violento. Na época, as causas do massacre foram amplamente debatidas, mas uma das primeiras reações públicas consistiu em culpabilizar as mídias, especialmente os jogos eletrônicos com conteúdo violento, as letras de músicas e os filmes populares da época, como *Matrix* (1999). Esses produtos culturais foram apresentados como possíveis influências diretas sobre os agressores, reforçando a ideia de que a exposição à violência midiática teria desempenhado um papel decisivo na formação de seu comportamento agressivo.

Segundo Kellner (2008) a cobertura e o tratamento midiático dado ao massacre de Columbine foi como um espetáculo. Inúmeras respostas simplistas foram dadas com intuito de causar uma “inquisição injusta”, sem sequer analisar de forma fria o que a motivou. Cabe ressaltar que a competição das mídias (das programações jornalísticas, canais de TV e dos *streamings* como é o caso do *YouTube*) busca prender a atenção e atrair o máximo do público visando o lucro. A prática que se tornaria recorrente em episódios semelhantes nas décadas seguintes, os membros da imprensa difundiram nos veículos de comunicação da imprensa o pânico moral como estratégia para ampliar a audiência, reproduzindo a tradicional lógica narrativa de conflito e resolução.

O sensacionalismo midiático⁷² adotou uma postura conservadora e respaldou o discurso dominante em culpabilizar os jovens pelo fracasso social, em não saber lidar com o enfrentamento e o *bullying* de seus colegas. Esse tipo de discurso é bem comum atualmente, a fase do capitalismo neoliberal tem como premissa a responsabilização do indivíduo, o que é bem comum em casos em que os problemas são direcionados aos indivíduos sem nem sequer uma avaliação da estrutura e funcionamento em que vivemos.

Para além dessas atribuições, com uma investigação mais precisa apurou que, as testemunhas citaram que os jovens sofriam *bullying* na escola, sofrendo com comentários homofóbicos e depreciação referente a seus corpos. Outra evidência foi que os autores do ataque em Columbine idolatravam Adolf Hitler e quando se reuniam falavam alemão (Moreira, 2015). As evidências de escritos de Harris fazem referências e reverências ao nazismo de modo que se gabavam de superioridade, além do desprezo e ódio aos humanos⁷³. Harris ainda gerenciava um site

⁷² Vale destacar que as mídias estão, em sua grande maioria, atreladas pela lógica capitalista neoliberal, para adquirir uma progressiva acumulação do capital, exploram o espetáculo da violência, esporte, guerra, criminalidade, religião e etc., com objetivo de prender a atenção do público e aquecer o consumo. O medo e a distração são fundamentais para manter o estado de alerta e permitir a autoconservação (Moreira, 2015).

⁷³ Evoca-se aqui o que Adorno (2019) descrevia como um traço característico da personalidade autoritária, marcada pela rigidez de pensamento, submissão à autoridade e hostilidade em relação ao que se considera diferente.

com imagens de suásticas e vídeos neonazistas⁷⁴. Admirava as ideias dos evolucionistas sociais, pelo qual, conforme Moreira, a especialista no assunto relatou:

[...] Harris menciona sua admiração do que ele imaginava ser a seleção natural e escreve que ele gostaria de colocar toda a sociedade em um jogo onde os ‘fracos’ fossem eliminados pelos ‘fortes’. Imbuídos de um forte discurso de ódio às minorias, o desejo dos estudantes era dizimar os negros, os hispânicos e os atletas da escola e todos aqueles que caçoavam ou imaginava-se que caçoavam deles, (Moreira, 2015, p. 43).

Em função dessas referências dos autores do atentado, outro ponto a ser levado em consideração foi o fácil acesso a armas e o planejamento que durou um tempo considerável, e que esse tempo todo não houve uma pessoa próxima que questionasse ou denunciasse. O que leva a questionamentos do tipo: sobre o acompanhamento parental, de coletivos, do fácil acesso ao armamento nos Estados Unidos e entre outros meios capazes de intervir e evitar com esses eventos trágicos.

Levando-se estes pontos em consideração, não é justo culpabilizar somente os parentes responsáveis por este evento trágico, afinal, na medida que a carga horária exaltante e os estímulos tendem a distanciá-los no momento de formação de seus filhos. Além de que devem ser mencionados que o ritmo acelerado e caótico da sociedade produtivista e consumista, que somos impostos a essa lógica, afeta drasticamente na vida das pessoas, impacta também decisivamente no modo como relacionam ou melhor dizendo, como se distanciam. Essa lógica cria aquilo que Kornbluh (2025) chama atenção sobre a imediatez, estamos tão ocupados, inseridos em uma racionalidade de incessante produtividade, na instantaneidade e imersividade, pelo qual nossa percepção temporal se modifica e se adapta a noção da dimensão temporal no neoliberalismo, que está inserida na lógica do imediato, e a dinâmica social se regula através dela. Inúmeras crises interconectam, até mesmo a relacional.

Fisher (2020) destaca que a precarização do trabalho na contemporaneidade tem impactado diretamente a juventude, enfraquecendo suas expectativas e produzindo um cenário de desesperança. Esse contexto favorece o surgimento de jovens mais reativos e reacionários que, em situações extremas, ao não conseguirem lidar com a realidade social, buscam respostas externas a ela, tornando-se suscetíveis a discursos e projetos políticos autoritários. A impotência reflexiva, conceito cunhado por Fisher, chama atenção de que os jovens sabem que as coisas vão mal e por isso mesmo acham que não podem fazer nada a respeito. Paralelamente, observa-se a redução dos espaços de lazer⁷⁵, a fragilização do acompanhamento familiar, muitas vezes comprometido por

⁷⁴ Apesar das evidências materiais que os investigadores encontraram, uma colega dos jovens relatou que eles não eram obcecados e nem sequer admiravam Hitler.

⁷⁵ Sob uma sensação de insegurança, a retração dos jovens a ficarem entretidos com celulares, computadores e videogames, aumentou a alerta recente sobre o que estão consumindo, com quem estão conversando e o que aprendem. Para isso os autores sugerem maior intervenção social e das instituições. Por outro lado, as barreiras que dificultam essa intervenção é a ausência de apoio, em uma sociedade de ritmo acelerado e focalizada no lucro, se perde de vista funções básicas, entre elas o cuidado com os jovens na sua formação. Além dos próprios jovens que estão inseridos nessa lógica,

jornadas de trabalho exaustivas, e a insuficiência de instituições escolares e de saúde mental, que, devido à falta de investimentos, não conseguem oferecer suporte adequado.

Diante dessas lacunas, o ciberespaço passa a ocupar um papel central na socialização e na construção de sentidos, funcionando como uma extensão dos processos formativos e de compreensão do mundo. Nesse cenário, a lógica neoliberal não precariza apenas o trabalho, mas também as relações sociais, os processos educativos e as responsabilidades institucionais. A culpabilização recíproca entre famílias e instituições simplifica um debate estruturalmente complexo, ao desconsiderar as condições de vulnerabilidade social e o papel de um Estado que, sob a racionalidade neoliberal, tende a se eximir do apoio às políticas e instituições voltadas ao cuidado coletivo.

Perante a digressão acima, retornando ao fato de Columbine, conforme cita Moreira (2015): “Planejando matar um número considerável de pessoas, dias antes do atentado, os adolescentes Eric Harris e Dylan Klebold compraram mais armas legalmente nas lojas da região sem qualquer tipo de empecilho legal” (Moreira, 2015, p. 45). Após o ataque alguns questionamentos foram levantados pela mídia, opinião pública e por cientistas, sobre o que motivou o ataque. De acordo com Moreira (2015):

Ao término do tiroteio, atiraram contra si mesmos. Este acontecimento chocou a sociedade estadunidense, pois os adolescentes eram brancos, pertencentes a famílias consideradas de sucesso. No entanto, este foi somente o primeiro de muitos casos de tiroteios no interior de instituições escolares. O questionamento da sociedade norte-americana repousará no conflito de que todo o modelo de democracia e sociedade, ideal forjado há anos, não passava de um engodo. Refletia-se a respeito do que poderia explicar o fato daqueles jovens agirem de forma tão violenta se eles tinham tudo o que os bens materiais poderiam proporcionar. (Moreira, 2015, p. 45)

Diante da complexidade deste caso, os produtos culturais foram os principais alvos do sensacionalismo, de tal modo que ignoraram outros pontos. A pesquisa de Moreira (2015) evidencia uma prática comum nas escolas dos Estados Unidos de que alunos populares isolam os (as) colegas que não se encaixam no que dizem ser o padrão. A cultura do *bullying* deixou os Harris e Klebold incomodados, agressivos e reativos. Ademais, observa-se que ambos os jovens passaram a nutrir uma admiração crescente por figuras de caráter autoritário, associada a um entusiasmo explícito por armamentos e pelo imaginário bélico.

Kellner (2008) propõe, como hipótese central, a crise de identidade, e as condições e o processo de socialização masculina foram se transformando, bem como, o ideal de masculinidade⁷⁶,

perder de vista o papel básico e ter que se inserir em atividades destinada a adultos (o caso de crianças coaches que largam as experiências de sua idade para viver uma ilusão do empreendedorismo). Outro ponto preocupante que deve ser questionado, é que o ambiente virtual pode ser perigoso e esses jovens serem os alvos de pessoas com más intenções.

⁷⁶ Kellner (2008) observa que a ascensão de grupos autoritários ao poder tende a fomentar uma cultura do armamento e da violência cívica. Isso se deve, em grande parte, aos investimentos de grupos políticos conservadores na promoção de valores e imagens de caráter militar e bélico, amplamente divulgados por meio da publicidade política, das campanhas

com atributos do imaginário acerca cultura do militarismo e da violência bélica vivenciados pelos jovens agressores nos Estados Unidos, interpretando-os como um dos fatores que contribuíram para a eclosão da violência. Ademais, o autor problematiza o fácil acesso dos adolescentes a armas de fogo e questiona essa cultura armamentista estadunidense, que, em vez de simbolizar segurança, representa uma ameaça à vida dos próprios jovens. As novas gerações (*Z* e *Alpha*) crescem em um contexto em que o futuro se apresenta incerto e nebuloso, enquanto o presente é marcado pelo ritmo acelerado, exigindo intensa produtividade e poucas recompensas, ou seja, um jogo desigual e injusto, e, por fim, pela instabilidade das condições de vida.

O passado, por sua vez, é frequentemente idealizado como o período de bem-estar social e de pleno emprego vivenciado pelas gerações anteriores. Trata-se, portanto, de uma conjuntura complexa da contemporaneidade, que não pode ser reduzida à busca de um “bode expiatório” para explicar os fenômenos de violência e crise social. Outros pontos poucos explorados, visto que o autor aplica uma hipótese multifatorial para explicar os atentados por jovens agressivos, entre elas aparecem: “[...] como culturas de violência causadas pela pobreza; socialização militar; a cultura esportiva e o bullying que a acompanha, especialmente no *high school*; violência [doméstica] e o abuso familiar; e as prisões, que são escolas para a violência.” (Kellner, 2008, p. 40).

O que após o ataque abriu precedentes para a discussão sobre a tradição do porte de armas nos Estados Unidos. E não menos importantes, mas central ao debate foi a negligência e o desamparo por parte das pessoas próximas, acerca de muitos sinais que os jovens demonstraram sobre seu comportamento, atitudes e opiniões agressivas e autoritárias. A precarização causada pelas ideologias neoliberais têm impactado a relação de formação dos jovens, de modo que o comportamento agressivo é diagnóstico não somente de uma causa, mas envolve uma complexidade de motivações conforme foi mencionado, e que é necessário intervir visando mitigar esses comportamentos.

Após o massacre de Columbine, inúmeros outros atentados semelhantes ocorreram em diferentes países, seguindo, em certa medida, o roteiro daquele episódio. O artigo de Brasileiro, Santos e Silva (2024) trouxe um mapeamento a respeito dos ataques a tiros no Brasil com as relações com os vínculos das pessoas com as instituições escolares, motivações, narrativas, tipologia e origem da arma (Brasileiro; Santos; Silva, 2024). Ao contrário da associação com as

midiáticas e de diversas manifestações culturais, como filmes, jogos eletrônicos e produções audiovisuais em geral. Esses discursos, presentes na retórica política e nos produtos da indústria cultural, sustentam o medo e os horrores sociais, legitimando uma dinâmica de violência na vida cotidiana. Além disso, difundem ideologias que associam a masculinidade ao heroísmo, exaltando a virilidade e a hostilidade, e cultuando a coragem e a violência contra os chamados “inimigos”. Trata-se, portanto, de uma cultura que promove e naturaliza uma forma de hipermasculinidade agressiva, vinculada à lógica autoritária e belicista. O âmbito econômico, e as condições se alteraram e vem ocorrendo uma queda constante no rendimento, além disso, o feminismo proporciona cada vez mais a autonomia das mulheres, e possibilidades de ocupar posições que antes não era possível, resultando no ressentimento e resposta agressiva dos homens.

mídias, os autores demonstraram as relações dos perpetradores com grupos extremistas, além de vítimas de bullying que buscavam vingança e rejeição. Outro ponto é o marcador de gênero e raça para entender esses ataques, os jovens que realizaram o ataque a tiro em escolas eram em sua grande maioria garotos brancos em busca de vingança e ressentimento e que seus alvos eram direcionados às meninas, professoras e outras profissionais do colégio onde ocorreu o ataque⁷⁷.

Um dos exemplos a ser mencionado foi o ataque em Realengo também foi marcado por acusações precipitadas e superficiais, intensificadas pelo sensacionalismo jornalístico e por setores conservadores da sociedade. Os jogos *Counter-Strike* (Valve Corporation), *Mortal Kombat* (NetherRealm Studios) e *Doom* (id Software) foram apontados como os principais responsáveis por incentivar comportamentos e pensamentos agressivos entre os jovens. Com o passar do tempo, contudo, tais acusações foram sendo desmistificadas, à medida que pesquisas mais aprofundadas demonstraram a fragilidade dessas correlações simplistas entre mídia violenta e violência real.

Diante desses acontecimentos, os (as) cientistas sociais, criminalistas, psicólogos (as) e outros (as) pesquisadores (as) dos *games studies*, realizaram estudos com rigor teórico-metodológico em busca de respostas a respeito de que os jogos eletrônicos estavam por trás de massacres, assim como, quais jogos teriam esse efeito sobre os jovens. O pânico moral tende a resultar em discursos de que o Estado deve intervir, e sem qualquer reflexão ética e criteriosa sobre o assunto, combatê-los. Em oposição a essa cruzada moral, pesquisadores/pesquisadoras têm regularmente retomado a problemática da causalidade direta de que os jogos eletrônicos são responsáveis pela violência.

Para além das contribuições sobre a exposição do ocorrido e pela crítica científica realizada por Kellner e Moreira, em 2013, outros estudos foram incentivados. Em um grupo de estudos sobre violências nas escolas, especialistas se reuniram em forma de um “GT” (grupo de trabalho) em torno da temática “violência nas escolas”⁷⁸, produzindo uma cartilha em nome do Governo Federal brasileiro, visando colaborar com a compreensão deste fenômeno que se tornou comum também no Brasil, em virtude disso, propondo não só a compreensão, mas uma ação governamental para formulação de políticas públicas. Inicialmente, os/as pesquisadores traçaram as causas, resumo e mapeamento dessas violências, de modo que esse fenômeno trágico é multicausal, por esse motivo, sumariamente, destaca-se enumerando algumas explicações:

- a) *Adoção de posturas reacionárias*: observa-se que muitos desses jovens passam a adotar comportamentos agressivos e o convencionalismo, reproduzindo ideologias de intolerância e exclusão;

⁷⁷ A tabela que contém essas informações está na página 4 do estudo citado.

⁷⁸ Estabelecido pela Portaria 1.089 de 12 de junho de 2023, pelo relator Daniel T. Cara (cientista e ativista político, filiado ao PSOL e professor pela Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo).

- b) *Bullying*: o *bullying* exerce impacto direto sobre o modo de vida e o bem-estar das vítimas, gerando sofrimento psicológico e social, além de potencializar sentimentos de isolamento e ressentimento;
- c) *Cultura armamentista e da violência*: a exaltação da posse e do uso de armas de fogo, bem como a normalização da violência como forma de resolução de conflitos, constituem fatores que contribuem para o agravamento desse fenômeno;
- d) *Ressentimento e frustração com o desempenho escolar*: muitos dos alunos e ex-alunos que praticam atos de violência extrema nas escolas o fazem como resposta a experiências prévias de frustração devido à rejeição e violência vividas no contexto escolar e comunitário;
- e) *Crime copycat*: muitos ataques seguem o modelo do massacre de Columbine, configurando-se como crimes por imitação (“*copycat crimes*”), nos quais há uma reprodução simbólica e operacional dos eventos anteriores.
- f) *Extremismo*: os sujeitos manifestam uma postura de ódio e exclusão, com base em um discurso que orienta e legitima práticas violentas, tendo o racismo e a misoginia como elementos centrais;
- g) *Cooptação em plataformas digitais*: adolescentes e jovens adultos são frequentemente cooptados por grupos extremistas em ambientes virtuais, onde ocorre a organização e o planejamento de ataques, motivados por ideologias de ódio e pela busca de pertencimento a essas comunidades;
- h) *Fatores externos*: destacam-se, entre os fatores externos que influenciam esses comportamentos, a ausência de controle parental, a fragilidade na formação educacional e ética, o crescimento do cyberbullying e a naturalização de estereótipos e discursos de ódio.

Com o objetivo de prevenir novas ocorrências, o relatório foi elaborado propondo doze ações emergenciais a serem implementadas pelo Governo Federal. Tais medidas visam à promoção de políticas públicas e à atualização da legislação referente à responsabilização de plataformas digitais que divulguem conteúdos ilegais, em especial, discursos de ódio e vídeos com mensagens ou símbolos extremistas. Além disso, recomenda-se o fortalecimento da atuação de profissionais da educação e da saúde, bem como o engajamento das famílias, de modo a reduzir a distância entre esses agentes e os jovens, promovendo acompanhamento, acolhimento, melhoria do ambiente escolar e da convivência social.

Busca-se, portanto, fomentar uma cultura de paz, democrática e cidadã. Outrossim, propõe-se reiterar a implementação de um controle mais rigoroso sobre a venda, o porte e o uso de armas de fogo e munições, bem como o desenvolvimento de ações de monitoramento de clubes de tiro e estabelecimentos similares, incluindo a proibição do acesso de crianças e adolescentes a armas e a tais espaços⁷⁹. Por fim, destaca-se a necessidade de ampliar e aperfeiçoar os setores de inteligência voltados à investigação de crimes de ódio, além de estabelecer ações federativas articuladas sobre o tema dos ataques às escolas.

⁷⁹ Diante dos episódios de violência em ambiente escolar, diversas medidas foram implementadas para enfrentá-la, tanto no espaço público quanto no digital. Nesse sentido, destaca-se a Lei nº 14.811/2024, sancionada pelo presidente Luiz Inácio Lula da Silva, que inclui os crimes de bullying e *cyberbullying* no Código Penal. Outras iniciativas buscaram também incentivar formas de compreensão desse fenômeno, visando à proposição de estratégias de atenuação e prevenção de ataques (Brasil, 2023).

Em virtude destas contribuições, as análises de Moreira, Kellner e outras pesquisas, conforme foram apresentadas, indicaram que não se deve recorrer a explicações monocausais. Atribuir às mídias a responsabilidade pela violência representa uma estratégia de deslocamento do foco das causas estruturais do problema, contribuindo para ocultar as contradições sociais, políticas, econômicas e culturais que sustentam tais manifestações.

3.4.2. Os marcos do debate científico

A presente seção tem como objetivo realizar uma revisão sistemática da literatura existente entre os principais estudos que abordam a relação entre violência e jogos eletrônicos, discussão que se concentra na hipótese de que os jogos eletrônicos com conteúdo violento geram indivíduos com pensamentos e comportamentos agressivos. Para a elaboração deste tópico, foram utilizados os seguintes termos no mecanismo de busca *Research Rabbits*: “*video games and aggressive behaviour*”, “*video games and violence*” e “*jogos eletrônicos e violência*”.

O critério de seleção incluiu artigos de acesso público, publicados em periódicos entre os anos de 1984 e 2025, escritos por autores de diferentes áreas do conhecimento que propuseram realizar estudos experimentais e debates de literatura sobre esta temática. A análise dos textos buscou identificar a linha do tempo desse debate, como surgiu, se desenvolveu e se transformou ao longo do período, bem como as principais correntes conflitantes, mudanças teóricas e conceituais, métodos utilizados, achados relevantes e lacunas ainda existentes. A revisão segue o propósito de situar a discussão nas condições históricas e socioculturais que possibilitaram o seu surgimento, evidenciando sua relevância para o campo de estudo.

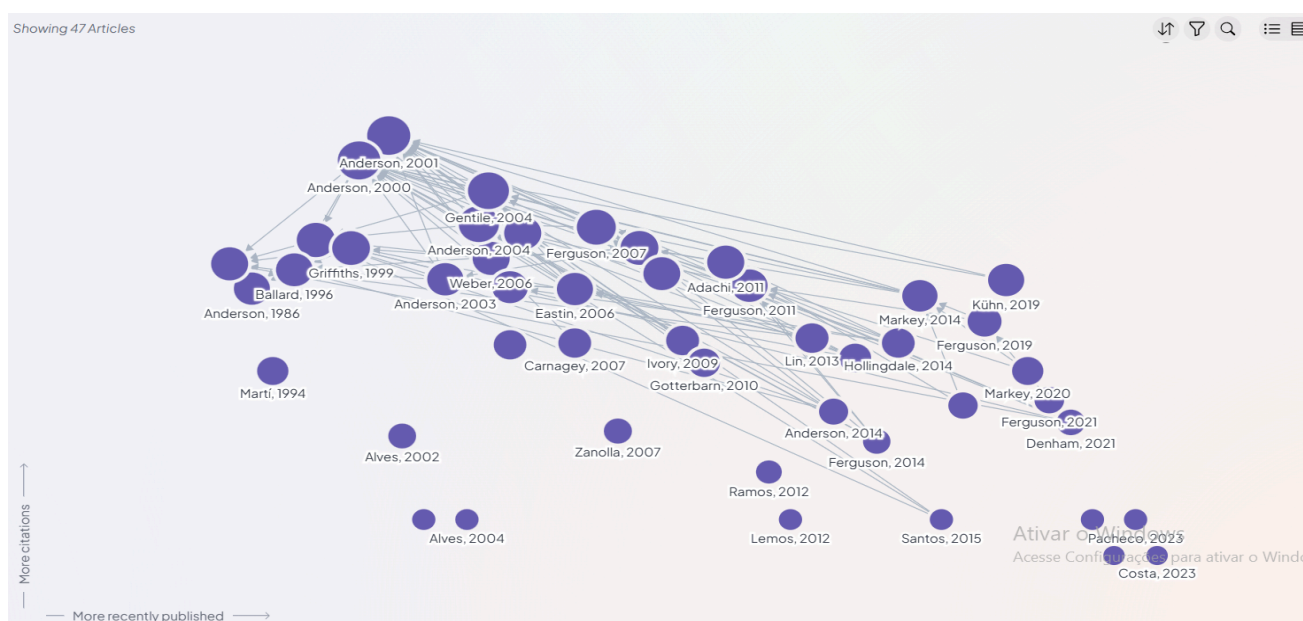


Figura 4. Mapa de conexões dos principais artigos referente ao tema.

Para as/os autoras/autores mais populares da psicologia que serão citados no presente tópico, os conteúdos violentos teriam o poder de determinar de forma exclusiva o comportamento de uma pessoa, especialmente no que se refere à agressividade. No entanto, é necessário problematizar tal afirmação. De um lado, encontram-se cientistas cujos estudos sugerem uma relação causal entre a exposição a conteúdos violentos e a manifestação de comportamentos agressivos. De outro, há pesquisadores que criticam esta perspectiva determinista, argumentando que os fatores contextuais, sociais e individuais também exerceram um papel relevante na constituição da agressividade, ou da inibição de tal conduta, o que relativiza a ideia de que os estímulos violentos sejam, por si só, são determinantes⁸⁰.

Essa fama negativa foi se constituindo com o tempo, e se deve ao fato de que os setores do conservadores da sociedade, nomeadamente, pelo sensacionalismo das mídias, do moralismo político e pelo senso comum popular, sem entender o que estava acontecendo e com análises rasas culpabilizam os jogos eletrônicos em difundir conteúdos violentos para os jovens. Enquanto isso, deixam de lado as falhas de instituições e estruturas, políticas e econômicas, que são determinantes na administração de vida das pessoas. Como mencionado, os jogos eletrônicos, as músicas, *HQs* (história em quadrinhos), os filmes e entre outras manifestações culturais foram colocados como bode-expiatórios, ou seja, responsáveis, ora ou outra, pela agressividade, rebeldia e imoralidade dos jovens.

O pânico moral não é um evento exclusivamente moderno, mas situa-se desde o século XVI, a partir do advento dos meios de comunicação de massas, com a imprensa de livros. Esse foi um momento tanto de revolução na disseminação do conhecimento e da informação quanto de alvo para um grupo dominante tradicional, que monopolizava as formas de produção e reprodução do conhecimento e da arte. A instituição da Igreja Católica, em 1564, no Concílio de Trento, formalizou o *Librorum Prohibitorum*, uma lista de livros banidos que incluía cerca de 4.000 volumes, chamando a atenção para a preocupação de um grupo com a propagação e a diversidade da produção e do consumo de informações. Essas restrições só foram abandonadas em 1966, pelo Papa Paulo VI (Bowman, *et. al.*, 2017). Nos últimos anos, outras ramificações do cristianismo pregam que as mídias são responsáveis por tornar jovens mais agressivos.

O pânico moral, segundo Bowman, *et. al.* (2017), refere-se a um grupo que escolhe outro como uma ameaça para toda a sociedade. Isso é uma estratégia perigosa na medida em que esse pânico moral pode interferir nos resultados dos estudos científicos e, na tentativa de explicar o fenômeno, tratá-lo como ameaça e confirmar sentidos comuns. As novas mídias tendem a se tornar o centro de debates e acusações quando são adotadas majoritariamente por jovens, em detrimento das

⁸⁰ A leitura interdisciplinar corrobora com uma visão ampla sobre esses estudos e logo somam outras variáveis. Nos estudos com hipóteses que os jogos eletrônicos com conteúdos violentos formam indivíduos agressivos, são os monodisciplinares.

gerações mais velhas. À medida que a média etária do público se eleva e comportamentos agressivos passam a ser observados também entre indivíduos mais velhos, nota-se um deslocamento do foco das pesquisas, que passam a se mostrar mais preocupadas com a investigação de motivações externas ao meio midiático, como suscetibilidade a ideologias autoritárias e outras condições de sociabilidade que impacta as relações dessas pessoas.

De acordo com o Khaled Jr. (2018), não apenas os jogos eletrônicos, mas também o *heavy metal*, o *rap* e, mais recentemente, os pancadões, além de desenhos animados e inúmeros filmes, que passaram a figurar como produtos culturais acusados de influenciar jovens e outros grupos a cometer delitos ou a provocar pânico na sociedade.

No tocante às pesquisas acadêmicas, desde a década de 1980, houve inúmeros testes e revisões para encontrar uma resposta para esse fenômeno. Em 1984, estudos ainda incipientes investigaram a relação entre comportamento agressivo e ansiedade em indivíduos que jogam jogos eletrônicos com alto e baixo índice de violência gráfica e narrativa. Dominick (1984) e, anos depois, Anderson e Ford (1986), publicaram estudos experimentais que chegaram ao resultado de que a relação entre os jogos eletrônicos violentos impactam no comportamento do consumidor negativamente.

Por outro lado, a pesquisa coordenada por Martí (1994) seguiu na contramão das demais, ao ressaltar os efeitos favoráveis e significativos dos jogos eletrônicos como uma ferramenta com implicações pedagógicas. No referido estudo, Martí procurou apresentar que os dados não acarretam na ideia de que pessoas que jogam os jogos eletrônicos são suscetíveis a comportamentos agressivos e introvertidos. Seus estudos encontraram resultados que indicam que pessoas que não jogam tendem a ter uma visão mais convencional e rígida em relação aos jogos eletrônicos, enquanto aquelas que jogam se mostraram mais flexíveis e críticas ao conteúdo consumido.

De acordo com Martí (1994), as duas teorias mais utilizadas que abordam essa temática são: teorias da catarse e a do estímulo. De um lado, a teoria do estímulo explica com ênfase em um aprendizado e reforço dessa violência na conduta do sujeito, levando em consideração a curto e longo prazo. Enquanto a teoria da catarse consiste em uma forma de canalizar suas descargas de energias em atividades lúdicas. O autor menciona ainda que a violência dos conteúdos dos jogos eletrônicos são representações simbólicas. A catarse, como apresentou Ferreira e Lourenço (2003), significa dizer que devido à exposição da violência pela cultura da mídia, pode reduzir o comportamento agressivo, ao passo que exerce um efeito relaxante, resultante da descarga de energia, o que equivale a uma diminuição da agressividade.

Apesar de existirem duas teorias para abordar esta problemática, a teoria do estímulo ganhou um alcance maior. Segundo a revisão de literatura científica acerca do tema, Dill e Dill, de 1998, apontaram que a grande maioria dos pesquisadores/pesquisadoras defendiam a ideia que a

exposição a conteúdos violentos nos jogos eletrônicos causaria nos mais jovens, comportamentos, pensamentos e sentimentos agressivos⁸¹. Essa afirmação é bastante comum para pesquisadores (as) que se baseiam na teoria “neobehaviorista” de observação, reforço e punição. Com base na teoria, os autores explicam que os jogos eletrônicos são criados para estimular o reforço e a punição, um desafio posto nos jogos para desafiar, punir e recompensar os jogadores⁸².

Apesar da afirmação que existem evidências sobre uma suposta relação entre jogos eletrônicos com conteúdos violentos e agressividades, ambos citam que:

No entanto, ainda se trata de uma literatura muito reduzida, e há muito trabalho a ser feito para ampliar nosso conhecimento sobre a relação entre a exposição prolongada a *videogames* e a agressividade. Os dados sobre o impacto emocional dos videogames ainda estão em um estágio inicial. Problemas metodológicos, bem como inconsistências na interpretação dos dados, tornam insustentável tirar conclusões a partir desses estudos. (Dill; Dill, 1998, p. 423, tradução nossa)

Ainda representava um estágio inicial das pesquisas e que havia muitas incertezas para tirar conclusões. Anos mais tarde esse debate reacendeu devido ao massacre que ocorreu em Columbine, Estados Unidos, no ano de 1999. Em 2000, os autores Craig A. Anderson da University of Missouri em Columbia e Karen E. Dill da Lenoir-Rhyne College, poucos meses após o ataque em Columbine (abril de 1999), publicaram um estudo intitulado de “*Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life*” (Os jogos eletrônicos e pensamento, sentimentos e comportamentos agressivos no laboratório e em vida), no qual buscaram examinar os efeitos dos jogos eletrônicos e a violência. Os resultados dos estudos foram: (1) descobriram que os jogos eletrônicos com conteúdos violentos estavam relacionado ao comportamento agressivo, em particular com homens que já havia uma predisposição à agressividade; (2) os estudos em laboratórios concluíram que a exposição a esses conteúdos violentos aumentou os pensamentos e comportamentos agressivos.

⁸¹ De acordo com Dill & Dill (1998), a visão de mundo das pessoas que jogam tratam o mundo como um lugar perigoso e passam a perceber as outras pessoas como “alvos”.

⁸² O artigo apresenta outros estudos realizados desde 1987, com a aplicação de *surveys* para mensurar o quanto tempo jovens estudantes e da classe média consumiam os jogos eletrônicos. Identificaram a popularidade de jogos eletrônicos com conteúdos violentos. Diante disso, a autora evidencia as principais hipóteses com base na literatura da época: (1) a tendência a agressão por jovens do sexo masculino mais do que feminino; (2) tornam os jovens antissocial; (3) a violência é reforçada nos jogos, sobretudo por não ter consequência real, o que pode gerar em um reforço positivo; (4) reforço de estereótipos; (5) e, por fim, essa interação com conteúdo violento tende a torná-lo um agressor.

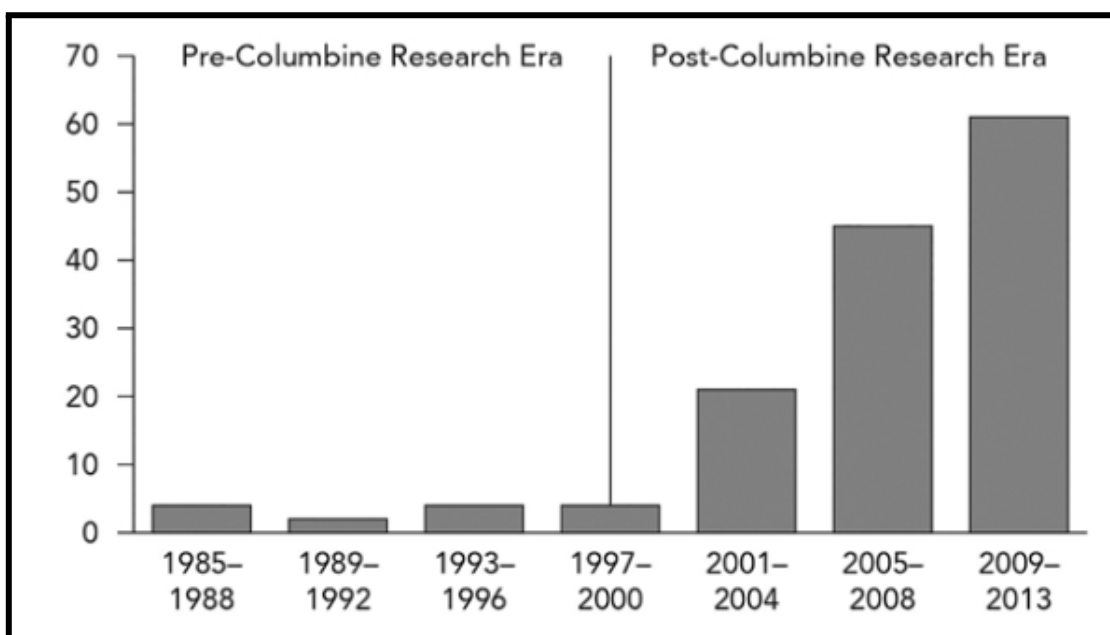


Gráfico 1 - Gráfico acerca do aumento acentuado no número de artigos de pesquisa sobre videogames violentos após o tiroteio em massa de 1999 na *Columbine High School*, em Littleton, Colorado. (Ferguson; Markey, 2017, p. 103)

Esse gráfico ilustra com precisão como o atentado a tiro em Columbine foi determinante para a produção acadêmica a respeito desta temática. Esse acontecimento impactou no olhar acadêmico a respeito destas mídias, pelo qual diversos autores estabeleceram uma relação entre o massacre de Columbine e o consumo de jogos eletrônicos com conteúdos violentos, corroborando interpretações difundidas pela mídia e pela opinião pública que, no contexto imediato do evento, atribuíram às mídias a responsabilidade por despertar comportamentos agressivos e imorais em jovens, os quais, a longo prazo, poderiam levar à dessensibilização em relação à violência.

A teoria escolhida por ambos os pesquisadores da psicologia social é a “*General Affective Aggression Model*” (GAAM), traduzida por “modelo geral de agressão” (MGA), desenvolvida por Anderson *et. al.* (2003), pela qual a agressividade é desencadeada na relação de impulsos somados à situação⁸³. O trabalho de Karen Dill e Craig Anderson (2000) foi um dos precursores para ampliar esse debate e foi seguido por muitos outros pesquisadores.

⁸³ O modelo social cognitivo (teoria sócio-cognitivo) faz parte do processo de aprendizagem de uma criança ou jovem, é mais suscetível de ser memorizado e posteriormente imitado em conformidade com o comportamento observado, no entanto, durante a formação, a intervenção dos (as) responsáveis é de suma importância para explicar que a violência transmitida nos jogos eletrônicos não devem ser seguidos, assim, promovendo uma redução na probabilidade desses comportamentos de serem imitados (Anderson, 2004). Seguindo a teoria cognitiva neo-associacionista de Berkowitz, diz que a exposição a certos conteúdos resulta no estado de frustração e reação agressiva. Na medida que se frustra, o indivíduo reage de forma agressiva. A violência das mídias exerce influência em maior ou menor grau nas pessoas. A fantasia induz e a ativar esse tipo de reação. Além da influência do behaviorismo, o autor adota fatores cognitivos, em que a violência das mídias desenvolve uma cognição agressiva na memória semântica do sujeito, gerando pensamentos de hostilidades. Em contraste, os autores influenciados por essa diretriz teórica que diz que a exposição a violência nas mídias pode ser considerado como um reforço negativo que tende a inibir a imitação pelo público quando são mostradas as consequências injustas de tal ato. Além disso, essa corrente teórica trata a identificação com o personagem e da ação de modo que a ação violenta influencia no comportamento. A teoria cognitiva neo-associacionista de Berkowitz, inclui o meio social de forma passageira. Além disso, destaca-se que a instrução de adultos pode inibir a agressividade, além de mostrar as consequências da violência e instruí-las a tomar decisões não-violentas para resolver conflitos, enquanto consomem produtos midiáticos violentos, como jogos eletrônicos e programas televisivos (Anderson, *et. al.*, 2003).

No curto prazo, os jogos eletrônicos violentos impactariam sobretudo os indivíduos com traços de hostilidade previamente existentes. A hostilidade, enquanto característica de personalidade, pode moderar os efeitos do conteúdo violento, uma vez que os pensamentos e sentimentos agressivos tendem a ser mais facilmente acessíveis a sujeitos com maior predisposição a hostilidades. Já no longo prazo, tais conteúdos poderiam contribuir para o reforço e a aprendizagem de estruturas cognitivas agressivas, como a vigilância constante, dessensibilização, a predisposição à ação agressiva contra outras pessoas e a crença de que a violência constitui a forma mais apropriada e eficaz de resolução de conflitos (Anderson; Dill, 2000).

Em relatório divulgado pela “*Technical Report on the Review of the Violent Video Game Literature*” (Relatório técnico sobre a revisão da literatura dos jogos eletrônicos violentos) apresentado em 2015⁸⁴ pela APA (*American Psychological Association* – Associação Americana de Psicologia), a conclusão foi que a exposição a conteúdos violentos dos jogos eletrônicos gera agressividade. Antes um pouco dos resultados do relatório da APA, em 2010, os pesquisadores Patrick M. Markey da Villanova University e Charlotte N. Markey da Rutgers University, pontuaram em seu artigo intitulado de “*Vulnerability to violent video games: A review and integration of personality research*”, que aqueles resultados antes apresentados sobre a relação entre conteúdo violento nos jogos eletrônicos e a relação com a agressividade em jovens é injustificável e tem efeitos adversos.

Em conclusão dos autores referente ao presente estudo, constataram que:

Embora os índices de violência, particularmente violência escolar, relacionados aos *videogames* sejam alarmantes, o que talvez devesse nos surpreender mais é que não haja mais episódios violentos motivados por VVG⁸⁵. Dado o número de jovens que jogam VVG regularmente e a preocupação geral em relação a essa mídia, seria provável que episódios violentos fossem uma ocorrência regular. No entanto, não há relatos diários de violência em massa. Parece que a grande maioria das pessoas expostas a VVG não se tornam violentas no “mundo real”. Assim, as perguntas para pesquisadores, formuladores de políticas e leigos passam a ser “Por que algumas pessoas parecem ser afetadas por VVG, enquanto outras não?” e “Quem é mais suscetível a ser afetado por VVG?”. [...] No caso dos VVGs, pesquisas atuais sugerem que a personalidade modera a propensão individual a responder adversamente aos VVGs. Parece que os VVGs afetam adversamente apenas alguns indivíduos, e aqueles que são afetados têm uma disposição pré-existente (ou seja, alto neuroticismo, baixa afabilidade e baixa conscienciosidade) que os torna suscetíveis a tais mídias violentas. (Markey; Markey, 2010, p. 90, tradução nossa)

Tendo em vista o que foi mencionado, não há um efeito universal e apenas alguns indivíduos estão suscetíveis a ficar agressivo após consumir conteúdos violentos, não sendo uma causa direta, mas pode potencializar indivíduos que tenha condutas agressivas pré-existentes, comum em sujeitos com instabilidade emocional e sensíveis ao estresse, impulsividade, apáticos, e que são

⁸⁴ Embora seja necessário mencionar alguns pontos para explicar essa declaração da APA em 2015, essa decisão foi tomada de forma que não foi transparente e sem diálogo com acadêmicos. As afirmações minimizam que os jogos eletrônicos geram comportamentos agressivos mais leves.

⁸⁵ *VVGs* é uma abreviatura que se refere aos jogos eletrônicos (*videogames*) violentos.

extremamente competitiva e narcisista (Markey; Markey, 2010). Em resumo, ambos os autores reforçam a crítica a explicações monocausais.

Os motivos para que ocorra esses resultados questionáveis foram, a princípio, pela aplicação de *surveys* em um momento em que o conhecimento sobre essa mídia era relativamente insuficiente e o pânico moral comprometiam os resultados. Outrossim, houve uma preocupação desmedida em julgar as mídias como principal culpada por condicionar o comportamento do seu público, em especial os adolescentes, que são considerados como passivos. Além disso, não houve sequer uma reflexão aprofundada sobre políticas públicas de prevenção, ou de um espaço de debate de maneira crítica acerca de outras formas de se apropriar dessa mídia para outros fins. Não só pesquisadores/pesquisadoras exploraram esse assunto, de maneira inconclusiva, como também, segundo Costa *et. al.* (2019), a imprensa e os ativistas antivideogames escreveram inúmeras matérias jornalísticas superficiais que relacionam os jogos eletrônicos com conteúdos violentos com a conduta agressiva de alguns jovens.

A partir disso, ainda que de forma tímida, a teoria do estímulo, então hegemônica, passou a ser questionada, o que impulsionou o surgimento de estudos em sentido contrário. Em razão da ampla repercussão e dos debates intensificados, nos anos seguintes, durante novas discussões e o avanço de pesquisas empíricas sobre o tema, o relatório acabou sendo removido, uma vez que as revisões dos estudos anteriores não identificaram respostas conclusivas.

As pesquisas na área da psicologia social ganharam um novo direcionamento, empiricamente rejeitando as hipóteses anteriores. Em vista dos dados inconclusivos dos experimentos feitos, segundo a *American Psychological Association*, em 2021, declarou por meio de um informe que não há uma relação de causa e efeito de que os jogos eletrônicos tornam as pessoas violentas, sobretudo que os jovens aceitam passivamente essa violência transmitida e por consequência se torna uma pessoa agressiva. Ao contrário da afirmação feita em 2015, quando apontaram que havia uma relação, após anos de intensas discussões e pesquisas, a APA retificou e pontuou que as evidências científicas eram insuficientes para comprovar tal ligação⁸⁶.

Pesquisas mais recentes, além de rejeitarem essa relação, introduzem novos elementos ao debate. A associação feita pela opinião pública, de que jovens de classe média seriam mais suscetíveis à agressividade por causa dos jogos eletrônicos e outros produtos culturais, oculta um problema mais profundo. Os autores incorporam a perspectiva racial à discussão, especialmente no que se refere aos estereótipos presentes no discurso público sobre a relação entre juventude e violência.

⁸⁶ O *Link* disponível para consulta da matéria: <https://www.apa.org/news/press/releases/2020/03/violent-video-games-behavior>. Acesso: 11 set. 2025.

A ampliação desse campo de investigação revelou novos problemas de pesquisa. Em um estudo realizado em 2019, Ivory e pesquisadores colaboradores demonstraram, por meio de um extenso conjunto de experimentos, que não existia relação direta entre violência e jogos eletrônicos. Entretanto, a pesquisa identificou novos desafios analíticos ao examinar os estereótipos associados aos autores de ataques em escolas nos Estados Unidos. Nos experimentos conduzidos por Ivory *et. al.* (2019), observou-se que o sensacionalismo midiático emerge em um contexto no qual estereótipos associam minorias raciais a tiroteios ou a ações criminosas, reforçando processos de marginalização desses grupos. Por outro lado, jovens brancos de classe média tendem a ser vinculados de forma mais recorrente e específica aos tiroteios em ambientes escolares.

Conforme destacaram Ivory *et. al.* (2019), o estereótipo funciona como um recurso para estigmatizar minorias raciais e grupos marginalizados nos Estados Unidos, enquanto, no caso de famílias de classe média, frequentemente idealizadas como bem estruturadas, os comportamentos desviantes são explicados por fatores externos. Dessa forma, busca-se responsabilizar elementos como jogos eletrônicos, tirando a atenção de problemas mais amplos que podem impactar a vida desses jovens, como violência doméstica, exclusão escolar, negligência e outras dinâmicas sociais complexas. Como afirma os autores em relação ao resultado em discussão do estudo foi de que:

Nós hipotetizamos que a raça do agressor afetaria as percepções dos participantes sobre a culpabilidade dos *videogames* violentos pelo tiroteio, com os participantes tendendo a atribuir mais culpabilidade aos videogames violentos na condição de agressor branco do que na condição de agressor negro. (Ivory, *et. al.*, 2019, p. 3)

As informações nas *databases* a respeito do entrecruzamento entre localização, raça e os *videogames*, foram cruzadas para encontrar respostas para esse problema elencado pelos autores. Quando foram citados tiroteios e ataques em lugares que não eram ambientes escolares, os artigos e pesquisas não mencionaram a influência dos *videogames* e de seus conteúdos de violência explícita. Assim, como os autores concluíram que:

Isso pode fazer com que os indivíduos busquem uma explicação externa (como jogos eletrônicos violentos) ao tentar entender por que um ato de violência foi realizado por um perpetrador branco. No entanto, quando tal ato de violência é praticado por uma minoria racial, os indivíduos podem não se sentir compelidos a buscar uma explicação externa, pois a raça do perpetrador se encaixa em seu estereótipo de um criminoso violento. Consistente com essa noção, a natureza experimental do Estudo 1 forneceu evidências de que a raça do perpetrador faz com que os indivíduos culpem os jogos eletrônicos pelo ato violento com mais frequência quando o atirador é branco do que quando é negro. De forma semelhante, o Estudo 2 constatou que os *videogames* foram discutidos 8,35 vezes mais frequentemente quando o perpetrador era branco do que quando era negro. [...] De forma crítica, a especulação acerca dos jogos eletrônicos após tragédias de tiroteios em massa não só é equivocada, como evidenciado por este estudo e pesquisas anteriores, mas também a discussão sobre os jogos eletrônicos pode servir como um marcador indireto de um problema racial mais amplo. [...] Essa disparidade pode ter consequências terríveis, não apenas afetando as percepções dos efeitos dos jogos eletrônicos, mas também refletindo disparidades na culpabilidade que atribuímos aos criminosos dependendo de sua raça. [...] espera-se que a mídia, os políticos e os acadêmicos sejam mais cautelosos ao discutir os efeitos da mídia no contexto de tiroteios em escolas. [...] Tal preocupação é particularmente

relevante, considerando os resultados da pesquisa atual que indicam que tais ligações parecem estar inseridas em uma preocupação mais ampla de estereótipos (tradução nossa, Ivory, et. al., 2019, p. 5, tradução nossa).

Em virtude disso, os resultados da pesquisa indicam que os estereótipos relacionados às minorias raciais são frequentemente associados à criminalidade. Por outro lado, quando adolescentes brancos de classe média apresentam comportamentos agressivos, costuma-se difundir, tanto na mídia quanto em setores conservadores da sociedade, o discurso de que fatores externos seriam responsáveis por tais condutas. Assim, tende-se a atribuir aos conteúdos midiáticos a causa de ataques, atentados e massacres perpetrados em ambientes escolares. Sem desconsiderar a complexidade do problema em debate, os autores destacam dois pontos centrais: primeiro, o estereótipo recorrente que vincula jovens pertencentes a minorias raciais à criminalidade; segundo, a tendência de explicar comportamentos agressivos de jovens brancos de classe média por meio de fatores culturais, sem considerar outras variáveis relevantes.

À luz das análises desenvolvidas pelos autores e do diálogo estabelecido com outras referências sobre o tema, evidenciam-se os estereótipos presentes na opinião pública acerca dos atos agressivos atribuídos a jovens brancos e negros, bem como a distribuição da violência segundo fatores como localização, raça e outros marcadores sociais. Os autores também afirmam que não há comprovação empírica que sustente explicações conclusivas ou monocausais para tais fenômenos. Trata-se, portanto, de processos mais complexos e profundos, que demandam análises cuidadosas e multifatoriais.

Além destas associações, de acordo com a Bowman *et. al.* (2017), os pesquisadores ressaltam que a cultura popular e a industrial, frequentemente são alvos de uma preocupação moral, a responsabilizam algo trágico que acontece. A idade é uma variável importante no que tange a esse debate, os jovens com um estilo de vida diferente ao convencional torna alvo deste pânico, pelo qual pessoas mais velhas sem nem sequer buscá-los entender, julgam suas ações e preferências como principais motivações para uma conduta que foge a regra. Além disso, conforme é apontado: “[...] os debates sobre novas mídias muitas vezes refletem debates entre adultos mais velhos que não usam essas novas mídias e adultos mais jovens e adolescentes que as usam.” (Bowman, *et. al.*, 2017, p. 2.).

Diante disso, segundo Bowman *et. al.* (2017), o comportamento agressivo foi pobremente conceituado por esses pesquisadores, além de que os resultados são conhecidos pela sua baixa confiabilidade e validade. Desse modo, conforme explica Bowman, *et. al.*, (2017):

Isso ocorre porque os pesquisadores podem extrair deles os resultados que melhor se encaixam em suas hipóteses, ignorando outros resultados. [...] o significado de agressividade é mal contextualizado. Por exemplo, a declaração da força-tarefa da APA de 2015 tenta associar os jogos eletrônicos à agressividade, mas, mesmo que isso seja aceito, a APA nunca define agressividade nem contextualiza essa afirmação. [...] A maioria das medidas de agressividade utilizadas em experiências laboratoriais inclui preencher as letras

que faltam em palavras, emitir rajadas inofensivas de ruído branco ou dar molho picante para outras pessoas comerem. Esses não são resultados de uma preocupação social urgente, como observou um caso da Suprema Corte dos EUA de 2011 sobre videogames. Tampouco os resultados são contextualizados em relação à vida humana normal. Mesmo que aceitássemos que jogos violentos aumentam a agressividade, isso seria diferente do impacto emocional de jogar cartas, assistir a um evento esportivo, tomar café ou participar de um debate sobre o impacto potencial de jogos violentos? Atualmente, não há evidências de que o uso de videogames seja contextualmente diferente de inúmeras experiências normais da vida aceitas pela sociedade (Bowman, *et. al.*, p. 6).

Esta citação mostra como é confusa a maioria das pesquisas sobre o tema, bem como a incongruência dos autores ao associar a violência nos jogos ao comportamento das pessoas, envolvendo uma complexidade que os estudos têm dificuldade em compreender. As metanálises também apresentam uma dificuldade em ter respostas lógicas e abarcar condições mais abrangentes, assim, conforme demonstrou French e colaboradores:

Esses pesquisadores apontam ainda que, se 10 milhões de pessoas fossem expostas à violência na mídia e apenas 1% fosse impactada negativamente, haveria 100.000 atos agressivos e violentos adicionais. Usando essa lógica, a venda de mais de 40 milhões de ingressos para o filme violento *Os Vingadores da Marvel*, de 2012, poderia ter resultado em mais de 400.000 atos violentos adicionais. Se esse número for minimamente preciso, o fato de os cinco filmes mais violentos de 2012 terem vendido mais de 250 milhões de ingressos deveria ser motivo de grande preocupação. (French, *et. al.*, p. 156)

A citação de French, *et. al.* (2014) evidencia que os estudos realizados em laboratório desconsideram a complexidade dos indivíduos em suas relações na sociedade. A crítica dos autores a este tipo de amostra é que os dados sugerem que pessoas frustradas com jogos eletrônicos podem representar uma ameaça à sociedade e, diante de eventos trágicos, como massacres perpetrados por jovens, acaba-se por associar uma coisa à outra. Apesar da conduta ríspida e do comportamento insatisfeito diante da frustração, o que os autores da teoria do estímulo têm em mente são os massacres, o que acaba por radicalizar a forma de associação com acontecimentos trágicos.

Nesse sentido, trata-se de uma crítica à postura que advoga que os sujeitos são passíveis àquilo que está sendo transmitido, com base no modelo da “agulha hipodérmica”, no qual a mídia injeta sua ideologia e a audiência, de forma passiva, a replica. Outros autores adotam o modelo idiosincrático de gratificação dos desejos, no qual se busca satisfazê-los e vivenciar emoções, neste caso, gratificando desejos destrutivos preexistentes.

Por último, e sendo o mais propício para uma abordagem sociológica do tema, está a agência das/dos jogadoras/jogadores, tradução nossa do termo “*player agency*” utilizado por Bowman *et al.* (2017), que consiste na capacidade de o próprio jogador ou jogadora moderar sua conduta frente aos jogos, os quais fazem parte de uma escolha individual. Essa escolha pode incidir tanto no relaxamento quanto no estresse, afastando a ideia de que o consumo ocorre necessariamente com a intenção de agir de forma inadequada, sendo, muitas vezes, apenas uma forma de entretenimento. A percepção da violência, portanto, é multidimensional, e a relação

interpessoal, mesmo mediada por *avatares* em jogos eletrônicos, leva o jogador ou a jogadora a realizar uma análise a partir de sua própria perspectiva pessoal.

Em conformidade ao que vem sendo evidenciado, fatores sociais devem ser levados em consideração, além de que, as pulsões e os desejos reprimidos, a relação com as pessoas próximas e toda uma totalidade são deixados de lado nessas pesquisas. Da mesma forma, os meios de moderação e gratificação desenvolvidos por instituições e desenvolvedoras, que buscam mitigar tais comportamentos, também são negligenciados por esses estudos. Diante dessas lacunas, a hipótese de que há uma redução ganha espaço nesse debate. Em outro cenário, não é o jogo em si que está em questão, mas a frustração ou, sob outro aspecto, a competitividade. Dessa forma, conforme Bowman *et al.* (2017), mesmo que esse comportamento agressivo surja durante o jogo, ele não é uma causa de violência contra outra pessoa.

Por fim, como os avanços das investigações, criminologistas passaram a tratar como um mito a suposta relação entre o consumo de conteúdos midiáticos violentos e a ocorrência de violência entre jovens, bem como de homicídios em massa (Bowman, *et al.*, 2017; Khaled jr., 2018). Segundo Bowman *et al.*:

Um relatório do Serviço Secreto dos EUA e do Departamento de Educação dos EUA (2002) sobre atiradores em escolas sugere que eles tendem a consumir quantidades excepcionalmente baixas de mídia violenta. Dados sociais sugerem que o lançamento de jogos eletrônicos violentos podem, na verdade, reduzir, em vez de aumentar, o risco de violência na sociedade. (Bowman, *et al.*, 2017, p. 2-3)

Em virtude de todo este debate, nos últimos anos nos Estados Unidos foi “concluído” a partir do comunicado realizado pela APA em 2021, e a preocupação se voltou para outras formas de violência que acontecem nesses espaços, tais como, as condutas tóxicas em espaços virtuais, a campanha *#gamergate* e a barreira da representatividade nos jogos eletrônicos.

Esse intenso debate científico, iniciado no final da década de 1980 e ainda presente nos dias atuais, configura-se como uma controvérsia científica. Ao longo desse período, diversos estudos sustentaram a existência de uma relação entre violência e jogos eletrônicos; contudo, décadas depois, muitas dessas evidências não se mostraram consistentes, e pesquisas posteriores passaram a apontar resultados contrários. Conforme apresentado, isso se deve à forma como as pesquisas iniciais foram conduzidas e aos resultados obtidos, bem como à maneira pela qual esses estudos se articulavam com a teoria proposta pelo autor, marcada por correlações problemáticas. Por fim, destaca-se também a ausência de uma abordagem interdisciplinar, o que limitou uma compreensão multidimensional do fenômeno.

No Brasil, a tese de uma relação causal direta, proposta pela teoria do estímulo, não foi inicialmente adotada por pesquisadores e pesquisadoras da área. Estudos desenvolvidos por Lynn Alves (UFBA), Khaled Jr., Costa e colaboradores apoiam-se em contribuições da psicologia, da

pedagogia e da sociologia, buscando abarcar a complexidade do ato de jogar videogames e evitando reduzi-lo a uma relação simplificada de causa e efeito. Conforme aponta Alves (2003), ainda que determinados jogos apresentem elementos de violência, eles podem desempenhar funções terapêuticas.

O ato de jogar videogames pode emergir como uma forma de “fuga” ou de suspensão temporária das pressões do cotidiano. Sua abordagem dialoga com a teoria da catarse, presente na psicologia social e na psicanálise, segundo a qual conteúdos simbólicos, violentos ou não, podem contribuir para o alívio de tensões internas, funcionando inclusive como um meio de elaboração emocional. Nessa perspectiva, tais práticas podem atuar como mecanismos de regulação psicológica, em vez de tornar o indivíduo mais agressivo, como foi sugerido em algumas interpretações associadas aos estudos de Craig Anderson.

Para Khaled Jr. (2018), o comportamento de uma pessoa não deve ser reduzido somente àquilo que apreendeu ao ter contato com os jogos eletrônicos. A história de vida de uma pessoa não são afetadas tão-só por essa(s) mídia(s). A formação de um indivíduo atravessa por inúmeras relações, incluindo com as mídias, acompanhada pela interação com familiares, pessoas próximas, o grupo ao qual adentram, o contato com convenções, normas e crenças, e heranças da cultura popular e industrial e, por tantas outras dinâmicas.

Sob abordagem sociológica, no tocante ao debate acerca dos produtos culturais e sua ligação com a agressividade, o artigo produzido por Costa *et. al.* (2023) trouxe uma dimensão histórica e crítica a respeito da problemática de que produtos culturais com conteúdo violento tem o poder de influenciar seu público, de modo que passam a adotar comportamentos agressivos, melancólicos, imorais e violentos. Por consequência disto, houve inúmeras tentativas de criminalização e censura, longas batalhas judiciais de responsabilização, que resultaram no sistema de classificação etária e em um conjunto de restrições e regulamentações visando manter menores de idade protegidos da exposição da violência dos jogos eletrônicos.

Os autores citaram que as pesquisas experimentais realizadas não consideraram outras variáveis, se limitando apenas em considerar os jogos eletrônicos como alvo moral. Em crítica a essas respostas, Costa, *et. al.*, (2023) afirmam que os jogos eletrônicos não devem ser reduzidos a uma tecnologia destrutiva, e devem ser entendidos por sua forma ampla de um sistema de representações sociais, que incluem inúmeros enquadramentos da sociedade. Em suma, a complexidade dos jogos eletrônicos não podem ser reduzidos à transmissão de conteúdos violentos, uma vez que há uma ampla variedade de gêneros, como os jogos de lógica e quebra-cabeça, esportivos, de corrida, dança, entre outros gêneros que não possuem a violência. Em outros casos, a violência aparece de forma bem lúdica e como pano de fundo.

Os jogos apresentam inúmeras qualidades, entre as quais se destaca a capacidade de aprimorar as habilidades motoras e cognitivas, especialmente no caso dos jogos do tipo *puzzle* (quebra-cabeças). Além disso, os jogos são meios de contar histórias, ainda que fictícias, incorporando representações históricas e sociais que permitem ao jogador adentrar um universo imaginário composto por personagens, cenários, discursos e objetos cuidadosamente projetados para integrar a experiência lúdica. Ademais, os jogos promovem uma interação ampliada com símbolos, representações e práticas produzidas no mundo contemporâneo, possibilitando também o contato com formas de vida passadas ou com projeções de mundos futuros. Dessa maneira, constituem-se como importantes instrumentos culturais e educativos, que articulam entretenimento, narrativa e aprendizado simbólico.

Os jogos eletrônicos possibilitam momentos de catarse de modo a canalizar emoções intensas, onde fortes emoções são acionadas sem qualquer consequência, a saber, os medos, desejos e frustrações, além de emoções de alegria e cólera (Alves, 2003). O seu efeito terapêutico foi encontrado como solução na psicanálise e na psicologia social aplicados em clínicas para tratamento. Desta forma, a violência nos conteúdos das mídias são responsáveis, sob esse prisma, por ser uma distração que diminui os níveis de irritabilidade do espectador promovendo a sensação de alívio da pressão, controle emocional e prazer.

A geração a que se refere a autora é a *screenagers*, em que as crianças, adolescentes e jovens adultos, foram formados pela interatividade com o ciberespaço. Desta forma, conforme aponta Alves (2003):

As crianças, adolescentes e até mesmo adultos, independente do nível sócio-econômico, que passam horas em frente aos *videogames*, vivem uma verdadeira euforia onomatopéica, partilhada com aqueles que os cercam, discutindo formas de aumentar os seus escores [suas pontuações] e, quem sabe, até vencer o computador, tornando-se herói. Compreendemos o herói aqui como aquele que é capaz de vencer o mal por intermédio do bem, tornando-se reconhecido, valorizado, respeitado, ou seja, o centro das atenções por ter ganho as imaginárias batalhas, constituindo-se, assim, num mito, entre os seus iguais, o que faz ressignificar e fortalecer a auto-estima daqueles que jogam. Além disso, esses espaços constituem-se como possibilidade de criação de identidades. [...] possibilitam às crianças e aos adolescentes a aprender, a se comunicar, a formar relacionamentos, desenvolvendo habilidades motoras, lingüísticas e sociais, potencializando a construção de novos olhares, significados e significantes para a sociedade na qual estão inseridos. (Alves, 2003, p. 4).

Além das potencialidades que os jogos eletrônicos podem oferecer, a autora enfatiza que a violência constitui um fenômeno central na cultura, na medida em que reflete dinâmicas sociais presentes nos mais diversos canais de comunicação e informação. Destaca-se, nesse sentido, como pontua a autora, que a violência é um elemento que vende, especialmente no âmbito da indústria cultural.

Em consonância com essa perspectiva, Alves (2003) aponta que a violência integra tanto as representações quanto o cotidiano da contemporaneidade, configurando-se como um fenômeno

recorrente desde as primeiras produções literárias e artísticas. Sob essa abordagem, a agressividade humana teria sido, ao longo do tempo, sublimada e regulada por instâncias jurídicas, as quais surgiram em função das necessidades de organização social. A autora desenvolve, assim, uma análise densa e crítica acerca da relação entre os jogos eletrônicos e seus conteúdos violentos, bem como de seus possíveis impactos sobre adolescentes e adultos.

O primeiro ponto que não pode passar despercebido é a crença de que os jovens aceitam de forma passiva o conteúdo violento transmitido. Adiante, ela menciona que a violência se manifesta de diferentes formas na sociedade, e não só é uma representação exclusiva dos jogos eletrônicos, em outros termos, a violência é um fato social, que se encontra em outras manifestações culturais, ritos religiosos, obras artísticas e literárias. Sendo assim, os jogos eletrônicos são uma ferramenta que catalisa a violência existente nesses outros espaços e produções.

Segundo Alves (2003), adolescentes e jovens adultos constituem o principal público consumidor dos jogos eletrônicos e de outras mídias. O período da adolescência caracteriza-se por uma condição de maior vulnerabilidade, especialmente em contextos nos quais muitos adultos da classe trabalhadora permanecem ausentes do lar em razão de longas jornadas de trabalho. Nessas circunstâncias, pais e responsáveis veem-se obrigados a deixar seus filhos e filhas sob a tutela de terceiros para cuidados e vigilância, o que pode impactar de maneira significativa em seus processos de formação social e subjetiva. Cabe destacar, ainda, os efeitos decorrentes da substituição de outras experiências de socialização e de relações interpessoais pela mediação constante da mídia, fenômeno que pode influenciar a construção de valores, comportamentos e referências culturais.

Além disso, a longa jornada de trabalho e a falta de tempo dos adultos em filtrar boas formas de conhecimento, fazem com que as mídias tenham um papel fulcral na transmissão de informações e valores. Nesse sentido, o problema não está no teor de violência presente nos jogos eletrônicos, considerando que ela é necessária e faz sentido para uma narrativa. A representação que não produz um sentido crítico sobre ela deve ser problematizada: quanto mais intensa, mais “impactante”.

A hipótese de que jogos eletrônicos violentos produzem, de forma direta e geral, os indivíduos agressivos revela-se reducionista e insuficiente para compreender a complexidade do fenômeno da violência. A frustração diante da derrota e a manifestação de comportamentos agressivos não são exclusivas dos *videogames*, mas também ocorrem em outros jogos, esportes e outras práticas competitivas desprovidas de violência explícita. Ademais, as representações violentas presentes nos jogos assumem múltiplos significados narrativos e simbólicos, não possuindo, em si, a intenção de estimular condutas violentas. De acordo com o que foi apresentado, pesquisas recentes nas áreas da educação, psicologia social e sociologia indicam que tais

representações devem ser analisadas dentro de um contexto social mais amplo, no qual a violência é um elemento historicamente presente nas produções culturais.

Conclui-se, portanto, que a violência é um fenômeno multifatorial, condicionado por elementos sociais, históricos, políticos e culturais. Responsabilizar os jogos eletrônicos e outras mídias como causas exclusivas do comportamento agressivo, o que contribui para obscurecer fatores estruturais mais profundos, como a ascensão de extremismos políticos, a disseminação de discursos de ódio, o enfraquecimento de vínculos sociais e familiares e a circulação de desinformação. Os jogos eletrônicos, assim como outras mídias digitais, constituem espaços de sociabilidade nos quais os indivíduos reproduzem valores, visões de mundo e experiências previamente construídas. Dessa forma, a análise crítica desse fenômeno deve orientar tanto o debate acadêmico quanto a formulação de políticas públicas e práticas educativas voltadas à leitura crítica das mídias e ao fortalecimento dos processos de socialização e acompanhamento juvenil.

3.5. Da campanha #gamergate ao Donald Trump: Digressão necessária

Este tópico analisa os comportamentos agressivos e preconceituosos observados em ambientes virtuais de jogos, compreendendo-os como expressões de padrões sociais mais amplos que se manifestam nas interações *online*. Parte-se da premissa de que tais práticas não podem ser explicadas exclusivamente pelos conteúdos dos jogos, estando relacionadas a múltiplos fatores sociais, psicológicos e culturais. Nesse contexto, episódios como a campanha #Gamergate ilustram como disputas ideológicas, relações de poder e formas de exclusão também se reproduzem nos espaços digitais vinculados aos videogames.

Em 16 de agosto de 2014, Eron Gjoni publicou em seu blog um texto intitulado “*The Zoe Post*”, no qual relatava supostos envolvimento amorosos de sua então namorada, a desenvolvedora de jogos independentes Zoë Quinn, com um crítico da indústria de *videogames* com o objetivo de obter uma avaliação favorável para *Depression Quest*, jogo independente que estava desenvolvendo na época.

As publicações de Eron Gjoni foram reiteradamente divulgadas com o objetivo de mobilizar usuários e incentivar ataques contra sua ex-companheira. Entre as práticas adotadas estava a divulgação de informações pessoais, como localização e alegações não comprovadas sobre sua vida íntima — prática conhecida como *doxing*. Esse processo resultou em uma série de mensagens ofensivas, ameaças e episódios de assédio direcionados a Zoë Quinn. Com a ampla circulação dessas informações, os ataques não se limitaram a Quinn, passando também a atingir outras mulheres desenvolvedoras e jornalistas da indústria de jogos eletrônicos.

Tais ações foram justificadas por seus apoiadores sob o argumento de defender a “ética no jornalismo de jogos” e de combater o chamado “politicamente correto”, que, segundo esses grupos, estaria ameaçando a subcultura gamer. Diante da escalada dos ataques, Eron Gjoni publicou posteriormente em sua conta no *Twitter* mensagens afirmando que não apoiava o assédio e pedindo que os ataques cessassem. No entanto, evidências apresentadas por Zoë Quinn, incluindo capturas de tela de discussões em fóruns como *Reddit* e *4chan*, indicaram a participação de Gjoni em espaços digitais onde foram articuladas mobilizações de usuários para hostilizar Quinn e outras mulheres da área (Condis, 2018).

Esse acontecimento não foi isolado, pois agregou indivíduos que já compartilhavam dessas posições na internet e que, até então, encontravam-se dispersos em pequenos grupos. Em espaços digitais como chats, fóruns e blogs, eram recorrentes práticas de exclusão e manifestações ofensivas direcionadas a minorias. A partir desse contexto, desencadeou-se uma mobilização que passou a atacar aquilo que seus participantes afirmavam estar prejudicando a subcultura *geek* e *gamer*. Como resultado, formou-se uma campanha de hostilidade direcionada sobretudo contra mulheres atuantes na indústria de jogos eletrônicos.

Embora o movimento alegasse defender a ética no jornalismo de jogos, surge um questionamento relevante: se esse era o objetivo central, por que milhares de mensagens e ataques foram direcionados especificamente a desenvolvedoras e jornalistas mulheres? Segundo Condis (2018), uma análise mais detalhada do episódio indica que o fenômeno esteve menos relacionado à preocupação com a ética jornalística e mais associado a práticas sistemáticas de assédio contra as mulheres. Diante desse cenário, a autora e outros pesquisadores passaram a questionar as reais motivações dessa campanha, investigando de onde emergiram tais mobilizações e de que maneira suas energias coletivas foram organizadas e direcionadas.

Essa campanha mobilizou outras *tags* que visavam sustentar posturas e ideologias reacionárias. Seus proponentes reivindicavam a ideia de um “jornalismo ético” e “jogos sem política”, afirmando que jogos considerados “bons” não estariam, ou não deveriam estar, sob influência de ideais políticos. Trata-se de um esforço contínuo de perseguição a ideias associadas à esquerda nos Estados Unidos, que se disseminou por meio de plataformas de streaming de jogos eletrônicos e foi, muitas vezes de forma acrítica, apropriado em outras regiões. A prática política de estigmatização da esquerda progressista e comunista, característica do macartismo, adquiriu novos contornos após a campanha do *#Gamergate*.

Em decorrência disso, o público entusiasta dos jogos eletrônicos passou, ao longo de anos e ainda continua a pressionar desenvolvedoras a “retirarem” a política dos jogos, desconsiderando que escolhas narrativas, estéticas e representacionais são, em si, políticas. Nesse contexto, o desprezo demonstrado por esses grupos em relação às mulheres e às pessoas LGBTQIAPN+ vai

além de um simples reflexo da atmosfera competitiva dos jogos eletrônicos *multiplayer*. Conforme aponta o autor, tal hostilidade está relacionada aos códigos próprios desse espaço virtual, os quais são produzidos e reforçados por uma performance de gênero masculinista, que associa competência, pertencimento e legitimidade a ideais hegemônicos de masculinidade.

Cabe ressaltar, contudo, que essa análise não implica afirmar que tais práticas sejam realizadas por todos os homens. Trata-se, antes, de reconhecer que esses comportamentos correspondem majoritariamente aos grupos e dinâmicas analisados, evidenciando tendências estruturais e recorrentes, e não generalizações absolutas.

A primeira resposta é que não só a campanha #Gamergate (GG) é um produto do *mainstreaming* da política de gênero da cultura dos *videogames* (Condis, 2018), mas também é o começo dos surtos dos reacionários contra a representatividade e ativismo antirracista, feminista e LGBTQIAPN+ nos jogos eletrônicos. Impulsionado pela produção de jogos a um público mais amplo, pela revolução casual dos *videogames*⁸⁷ (Juul, 2010). Condis aponta que essa reação e essa forma de mobilização desse grupo se combinou a outras reações que culminou no apoio a Donald Trump, que soube captar a insatisfação desse grupo. Aja Romano (2021) diz que a tática do *Gamergate* foi uma campanha de um grupo que catalisou pessoas com preconceitos enraizados e se uniram para combater as minorias que vinham ganhando espaço nas representações das mídias e espaços de destaque da indústria dos jogos eletrônicos.

Apesar de a campanha #Gamergate ter terminado em 2015, o que se observou foi a atuação de um grupo que apoiou e contribuiu para a reorganização da base conservadora, o recrutamento de supremacistas brancos na internet e o aprofundamento da polarização política. Romano chama a atenção para esse momento como uma experiência de aprendizado para futuros apoiadores de Donald Trump, os quais se mobilizaram e apoiaram sua candidatura. Ela afirma que, enquanto as mulheres resistiam a esses ataques, poucos tentavam compreendê-las; muitos os enxergavam como um momento “nebuloso” da internet e não os identificaram como um dos pontos de virada desse ambiente, sobretudo do ponto de vista político. Por fim, a autora ressalta que as instituições e as desenvolvedoras devem estar preparadas para intervir quando o foco desse problema se reacende, evitando que movimentos extremistas se espalhem facilmente. Além disso, defende que as

⁸⁷ O acesso à tecnologia, cada vez mais popularizado nas últimas décadas, também representou uma transformação na própria indústria dos jogos, que passou a atender às novas exigências do público para aumentar seus lucros. O estereótipo da identidade gamer também se modificou diante da crescente diversidade do público consumidor. Isso implicou mudanças na abordagem de diversos estúdios em relação a temáticas sensíveis, antes tratadas de forma estereotada, como a hiperssexualização feminina e a associação da população negra ao crime e aos conflitos de gangues, entre outras questões. Jogos como *Dragon Age*, *Marvel's Spider-Man: Miles Morales* e *The Last of Us* apresentam narrativas mais plurais, promovendo protagonismo para pessoas trans, mulheres lésbicas — como é o caso da personagem Ellie — e personagens negros, como Miles Morales, o Homem-Aranha. Além disso, títulos como *Dota 2*, *League of Legends* e *Valorant* destacam personagens diversos, oriundos de diferentes regiões do mundo, além de incorporarem abordagens mais inclusivas, como o uso de linguagem neutra em alguns contextos. Em contradição a essas transformações, surgiram movimentos anti-woke, compostos por grupos conservadores e reacionários, que passaram a atuar como uma barreira às mudanças relacionadas à representatividade e à diversidade na indústria.

autoridades devem combater qualquer tipo de discriminação, mesmo quando esta estiver camuflada sob a fachada do humor ou da ironia.

Vale ressaltar aquilo que Adorno (2019) assinalava de que a ideologia é a base para a formação da personalidade e do comportamento. Esta tese apesar de ser citada há mais de sete décadas atrás, a sua leitura é importante para entender como alguns indivíduos aderem passivamente a movimentos de massas, de forma inconsciente e consciente, para defender o convencionalismo. Essa campanha faz parte de um todo que consolidou a ascensão da extrema direita nos Estados Unidos. Os estudos de Adorno (2019) sobre a ideologia autoritária deve-se ao retorno do autoritarismo no lugar destaque da política dos Estados Unidos e em diversas regiões do mundo.

No âmbito teórico, partindo do que Adorno (2019) salientava, de forma concisa abrangem a personalidade autoritária, pessoas que agem de forma agressiva, mas não é uma agressividade defensiva, mas é uma racionalização, de forma preconceituosa, e que se defende no cinismo. E, por fim, para valer seus interesses se submetem à autoridade de agitadores políticos (Adorno, 2019). Segundo Brown (2019), a polarização política e o ressentimento da classe trabalhadora e média, sobretudo branca e cisheteronormativa estende-se às mídias, se revoltam contras os grupos minoritários que ascenderam durante governos progressistas, na impressão de que a estão sendo prejudicados e que a precarização só atingiu a eles. Por conseguinte, direcionam a aversão a outros grupos minoritários e as suas posições democráticas, sem questionar as condições estruturais que a causam.

O ressentimento resultou no surgimento de diversos ativismos masculinistas antifeministas, nos Estados Unidos e em outras partes do mundo, inclusive no Brasil, que se apoiam no mito de que os avanços dos projetos feministas estariam prejudicando os homens. O ideal de mulher defendido por esses grupos é o de submissão aos homens, ao mesmo tempo em que rejeitam o empoderamento feminino. Esses grupos se apresentam como supostas vítimas de uma “violência patriarcal”, mobilizando tal narrativa como forma de preservar privilégios historicamente constituídos.

O #*Gamergate* é frequentemente interpretado por seus participantes como uma insurreição masculina contra os supostos abusos do feminismo e contra a chamada “tirania do politicamente correto”. Essa campanha desencadeou, nos Estados Unidos e em escala global, a organização de grupos masculinistas engajados contra seus “opositores”, produzindo novas formas ideológicas de enfrentamento às mulheres. Entre esses grupos destacam-se os *red pills*⁸⁸, os *incels*, entre outros, que combinam fanatismo religioso, conservadorismo político e econômico, convencionalismo

⁸⁸ Megan Condis (2018) explica minuciosamente o movimento conhecido como red pill, uma referência masculinista a uma ideologia desenvolvida por seus adeptos, que se baseia na ideia de que há uma força que governa o mundo e torna os homens servos do patriarcado. “Red pill”, ou “pílula vermelha”, é uma alusão ao filme Matrix, no qual Neo precisa decidir se toma a pílula vermelha para descobrir as supostas verdades dessas forças misteriosas ou, por outro lado, a “blue pill”, ou pílula azul, cuja escolha o mantém no conforto e na ignorância.

social e revisionismo histórico. Homens que não pactuam com esses ideais são classificados como traidores de seu gênero ou como servos de um suposto matriarcado, sendo frequentemente rotulados com termos pejorativos, como “betas”, pelos ativistas masculinistas.

Nesses termos, busca-se compreender a masculinidade como um fenômeno enraizado na cultura ocidental, conforme apontam Gilbert *et al.* (2018). Trata-se de um processo que não é natural, mas socialmente construído. Além disso, a masculinidade não é homogênea nem determinante, manifestando-se por meio de múltiplas formas e noções. Embora exista uma forma dominante nas sociedades ocidentais, e presente em diversas culturas ao redor do mundo, ela não é a única. As normas idealizadas de masculinidade são reproduzidas e naturalizadas desde a infância por meio de mecanismos de violência simbólica, sendo continuamente retroalimentadas pelas manifestações culturais. Essas normas se estruturam a partir de diferentes ideologias incorporadas no processo de formação social, as quais privilegiam atributos como a restrição das emoções, a autoconfiança exacerbada, a antifeminilidade e a virilidade. Tais características constituem a base da masculinidade dominante nas sociedades patriarcais, enquanto tudo aquilo que se afasta desse modelo tende a ser rejeitado ou deslegitimado. Nesse contexto, a cultura da violência é constantemente reproduzida e reforçada⁸⁹.

A progressão desse grupo, que participou ativamente da *#Gamergate*, somada à articulação com grupos extremistas e supremacistas, resultou em uma combinação de ideais aparentemente nacionalistas, fanatismo religioso e diversos preconceitos, como etnocentrismo, misoginia, racismo, LGBTQIAPN+fobia, entre outros, galvanizados por uma retórica pseudocientífica utilizada para justificá-los. Essa *alt-right* cresceu e se consolidou como uma alternativa política ao progressismo e como uma suposta resposta à ameaça de um comunismo hipotético que esses grupos acreditam estar impedindo o progresso de seu país.

Segundo Condis (2018), os políticos de extrema direita e os movimentos masculinistas viram na campanha *#Gamergate* com um lugar para recrutar indivíduos conservadores, em especial jovens, a fim de converter as ideias preconceituosas recebendo uma pitada do humor juvenil. Além de que para encantá-los os políticos de extrema direita adotariam os memes, ações e discursos performáticos e uma tática de convencimento ofensivo, para recrutá-los. Essa cultura competitiva e de provocação foram então disseminando nos ambientes digitais, sendo essa a preocupação que resultou no presente estudo.

De acordo com Gray (2020), o *Gamergate* não deve ser considerado como um evento cultural temporário, porém deve ser entendido como algo que sempre existiu como uma forma de um poder estabelecido pela supremacia masculina e branca na tecnocultura. No cotidiano, a

⁸⁹Alguns “ritos de passagem” são mencionados por pesquisas que os associam a comportamentos de risco adotados por jovens, incluindo agressividade direcionada, uso de substâncias ilícitas e outros comportamentos arriscados relacionados às suas formas de vida.

manutenção da divisão simbolicamente normalizada por uma dominação masculina tóxica agressiva, enquanto em contraponto a autora chama atenção que devem ser privilegiadas as práticas de resistência de mulheres e grupos minoritários que sofrem violências a essa dominação.

Para Condis (2018), o termo “*troll*” está relacionado a um ato comunicativo estratégico e de cunho político, caracterizado por provocações textuais, imagéticas e vocais, realizadas de forma inflamada. Essas práticas dizem respeito a condutas disruptivas que visam afirmar poder em relação ao outro, funcionando como um mecanismo de demarcação de fronteiras simbólicas entre os grupos e entre os indivíduos. A autora aponta que o *trolling* integra uma performance masculina de competência, utilizada para garantir posições de dominação simbólica e reforçar a ideia de que o ambiente virtual, como redes sociais, jogos eletrônicos e outros espaços digitais, como um território de seu domínio.

Para concluir, Condis (2018) argumenta que o presidente Donald Trump pode ser compreendido como o primeiro “presidente troll”, por dominar conscientemente essa estratégia comunicativa. A autora demonstra que Trump reconhece o uso dessas táticas, caracterizadas por uma linguagem repetitiva, marcada por insultos, desinformação e provocação emocional, evitando debates políticos sérios e qualificados. Ao agir dessa forma, ele força seus adversários a responderem com indignação, reforçando sua própria imagem de força e decisão. Desse modo, práticas comuns às interações no ambiente virtual foram apropriadas como estratégias de ação política. Por essa razão, tratá-lo como um “palhaço” é um equívoco, uma vez que se desconsidera a eficácia das estratégias assimiladas de outros espaços comunicacionais. No Brasil, vale destacar que o ex-presidente da República Jair Bolsonaro (2018–2022) também utilizou técnicas semelhantes em seus debates, pronunciamentos públicos, interações com a imprensa e nas redes sociais.

Brown (2019), salienta que o trumpismo, podendo ser analisado também na figura do bolsonarismo, corporifica o ressentimento e as reivindicações rancorosas de grupos e indivíduos com pretensões autoritárias. Apesar das contradições nos discursos, nos abusos de poder, reações inflamadas desses governantes, a autora aponta que eles não são eleitos pela sua moralidade ou pela sua competência, mas seus seguidores acreditam no seu propósito de se opor ou até mesmo vingar os alvos desse ressentimento. Os supremacistas, masculinistas e outros grupos historicamente dominantes, se baseiam em *slogans* para defender a sua supremacia que foi ferida sem ser destruída.

Os ambientes virtuais dos jogos eletrônicos, as plataformas de *streaming* da cultura *gamer*, bem como páginas da internet e das redes sociais, além dos espaços presenciais como feiras e eventos, configuram-se como importantes canais de socialização e entretenimento lúdico. Historicamente, esse espaço foi dominado por homens jovens e brancos. No entanto, observa-se uma crescente inserção de mulheres nesse universo, de modo que, no Brasil, segundo a Pesquisa Game Brasil (PGB, 2024), o número de mulheres que jogam jogos eletrônicos já supera o de

homens. Apesar disso, tais ambientes ainda se caracterizam por uma cultura fortemente masculinista e etarista, mesmo diante das lutas e resistências empreendidas por mulheres e outros grupos minoritários em busca de maior representatividade e reconhecimento nesses espaços.

Estudos de Câmara e Guimarães (2025) apontam que parte dos jovens e adultos que não souberam lidar com essas transformações e com o aumento da diversidade nesses ambientes passaram a se aproximar de ideologias autoritárias. Nesse contexto, agitadores políticos já utilizavam o ambiente digital como instrumento de recrutamento e mobilização do ressentimento. Assim, uma parcela considerável dos *gamers* constituiu um grupo relevante de apoio ao bolsonarismo, ao acreditarem que estariam sendo oprimidos e excluídos em decorrência dessas transformações socioculturais.

Vale ressaltar que nos últimos anos, em resposta a esse fenômeno, de forma incipiente e gradual, para conter o avanço desse movimento conservador no ambiente digital e suas influências, surgiu, não de forma organizada, um grupo de *influencers* buscando combater esses grupos que atacam as ações políticas de justiça social de modo a tornar visíveis e ganhar forças nesses ambientes, tanto portadores dos ideais progressistas e moderados, ou por revolucionários socialistas e anarquistas. Em síntese, só comprova a hipótese de que o ambiente virtual é uma “arena política em jogo” considerando seu poder de alcance em meio aos avanços desses grupos autoritários.

3.6. “Fim de jogo”?

A partir da crítica diagnóstica desenvolvida neste capítulo, realizou-se uma análise do panorama econômico dos jogos eletrônicos, de seu desenvolvimento histórico e das principais interpretações produzidas sobre esse fenômeno cultural. Além disso, buscou-se problematizar concepções reducionistas que os definem apenas como entretenimento ou os associam diretamente ao comportamento agressivo. Por fim, demonstrando como os jogos eletrônicos são responsáveis por retroalimentar os processos sociais, tipos de violência, a ordem social, bem como, por outro lado, as vozes dos grupos marginalizados e as suas causas.

Desse modo, demonstramos que o processo de recepção não garante que os conteúdos produzidos sejam necessariamente aceitos ou reproduzidos pelos receptores, em adição a isso, podemos citar os processos de recusa e ressignificação.

Conforme menciona Kellner (2001, p. 184): “[...] a fantasia e o entretenimento podem ser veículos de diagnósticos de nossa época, coisas que os estudos culturais [críticos] devem analisar e interpretar”. Conforme foi explicado pelos autores, o ato de jogar e praticar esportes sempre foi integrado a outros sistemas, tais como, o tecnológico, pela lógica econômica, e pelas relações de

poder e orientações políticas. Nesses espaços, sobretudo de interação virtual, a comunicação e a troca de informações são reflexos de outras dinâmicas da vida cotidiana.

Em suma, diante desse capítulo focado na discussão teórica de produções acadêmicas realizadas anteriormente, busca-se no próximo capítulo, dar ênfase a uma pesquisa exploratória, visando trazer contribuições ao debate com o método qualitativo que aborda outros processos.

4. Investigando a agressividade e preconceitos no universo *gamer*

Este capítulo apresenta as percepções e experiências dos participantes da pesquisa acerca das interações e comportamentos observados nos ambientes dos jogos eletrônicos. A realização desta pesquisa foi possível graças à disponibilidade e à colaboração dos participantes entrevistados. Diante disso, neste capítulo, são apresentados os procedimentos de coleta, armazenamento e tratamento dos dados, bem como a análise e a apresentação dos resultados.

4.1. Métodos e técnicas para estudos a respeito do universo *gamer*

Dizer algo sobre o próprio método da composição: como tudo em que estamos pensando durante um trabalho no qual estamos imersos deve ser-lhe incorporado a qualquer preço. Seja pelo fato de que sua intensidade aí se manifesta, seja porque os pensamentos de antemão carregam consigo um *télos* em relação a esse trabalho. É o caso também deste projeto, que deve caracterizar e preservar os intervalos da reflexão, os espaços entre as partes mais essenciais deste trabalho, voltadas com máxima intensidade para fora. (Benjamin, 2009, p. 499 [N 1, 3])

Esta pesquisa analisou as percepções dos entrevistados acerca das experiências, interações e comportamentos observados nos ambientes dos jogos eletrônicos. Dessa forma, buscou-se compreender as estruturas de agressividade e as práticas de preconceito presentes nos ambientes digitais dos jogos eletrônicos, as quais podem ser associadas à estrutura da personalidade autoritária, conforme proposto por Adorno (2019).

Para tanto, foram coletadas informações junto a participantes que jogam jogos eletrônicos, com ênfase nos ambientes virtuais multiplayer, sem desconsiderar as experiências relacionadas aos modos de campanha, os quais terão um período destinado ao relato de suas experiências. Sendo assim, foi utilizado um roteiro semiestruturado de entrevistas elaborado a partir dos objetivos da pesquisa. O roteiro de entrevista foi adaptado de modo a contemplar as experiências, interações e formas de comportamento relacionadas às pessoas que jogam os jogos eletrônicos. Desse modo, a pesquisa foi conduzida por meio de uma abordagem qualitativa, utilizando entrevistas em profundidade, fundamentadas em um roteiro semiestruturado e alinhadas à proposta da pesquisa e ao perfil dos participantes.

Em paralelo, destaca-se a revisão bibliográfica da literatura existente acerca da temática proposta para debate. Levando em consideração a problemática e os objetivos, o roteiro possui quatro blocos: a) identificação do perfil sociodemográfico dos participantes da pesquisa; b) experiência com jogos eletrônicos; c) opiniões a respeito da experiência no mundo virtual dos jogos eletrônicos e o impacto no comportamento; d) possíveis propostas e soluções para o comportamento tóxico por parte de jogadores e jogadoras.

Conforme o documento anexado no apêndice (ANEXO I), a pesquisa foi conduzida em conformidade com as diretrizes estabelecidas pela Resolução nº 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde, que regulamenta procedimentos de pesquisa envolvendo seres humanos nas ciências humanas e sociais. Essa resolução aborda aspectos éticos fundamentais, incluindo a garantia do anonimato e do consentimento livre e esclarecido, o sigilo e a confidencialidade das informações fornecidas pelos participantes, bem como a prevenção de riscos à integridade física ou psíquica. Além disso, foi orientado sobre a integridade científica, prevenindo práticas como plágio, e também foram recomendados o uso de linguagem clara e adequada, além da qualidade das publicações resultantes da pesquisa. Para preservar a identidade dos participantes, foram utilizados códigos garantindo, assim, a proteção de sua privacidade.

Durante a pesquisa, foram convidados aproximadamente 26 participantes para as entrevistas, convidados a relatar suas experiências com jogos eletrônicos. Para recrutar os participantes foi utilizado o recurso técnico da bola de neve (*snowball*), visando localizar novos participantes que compartilharam suas opiniões a respeito dos jogos eletrônicos. O procedimento de amostragem em bola de neve iniciou-se com a realização de entrevistas-piloto, que não foram incorporadas ao corpus final da pesquisa. Os primeiros participantes são colegas *gamers* com os quais o pesquisador já possuía contato prévio em experiências de jogo anteriores. A partir disso, foi solicitado que esses participantes indicassem outros jogadores para compor a pesquisa, de modo que cada novo entrevistado também realizava novas indicações, ampliando progressivamente a rede de participantes.

Esse processo possibilitou alcançar não apenas jogadores casuais e *hardcore*, mas também indivíduos com maior nível de especialização no campo dos jogos digitais, como desenvolvedores (as) e *streamers* criadores de conteúdos. Ao atingir o total de 26 entrevistas, observou-se um nível significativo de saturação, identificado pela recorrência de respostas e padrões discursivos semelhantes na maior parte das questões presentes no roteiro de entrevistas. Além disso, considerando os limites temporais para a conclusão e entrega da dissertação, optou-se pelo encerramento da etapa de coleta de dados nesse ponto.

As entrevistas em profundidade (Gaskell, 2008) foram realizadas em ambiente virtual, considerado um espaço confortável para que os entrevistados possam narrar suas experiências, sobretudo por ser um ambiente pelo qual já estão habituados a interagir com frequência. Por conseguinte, a transcrição do material das entrevistas foi realizada pela ferramenta digital de coleção de documentos e transcrição de áudios e vídeos em texto intitulado por *Google Pinpoint* e o *Notebook LM*. E o material das entrevistas transcritas foram armazenados e tratados com o auxílio de aplicativos de pesquisa qualitativa, como, por exemplo, o *Atlas ti*. A partir do procedimento da

coleta de dados, foi utilizada a Análise Crítica do Discurso (ACD) como ferramenta analítica para analisar as informações brutas e transformá-las em resultados de pesquisa.

Com esse procedimento metodológico e técnico da pesquisa social, foi realizada uma pesquisa rigorosa e tecemos considerações a respeito da relação entre jogos eletrônicos e violência, com base em uma abordagem de natureza bibliográfica. Por outro lado, pretende-se também focar nas experiências dos participantes, evitando propor generalizações ou isolar o comportamento do contexto social.

4.1.1. Perfil sociodemográfico da amostra

Conforme os dados divulgados pela Pesquisa Game Brasil (PGB, 2025), 88,8% dos brasileiros indicam os jogos eletrônicos como uma de suas principais formas de entretenimento. Tal preferência evidencia a consolidação dos jogos digitais como um importante setor cultural na sociedade contemporânea. Esse cenário está diretamente relacionado ao aumento dos gastos com produtos e serviços vinculados ao universo dos *games*. O levantamento anual realizado pela PGB demonstra o impacto crescente dos jogos eletrônicos tanto no comportamento de consumo quanto na produção cultural do país. Observa-se, ainda, que o perfil de consumo varia significativamente de acordo com as faixas etárias e às diferentes realidades socioeconômicas. O percentual de brasileiros que consomem jogos eletrônicos passou de 72% em 2021 para 82,8% em 2025, o que reflete a expansão desse hábito entre a população (PGB, 2025).

O consumo de jogos eletrônicos por faixa etária concentra-se principalmente entre pessoas de 30 a 39 anos. Constatou-se que as faixas etárias de 20 a 25 anos e 25 a 29 anos correspondem, juntas, a 14,6% do público que joga os jogos eletrônicos. Em contrapartida, o envelhecimento do público é perceptível nas faixas de 30 a 34 anos, que representam 16,2%, e de 35 a 39 anos, com 16,9%. Por outro lado, a estimativa de adolescentes entre 16 e 19 anos que jogam é consideravelmente menor em comparação aos jovens adultos, representando 10,2% do total. Esse estudo indica que a média de idade desse público passou a situar-se entre 30 e 34 anos. Diante desses dados, considerou-se adequado realizar as entrevistas com participantes pertencentes à faixa etária de 18 a 40 anos, de modo a contemplar o segmento que mais representa o perfil atual das pessoas que jogam jogos eletrônicos. Esse recorte etário justifica-se pelo progressivo envelhecimento do público *gamer*, fenômeno observado ao longo dos últimos anos e evidenciado por relatórios e pesquisas de consumo realizados com jogadores (Newzoo, 2023; PGB, 2024).

Nos últimos anos, observou-se um crescimento significativo no consumo e na participação de mulheres em jogos eletrônicos, que atualmente correspondem a 50,9% do público total. O levantamento realizado pela Pesquisa Game Brasil (PGB, 2023) evidencia que, em 2013, o público

gamer era majoritariamente masculino, representando 59% do total, enquanto as mulheres correspondiam a 41%. A partir de 2016, os dados passaram a indicar uma maior paridade entre os gêneros, com destaque para o público feminino, que alcançou 52,6%, superando os 47,4% do público masculino. O ponto mais alto da participação feminina foi registrado em 2018, quando as mulheres representaram 58,9% do total de jogadores/jogadoras. Nos anos subsequentes, os percentuais apresentaram oscilações, até que, em 2023, observou-se um novo ponto de inflexão, com as mulheres novamente à frente, representando 53,8%, em contraste com 46,2% dos homens, configurando a maior diferença em favor do público feminino desde o início da série histórica.

Para os anos de 2024 e 2025, os dados apontaram uma tendência de estabilização, com as mulheres mantendo a frente no quesito de consumo em relação aos jogos eletrônicos. O público feminino entre os anos de 2024 e 2025, no levantamento realizado pela PGB, apresentou um crescimento em relação ao consumo de jogos digitais, de 50,9% em 2024 para 53,2% em 2025. No entanto, essa predominância numérica não implica necessariamente em um ambiente acolhedor para as jogadoras. De acordo com Albuquerque e Matos (2022), o cenário dos jogos eletrônicos continua sendo misógino e se mostra, em muitos casos, hostil para o público feminino. Uma das hipóteses que explicam esse crescimento está relacionada ao uso de *smartphones* como principal plataforma de jogo, na qual há uma predominância da presença feminina é equivalente a 61% de consumo de jogos digitais em *smartphones* (PGB, 2024; PGB, 2025).

Em relação aos marcadores étnicos-raciais continuam bastante desiguais. A pesquisa realizada pela PGB (2024) demonstra uma desigualdade significativa em relação aos marcadores sociais, sobretudo raciais e étnicos. Nessa direção, o acesso de pretos e pretas ao consumo de jogos eletrônicos estima-se em 11,2%, enquanto para pardos e pardas é de 41,2%, e para brancos e brancas, 44,6%. Assim, os números exibem a desigualdade de acesso em relação aos marcadores raciais em um país marcado pelas consequências históricas da colonização, pelos casos de discriminação e racismo e a disparidade de recursos, acesso e oportunidades. Além disso, o acesso dos povos indígenas aos jogos eletrônicos é de apenas 1,5%. No que diz respeito aos estratos socioeconômicos, a PGB (2024) levantou que, a classe B2 (25,3%), C1 (21,4%), C2 (18,1%) e A (15,8%)⁹⁰, e com escolaridade de nível superior completo (40,2%).

⁹⁰ O parâmetro utilizado pela PGB, aparentemente é o mesmo adotado pela ABEP (Associação Brasileira de Empresas de Pesquisa), na qual é designado pelo Critério Brasil, no qual as classes são definidas por: A, B1, B2, C1, C2, DE, disponível em: <<https://abep.org/criterio-brasil/>>. Acesso em: 12 mai. 2025. O Critério Brasil, desenvolvido pela ABEP (Associação Brasileira de Empresas de Pesquisas), utiliza uma metodologia de estratos socioeconômico que vai além da mensuração direta da renda, incorporando variáveis como a posse de bens duráveis, o acesso a serviços públicos e o nível de escolaridade do responsável pelo domicílio. Essa abordagem visa estimar o poder de consumo das famílias brasileiras, funcionando como um indicador da renda domiciliar. Na edição de 2024 da Pesquisa Game Brasil (PGB), a análise socioeconômica dos respondentes é contextualizada por esse critério, com ênfase nos padrões de consumo relacionados a dispositivos e jogos digitais. A pesquisa também investiga preferências de plataformas e jogos, correlacionando-as ao poder aquisitivo, especialmente com base na sensibilidade ao preço e ao custo de acesso às tecnologias e serviços de entretenimento digital.

Com base nas estimativas nacionais referentes ao crescimento do número de jogadoras e jogadores, o presente projeto, fundamentado nos dados e informações disponibilizados pela Pesquisa Game Brasil (PGB, 2024), selecionaram os/as participantes que, naquele momento, possuíam ou já possuíram experiência com jogos eletrônicos, escolhidos por meio de um processo de recrutamento a partir de indicações sucessivas de um grupo inicial identificado pelo(a) pesquisador(a), designado como técnica de bola de neve.

O objetivo da pesquisa não é formular generalizações, mas sim contribuir para o debate acerca do fenômeno proposto que foi estudado, por meio de uma abordagem qualitativa. Para isso, foram empregadas entrevistas em profundidade como procedimento de coleta de dados, seguidas da análise e interpretação das informações obtidas em campo.

4.1.2. Variáveis sociodemográficas

a) Idade

A partir do que foi evidenciado acima, durante o processo de entrevistas, cabe destacar que a média de idade dos participantes é de 30,5 anos, variando entre 18 e 45 anos. A seleção de entrevistas com faixas etárias bastante diferentes teve como objetivo evidenciar as inúmeras experiências que poderiam ser relatadas. Conforme será demonstrado, embora de forma indireta e por caminhos distintos para cada pessoa entrevistada, todos tiveram contato com diferentes gerações de componentes e jogos de *videogames*, acompanhando o desenvolvimento técnico e gráfico dos jogos.

Percebe-se que as experiências são bastante distintas, seja entre pessoas que acompanharam várias gerações de *videogames* ao longo da vida, acompanhando o desenvolvimento gráfico e tecnológico, seja entre jogadores mais jovens que já cresceram em meio a uma ampla variedade de jogos eletrônicos.

Os relatos mostraram inúmeras mudanças e transformações nos formatos dos jogos, sempre influenciadas pelos diferentes contextos culturais e pelas tecnologias disponíveis em cada época. Observa-se que muitos jogadores acompanharam várias gerações de consoles (do *Mega Drive* e *Super Nintendo* ao *Nintendo Switch*, dos primeiros *Xbox* e *PlayStation* ao *PlayStation 5*) assim como diferentes fases da evolução dos jogos eletrônicos. As experiências relatadas vão de clássicos como *Pac Man*, *Metal Slug*, *Donkey Kong* e *Super Mario Bros* a títulos que marcaram o avanço gráfico e narrativo, como *Call of Duty*, *Warcraft*, *Dota*, *Valorant*, *The Last of Us*, entre muitos outros.

b) Raça, sexualidade, gênero e naturalidade

A intersecção entre naturalidade, cor/raça, sexualidade e gênero deve ser considerada tendo em vista a pluralidade das condições de vida e de acesso existentes no Brasil, onde diferentes grupos sociais estão inseridos em contextos sociais, econômicos e culturais diversos. Nesse sentido, essa perspectiva torna-se relevante para compreender as matrizes de poder e as ideologias que atravessam as relações sociais, uma vez que tais estruturas moldam distintas leituras dos conteúdos transmitidos, bem como as formas de interação e troca de experiências entre os sujeitos.

A partir dessa abordagem interseccional, torna-se possível utilizá-la como ferramenta analítica para compreender as relações de poder presentes nos discursos dos participantes. Busca-se, assim, enfatizar questões como: quais vozes são silenciadas? Quem fala e a partir de qual lugar social? Quais termos são utilizados para caracterizar os sujeitos? Quais significados são ressignificados ao longo das interações? Quais tensões e formas de cooperação se manifestam nesses contextos? Com esse propósito, as informações são obtidas por meio das opiniões dos participantes, cujas perspectivas se cruzam e se complementam, possibilitando uma análise mais ampla das dinâmicas discursivas presentes nas experiências relatadas.

Serão destacadas tanto as experiências e vozes hegemônicas quanto as contra-hegemônicas: de um lado, discursos que naturalizam desigualdades entre os sujeitos; de outro, relatos que expressam resistência, crítica e rejeição às normas e aos dualismos estruturantes. Ademais, a naturalidade tende a ser um fator que favorece a investigação de termos locais, de conflitos regionais e de processos de deslocamento.

c) Ocupação e escolaridade

Os dados referentes à escolaridade e à ocupação contrariam o estereótipo socialmente difundido de que jogadores e jogadoras de jogos eletrônicos não se dedicam aos estudos, nem ao trabalho e passam a maior parte do tempo exclusivamente nos jogos eletrônicos. Ao contrário, o que foi notado na frequência obtida nos formulários aplicados foi que a maioria dos participantes possui vínculo ativo com o ensino superior, inseridos no mercado de trabalho formal ou informal, ou atuando no serviço público. Por intermédio dessa amostra, esses resultados indicam que o consumo e a prática de jogos eletrônicos coexistem com trajetórias educacionais e profissionais consolidadas, reforçando a compreensão dos jogos como uma atividade cultural integrada à vida cotidiana, e não como um comportamento desvinculado de responsabilidades sociais, acadêmicas ou laborais, igual se imagina.

Dessa forma, o discurso de que os jogos eletrônicos afastariam as pessoas dos estudos e de outras ocupações cotidianas é contraditório, uma vez que os dados obtidos por meio do formulário indicam que a maioria dos participantes já concluiu a graduação, enquanto outros se encontram na pós-graduação.

Além disso, é importante considerar que a maior parte dos respondentes afirmou jogar diariamente, utilizando os jogos como uma forma de escape da rotina de estudos e trabalho, buscando renovar as energias. Outros se baseiam nos jogos como forma de conhecimento e/ou trabalho, como é o caso da desenvolvedora que foi entrevistada ou aqueles e aquelas que despertam curiosidade ao jogar algum jogo que transmite representações lúdicas a respeito de uma cultura histórica, sobre temas sociais ou entre outros jogos educativos.

d) Participantes

Na tabela abaixo, segue a relação dos/das participantes, com os seguintes códigos, que é uma parte fundamental em garantir a identidade do informante em total sigilo, que representam as suas variáveis sociodemográficas: idade, gênero, orientação sexual e naturalidade. Mediante a técnica do bola de neve (*snowball*), com apenas alguns critérios iniciais, tais como: ser maiores de idade e que jogou jogos eletrônicos em algum momento, ou ainda joga.

Tabela 1: Perfil dos entrevistados

Participante/Sexo /Autodeclaração⁹¹/ Idade (código)	Naturalidade	Autodeclaração	Plataforma de preferência para jogar	Orientação sexual
M-19 Pr E1	Goiás	Preto	Computador	Heterossexual
M-28 B E2	Goiás	Branco	Computador	Assexual
M-29 Pa E3	Goiás	Pardo	Xbox	Heterossexual
M-30 Pr E4	Brasília	Preto	Computador	Heterossexual
F-28 Pr E5	Goiás	Preta	Computador	Lésbica
M-32 B E6	Goiás	Branco	Computador	Heterossexual
M-40 Pa E7	Roraima	Pardo	Computador	Heterossexual
M-38 B E8	São Paulo	Branco	Smartphone	Heterossexual
M-32 Pr E9	Minas Gerais	Preto	Computador	Gay

⁹¹ As pessoas que são autodeclaradas brancas (B), pretas (Pr) e pardas (Pa).

F-29 B E10	São Paulo	Branca	Computador	Bissexual
M-30 Pr E11	Bahia	Preto	Computador	Heterossexual
F-28 Pa E12	Goiás	Parda	Playstation	Lésbica
M-21 B E13	Amazonas	Branco	Playstation	Heterossexual
M-29 B E14	Goiás	Branco	Nintendo	Heterossexual
F-33 B E15	Goiás	Branca	Computador	Heterossexual
M-38 B E16	Goiás	Branco	Computador	Heterossexual
M-28 B E17	Goiás	Branco	Computador	Heterossexual
F-33 B E18	São Paulo	Branca	Computador	Heterossexual
F-38 B E19	Goiás	Branca	Computador	Heterossexual
F-33 B E20	Goiás	Branca	Playstation	Heterossexual
F-20 B E21	Goiás	Branca	Playstation	Heterossexual
F-34 Pa E22	São Paulo	Parda	Computador	Heterossexual
F-25 B E23	São Paulo	Branca	Computador	Bissexual
F-29 Pa E24	Rio de Janeiro	Parda	Computador	Lésbica
F-25 Pr E25	Goiás	Preta	Xbox	Heterossexual
M-28 Pa E26	Goiás	Pardo	Xbox	Heterossexual

Fonte: elaborado pelo autor.

Conforme apresentado na tabela, observa-se os participantes foram compostos por 14 pessoas do sexo masculino e 12 do sexo feminino. Em relação à orientação sexual, verifica-se predominância da autoidentificação como heterossexual (19 participantes), enquanto sete se identificam como pertencentes ao grupo LGBTQIAPN+. No que diz respeito à raça/cor, da autodeclaração, foram entrevistados brancos(as) (14), pretos(as) (6) e pardos(as) (6).

Embora haja diversidade sexual e racial entre os respondentes, os dados indicam que, devido ao procedimento *snowball*, a obtenção de um público mais diverso apresentou maior dificuldade. Essa limitação pode estar relacionada ao ambiente descrito como tóxico e exclusivo pelos próprios participantes, que relatam se afastar dos espaços *online* por considerá-los ambientes onde a maioria é composta por homens brancos cis. Segundo os entrevistados, isso gera uma resistência à diversidade entre o público que consome os jogos eletrônicos, resultando em episódios de ataques quando indivíduos fora desse perfil são identificados, além da reprodução do estereótipo de que se trata de um espaço “exclusivo para meninos”. Tais características refletem dinâmicas associadas à

branquitude e a padrões masculinistas que foram condicionados historicamente nesses ambientes. Sendo assim, um problema a se tratar nas próximas seções.

4.1.3. Hábitos relativos a plataformas, jogos e principais atividades de lazer

Além das variáveis sociodemográficas, outras foram consideradas para compreender a interação dos/das jogadores/jogadoras com os jogos eletrônicos, outras formas de lazer ou em interatividade, mecânica, percepção, estilo, preferência de plataforma, identificação e frequência.

a) Os hábitos e preferências dos participantes da pesquisa

O formulário foi elaborado com perguntas de múltipla escolha para identificar as preferências dos participantes quanto aos gêneros de jogos eletrônicos, ao consumo de streamings e aos títulos mais apreciados. A proposta é compreender, de maneira objetiva, as escolhas, interesses e a transitoriedade dos jogadores nos ambientes lúdicos e virtuais, considerando a dinâmica e a diversidade de interação e experiências nesses espaços.

Os resultados evidenciam uma forte preferência pelo gênero Ação/Aventura (72%) e Estratégia (48%), indicando que os participantes valorizam narrativas com diversidade de missões (*quest*), ações, arcos com progressão de personagem, exploração de mapas e experiências imersivas. Os subgêneros como RPG (80%), *Shooter* como é o caso do FPS (56%) e os MMO e MOBA (36% cada), que também apresentam alta recorrência, que reforça a relevância das experiências *online* e competitivas, demonstrando interesse por combate com armas e poderes, jogos que devem manter cooperação, se for jogos multiplayer, ter leitura tática e leitura de mapa, além de respeitar as normas dos jogos e tomar decisões rápidas.

Além das mais populares das preferências do grupo que foram entrevistados, houve presença significativa que reforça, enquanto gêneros como Terror e seus subgêneros como é o caso do *Survival Horror*, ou em caso citados por preferências a jogos de Simulação como em caso de jogos de Corrida e Esportes, outros subgênero de jogos de Ação e Estratégia, como é o *Souslike*, *Sandbox*, *Battle Royale*, ou em caso de subgênero de jogos de Plataforma que é o caso do *Metroidvania*, ampliam a diversidade de preferências dentro do grupo pesquisado.

Além das preferências aos gêneros e subgêneros pelos componentes da pesquisa, buscamos saber sobre os dados referentes ao consumo de plataformas de consumo de conteúdo *gamer*, e foram indicadas o *You Tube* como a principal plataforma de consumo de conteúdo relacionado a jogos eletrônicos (92%), seguido pela *Twitch* (68%) e *Instagram* (64%), evidenciando a centralidade de plataformas audiovisuais e de *streaming* ao vivo na cultura *gamer*. O *TikTok* aparece

como um espaço relevante para conteúdos curtos e dinâmicos (40%), enquanto o *Facebook Gaming* sugere menor adesão entre os participantes da pesquisa.

Esses *streamings* configuram-se como espaços de atualização sobre a cultura *gamer*, nos quais são divulgadas novidades, atualizações e aspectos do ambiente dos jogos eletrônicos. Nesses espaços, os (as) influenciadores (as) compartilham experiências, aprendem e ensinam novas técnicas, além de realizarem comentários sobre os jogos. Também funcionam como canais de transmissão de campeonatos de *e-sports* e como ambientes de divulgação digital. Contudo, é importante ressaltar que esses *streamings* não se limitam ao entretenimento, pois constituem também espaços de trabalho (*jobficação*). A monetização e a visibilidade dessas plataformas são determinantes para sua consolidação como locais de atuação profissional, tornando-as bastante atrativas. No entanto, poucos conseguem se manter nesse meio, uma vez que a monetização está condicionada ao número de visualizações, fator decisivo para a obtenção de patrocínios de empresas do segmento *gamer* e de doações (*donates*) realizadas pelos usuários.

b) A frequência de engajamento em jogos eletrônicos

O tempo dedicado aos jogos eletrônicos varia entre os indivíduos. No entanto, os(as) participantes recrutados(as) para as entrevistas indicaram, em sua maioria, alternativas que demonstram certa frequência de contato com os jogos, o que se aproxima de dados mais amplos apresentados pela PGB (2024), segundo os quais o consumo de jogos eletrônicos ocorre, muitas vezes, de forma cotidiana, configurando-se como uma atividade de lazer que ocupa parte do tempo livre. Entre os entrevistados, vinte participantes dedicam-se quase todos os dias a jogar, enquanto seis indicaram que sua relação com os jogos ocorrem de forma semanal. Nas entrevistas, relataram que essa frequência está relacionada à exaustiva carga horária de trabalho, restando, em geral, apenas nos finais de semana para se dedicarem aos jogos. Por outro lado, um participante informou que atualmente joga raramente, mas que fica atento às notícias dos esportes eletrônicos e lançamentos de jogos novos.

c) Identificação

No formulário referente ao envolvimento dos(as) entrevistados(as) com os jogos eletrônicos, observou-se uma divisão relativamente equilibrada entre quatorze jogadores(as) casuais (53%) e doze jogadores(as) classificados(as) como *hardcores* (47%). Esse resultado indica que a comunidade pesquisada se relaciona com os jogos tanto como prática de lazer quanto por meio de formas mais intensas de engajamento. Destaca-se, ainda, a presença de dois participantes que atuam

como *streamers*, Assim como a participação de uma desenvolvedora de jogos entre os (as) entrevistados (as). Essa amostra evidencia que o universo *gamer* investigado ultrapassa o consumo recreativo, abrangendo também atividades de caráter profissional.

4.2. A análise crítica do discurso: Cultura, ideologia e poder

A Análise Crítica do Discurso (ACD) é uma ferramenta teórica e metodológica fundamental para o procedimento de análise do material obtido nas entrevistas. Sua relevância decorre, em grande medida, do caráter interdisciplinar que marca os estudos contemporâneos sobre a sociedade, bem como da ampliação das abordagens nas ciências sociais, que passaram a incorporar novos métodos e técnicas de investigação. Nesse contexto, a ACD permite analisar dados empíricos provenientes de diferentes procedimentos de coleta, como entrevistas, observações etnográficas, revisões sistemáticas de literatura e análise de documentos, contribuindo para a interpretação crítica dos discursos produzidos nesses distintos materiais.

Diante da complexidade das dinâmicas sociais, políticas, culturais e econômicas, especialmente no contexto contemporâneo marcado pela globalização, os cientistas sociais têm sido desafiados a ampliar os horizontes da teoria social e das práticas de pesquisa nas ciências sociais. Esse processo envolve a incorporação de novas formas de interpretação e análise da realidade social, como também a proposição de abordagens capazes de contribuir para processos de intervenção, transformação e superação das desigualdades, em consonância com as condições materiais em constante transformação. Nesse contexto, a Análise Crítica do Discurso contribui para o campo das ciências sociais ao articular referenciais teóricos, técnicas e métodos provenientes de diferentes áreas do conhecimento, como a linguística, a psicologia, psicanálise e sociologia (van Dijk, 2005).

De acordo com Fairclough (2012), os/as autores/autoras têm recorrido à análise crítica do discurso como uma maneira de interpretar e tratar a interação da produção e recepção de sentido das representações das práticas sociais. Os discursos são orientados pelas ordens das condições materiais, ideológicas e culturais de cada contexto histórico. A linguagem é um importante fator para a realidade, notadamente que a língua é o principal meio de comunicação, além disso, é por meio dela, que se produz o discurso, que está permeado por ideologias e formas de poder inseridos nela (Fairclough, 2012).

A língua constitui um elemento central dos processos sociais, envolvendo diferentes formas de construção de sentido, como imagens, vídeos, textos, corporal e oral. Nesse contexto, a dimensão do discurso está associada à relação entre o produto linguístico, seja falado ou textual, e as interações sociais nas quais ele se insere. Assim, o discurso pode ser compreendido como um

“evento comunicativo” que se manifesta por meio da conversação, de gestos, de registros escritos, da circulação de imagens e vídeos, tal como de expressões faciais, corporais e de arranjos espaciais que produzem significados de caráter multimodal (van Dijk, 2005).

No processo de apreensão, aquisição e processamento do conhecimento, bem como nas formas de explicá-lo e compartilhá-lo, a cognição desempenha um papel fundamental na formação do discurso, conforme aponta van Dijk (2005). Nessa perspectiva, a cognição não deve ser compreendida apenas como um processo mental individual, mas como um fenômeno profundamente interligado às dimensões sociais.

A dinâmica social entrelaça as mais diversas práticas, tais como, a econômica, política, cultural, e entre outras, que estão interconectadas com elementos semióticos. As estruturas de ação e as sociais estão combinadas e a vida social é produzida por inúmeras práticas, segundo os autores, por elementos dialeticamente relacionados, tais como, a atividade produtiva, meios de produção, relações sociais, identidade social, valores culturais, consciência e semiose. Elas são, portanto, diferentes, mas não estão apartadas totalmente, mantendo uma relação dialeticamente associadas (Fairclough, 2012). Vale destacar, o que Habermas (2014) chama atenção, entre a relação da linguagem em interações com outras áreas sociais, no qual o mundo da vida tem sido colonizado pelos sistemas econômicos e políticos, acionando e presente por meio de um exercício contínuo e estratégico na linguagem. Outro aspecto de suma importância a ser mencionado é a racionalização do discurso de modo que as pessoas possam se realizar.

Segundo Fairclough (2012), ao analisar o discurso de forma crítica, o/a pesquisador/pesquisadora tem uma função clara, que é desvelar o poder e a ideologia da produção de uma linguagem escrita, falada ou de imagens visuais, entre locutor e interlocutor, que, de um lado, é produzido, inserido em seu contexto histórico, constituído na relação com o(s) interlocutor(es). Ademais, van Dijk (2005) assinala que o discurso não está isento das crenças, valores e relações de poder, e que precisa ser desvelado por uma análise crítica para compreender como ideologias são reproduzidas.

O discurso é produzido de acionamento e exercício de poder com objetivo de estabelecer nitidamente as relações entre “nós” e “eles”, da naturalização ou luta contra a desigualdade. As relações de classe, raça, gênero, sexualidade, etnia e nacionalidade, devem ser marcadores fundamentais a ser tratados de forma rigorosa e atenta no interior dos discursos pois revelam onde os indivíduos que estão interagindo se situam.

A título de exemplo, Fairclough (2012) assinala a respeito das novas linguagens e semioses do neoliberalismo, em especial para a nova reestruturação e reescalonamento, em que o conhecimento e informações são consumidos como discursos. Além disso, uma nova racionalidade que modela a exploração econômica, vejamos, os exemplos, dos discursos de “empreendedor de si

mesmo”, meritocracia e o extrema competitividade e individualismo, em uma ideologia que se materializa para ocultar a exploração em grande escala, ao passo que afirma que o trabalhador precarizado e informal é responsável pelo seu sucesso, maximizando a produtividade e o mal-estar.

Van Dijk (2005), pesquisou a relação entre poder, controle, discurso e mídia, partindo da ideia de que quem tem maior e mais exclusivo acesso ao conhecimento e à informação possui o poder de produzir e reproduzir discursos no tocante à realidade. O discurso é operacionalizado e racionalizado pelos grupos dominantes e dominados, sendo assim, produzido de acordo com seus interesses, no acionamento e exercício do poder, no âmbito macro e micro, por exemplo, o silenciamento, alcance de determinado discurso ou controle de uma forma de informação.

Dito isso, a operacionalização do discurso, a forma como pretende-se aplicar na análise das entrevistas, através da relação entre micro (ações resultantes de processos sociais que são incorporados) e macro (estruturas sociais). Em outras palavras, um discurso racista feito por um comediante de *stand-up*, em seu nível micro, reproduz o preconceito enraizado na cultura historicamente. Nos jogos eletrônicos, tanto nas representações, quanto nas interações virtuais, estereótipos são reproduzidos retroalimentados pelas condições ideológicas desenvolvidas por relações de poder desigual e de dominação historicamente construído⁹².

Levando-se em consideração, que os/as participantes estão inseridos em situações históricas, dado o tempo e localização (atualmente, são mais fluídas, de tal modo, que tendem a ter um maior alcance espacial local-global, ou temporal, no que tange à forma diacrônica-síncrona-assíncrona), assumindo vários papéis comunicativos, sociais e institucionais, de modo que também produzem seus discursos amparados em seus conhecimentos, finalidades, opiniões, atitudes e ideologias (van Dijk, 2005).

A análise do material será realizada a partir da análise crítica do discurso. O tratamento e a crítica das informações coletadas nas entrevistas com os participantes têm como objetivo a inferência e a interpretação dos dados obtidos. Em síntese, essa etapa visa articular os dados qualitativos das entrevistas com as teorias propostas para explicar o fenômeno em estudo. Para isso, serão selecionados trechos que evidenciam padrões de comportamento agressivo, bem como práticas de preconceito entre jogadores nos ambientes de jogos eletrônicos.

4.3. Subjetividades, tipos de violência e ambiente virtual dos jogos eletrônicos

⁹² Sobre o controle da mente assinalado por van Dijk (2005) que o discurso tende a ser aceito de forma mais confiável por peritos ou referência da área. sob outro prisma, as instituições obrigam os receptores a recepção-los.

4.3.1. “isso não é só um jogo”: As dimensões afetivas e os espetáculos digitais dos jogos eletrônicos

Na sociedade capitalista, é inviável conceber um único princípio de racionalidade capaz de moldar os sujeitos; trata-se, antes de tudo, de um conjunto de racionalidades que se interseccionam e configuram distintas formas de subjetivação. Essas racionalidades podem intensificar ou atenuar determinados aspectos, conforme os interesses do indivíduo, articulando ideologias, valores, crenças, sentimentos e fantasias que mais lhe interessam dentro do amplo repertório de representações disponíveis.

Diante das informações coletadas, a que mais impactava afetivamente foi a nostalgia, como foi relatado: “*A primeira lembrança que eu tenho é jogar Bomberman, que eu jogava muito com meu pai*” (M-19 Pr E1). Sendo assim, um processo social e individual que emerge como um afeto complexo, ligado à memória e ao retorno simbólico de vivências que ofereceram satisfação psíquica e sensação de pertencimento. Vale destacar que os meios de comunicação, assim como os jogos eletrônicos, têm um lugar de destaque na produção e reprodução de sentidos, e também na conexão com familiares, amigos e outras pessoas. Ao rememorar esses momentos reafirma uma identidade e preferências do próprio sujeito.

Em virtude disso, a nostalgia⁹³ em tempos de acesso a tecnocultura revela não apenas como uma trajetória individual, ou como um simples momento de distração e entretenimento, mas é parte de um complexo processo cultural mais amplo, de formação de identidades compartilhadas, reforçando sentimentos de comunidade, pertencimento e continuidade em uma sociedade marcada pela rapidez das mudanças e pela constante reconfiguração dos vínculos sociais. Outro ponto é que práticas de lazer compartilhadas no âmbito familiar e geracional contribuem para reforçar laços sociais, semelhante a combater a solidão e isolamento, e isso se dá pela continuidade em uma sociedade marcada pela aceleração do tempo e pela fragilidade dos vínculos contemporâneos.

As gerações mais recentes, além do contato com os jogos, e o papel que eles têm subjetivamente nas memórias de uma pessoa, ela também tem centralidade no processo de formação e validação da identidade. Durante a análise dos dados, foram notados entre os diversos relatos como os jogos eletrônicos impactam decisivamente na preferência e até disposição. Um processo que articula significados culturais e estilos socialmente instituídos, ao mesmo tempo em que envolve escolhas individuais. Trata-se de um sistema amplo de imagens, códigos, mensagens e objetos que contribuem para a construção da identidade e dos processos de identificação.

⁹³ A nostalgia se trata por memórias afetivas de instâncias da vida, também é um construto social com base em relações interpessoais, visando por estabilizar sentimentos negativos, podendo passar por idealizações como implicações motivacionais, ou por uma reflexão cognitiva do que foi evocado, significando o presente (Claudino, *et. al.*, 2023).

O processo de identificação é o segundo ponto notado, da preferência em relação a um jogo com base em sua própria identidade. As suas preferências de jogos é um recorte daquele que ele se considera ser, tendo em vista a forma como as pessoas se desenvolvem e tecem relações e afetividades com o mundo e as coisas, porém não é uma relação unilateral e passiva, mas possuem dinâmicas que dependem de cada sujeito. Segundo Pedrossian (2008, p. 419): “[...] se encontra subjacente na formação social e cultural, requerendo a libertação de relações sociais imediatas e de hábitos cristalizados”. Os sentimentos de afeto com o outro é ambivalente, seja de amor e ódio, estabelecendo laços emocionais e relacionais, bem como partilhar a qualidade de alguma pessoa. Tudo isso deve ser ressaltado conforme Pedrossian (2008) apresentou sobre a psicanálise freudiana e sob a perspectiva da teoria crítica a respeito da formação do eu. Os relatos dos/das informantes retratam a identificação com os personagens e com a história.

É notoriamente sabido que as manifestações culturais dão continuidade ou são um apoio basilar na formação do eu. Faz parte de um processo social que envolve uma relação social mais ampla, envolvendo construções e recorte do próprio sujeito, internalização de valores e crenças compartilhadas pelos familiares, e de outras formas que estão em contato. Sob o prisma da teoria crítica, com advento da indústria cultural, amplificou a forma como os indivíduos introjetam modelos, se identificam e validam suas identidades. Esse processo de identificação apresentado acima corresponde ao que a informante 10 relatou:

Tem muitos personagens que a gente acaba gerando uma identificação, né, dentro do jogo, seja pelo modo de vestir ou pelo modo de falar ou até mesmo pelo modo de se comportar. E quando a gente tá se descobrindo, tanto a sexualidade, como a forma que você quer ser dentro da sociedade mesmo, eu mesmo sou uma pessoa da cultura gótica. E eu me descobri dentro dessa cultura assistindo, por exemplo, a Ravena do Titãs, eu me identificava muito com ela, com o jeito, a Wanda da família Adams. Então, a cultura, tanto dos jogos como dos filmes, essa cultura geek, né, ela ajuda a afirmar nossas identidades e se inspirar e se identificar e nisso nos jogos eletrônicos também. (F-29 B E10)

O processo de formação da personalidade de um indivíduo é um processo multifacetado e sujeito às normas da cultura, à medida que a pessoa se descobre e se constitui por meio da interação com aqueles que a cercam. Nessa trajetória, identificam-se com personagens que a representem e, de modo semelhante, utiliza de seus próprios hábitos de consumo como instrumento expressivo de modo a se apresentar nos meios sociais, compondo aquilo que Goffman (1985) denomina de “fachada”. Assim, o indivíduo está em relação de assimilação, aprovação ou de validação constante das crenças, hábitos, indumentárias, valores e comportamentos que contribuem para a construção de sua identidade social.

Por fim, destaca-se as preferências, assim as pessoas entrevistadas ressaltaram a importância da representatividade e da diversidade para o processo de identificação com os personagens que controlam, considerando sua posição social, trajetória e função na narrativa. A maioria destacou que

essa diversidade promove um enriquecimento das experiências com jogos relativos à identificação. De acordo com a participante 21, diante desse cenário, torna-se evidente como esses elementos que podem ter grande relevância para indivíduos que se veem representados:

Então, eu acho, assim, desde quando eu fui crescendo, desde mais nova, sempre que eu vi algum personagem no jogo que era pelo menos um pouco parecido comigo, eu ficava feliz, porque tinha alguém lá que parecia comigo e eu acho que isso enriquece muito para todos os jogadores, mesmo que alguns não liguem muito, o que é até compreensível. [...] porque quando você consegue ver aquele personagem que lembra você de alguma forma ou com alguém que você conhece, acaba que enriquece, sabe? (F-20 B E21)

Por outro lado, conforme apresenta a participante 25, ela relatou que a indústria frequentemente se apropria dessas pautas como estratégia para ampliar seus lucros. Por sua vez, chamou atenção para a complexidade desse processo, afirmando que, quando a diversidade é inserida de forma forçada apenas para demonstrar que foi contemplada, isso se torna um problema significativo. Ela citou o termo popular de “*pink money*”, como é notoriamente conhecido socialmente. De modo que as empresas alcancem novos públicos explorando superficialmente temas sociais.

Como contraponto, no contexto neoliberal, a expansão do público consumidor se dá em meio às conquistas dos inúmeros movimentos sociais que reivindicam maior representatividade. Nesse processo, identidades relacionadas à cor, às dores, aos laços sociais e aos afetos são cooptadas e incorporadas à lógica mercadológica. Concomitantemente, difunde-se a noção de que o esforço individual é suficiente para garantir a ascensão social, promovendo a responsabilização do sujeito por seu êxito ou fracasso e deslocando-o da dimensão coletiva e estrutural das desigualdades. As histórias de vida, os desejos e os afetos passam a ser assimilados, administrados e reproduzidos pelo mercado, que oferece um repertório de subjetividades padronizadas, produzindo uma experiência ilusória de autonomia e liberdade. Assim na visão de Kellner menciona:

A diferença vende. O capitalismo deve estar constantemente multiplicando mercados, estilos, novidades e produtos para continuar absorvendo os consumidores para as suas práticas e estilos. A mera valorização da “diferença” como marca de contestação pode simplesmente ajudar a vender novos estilos e produtos se a diferença em questão e seus efeitos não forem suficientemente aquilutados. Também pode promover uma forma de política de identidade em que cada grupo afirme sua própria especificidade e limite essa política a seus próprios interesses, deixando de ver assim as forças comuns de opressão. Tal política da diferença ou da identidade ajuda nas estratégias de “dividir para conquistar” que em última análise servem aos interesses do poder vigente. (Kellner, 2001, p. 61)

Dessa forma, não confronta a estrutura do sistema capitalista, ao contrário, o sujeito é afastado de suas lutas por emancipação e recebe, em seu lugar, uma noção genérica de progresso e reforma que o distancia dos problemas estruturais. As mensagens que a cultura da mídia passam a reafirmar a identidade individual, girando em torno de si mesmas, uma preocupação de teóricos pós-modernos, conforme afirma Kellner (2001), os indivíduos aderem a um modo desconexo,

fragmentado e descontínuo, em vez de promover a integração e a articulação de reivindicações que visam a superação contra uma estrutura complexa de exploração, dominação e opressão.

Em contrapartida, ela diz que antes as pautas de minorias sociais eram tratados como secundários, alvos de estereótipos nas narrativas, visando de forma repetitiva naturalizar a desigualdade. Por isso, mesmo que sejam alvos da mídia neoliberal que é um processo bem comum de expansão do mercado de alguns ramos da indústria, no qual traz pautas sérias para fins lucrativos, ela cita que em consonância, eles conseguem visibilidades de suas pautas. Isso não se deve a um processo natural, ou de evolução linear, contudo, segundo Kellner (2001), faz parte da luta por espaço dos movimentos sociais dos oprimidos que buscam ter mais visibilidades e espaço.

A perspectiva crítica não apenas afirma a necessidade de integração interseccional das lutas, como também sustenta que as representatividades nesses espaços não devem ser concebidas como objetivo final, mas como ponto de partida para projetos mais amplos e ambiciosos de emancipação. O termo mencionado aproxima-se da crítica formulada por Kellner (2001), que observa de modo assertivo que as empresas frequentemente se apropriam de determinadas pautas com o objetivo de ampliar seus mercados e beneficiar-se de novos públicos consumidores. Essa apropriação resulta na produção de mercadorias culturais de forma forçada, muitas vezes com qualidade superficial ou meramente simbólica, o que fornece argumentos para que grupos conservadores ataquem tais práticas, denunciando-as como estratégias oportunistas ou desvirtuadas.

Diante disso, houve uma aversão a essa inclusão nos espaços públicos, em particular nas mídias, por parte de uma ala conservadora e reacionária da sociedade, que classificam essas mudanças como “cultura da lacração”, uma crítica superficial, de modo que utilizam desse termo para desvalorizar e deslegitimar avanços conquistados pelas lutas dos movimentos sociais. De tal modo que produzem discursos de conspiração para tentar criar uma barreira em relação a essa diversidade. As mídias, portanto, é uma arena de disputa política (Kellner, 2001).

Além da discussão em torno da pluralidade de representações nos jogos eletrônicos, essa preocupação também se estende aos ambientes virtuais e ao mercado de trabalho. Nesses espaços, observa-se uma luta contínua por maior representatividade, especialmente considerando que, historicamente, foram majoritariamente ocupados e acessados pelo público masculino. Nesse sentido, uma das colaboradoras da pesquisa relata:

[...] a minha experiência dentro da área de jogos como jogadora e desenvolvedora que é um mercado e um lugar muito masculino, principalmente em jogos online. Hoje, pelo que eu vi em alguns estudos, a disparidade entre homem e mulher que joga é muito pequena. Até vi que talvez mulheres tenham passado na porcentagem de homens em questão de quantidade, mas eu não sei se no cenário competitivo, multiplayer mesmo, continua sendo esses dados. Mas assim, eu sinto que por mais, em qualquer lugar que eu esteja, que tem a ver com jogos, é um lugar muito mais masculino, assim, na minha carreira toda tiveram poucas mulheres, é, que eu trabalhei junto. Hoje, eu trabalho numa empresa em que a dona é uma mulher, que me deixa muito feliz. [...] Então eu acho que é uma área que talvez elas tenham medo de entrar, até porque no início é muito dominado pelo público masculino. E a

gente vê todos esses xingamentos e tudo mais e tem medo que o mercado de trabalho seja igual, sabe? Então talvez a gente que joga, porque a maioria das pessoas que trabalham os jogos gostam muito de jogar, eu acho que é o pessoal que tem medo até pelas suas comunidades muito tóxicas, tem medo de entrar no mercado de trabalho, sabe? (F-25 B E23)

Isso é um grande desafio evidenciado por inúmeros autores e autoras, por ser um espaço masculino desde o momento da produção à recepção, de experiências interracial e intrarracial, do machismo ao sexismo racializado. Essa discussão remete ao trabalho de K. Gray (2020) com base em observações etnográficas e entrevistas a respeito dos conteúdos transmitidos pelos jogos e pelas interações virtuais, realizada nos Estados Unidos, sobre as tecnoculturas e interseccionalidade, trouxe importantes contribuições a respeito de como a tecnocultura masculina que domina este território digital é construída por e para eles, jovens, meninos de classe média, brancos, que historicamente dominaram esse ambiente, com pequenas ressalvas. Enquanto outras pessoas que não se enquadram nesse padrão são marginalizadas (Gray, 2020).

Todavia que esse lugar vem se modificando cada vez mais com a popularização, representatividade e pluralidade, pela inserção cada vez gradual de pessoas cis e trans, pretas e pardas, e de outras etnias e de outras áreas que não são as hegemônicas, assumindo funções na produção e recepção. Tendo em vista, que ainda é um cenário em transformação que essas pessoas devem encarar contra a reação conservadora, sobre o legado da campanha #Gamergate.

Outro ponto bastante destacado é que dentro dos jogos, as funções são repartidas de forma bastante desigual conforme afirma a participante 23 quando jogos online, como é o caso do seu jogo favorito que é o *League of Legends*. Ela relata que as mulheres para serem aceitas naqueles ambientes são condicionadas a se tornarem figurantes, com papéis de coadjuvantes, como é o caso do *Healer* (classe focada em dar suporte de cura), e ações como *Hard Carry* (carregadores ou duelistas) são mais comuns por *players* homens, e quando elas assumem essas tarefas são atacadas na maioria das vezes. Algumas optam por não se comunicar e manter sua identidade em sigilo evitando conflitos, adotar estratégias como nickname (apelidos) masculinos para não sofrer com esses ataques. A divisão do trabalho dentro dos jogos deve ser levado em consideração pois envolve a manifestação de estruturas de opressão e divisão comuns na sociedade que são refletidas dentro dos relacionamentos dos ambientes virtuais dos jogos eletrônicos.

Por fim, cabe ressaltar que, durante as entrevistas, foi observado um conjunto diverso de experiências associadas ao ato de jogar videogames. Tal aspecto merece destaque, uma vez que contribui para questionar a ideia recorrente de que os jogos eletrônicos exercem impactos exclusivamente negativos na vida das pessoas. Entre os elementos mencionados pelos participantes, destaca-se a percepção dos jogos como espaços de refúgio capazes de aliviar tensões do cotidiano. Além disso, os jogos também podem funcionar como ambientes nos quais os jogadores reconhecem seus pares, denunciam violências e processos de invisibilização e constroem redes de acolhimento,

resistência e visibilidade. Também podem compreender os jogos como uma forma de relaxamento diante das demandas do cotidiano, não necessariamente associada à busca por alta performance ou competitividade extrema. Há ainda aqueles que os percebem sobretudo como espaços orientados pela fantasia e pela experimentação.

Apesar de não ter uma questão que contemple esse título, houve necessidade de explorá-la durante as diversas exposições acerca do impacto dos jogos eletrônicos na vida pessoal delas. No processo de formação do eu, da identificação, dos interesses e habilidades cognitivas que os jogos eletrônicos são capazes de nos proporcionar.

4.3.2. *End Game*: A opinião dos informantes a respeito da relação entre os jogos eletrônicos e a violência

O objetivo desta seção é averiguar a relação de causa e efeito entre violência e jogos eletrônicos. Para isso, utilizamos o material coletado em campo, composto pelas opiniões das pessoas entrevistadas sobre essa temática. Embora não haja consenso, em momentos em que ocorrem atos de violência cometidos por jovens que chocam a população, esse discurso ganha força na imprensa e no Congresso no qual atribui aos conteúdos violentos dos jogos eletrônicos a responsabilidade por tais eventos. Busca-se responsabilizá-los sem considerar a complexidade do problema em questão. Outros fatores sociais e estruturais são ignorados, enquanto os jogos eletrônicos são apresentados como elementos que tornaram jovens antissociais e agressivos, supostamente mais propensos a realizar ataques. Desse modo, desconsideram-se diversas outras variáveis relevantes.

Em função dessa breve introdução, que dá continuidade a uma trajetória explicativa mais ampla acerca da relação entre violência e jogos eletrônicos, pretende-se, para além do debate apresentado no capítulo anterior, explorar os relatos dos informantes sobre as diferentes formas de violência presentes nos jogos. Nesse sentido, buscou-se analisar a opinião dos próprios jogadores a respeito dessa relação, que ainda hoje permanece como objeto de debate. Para isso, foi incluída no roteiro de entrevistas (ANEXO II) a seguinte questão: “Você acredita que a violência nos jogos eletrônicos pode influenciar o comportamento dos jogadores na vida real?”.

Quando se faz essa pergunta, logo vêm à mente os massacres que aconteceram nas últimas décadas. No entanto, pela falta de uma explicação mais aprofundada e pelo sensacionalismo da mídia, esse tipo de comportamento agressivo acabou sendo associado aos jogos eletrônicos. Porém, os colaboradores, ao falarem sobre o assunto, consideram essa hipótese problemática e moralista, defendendo que existem fatores por trás desses acontecimentos que têm maior relevância. A saber, de acordo com o participante 8: “[...] *esses adolescentes, esses jovens, às vezes viveu ali uma*

infância conturbada, sem acompanhamento, né, com pais conturbados e depois quis fazer isso numa escola” (M-38 B E8). Em vista do que foi relatado, quando esses elementos são ignorados, corre-se o risco de responsabilizar exclusivamente o artefato cultural por comportamentos que, de fato, emergem de processos sociais e psicológicos mais profundos e complexos. A compreensão da violência e do indivíduo na sociedade contemporânea exige uma análise que ultrapasse explicações reducionistas e considere a articulação entre fatores individuais, coletivos e sociotecnológicos.

A pergunta presente no roteiro evoca, com frequência, reflexões sobre casos de massacres e atentados em escolas, sobretudo entre os participantes mais velhos, uma vez que permanece a lembrança de um período em que a associação entre esses eventos e os jogos eletrônicos era bastante recorrente (M-40 Pa E7). Entretanto, os relatos indicam, de forma praticamente unânime, que dificilmente o que é jogado seria reproduzido na vida real. Alguns depoimentos, inclusive, suscitam reflexões nesse sentido: se os jogos fossem determinantes para o comportamento violento e as pessoas fossem facilmente manipuláveis, seria muito mais simples controlar o processo de formação de uma criança e condicioná-la a agir exatamente conforme a vontade de seus responsáveis.

Esse argumento evidencia que, para além de uma perspectiva estritamente ambientalista ou das forças estruturantes da subjetividade, é possível incorporar também o ponto de vista da psicanálise, segundo o qual o indivíduo tende a agir conforme seus impulsos e desejos, mobilizando mecanismos conscientes e inconscientes, bem como respondendo a processos de gratificação, reforço e punição. Dessa forma, as decisões individuais são atravessadas por múltiplos fatores e posteriormente racionalizadas.

Nesse contexto, percebe-se a complexidade do fenômeno, que muitas vezes é simplificado por associações moralistas. Os massacres em escolas, que geram forte pânico social, especialmente quando cometidos por menores de idade, acabam se tornando terreno fértil para explicações simplificadas e para que grupos conservadores ofereçam respostas superficiais ao problema. No entanto, tais acontecimentos não devem ser tratados por meio de associações causais diretas, mas sim analisados a partir de estudos críticos que considerem a totalidade e a complexidade do fenômeno.

Outrossim, a participante 15, psicóloga da área clínica, chamou atenção para as preferências de indivíduos com predisposição a pensamentos e comportamentos agressivos que são mais suscetíveis a escolher jogos com níveis altos de violência. Ao responder a questão, ela diz:

Mesmo assim, a resposta é essa: não é determinante. Claro que não é uma rima para todo mundo. Mas eu jogo muito GTA, eu adoro GTA e como boa parte do mundo eu tô muito ansiosa pelo GTA 6, né? Eu até tinha te dito que alguns amigos que têm filhos mais novos e tal e que não jogam, eles me perguntam, “Você acha que eu compro o GTA para o meu filho?” Eu sempre falo: “Cara, é o GTA! Ele é, se eu não me engano, ele é para 18 anos”.

Então, o seu filho, ele vai ser exposto a palavrão, vai ser exposto a muita cena com conflito, repletas de tretas, enfim, essas exposições. (F-33 B E15)

Observa que, no caso de adolescentes e adultos que procuram atendimento, é comum que os profissionais analisem cuidadosamente os conteúdos midiáticos que esses indivíduos consomem. Ela destaca ainda a necessidade de atenção dos responsáveis quanto à classificação indicativa dos jogos eletrônicos, uma vez que certos títulos apresentam representações de nudez, provocações, bem como diferentes formas de violência física e verbal. Segundo ela, tais conteúdos não devem ser acessados por faixas etárias que ainda não possuem maturidade suficiente para compreendê-los de maneira adequada. Em sua prática clínica, orienta constantemente os responsáveis a manterem vigilância sobre esses aspectos, recomendando que aguardem até que a criança ou adolescente desenvolva maturidade capaz de distinguir, com clareza, fantasia e realidade.

Conforme relatado pela participante 19, os desenvolvedores incluem nos jogos eletrônicos um sistema de classificação indicativa que orienta sobre a faixa etária adequada para o consumo de determinados conteúdos, funcionando não como um mecanismo de censura, mas como uma ferramenta de proteção e orientação ao público. As desenvolvedoras adotam esse sistema de forma padronizada, apresentando as advertências tanto nas capas de mídias físicas quanto nas versões digitais. Essas classificações incluem indicações sobre a presença de nudez, sexo, linguagem imprópria, diferentes graus de violência, uso de drogas, entre outros temas sensíveis que podem ser inadequados para crianças e adolescentes.

Esse sistema se constitui como um recurso pedagógico importante, oferecendo subsídios para que os responsáveis possam estar sempre atentos com um gerenciamento consciente sobre o acesso aos conteúdos. Isso se justifica pela possibilidade de impactos negativos na formação de um indivíduo que ainda não possui maturidade suficiente para compreender e elaborar adequadamente uma interpretação das mensagens desses jogos. O objetivo, portanto, é assegurar que o contato com esses conteúdos ocorra somente quando houver uma faixa etária adequada em condições para interpretá-los de maneira responsável.

Todavia, diante dos diversos relatos que desmistificam as acusações orquestradas por uma ala moralista, que entende os videogames como uma ameaça, os participantes afirmaram que os jogos eletrônicos representam, para eles, apenas uma atividade de lazer, funcionando como uma válvula de escape para a rotina cansativa, de tal modo que: *“É mais uma válvula de alívio, de escape do que uma ferramenta para o cara repetir o que está no jogo. A pessoa só quer algo para desestressar e fugir da realidade exaustiva, um jogo que é completamente oposto à realidade que ele vive, é algo que tira o peso da rotina”* (Participante 14). Sob a perspectiva freudiana incorporada por Martinez (2009) que muitos educadores identificaram na atividade lúdica uma maneira menos dolorosa na formação das crianças. Além de causar uma certa satisfação no ato de

brincar. O jogo eletrônico é central nos estudos de Lynn Alves (2003), que pode auxiliar no ensino e aprendizagem na sala de aula ou em jogos digitais específicos produzidos fins educacionais⁹⁴.

Em resumo, os conteúdos dos jogos eletrônicos fazem representações da sociedade, combinando a elementos fictícios e lúdicos, conforme menciona a participante 15: “[...] *o jogo de videogame é só um recorte de como que é lá fora*” (F-33 B E15). No que concerne à grande preocupação com os efeitos dos jogos violentos sobre os indivíduos, sobretudo entre os jovens, Galloway (2006) denomina esse fenômeno de valorização da violência nos jogos eletrônicos como “teoria de Columbine”. Enquanto isso, outras formas simbólicas de violência acabam sendo negligenciadas por abordagens sensacionalistas. Desse modo, não se realiza uma análise diagnóstica da violência, o que ocorre, na verdade, é uma leitura superficial e moralista que encontra seu alvo em determinados produtos culturais.

Em vista disso, deve ser pensado o problema não da forma como a violência é representada, mas para quem ela é direcionada. Os participantes 2 e 4 citam os casos de jogos como *Call of Duty* de guerra moderna que por meio de suas narrativas buscam dar apoio às causas ocidentais em intervenções no oriente. Isto deve ser um ponto de problematização quando são direcionadas aos grupos étnicos, raciais, de gênero, sexo e culturais, aparecem como alvos de estereótipos, instrumentalização e violência extrema, de associação recorrentes de corpos à dor, morte ou à marginalidade, sem elementos que façam ter uma reflexão ética e crítica (Al-Rawi, 2024).

O que não é a representação da violência em si, mas as estratégias simbólicas para se representar essa violência e naturalizar desigualdades. E que indivíduos com predisposição a tratá-los de forma agressiva e estereotipada, ou por uma leitura acrítica, tendem a reforçar um tipo de personalidade suscetível a aderir discursos e movimentos autoritários. Quando determinados grupos são sistematicamente apresentados como inimigos descartáveis, vítimas silenciosas ou corpos sem história, o jogo reforça hierarquias já existentes no mundo social. A interatividade, ao invés de promover empatia, pode contribuir para a normalização dessas assimetrias, especialmente quando o sistema não oferece qualquer mediação crítica ou possibilidade de deslocamento de perspectiva (Al-Rawi, 2024; Araújo, 2025).

Diante de tudo isto, a preocupação dos participantes da pesquisa estava mais inclinada a respeito do ambiente virtual do que nas próprias narrativas dos jogos eletrônicos. Conforme trecho sublinhado da entrevista é que:

⁹⁴ Alves (2003) não somente sugere que os jogos educativos eletrônicos sejam consumidos, mas incentiva a produção em espaços acadêmicos e empresas. Na medida que os jogos eletrônicos ocupam um lugar central na formação dos jovens. Não somente os pais e os grupos familiares, mas como podemos observar, as tecnologias digitais têm um papel bastante importante na formação de jovens e adultos na sociedade. O consumo de representações violentas resultará em uma sociedade que o naturaliza. Jogos educativos e com uma preocupação em relação à formação do sujeito, representa uma ruptura com esse modelo.

Eu sinto que a violência na maioria dos jogos eletrônicos que eu tenho contato assim, ela vem muito da própria comunidade, menos em si uma influência dos próprios jogos. Assim, óbvio, tem jogos que tem sangue e luta e tudo mais, mas eu acho que isso afeta muito menos o nosso psicológico do que a violência dos próprios jogadores no jogo, sabe? É uma coisa que você tem muito mais raiva de jogar com pessoas que te tratam mal do que jogar um jogo violento em você, sabe?. Em certo nível talvez, mas eu acho que só se a pessoa já tem uma predisposição à violência, tipo, por coisas não resolvidas. (F-25 Pr E25)

A informante evidencia que a percepção da violência não é um problema em si, sendo que a violência é mimeticamente refletida nos jogos eletrônicos, seja pela forma pixelada e mais lúdica, ou mediante o ultrarrealismo das simulações de guerras, batalhas medievais ou em jogos de luta. No entanto, o que deve ser frizado e alvo de reflexão é o impacto da toxicidade do ambiente virtual, conforme foi apontado como um fator que incomoda quem se dedica a jogar.

Deste modo, como resultado, é amplamente reconhecido que a experiência e o comportamento de uma pessoa varia de acordo com uma complexa rede de experiências e relações estabelecidas com outras pessoas, objetos e disposições internalizadas ao longo do processo de socialização. Esses fatores também se articulam com a condição e a posição social do indivíduo, semelhante aos contextos políticos e históricos mais amplos. No entanto, persiste uma preocupação recorrente de que os jogos eletrônicos poderiam moldar integralmente a personalidade dos jogadores, desconsiderando a multiplicidade de variáveis que influenciam a formação do sujeito.

Por essa razão, torna-se insuficiente afirmar que exista uma influência exclusiva dos jogos eletrônicos sobre a vida de uma pessoa. É mais adequado compreender seus possíveis impactos como parte de um conjunto mais amplo de experiências sociais. Nesse sentido, retoma-se a tese central dos autores da chamada perspectiva da pós-identidade, citados por Crawford e Muriel (2018), segundo a qual a identidade do sujeito é construída a partir do acúmulo de experiências e interações ao longo de sua trajetória social.

4.3.3. *Fatality*: A percepção da representação da violência nos jogos eletrônicos

Os jogos são desenvolvidos, primordialmente, com a finalidade de proporcionar entretenimento. Cada jogo possui uma dinâmica própria, relacionada à sua mecânica, à qualidade gráfica, à narrativa e à ambientação. Fatos da realidade são incorporados ao universo dos jogos de acordo com as necessidades do enredo e as características de cada gênero. Diante disso, surge a seguinte questão que está entrelaçada com o que foi discutido na seção anterior: qual é a percepção que se tem sobre as representações da violência nos jogos, como se relacionam com essas representações e de que maneira elas os afetam?

O ponto de partida é o entendimento, expresso de forma unânime pelos participantes entrevistados, de que os jogos eletrônicos devem ser compreendidos como uma forma de arte. Nesse sentido, assim como ocorre com outras manifestações artísticas, sua estética apresenta uma

ampla variedade de formas por meio das quais experiências humanas são representadas. Dessa maneira, os jogos eletrônicos enquadram e expressam a sociedade em seu contexto histórico e social, ao incorporar em suas narrativas diferentes dimensões da vida coletiva. Esses elementos são elaborados pelos roteiristas e integrados ao universo fictício e lúdico dos jogos, configurando representações simbólicas de relações sociais, conflitos, dependências e formas de violência. Assim, os jogos não apenas entretêm, mas também funcionam como produtos culturais que refletem e reinterpretam experiências humanas situadas em determinados contextos históricos e sociais.

A percepção da violência nos jogos eletrônicos não deve ser concebida de forma unidimensional, como se sua simples exposição levasse necessariamente à sua replicação. Em vez disso, é necessário considerar que: “[...] os jogos eletrônicos, por mais que tente imitar a realidade, não é uma realidade” (M-28 B E17). Dito isso, a leitura ou interpretação de uma mídia ou manifestação cultural não significa, necessariamente, que ela será compreendida da mesma forma que foi inicialmente concebida ou representada por seus produtores.

Nas entrevistas, diferentes das versões sobre a percepção da violência foram dadas, mas grande parte delas giraram em torno de um mesmo padrão. A primeira que foi destacada, fala a respeito da opinião de um entrevistado acerca do seu diagnóstico sobre a violência no contexto da narrativa, como ela é inserida, a intensidade e o público ao qual está consumindo.

Dependendo do contexto do jogo, da narrativa, ela é necessária. Por exemplo, se a gente for jogar um jogo de guerra, um jogo de tiro em primeira pessoa, um Call of Duty. Se ele tá levando pro realismo, pô, o cara vai levar um tiro, vai ter que jorrar sangue. Dessa forma, vamos dizer que se fosse um jogo infantil, e tivesse ele sangue ou uma violência extrema, eu já não diria que estaria de acordo com aquele jogo. Já acharia desnecessário. Mas para um jogo de guerra é necessário. Mas aí você vai ver uma violência de Mortal Kombat, já é um pouco mais extrema, né? O realismo, né? Hoje você vai jogar Mortal Kombat atual, você vê as vísceras, né, do cara ali, o cara pegando o coração, cortando a cabeça, você vê o cérebro. Então, acredito que ficou, até, para certas pessoas que, são mais sensíveis, eles sentem um pouco de repulsa na hora dos fatalities⁹⁵, né? [...] Já na minha época era um nível de violência que ele ficava limitado com os bits, com, dos videogames da geração, né? A gente jogava num 16 bits, que era o Super Nintendo, tranquilo, tinha um sangue, né? Tinha violência, mas, tipo, o resto ali de realismo era nossa imaginação que levava, né? Hoje os jogos são cada vez mais fidedignos à realidade, né? Então, consequentemente a violência ela também é um motor dos jogos atuais, né? [...] E acredito que é interessante ter realmente essa classificação para evitar que um uma criança tenha acesso a esses títulos com extrema violência, né? Acredito que tudo no seu tempo. Acredito que a criança tem que jogar ali um Mario, Sonic e Rayman, um Roblox, um Minecraft. E aí depois quando ele tiver na sua idade adulta, ele começará a jogar esse jogo de violência, pois ele já vai ter um caráter formado, né? Ele vai ter uma opinião sobre certos assuntos, né?
(M-40 Pa E7)

A principal preocupação se deu em relação à faixa etária e a exposição a certos tipos de violência dos jogos. Durante a sua fala foi encontradas outras que pontos cruciais que devem ser

⁹⁵ O personagem vencedor infringe um golpe final sobre o adversário atordoado para finalizá-lo. Os efeitos especiais sempre são brutais em que há uma representação ultrarrealista de ossos quebrando, hemorragias e órgãos perfurados ou extraídos à força. O sistema indicativo é para maiores de 18 anos, além de indicar que o jogo é bastante violento, alertando as pessoas mais sensíveis a não jogá-lo. Desde a década de 1990, foi alvo de uma cruzada moral pelos ativistas anti-videogames.

levados em consideração: A primeira consiste na diferença de jogos com gráficos pixelados com aqueles com gráficos realista, sobre a intensidade da representação da violência que está sendo consumida; mais adiante, ressaltou como ela é abordada na narrativa, reiterando se há ou não necessidade desse grau de violência retratados em alguns jogos; e, por fim, suas últimas colocações: alertam aos responsáveis de menores em se manter vigilantes ao que está sendo consumido, sobre a exposição a certo tipos de violência e o modo como os jogos a representam pode impactar profundamente aquela pessoa; ele destaca a importância do indicativo de classificação de faixa etária nos jogos alertando o grau da violência, alertando para pessoas sensíveis a alguns títulos; ainda cabe ressaltar que em caso de pessoas sensíveis a esse tipo de violência, é importante acessar canais para poder checar os jogos que vão jogar, considerando que já trazem uma descrição dos jogos, uma sinopse que pode ser importante para evitar tais exposições a um grau mais intenso de violência.

Sobre as transformações gráficas dos jogos eletrônicos, o avanço tecnológico tem produzido aquilo que pode ser compreendido como um verdadeiro espetáculo da técnica, proporcionando aos consumidores experiências cada vez mais realistas, tanto em termos de qualidade visual quanto de efeitos sonoros. Nesse contexto, a representação da violência passou a ocorrer em jogos que apresentam elevado nível de detalhamento gráfico, com maior precisão de cores, iluminação e texturas, o que contribui para a intensificação da sensação de realismo. Essa experiência contrasta significativamente com as primeiras gerações de jogos digitais, marcadas por gráficos pixelados e limitados aos sistemas de 4 e 8 *bits*. A exemplificação desse contraste pode ser observada na figura a seguir:



Figura 5. Representação comparativa de sprites digitais classificados por profundidade de bits (1-bit, 2-bit, 4-bit e 8-bit), ilustrando a discussão sobre a real profundidade gráfica dos chamados “pets 8-bit” no jogo Neopets. Fonte: Reddit (r/neopets), 2023. Link disponível:

https://www.reddit.com/r/neopets/comments/18olrco/pedantic_psa_most_of_the_8bit_pets_are_actually/?tl=pt-br .
Acesso em: 27/06/2025

Conforme ilustrado na figura destacada e discutido no texto sobre a estética gráfica da violência, observa-se que a representação de movimentos e ações nos jogos eletrônicos era, naquele

período, marcadamente lúdica, em razão das limitações técnicas dos gráficos, caracterizados por baixas taxas de pixels. O que recentemente, em grande parte dos jogos, o realismo torna algumas ações mais nítidas. Embora o movimento de reação contra os *videogames* já faziam bastante barulho antes mesmo do ultrarrealismo existir.

Ainda que títulos como *Doom* e *Mortal Kombat* apresentassem combates intensos e grande presença de sangue, as limitações técnicas da época, como baixa resolução, poucos detalhes gráficos e animações simplificadas, reduziam significativamente o realismo dessas cenas. Já em jogos como *Super Mario Bros.* e *Donkey Kong*, a violência assumia um caráter essencialmente cômico e lúdico, exemplificada por ações como pular sobre os inimigos, como forma de combatê-los, ou ser atingido por barris que apenas retiram as “vidas” (cada uma delas é uma chance de permanência no modo campanha, uma vez que a perda de todas essas chances causa o “*Game Over*”) ou derrubam o personagem do cenário, além de explosões ou naves destruídas compostas por poucos *pixels*, sem qualquer detalhamento visual que sugerisse sofrimento real.

Dessa maneira, o seguinte depoimento revela o porquê da violência nos jogos eletrônicos:

[...] a violência faz parte de certa forma da sociedade que a gente vive, então ela acaba também aparecendo em várias outras artes, [...] O jogo é entendido como arte aí, É, e existem formas de representar a violência, né? [...] Então acho que depende muito da proposta do jogo. Tem jogo que faz sentido ter um gráfico realista [...] tem violências de vários tipos, né? Você pega, por exemplo, Mortal Kombat, que é bem gráfico e tal, né? E outros tipos, é, sei lá, tipo, Terraria, que existe violência, mas não é tão gráfica assim, né? Então, existem várias possibilidades de representar a violência nos jogos eletrônicos e eu acho que no geral existe uma gama muito rica dessas representações e que, é, depende muito da proposta do jogo. (F-38 B E19)

Para os participantes da pesquisa, esse tipo de representação não causa impacto significativo, justamente porque carecia de elementos gráficos realistas. Assim, à medida que os gráficos e as narrativas dos jogos passaram a incorporar maior fidelidade visual, expressões faciais e física mais precisa, e, detalhamento anatômico, as cenas de violência tornaram-se mais vívidas e reconhecíveis, alterando a forma como tais conteúdos são percebidos.

Outro ponto que deve ser considerado é que os jogos eletrônicos já são desenvolvidos tendo em vista uma preocupação com o público-alvo, em jogos infantis a violência é mais lúdica para não impactá-los. Além de que em caso de jogos para maiores de idade, a representação da violência é mais realista e segue a proposta da narrativa.

Como mencionado anteriormente, a violência entendida somente pelo dano físico costuma ser o principal obstáculo, especialmente no que se refere aos possíveis efeitos, a curto e longo prazo, da exposição a conteúdos violentos em jogos, filmes, obras literárias, entre outros meios. No entanto, pouco se enfatiza a experiência da violência simbólica, que implica na manutenção de estruturas de opressão, exploração e dominação. Quando reproduzida cotidianamente, essa forma de

sútil e simbólica da violência pode contribuir, em maior ou menor grau, para a formação das percepções e disposições dos indivíduos. Conforme aponta o entrevistado 4:

Eu acho que muitos jogos acabam reproduzindo estereótipos. Por exemplo, quando um desenvolvedor cria um personagem considerado terrorista, frequentemente ele apresenta características associadas ao Oriente Médio. Assim, cria-se um padrão facilmente reconhecível dentro do jogo. O Modern Warfare, por exemplo, é bem comum que conflitos ligados ao Oriente Médio apareçam, e os personagens considerados inimigos sejam identificados por traços físicos e visuais bastante marcados. Isso faz com que o jogador rapidamente associe determinadas características à figura do terrorista. Na minha opinião, esse tipo de representação poderia ser repensada, né, pois não agrega em nada de positivo e reforça estereótipos que poderiam ser evitados, especialmente se os jogos utilizassem personagens mais fictícios e menos baseados em padrões identificáveis. (M-30 Pr E4)

O monopólio de empresas estadunidenses e de países aliados na produção de filmes e jogos eletrônicos tem se configurado como objeto de diversos estudos, sobretudo no que se refere à forma como produtos culturais podem contribuir para justificar, no plano cultural e simbólico, processos de intervenção, invasão ou dominação de territórios. A fala do participante, por exemplo, menciona o caso do Oriente Médio, mas também permite observar como determinadas narrativas em jogos apresentam, com frequência, os não aliados do Ocidente como vilões que ameaçam a democracia e a ordem mundial. Nesse sentido, conforme aponta Mukherjee (2017) e Harrer (2018), a práxis neocolonial é sustentado pela indústria cultural dos países do norte global, uma parcela de estúdios desenvolvedores estadunidenses encontram-se alinhados aos interesses de grupos hegemônicos, reproduzindo discursos associados ao expansionismo, ao colonialismo e à sobreposição de ideais de caráter supremacista.

Por outro lado, a recepção de jogos eletrônicos com personagens femininas como protagonistas, ou que permitem ao jogador optar por personagens femininas com participação ativa nas narrativas, tem sido interpretada como um avanço significativo, resultado das lutas históricas dos movimentos sociais feministas que contribuíram para ampliar visibilidade, direitos, vozes e espaços políticos para as mulheres. Nesse contexto, a recepção dos jogos não ocorre de maneira necessariamente passiva ou acrítica. Em muitos casos, observa-se a presença de rejeições, críticas e posicionamentos ativos por parte do público, que também estabelece formas de comunicação coletiva com os estúdios por meio de canais na internet. Esses espaços funcionam, em certa medida, como um “termômetro social”, influenciando decisões relacionadas à criação de personagens e narrativas.

Além disso, o contexto político exerce influência direta na escolha de narrativas, personagens e ambientações, podendo resultar tanto em formas de legitimação quanto de contestação de determinadas representações. Conforme indicado pela Participante 19, a recepção do público não é necessariamente passiva e pode reagir de forma descontente, positiva e alegre à maneira como personagens e grupos sociais são retratados. A saber:

No LoL, eu brinco que uma coisa que me irrita muito é sempre o estereótipo das mulheres. Tipo, o padrão de corpo que elas usam é sempre muito parecido nas splash arts, sabe? Eu até brinco: você tem uma gama de personagens homens que são monstros, animais, sei lá, enquanto as mulheres têm representações muito mais limitadas nesse sentido da imagem. Por exemplo, uma personagem gorda também é raro de encontrar, quase não tem. No LoL só tem uma que é grande, que é a Illaoi, que puxa uns tentáculos e tal. Mas gorda mesmo não tem nenhuma. Quando é mulher, tem que ser fofinha, tem que ser, né, loli, tem que ser algo nesse sentido também. Isso sempre me irrita. E eu acho que ainda tem muito que avançar nessa pauta. É algo que eu reparo bastante. Em relação a gênero e sexualidade, eu acho que é a área que mais tem avançado. Essas outras ainda têm muito para melhorar, como a questão da gordofobia, dos estereótipos de mulheres e também da raça. A raça, eu acho que ainda é um pouco trabalhada. Geralmente tem poucos personagens negros no LoL, pelo panorama de personagens que existem como opções.
(F-38 B E19)

Como resultado, pode-se afirmar que os jogos eletrônicos constituem uma manifestação cultural contemporânea que, para além de seu caráter lúdico, também pode ser compreendida como uma forma de arte, na medida em que mobiliza narrativas, estética, técnica e experiências simbólicas que dialogam com diferentes dimensões da vida social. A percepção e a experiência dos jogadores diante dessas obras não são homogêneas, variando conforme contextos sociais, trajetórias individuais e formas de interpretação. Nesse sentido, embora os jogos possam proporcionar experiências significativas de entretenimento, sociabilidade e expressão cultural, também se faz necessário considerar cuidados relacionados à exposição, especialmente no caso de crianças e adolescentes, cuja mediação por responsáveis e a classificação indicativa tornam-se importantes. Assim, os impactos decorrentes da interação com os jogos eletrônicos não devem ser compreendidos de maneira simplista ou determinista, mas analisados a partir de sua complexidade, reconhecendo tanto seu potencial cultural e artístico quanto os diferentes efeitos que podem emergir de sua experiência.

4.3.4. “Explosões virtuais, tensões reais”: Os efeitos da desinibição *online*, a agressividade e práticas de preconceitos em jogos eletrônicos virtuais

Em meio à análise dos dados, observou-se que a violência nos jogos eletrônicos não apresenta relação direta com a absorção de conteúdos que levem, por si só, à formação de comportamentos ou pensamentos agressivos. Contudo, emergiu uma preocupação a partir dos relatos dos participantes, especialmente no que se refere à presença de atitudes tóxicas em jogos multiplayer online. Diante disso, torna-se pertinente analisar essa questão à luz de discussões sobre agressividade nos jogos, o fenômeno da “desinibição online” e a toxicidade presente nesses ambientes virtuais. Para tal, será realizada uma exposição em diálogo com estudos que já se dedicaram a compreender essas dinâmicas, buscando contribuir para o debate e evidenciar as tensões e interações que se manifestam nesses espaços dos jogos eletrônicos.

Conforme afirma Gray (2020), o digital-virtual é um espaço criado e recriado através de muitas camadas, e pelos significados dados pelas pessoas que interagem nelas. E são espaços em que envolvem relações de poder de acordo com os processos sociais da sociedade vigente. Evidenciando o que Gray afirma:

Os resquícios culturais desse desenvolvimento histórico e tecnológico ainda influenciam discursivamente as experiências contemporâneas em jogos de maneiras significativas — e de maneiras que espelham os legados históricos que entrelaçam [...] a essas práticas contemporâneas. (Gray, 2020, p. 16, tradução nossa)

A instabilidade das relações nos ambientes digitais não ocorre unicamente no ciberespaço, uma vez que está associada a uma ampla gama de fatores que também decorrem de legados históricos. Nos ambientes digitais-virtuais, a desinibição online consiste em um fenômeno amplamente investigado, sobretudo porque a interação mediada pela distância é frequentemente encoberta pelo anonimato dos perfis. Como identificou Suler (2004), tal anonimato encoraja comportamentos que, em muitos casos, não ocorreriam em interações face a face.

Diversos fatores podem explicar esse efeito, entre eles a sensação de impunidade, uma das causas mais citadas nos numerosos episódios de discriminação, assédio e ataques registrados nesses espaços pelos entrevistados. Os dados evidenciam que a influência de processos sociais mais amplos, combinada à ausência de penalidades por parte das regulações institucionais e das próprias plataformas, tendem a transformar o ambiente virtual em um espaço progressivamente degradado.

Protegidos pelo anonimato, usuários encontram um terreno fértil para práticas destrutivas e agressivas. Nesse sentido, Brown (2019), retomando o conceito de dessublimação repressiva formulado por Marcuse (2015), argumenta que essa liberdade aparente converte-se em uma forma de destrutividade, apoiada em uma manutenção de formas opressivas, revelando a dimensão paradoxal no contexto digital. Um sujeito que não é emancipado, inerte em uma liberdade repressiva, de estímulos e gratificações de maneira controlável e superficial, fazendo parecer suprir suas necessidades, e que a demanda sobre os institutos diminua com o tempo, se tornando uma pessoa suscetível a aceitar de forma incondicional ao autoritarismo, a um modo de vida conformista e desbloqueando estilos novos de agressividade. Em um modelo de sociedade posicionada ao anti-intelectualismo e que os indivíduos são estimulados ao narcisismo se isolando do social.

Além dos diferentes papéis⁹⁶ e a relação com a desinibição nos ambientes sociais, procuramos compreender porque um indivíduo age de forma disruptiva enquanto está jogando. Nos relatos dos/das participantes buscamos evidências disso, incomodados com as atitudes e opiniões de

⁹⁶ A abordagem sociológica trata isso, como observamos, reiterando os conceitos Goffman (1985), a respeito das diferentes formas de atuação que os indivíduos se apresentam nos diferentes lugares. Levando em consideração, as tomadas de decisão e performances racionalizadas com intuito de agir de diferentes formas de acordo com o ambiente. A título de exemplo, citado por muitos informantes, com unanimidade, é que as atitudes e opiniões dos indivíduos que interagem no ambiente digital não são sempre as mesmas em outros momentos e lugares.

uma parcela dos jogadores que diante das frustrações causadas pela derrota ou pela incompatibilidade com outros jogadores, essas pessoas projetam suas raivas, anseios e preconceitos em outras pessoas.

O efeito de desinibição *online* tóxica, segundo Gray (2020), ressalta que os jogos eletrônicos *multiplayers* virtuais não formam pessoas tóxicas, mas pelo contrário, conforme os colaboradores da pesquisa informaram também, o anonimato combinada a frustração diante de uma derrota só revela quem são. Além disso, revelam os sentimentos e valores em momentos de anonimato. A extrema competitividade e o modo de gratificação podem ativar esses gatilhos psicológicos, ou seja, pré-existentes. Desta forma, conforme sublinhado, destaca-se os principais relatos acerca da desinibição *online* nos jogos eletrônicos, assim:

1) Estar do outro lado do computador é um ambiente muito seguro para se projetar aquele comportamento enrustido, que é violento, que é combativo, que é reprimido, né, que é triste. Então, a violência, verbal, escrita, às vezes a forma de se incluir ou de se excluir de grupos, acontece por um mero capricho. Basta não se identificar ou não concordar ou não estar dentro do que é esperado e projetado por outra pessoa para passar por essas violências. (M-32 Pr E9)

2) [...] Mas no mundo gamer, principalmente no competitivo, os jogos como Counter-Strike, que é um jogo competitivo, Dota e LoL, que tem muita gente tóxica porque são pessoas competitivas, elas ficam frustradas, muitas vezes estão perdendo e elas querem descontar raiva nos outros. E aí, muitas vezes ele fala alguma coisa, a pessoa não se importa e aí a pessoa quer a todo custo deixar tentar chatear outra pessoa, então começa a xingar, a ser racista, discrimina e tudo mais, mas percebe que isso é o foco da pessoa é realmente afetar outro. Infelizmente tem muita gente que é assim. (M-30 Pr E11)

3) Eu acho que é muito parecido mesmo o que acontece no trânsito, que parece que as pessoas são legais, mas assim que elas entram no carro ou elas ficam atrás do controle do videogame, elas se transformam em monstros, né? Inclusive os meus amigos, pessoas que fora dos jogos eram maravilhosas, quando eu chamei para jogar junto, dentro do jogo elas se transformaram em pessoas que eu não conheço mais, que já tive várias brigas horríveis com pessoas que eu nunca mais conversei porque dentro dos jogos. São coisas que não aconteceriam na vida real assim, no cara-a-cara. (F-33 B E20)

É recorrente a percepção de que indivíduos tendem a agir dessa forma nas redes sociais sob perfis anônimos, utilizando esse recurso para externar ódios e preconceitos. Tal comportamento ganha relevância quando se considera que, na vida cotidiana, nas interações face a face, essas atitudes podem gerar consequências sociais e até judiciais. Nesse sentido, chama atenção o fato de que o anonimato proporcionado pelos ambientes virtuais funciona como uma espécie de ferramenta de proteção, permitindo que determinados indivíduos expressem comportamentos que, em outras circunstâncias, possivelmente seriam reprimidos.

Muitos desses sujeitos, no cotidiano, apresentam-se como pessoas aparentemente calmas e carismáticas; contudo, quando inseridos em ambientes que garantem certo grau de anonimato, esse comportamento pode se transformar, conforme relatado pelos participantes da pesquisa. Esse fenômeno também pode se manifestar de forma espontânea, associado a frustrações momentâneas que desencadeiam irritação temporária, ou ainda refletir visões de mundo marcadas por

preconceitos, que encontram nesses espaços virtuais e no anonimato um meio para serem externalizadas.

Além disso, a ideologia do individualismo, associada a discursos meritocráticos, à lógica do protagonismo individual e à extrema competitividade, tem produzido efeitos significativos nesses ambientes. A propensão a atitudes agressivas foi mencionada por todos os informantes. Entre os aspectos destacados, chama atenção o espírito competitivo que, diante da possibilidade de derrota, pode desencadear reações hostis tanto contra membros da própria equipe quanto contra jogadores da equipe adversária. Observou-se também que muitos jogadores buscam assumir um papel de protagonismo sem necessariamente cooperar com a equipe. Em situações de derrota, direcionam ataques verbais ou textuais a integrantes do próprio time ou aos adversários.

Esse tipo de comportamento leva jogadores que estão ali principalmente em busca de entretenimento a adotarem estratégias para evitar esses conflitos, como interromper a partida, abandonar o jogo ou, conforme relataram alguns participantes, silenciar o *chat* e evitar qualquer tipo de interação. Assim como ocorre em outros esportes e brincadeiras, as tensões emergem em meio à intensidade da competitividade que estrutura essas práticas.

A propósito disso, a frustração decorrente da derrota não constitui a única causa para comportamentos que extrapolam a simples insatisfação por perder uma partida. Conforme evidenciam os relatos dos participantes, essas atitudes nem sempre estão associadas diretamente à derrota, podendo manifestar-se também na forma de ataques direcionados, discursos de ódio ou desvalorização de outros jogadores. Nesse sentido, como relatado pelo participante 19 da pesquisa, existem outras condições que vêm ganhando maior dimensão e preocupação atualmente e que têm se tornado cada vez mais comuns:

[...] a reprodução da própria cultura que a gente vive. A desvalorização, geralmente, de mulheres, gays, né, essas minorias assim, geralmente, na sociedade já tem uma certa desvalorização. Para essa diferenciação, essa dinâmica é um pouco isso, né? É achar que desmerecer e desvalorizar o outro, com base em características que não necessariamente tem relação com o jogo, né? Então, a pessoa não critica a minha jogabilidade, não critica a minha gameplay, critica o fato de ser mulher ou de ser gay ou de, sei lá, qualquer outra coisa que não necessariamente tem a ver com essa habilidade, do jogo propriamente dito ali que a gente tá jogando, né? Então, traz um pouco essa dinâmica externa da sociedade para dentro do jogo, porque é isso aí. (F-38 B E19)

Sob a proteção do anonimato, muitos jogadores se sentem à vontade a fazer reclamações incessantes, provocações e brincadeiras desagradáveis, bem como a reagir de forma explosiva, em casos mais graves anunciados pelos entrevistados, casos de discriminação e de proferir ataques preconceituosos. Isso se deve por encontrar em alguns jogos a falta de consequências e penalidades, o que é propício para externalizar comportamentos agressivos sem assumir as responsabilidades dos atos.

A participante 15 relata que, em muitos casos, os ataques deixam de se restringir ao contexto da partida e passam a ser direcionados à pessoa em si. Em momentos de cólera, as ofensas são frequentemente projetadas sobre características étnicas, de gênero, raciais ou sexuais, mesmo sem que o agressor saiba, de fato, quem é a pessoa que está sendo atacada. Assim, tornam-se comuns ataques preconceituosos direcionados a indivíduos no ambiente virtual sem qualquer conhecimento prévio sobre suas identidades ou características pessoais.

Conforme mencionado pelos participantes das entrevistas, a projeção do ódio por meio de preconceitos é uma prática recorrente nesses ambientes. O alvo dessas manifestações de hostilidade é, muitas vezes, imaginado, construído a partir de estereótipos e preconceitos mobilizados pelo indivíduo que profere o ataque, associados a uma visão distorcida e agressiva do outro. Nesse contexto, as orientações relacionadas ao jogo, realizadas por voz ou por meio do *chat*, acabam sendo deixadas de lado, dando lugar a interações marcadas por discriminação e ofensas entre os jogadores.

Ah, eu que joguei League of Legends posso abordar muito isso, que o maior problema de League of Legends é a sua comunidade. Eu jogo League of Legends eu acho que vai fazer 15 anos no ano que vem. São 15 anos da comunidade que reforçam a toxicidade, criador de conteúdo de League of Legends, jogador profissional, todo mundo reforça o ambiente tóxico de jogar nessas condições, um ambiente extremamente competitivo, a questão das panelinhas onde você cria grupos que concordem só com o que você acredita e faz. Então, são essas coisas, sabe? Elas são refletidas em todas as comunidades, e tanto dos lados positivos quanto dos lados negativos. (F-25 B E23)

Conforme pontuado, não se trata de um evento isolado ou restrito a indivíduos específicos que agem de forma desrespeitosa e tóxica. Pelo contrário, trata-se de um comportamento relativamente frequente, que acaba sendo, em certa medida, reproduzido e alimentado por diferentes segmentos da comunidade dos jogos eletrônicos, incluindo as desenvolvedoras, *streamers*, jogadores profissionais e também uma parcela de jogadores *hardcore* e casuais. Além disso, esses ataques não devem ser interpretados apenas como manifestações momentâneas de fúria decorrentes da derrota. Trata-se de um fenômeno mais complexo, com implicações sociais e culturais mais amplas, conforme apontado por Gray (2020) em suas pesquisas.

Gray (2020) aponta que o espírito excessivamente competitivo associado à lógica neoliberal tem sido reproduzido cotidianamente, articulando-se a uma cultura esportiva marcada por um legado histórico de valores masculinistas e por estruturas patriarcais. Trata-se de uma preocupação de caráter histórico, uma vez que tais valores atravessam diferentes esferas da cultura, incluindo também o universo dos jogos eletrônicos. Nesse sentido, podem ser mencionados exemplos provenientes do futebol, frequentemente considerado como um caso emblemático. Nesse esporte, observa-se uma cultura de violência que, em muitos contextos, tornou-se sintomática, motivada pela intensa competitividade que se manifesta durante as partidas. Essa dinâmica ultrapassa o espaço do

jogo em si, atravessando também as relações nas arquibancadas e no cotidiano, produzindo divisões que, por vezes, resultam em interações hostis e agressivas. Assim, uma prática originalmente associada ao entretenimento passa a ser percebida como uma arena de disputa marcada por tensões e rivalidades entre equipes.

Cabe ressaltar que a ambição pela vitória, os prêmios envolvidos e o sentimento de glória associado à competição podem contribuir para que o outro deixe de ser percebido apenas como adversário e passe a ser concebido como inimigo. Esse processo revela uma preocupação mais ampla relacionada à valorização exacerbada da competitividade.

Nesse sentido, pode-se observar a constituição de uma subcultura *gamer* que, assim como outras manifestações do *mainstream*, carrega elementos históricos marcados por práticas de toxicidade. Essas práticas manifestam-se por meio de atitudes e linguagens preconceituosas, bem como de ataques direcionados a identidades específicas. Tais dinâmicas encontram-se historicamente enraizadas e estão associadas a desigualdades estruturais que atravessam esses espaços. Assim, as desigualdades interseccionais fazem com que pessoas pertencentes a determinados grupos sociais, especialmente aquelas em condições de maior vulnerabilidade ou afetadas por desigualdades estruturais, estejam mais suscetíveis a formas de violência simbólica, hostilidade e objetificação nesses ambientes (Gray, 2020).

Identidades que não correspondem às posições hegemônicas nos jogos eletrônicos online tendem a ser rotuladas como desviantes e, frequentemente, são contestadas ou mesmo punidas nesses espaços (Gray, 2020). A declaração de um dos participantes da pesquisa evidencia alguns dos elementos que caracterizam formas de violência simbólica nesses ambientes, tais como a presença de preconceito explícito, a naturalização da exclusão, o medo da perda desses espaços enquanto territórios associados a uma identidade masculina, além de manifestações de ressentimento, desumanização e da reprodução de uma cultura tóxica nos jogos eletrônicos.

Em um dos relatos destacados, um participante afirmou sentir-se profundamente incomodado com a participação de jogadores e jogadoras transgênero nos jogos eletrônicos, recorrendo ainda a um discurso ofensivo para caracterizá-los. Além disso, ao adentrar na temática do esporte eletrônico, ele proferiu os seguintes comentários a respeito da modalidade feminina do competitivo e a representatividade nos jogos eletrônicos:

[Sobre a representatividade e diversidade nos jogos eletrônicos] ... se eu sou totalmente contra e não gosto desses negócios, vai tomar no... E ainda nos jogos ainda é pior, que se você fala o nick do cara é Joãozinho. Ai você fala ele. Ele não, é só ela, dela. Vai tomar no ... Não gosto disso, não faz sentido na minha cabeça. Isso aí é não é preconceito não, não tem nada, mas se o cara nasceu João, vai morrer João, pô, não tem o que fazer.
[Sobre as mulheres nos jogos] Por exemplo, vocês vêem futebol, eu já vi os dois, eu vou te falar porque o das mulheres é ruim? Porque o jogo é ruim, mano. Elas são ruins, elas são mais fracas fisicamente. Agora no CS, no jogo de tiro, não importa, se as mulheres forem boa, não vai ter público (M-32 B E6)

À luz desse depoimento, revela muitas camadas a serem analisadas, não apenas o preconceito, mas também a reprodução de uma visão essencialista e excludente sobre gênero. O discurso se baseia na ideia de que a identidade de gênero e capacidade são determinadas biologicamente, o que sustenta tanto a transfobia quanto o sexismo, ao negar a legitimidade de demais identidades. Além disso, há uma naturalização da exclusão, apresentada como algo “lógico”, que oculta relações de poder e privilégios historicamente associados ao espaço *gamer*. A agressividade presente na fala expressa o medo da perda de *status* e resistência à diversidade, reforçando uma cultura que marginaliza grupos considerados “fora do padrão”.

Ao deslegitimar identidades trans e afirmar que mulheres seriam biologicamente inferiores ou “ruins” nos jogos, o discurso ignora fatores sociais, estruturais e históricos que dificultam o acesso e a permanência desses grupos no cenário competitivo. Esse tipo de posicionamento reforça a cultura masculina dominante nos *e-sports*, contribuindo para a marginalização, a falta de oportunidades e a invisibilização de mulheres e pessoas trans, mesmo quando apresentam desempenho equivalente ou superior ao de homens.

Rebecca Heineman é um exemplo histórico que contradiz diretamente discursos que deslegitimam a participação de mulheres e pessoas trans nos jogos eletrônicos e em seu cenário competitivo. Em 1980, quando Rebeca tinha apenas 16 anos, ela venceu o *National Space Invaders Championship*, organizado pela *Atari* em Nova York, o primeiro grande torneio nacional de jogos eletrônicos da história, com mais de 10 mil participantes. Rebecca conquistou o título, demonstrando domínio absoluto do jogo.

Sua trajetória é retratada na série documental *High Score: A História dos Videogames*, da *Netflix*, que destaca tanto sua vitória quanto seu pioneirismo como uma das primeiras mulheres trans a ganhar visibilidade na indústria. Após o campeonato, construiu uma carreira sólida como programadora e designer, sendo cofundadora da *Interplay Productions*. Contribuiu para a produção de inúmeros títulos de jogos eletrônicos, consolidando um legado fundamental para a história dos *videogames*. Foi uma voz ativa na luta pela representatividade LGBTQIAPN+ nos jogos eletrônicos e atuou como conselheira na *GLAAD* (organização em defesa das causas LGBTIAPN+ — *Gay & Lesbian Alliance Against Defamation*). Em novembro de 2025, Rebecca Heineman faleceu, deixando um legado de luta e resistência.

Apesar de exemplos como o de Rebecca Heineman, a indústria e o cenário competitivo dos jogos historicamente marginalizam mulheres e pessoas trans. Uma vez que a cultura *gamer* consolidou-se como um espaço presumidamente masculino, o que contribui para a sub-representação feminina em eventos, torneios e ligas profissionais, como observado em campeonatos de grande porte, incluindo os da *Major League Gaming* (Gray, 2020). Mesmo com o aumento gradual da presença feminina, essas jogadoras são frequentemente invisibilizadas ou

tratadas como exceções. A toxicidade do ambiente gamer é amplamente reconhecida, marcada majoritariamente por discursos sexistas, racistas, homofóbicos, xenofóbicos e capacitistas, nos quais os ataques verbais são direcionados especialmente quando rompem com a norma presumida.

Ainda assim, o cenário competitivo feminino vem crescendo de forma significativa nos últimos anos, mesmo diante das barreiras estruturais e simbólicas impostas. Um exemplo emblemático é o time feminino brasileiro da *Team Liquid*, campeão do VCT *Game Changers de Valorant* em 2025, o campeonato mundial feminino da modalidade. Essa conquista evidencia não apenas o alto nível competitivo das mulheres nos esportes eletrônicos, mas também o potencial transformador de iniciativas que criam espaços mais inclusivos. Esses avanços reforçam que a exclusão não está ligada à capacidade técnica ou competitiva, mas as desigualdades históricas e culturais que continuam sendo desafiadas por jogadoras e pessoas trans que conquistam, gradualmente, visibilidade, reconhecimento e legitimidade no cenário global dos esportes eletrônicos.

Tendo em vista que essa desigualdade possui raízes históricas no que se refere ao acesso das mulheres aos *videogames*, é importante considerar que, por décadas, a tecnologia e os jogos digitais foram amplamente associados ao universo masculino. Desde a infância, meninos foram mais estimulados a utilizar computadores, consoles e jogos eletrônicos, enquanto meninas, em geral, foram direcionadas a outras atividades consideradas “mais adequadas” e, muitas vezes, desencorajadas a acessar esses dispositivos. Quando incentivadas a jogar, era comum que as meninas fossem direcionadas a jogos com narrativas de romance ou a jogos de simulação do cotidiano, nos quais eram orientadas a desempenhar práticas estereotipadas, como cozinhar ou vestir bonecas.

Esse tipo de direcionamento reforçava papéis de gênero tradicionais também no universo dos jogos. Essa exclusão cotidiana, frequentemente reforçada tanto no ambiente doméstico quanto no escolar, produziu uma desigualdade acumulada que ainda impacta a participação feminina no cenário competitivo. Dessa forma, a menor presença de mulheres nesses espaços não decorre da falta de interesse ou capacidade, mas está relacionada à ausência histórica de acesso, incentivo e infraestrutura equivalentes.

A opinião do participante da pesquisa revela um discurso que expressa desconhecimento permeado por raiva e ressentimento. No entanto, o que se observa na realidade é um movimento de resistência e afirmação do público feminino e das pessoas trans, que, de forma gradual, vêm adentrando e conquistando esses espaços. Em jogatinas de times mistos, em partidas competitivas de jogos, a saber, o *Counter Strike* e o *Valorant*, pelo qual inúmeras jogadoras apresentam desempenhos equivalentes aos dos homens. Isso demonstra que esses ambientes são espaços para

todos (as/es) dentro desse esporte, e que não existem habilidades naturais que comprovem que um grupo seja, inerentemente, superior a outro.

Em uma outra conversa, pontuei alguns momentos da fala de uma informante que traz ao debate uma preocupação do anonimato e do ódio que uma pessoa pode partilhar nesses ambientes.

Eu recebo muitas mensagens na própria PlayStation Network, né, na PSN, me xingando. Então assim, eles perdem para mulher, sabe? E o que é mais curioso é que raramente vejo uma criança fazendo isso comigo. Geralmente são pessoas da minha idade, assim, pessoas adultas, mais velhas. E certa vez eu fui longe demais. Certa vez tomada pelo ódio, não fiquei só no campo da observação. Eu descobri o Instagram de um desses caras. Foi uma experiência interessante. Eu pensei: “olha, eu vou ter que saber de onde esse cara é”. E foi fácil achar porque o nickname no jogo era seu nome e o sobrenome. E aí eu fui até o Instagram dele, achei o perfil dele. Então, se eu fosse esse cara, eu não xingaria as pessoas, né, nos jogos online, porque ele vai ser facilmente identificável, mas enfim, ele fez isso. E o Instagram dele, engraçado, era aberto. E era um cara com família, dois filhos pequenos, e religioso. Então, enfim, é bem triste isso, eu fiquei com tanta raiva, eu falei: “o cara tem uma filha e um filho, esposa amada e Deus acima de tudo, mas no joguinho online à meia-noite, ele tá dizendo que vai me furar de todos os jeitos com o membro dele”. Mas assim, o que é reflexo do lado de fora também dos jogos.

E por outro lado também tem outro tipo de violência que é o assédio mesmo de querer forçar uma conversa, de querer namorar, de querer o WhatsApp, insistentemente, mesmo você dizendo que não. E geralmente quando assim você fala: “Ah, eu tenho namorado”, nem assim param. Também tem essa parte, assim, acho que são dois mundos de violência, o que realmente tá desferindo palavrões e xingamentos para mim e assédio online, basicamente, vivem dizendo coisas do tipo: “quero te ver, quero te conhecer”. Porque tem esse imaginário da mina que joga videogame, então, eles almejam querer isso. Enfim, é mais ou menos assim que eu vejo a violência nos jogos online.

Eu acho que a gente é totalmente excluída e, eu não falo só por mim, mas também por outras garotas. Garotas negras nem se falam. Eu imagino que seja ainda pior ainda, especialmente quando eles descobrem que são garotas pretas, porque a gente não aparece, né? Mas assim, acontece com mulheres em geral, e com as pessoas trans eu não consigo nem imaginar a violência que devem sofrer, porque quando é online e ouve a voz delas ou deles, e aí eu tenho uma amiga minha que ela não é uma mulher trans, mas ela tem uma voz forte, aí as pessoas a insultam pelo fato da potência da voz dela, ela já sofre uma violência como se fosse. Enfim, eu acho que é como se fosse um pequeno recorte ali dentro do que é o geral da sociedade, sabe? É, eu acho que é um fenômeno que acontece na internet em si, independente de onde esteja, jogando ou não, as pessoas se sentem mais seguras em ser escrotas. Sentem-se mais seguras em ser mal-educadas, em cometer crimes, porque talvez não tenha legislação alguma que pune essas pessoas quando o crime é planejado em aplicativos da internet. (F-33 B E15)

Nos pontos tocados acima, existem práticas tais como o “perfilamento” que é comum quando mulheres são identificadas, são rotuladas como desviantes, cobiçadas e punidas simbolicamente por sua simples presença. O assédio e as agressões verbais e simbólicas são bastantes comuns no cotidiano em interações com *calls* em partidas *multiplayers*⁹⁷. Vale destacar que essa prática de sexismo nos jogos eletrônicos não é recente e isso foi sendo debatido desde

⁹⁷ Condis (2022), aponta que a performance da feminilidade são alvos do público masculino nos jogos eletrônicos, além de no discurso gamer como forma de insulto, uma escolha de uma linguagem baseada em uma norma de rotular o que é feminino como algo inferior. A autora chama atenção que os garotos são engajados a seguir essas performances masculinas, de uma prática de dominação. De modo que essas normas da masculinidade heteronormativa em sua lógica patriarcal é preservada na cultura por intermédio de brincadeiras, piadas, em insultos e em outras representações, como uma forma de expressão ideológica presente no discurso. E nas projeções estatísticas que a autora apresentou seus estudos apontou que os jogos eletrônicos foram considerados pelos próprios *gamers* um lugar hostil a mulheres e a pessoas LGTQIAPN+.

1998, conforme demonstra a pesquisadora Gabriela B. Kurtz (2017) em seu estudo, do caso recente nos Estados Unidos durante os anos de 2014 e 2015 conhecido como #Gamergate em que ficou explícito a cultura de ódio às mulheres que jogam e profissionais que desenvolvem jogos. As denúncias afetaram momentaneamente a representatividade feminina nos jogos. Conforme demonstrado, ano após ano os índices de mulheres engajadas nos jogos aumentaram exponencialmente⁹⁸.

Apesar de que essa violência não se encontra explícita o tempo todo, o que Kurtz (2017) chama atenção é que esse espaço é hostil a elas, sujeito a esses problemas de violência de gênero nos jogos, ela também se passa por uma violência simbólica, que é implícita que faz com que esse ambiente lúdico seja potencialmente ameaçador. Os depoimentos mostram diferença de tratamento sobre uma voz feminina e masculina nesses ambientes. A autora aponta que os jogadores procuram reduzir as mulheres em seus objetos por uma violência explícita por ofensas e xingamentos, além de que ela cita até em momentos de elogios quando são elogiadas, a violência simbólica está na entrelinhas das formas de tratamento (Kurtz, 2017).

Além da violência de gênero, outro tipo bastante comum de preconceito citado pelos jogadores foi casos de xenofobias, tanto por parte de brasileiros, quanto entre jogadores da América Latina em partidas de *server* continental, como é o caso do *Dota 2* e *Counter Strike 2*. A naturalidade e nacionalidade, levando em consideração que os servidores de alguns jogos têm a tendência de conectar pessoas de toda a extensão do território brasileiro, e outros estendem ao nível continental, como é o caso do *Dota 2* e *Counter Strike*. Dependendo da qualidade da internet do jogador, ela pode jogar em servidores de todo o mundo.

No Brasil, um país de dimensões continentais, possui inúmeras regiões e diferenças entre elas, os jogadores afirmam que não só existe o sexismo e homofobia, mas a xenofobia é bem recorrente. O participante 8 se mostra totalmente insatisfeito com as atribuições negativas nas interações com jogadores virtuais que tratam a região norte do Brasil, especialmente em relação ao Estado onde ele mora, em Roraima, ao qual ele mencionou que ao interagir com outros jogadores ele notou que parte dessas atribuições estereotipadas parecem ser uma referência ao desconhecimento de algumas pessoas a região, enquanto outros discursos são apenas cruéis de

⁹⁸ Com base no seu estudo, ser homem e mulher se trata de um processo social, cultural e discursivo e não biológico, e que se dá ao longo da vida, por práticas de aprendizagens em um processo que o gênero e a sexualidade está sendo construído em um processo que é inacabado que acompanha toda a sua vida. A violência de gênero, para a autora, é definida por: “é frequentemente atribuída àquela praticada por homens a mulheres. Isso porque leva-se em consideração que o sistema de gênero é patriarcal e, por consequência, incide no elo oprimido: o feminino.” (Kurtz, 2017, p. 94). Da violência simbólica à agressão física, psicológica, sexual e verbal de modo a reforçar e afirmar as normas da cultura patriarcal. A herança patriarcal que é transmitida aos meninos durante o processo de formação o impacta decisivamente, pelo qual há uma aversão à feminilidade, que foi estabelecido historicamente nas normas culturais, e que também não é algo natural e biológico, que são reforçados por instituições no processo de formação do indivíduo. Além de determinar hierarquias e relações de poder entre as pessoas enquadradas por seu gênero e sexualidade.

modo a desqualificá-lo. Outros colaboradores da pesquisa se mostraram insatisfeitos com essas condutas de outros jogadores, sobretudo quando identificam seu sotaque e são discriminados:

[...] quando escutam um sotaque é dali de Recife, de João Pessoa, porque vai mudando os sotaques para cada estado, do Nordeste, né? Nossa, é na certa. Então, às vezes eu tô passando uma call. Eles podem até não me xingar, mas eles não escutam o que eu falo, por mais que seja uma call é certa (F-28 Pr E5).

Ah, é um jogo, é virtual, é tiro, é magnífico, é mágico, sim, mas estamos lidando com pessoas. E a gente vê muito esse problema, tanto de pessoas que têm um poder coercitivo de convencimento melhor quanto de outras pessoas. Eu já vi vários casos assim, por exemplo, “ah, você é um baiano, você é um baiano fodido, porque tinha que ser baiano”. Eu acho isso muito triste. Então, infelizmente, é a realidade da toxicidade na comunidade de jogos. Então começa a rir, começa a falar isso mesmo e começa a fazer esse bullying e esse terror psicológico com a outra pessoa, entendeu? É bem triste. (F-29 B E10)

Conforme elencado pelos participantes, o preconceito em relação às regiões Norte e Nordeste, conforme citado, reverbera uma condição que não é atual nem isolada àqueles jogadores, mas que possui profundas implicações históricas. Tal perspectiva é corroborada pelos estudos do pesquisador Octávio S. Neto (2024), cujo trabalho se baseia nas construções históricas da formação do preconceito da imprensa de São Paulo a respeito da região Nordeste. Segundo o autor, esse processo foi condicionado por disputas pelo poder político e econômico no início do século XX, nas quais a difusão de características físicas, geográficas e comportamentais distorcidas serviu para justificar uma relação desigual de tratamento entre as regiões.

Os meios de comunicação de massa, em especial os jornais analisados pelo pesquisador, desempenharam papel central nesse processo ao depreciar a mão de obra que migrava para a região Sudeste. Além disso, difundiram, a partir de uma divisão estabelecida em 1919 entre as regiões Norte e Sul, uma imagem estereotipada de homogeneidade do povo nordestino, frequentemente caracterizado como “inimigo da evolução” e entre outras atribuições negativas. Essas características foram criadas de forma proposital e acessadas como mecanismos de poder, de maneira deliberada ou não, simplificando a compreensão de uma realidade complexa e heterogênea.

Essa visão distorce a realidade ao desconsiderar que se trata de uma região rica em diversidade cultural, social e econômica, fato que pode ser observado, por exemplo, nos indicadores de exames nacionais, nos quais jovens nordestinos frequentemente se destacam. Ao transpor essa discussão para os meios digitais, ainda que de forma breve e sucinta, observa-se o resultado desse processo histórico que promoveu uma visão distorcida das regiões Norte e, principalmente, do Nordeste. Tais estereótipos são frequentemente acionados por jogadores com comportamentos tóxicos, sobretudo aqueles que se enquadram em traços de personalidade autoritária, os quais, de forma voluntária ou involuntária, buscam afirmar uma suposta superioridade por meio da inferiorização de indivíduos dessas regiões.

Cabe destacar, ainda, que foi a região, mas não a única, mas decisiva para a ascensão da esquerda progressista ao poder, o que foi considerados pelo setores da oposição política e da elite como alvo a discursos genéricos que procuram retratar uma vasta e diversa região a partir de uma perspectiva homogênea e distorcida. Considerando que as regiões Norte e Nordeste são compostas por diversos estados e municípios⁹⁹, tal estratégia discursiva opera como uma forma de afirmação de superioridade e de disputa pela hegemonia, criando imagens estereotipadas que buscam justificar desigualdades históricas e reforçar relações assimétricas entre as regiões.

Aí você perde a partida, fica cego de raiva. Eu nunca tive vontade de matar pessoas, mas esses peruano “jajaja” não tem como, velho. Nunca torci tanto para uma bomba cair lá naquele povo. (M-32 Pr E6)

Em outro relato, foi destacado um discurso de ódio direcionado a indivíduos de nacionalidade peruana, o que acontece e vice-versa, o que evidencia uma relação historicamente tensionada entre jogadores de diferentes países da América do Sul. Nesse contexto, as emoções intensificadas durante as partidas são frequentemente canalizadas contra o “outro”, manifestando-se por meio de discursos que expressam desejo de aniquilação simbólica ou física. Tal dinâmica reduz conflitos pontuais a uma relação hostil baseada em etnia e nacionalidade, transformando grupos inteiros em alvos de desqualificação e, em casos mais extremos, legitimando formas de violência simbólica, física, psicológica e ademais. Esses discursos contribuem para a naturalização do distanciamento social e para a manutenção de uma percepção do outro que não corresponde à real, mas que se apoia em estereótipos historicamente construídos.

Dessa forma, pode-se inferir que tais manifestações não se limitam a opiniões individuais isoladas, mas revelam, nas entrelinhas, a presença de um problema estrutural que normaliza práticas discriminatórias e violentas e rivalidade nacional. Exemplos desse fenômeno têm sido amplamente divulgados nos meios de comunicação, seja nas arquibancadas de competições esportivas de grande visibilidade, como a Copa Libertadores da América, seja em ambientes digitais, por meio de comentários em plataformas de *streaming*, bem como em interações entre jogadores casuais ou até mesmo por jogadores profissionais no âmbito dos esportes eletrônicos.

A condição financeira também é um dos alvos de ataque, sobretudo em jogos caracterizados pelo consumo de itens cosméticos, os quais customizam os personagens e a ambientação. Uma das colaboradoras relata um caso relacionado ao impacto emocional e psicológico sofrido por um colega que não dispunha de recursos financeiros para adquirir esses itens e conteúdos, e a sua situação psicológica gerou preocupação e demandou intervenção de seus colegas.

⁹⁹ A Região Norte é formada pelos seguintes estados: Acre, Amapá, Amazonas, Pará, Rondônia, Roraima e Tocantins. Já a Região Nordeste compreende os estados de Alagoas, Bahia, Ceará, Maranhão, Paraíba, Pernambuco, Piauí, Rio Grande do Norte e Sergipe. Todos com suas particularidades e diferenças entre elas, sendo assim, um estereótipo associá-los como uma só imagem.

Esse jogo que eu citei, existe um grande bullying com pessoas que não tem dinheiro para investir e desenvolver no seu boneco [avatar controlado pela pessoa que joga], porque é um jogo totalmente pay-to-win [pagar para ganhar], que você paga para poder ter vantagem no jogo. E nisso acabava virando uma coisa tão tóxica, que dentro dessa plataforma do clã que eu participei e joguei, teve uma pessoa que eu tive que conversar para ela desistir de um suicídio. Porque a coisa ficou tão feia que ela falou assim: “Gente, eu não tenho dinheiro, nem para ter o melhor boneco num jogo e minha vida já é uma porcaria, então o que eu estou fazendo na minha vida”. Chegou nesse ponto de tanta pressão que essa pessoa ela passava dentro desse jogo. Muitas pessoas por exemplo, aí, vende carro para para evoluir seu boneco. E isso parece uma coisa tão estúpida, né? E foi muito duro quando isso aconteceu, porque eu tive uma conversa muito profunda com essa pessoa. Então eu falei assim: “Gente, até que ponto, até que ponto a toxicidade pode chegar dentro de um jogo, né?” (F-29 B E10)

O depoimento evidencia como determinados jogos podem reproduzir e reforçar dinâmicas de violência simbólica, desigualdade e sofrimento emocional. Essas dinâmicas tornam-se ainda mais evidentes quando se combinam fatores como competitividade extrema, modelos de monetização agressivos e falhas nos mecanismos de regulamentação e moderação. Soma-se a isso a ausência de ações consistentes de acompanhamento e cuidado com as comunidades de jogadores, o que contribui para a manutenção e reprodução desses comportamentos.

As microtransações e suas mecânicas de monetização que os estúdios de desenvolvimento vem adotando para expandir seus lucros tem se tornado um ponto a ser investigado. Em documento publicado pela *Ubisoft* indicava que essas microtransações “deixam os jogos mais divertidos” (IGN, 2025). Contudo, tal abordagem tende a relegar a segundo plano questões sociais mais complexas que atravessam a indústria dos jogos eletrônicos. Entre elas, destaca-se a problemática do consumo compulsivo de itens virtuais, frequentemente incentivado por mecânicas de monetização que estimulam aquisições recorrentes e produzem dinâmicas próximas à lógica do vício. Soma-se a isso a desigualdade de acesso a recursos e itens cosméticos, que estabelece distinções simbólicas entre os jogadores e reproduz hierarquias internas ao próprio ambiente digital. Essas assimetrias não se restringem ao plano estético, mas participam da constituição de relações de poder e diferenciação social no interior das comunidades de jogo.

Diante das críticas de especialistas a essas práticas, os casos envolvendo loot boxes — itens virtuais consumíveis caracterizados por baús ou caixas de recompensas com conteúdos aleatórios — têm evidenciado um sistema de aleatoriedade que estimula os jogadores a gastar quantias cada vez maiores na tentativa de obter itens raros. Em reportagem de Felipe Vinha para o TechTudo, é explicado como as pressões sociais passaram a comparar as *loot boxes* a jogos de azar e como, gradualmente, vêm sendo propostas regulamentações que obrigam as desenvolvedoras a indicar as probabilidades de obtenção de itens raros e comuns. Essas medidas buscam evitar que jogadores

(as), sem compreender plenamente o funcionamento do sistema, se frustram ao gastar grandes quantias de dinheiro sem alcançar os itens desejados¹⁰⁰.

A propósito disso, Silva (2014) destaca que o consumo de *skins* (itens cosméticos que alteram a aparência dos personagens e da ambientação nos jogos eletrônicos) impacta o comportamento dos indivíduos, especialmente de jovens e adolescentes. Embora esse consumo possa enriquecer a experiência lúdica, também pode gerar frustrações de ordem financeira e emocional, culminando em desigualdades e pressões de natureza ética. Como resultado, o autor aponta a necessidade de regulamentação, uma vez que ambientes caracterizados por práticas de monetização mais responsáveis têm se mostrado fundamentais para a proteção do público.

Por fim, no que se refere aos materiais analisados, observou-se que, como consequência das práticas anteriormente mencionadas, os colaboradores relataram reiteradamente a presença de conflitos e disputas nos ambientes dos jogos eletrônicos. Nesse sentido, conforme destaca a participante 10, os jogos eletrônicos podem ser compreendidos como uma arena política, na qual indivíduos em conflito mobilizam diferentes estratégias e recursos para defender interesses e posicionamentos que estão em disputa.

A partir dos relatos, foi possível identificar e mapear posicionamentos que, em muitos casos, se alinham a pautas de política de identidade associadas ao progressismo. Ao mesmo tempo, também surgiram evidências de que esses ambientes podem se tornar espaços férteis para a atuação de grupos extremistas, que buscam articular discursos e cooptar seguidores. Contudo, alguns participantes pontuaram que esses espaços também apresentam obstáculos significativos para indivíduos que defendem projetos políticos mais radicais de transformação social, como propostas de orientação socialista.

Nesse contexto, destacam-se posicionamentos reacionários e discursos que se apresentam como apolíticos, os quais acabam funcionando, muitas vezes, como barreiras a mudanças qualitativas na sociedade. Essas dinâmicas também se refletem nos ambientes virtuais dos jogos, sendo frequentemente reforçadas pela lógica de intensa competitividade que estrutura muitas dessas

¹⁰⁰ No mandato do presidente Lula, foi sancionada a Lei nº 15.211, capítulo VII, artigo 20, publicada em 18 de setembro de 2025, vetando a comercialização de *loot boxes* para menores de idade. No Capítulo VII, artigo 20, ficam vedadas as caixas de recompensas e o acesso a esse tipo de recurso por crianças e adolescentes, determinando que as desenvolvedoras implementem classificação indicativa e restrições para menores de 18 anos em sistemas de *loot box*. Já o artigo 21, também do Capítulo VII, estabelece que jogos eletrônicos voltados ou acessíveis a crianças e adolescentes, que possuam recursos de interação entre usuários, devem cumprir salvaguardas legais de proteção. Essas medidas incluem moderação de conteúdo, prevenção de contatos prejudiciais e controle parental sobre os mecanismos de comunicação. Essa regulamentação digital reacende o debate acerca das microtransações e das interações nos jogos eletrônicos, bem como em outras das redes sociais. Trata-se de um passo importante para regulamentar os espaços digitais, de modo a conter a organização de grupos extremistas, práticas de extorsão, assédio e discriminação. Nesse contexto, deve-se cobrar das autoridades a criação e o aprimoramento de leis que incentivem as desenvolvedoras a implementar configurações capazes de identificar e penalizar indivíduos infratores nesses ambientes, assegurando que os espaços digitais sejam seguros para que os jogadores possam usufruir de seus jogos. Por fim, é fundamental encurtar a relação entre o ambiente digital e as instituições, a fim de prevenir infrações e crimes nesses espaços. Não basta apenas sancionar leis; é necessária uma aproximação efetiva das instituições para coibir e mitigar infrações e crimes nos ambientes digitais.

interações. Por outro lado, também se observa que pautas e reivindicações de movimentos sociais, embora tenham demorado a disputar esses espaços de forma mais consistente, passaram nos últimos anos a buscar maior presença e visibilidade nesses ambientes. Cabe ressaltar, conforme apontado em entrevista concedida por Lígia Oliveira à *Fast Company Brasil*, que o perfil de parte dos jogadores de *videogames*, sem uma dimensão quantitativa exata, mas que no âmbito da amostragem da pesquisa qualitativa identificou que uma parcela se aproxima de posicionamentos considerados apolíticos ou reacionários.

Além disso, tais ambientes podem se tornar um terreno favorável para que grupos extremistas e lideranças autoritárias difundam e ampliem seus ideais. Segundo Lígia Oliveira, entre os fatores que contribuem para esse cenário estão a estratégia das empresas de “despolitização” desses espaços, o receio de criadores de conteúdo em se posicionarem diante de discursos inflamados ou ideologias autoritárias, o viés ideológico de algumas empresas do setor e de determinados produtores de conteúdo, bem como o fato de que organizações sociais e representantes políticos demoraram a dedicar maior atenção a esse campo.

Com base no material coletado nas entrevistas, identificaram-se diversos relatos que já estabelecem relações entre o crescimento de posicionamentos autoritários, agressivos e preconceituosos nesses espaços. Assim, o teor das agressões e dos conflitos observados está longe de se limitar apenas à busca pela vitória em uma partida, como destaca a participante 10:

A gente vê muito movimento dentro dos jogos e do discord, de um movimento pró-nazismo. Tipo, não faz nenhum sentido. E é esse grupo, ele se manifestava o quê? Ah, se você é preto, a gente não quer no nosso clã. Ah, se você é isso, a gente não quer. Então, olha o absurdo que chega essas coisas. Eles criam canais no Discord, em outras plataformas para ficar ali agredindo pessoas e se colocando num patamar superior e endeusando figuras como Adolf Hitler, gente, que, tipo assim, é um absurdo, não tem a menor graça. [...] Então, ah, vou defender tal ditador ou então, ah, vou fazer parte de tal comunidade, porque eu acho isso maneiro, porque eu quero ser do contra mesmo e não é bem assim, né? Acho que a gente tem que ter um pouco de humanidade, ler livro de história para saber que tem coisas que não tem graça defender e muito menos ser defensor ou praticar aquilo de alguma forma. (F-29 B E10)

O participante aponta para a formação de grupos que utilizam plataformas associadas aos jogos e de toda a extensão de uma rede digital para difundir ideias extremistas. Esses espaços funcionam como ambientes de sociabilidade onde discursos de ódio podem ser normalizados e reforçados coletivamente, criando comunidades de validação simbólica. Ela ainda mencionou que os jovens, sobretudo na busca por identidade e pertencimento, são alvos do que esses grupos extremistas oferecem: uma explicação do mundo de forma simplificada, senso de identidade fixada e um sentimento de uma comunidade fechada em si mesmo. Os grupos extremistas citados por elas proliferam uma cultura de exclusão e humor ácido, ironia e provocação, estruturada por um discurso de ódio.

As manchetes de jornais e pesquisas acadêmicas vêm abordando constantemente que discursos políticos da Direita radical e apolíticos vem crescendo ano após ano, o que muitos autoras (es) chamam atenção como resultado da campanha Gamergate que reverberou no universo gamer. Em matéria publicada no *Fast Company Brasil*, Rafael F. Teixeira salienta a respeito da origem militarista e da prevalência de homens brancos no processo histórico da indústria dos games quanto no que se enraizou no comportamento *gamer*. E que ao lidar com a recente pluralidade nesses espaços, se revoltaram. A preocupação com casos de injúria racial nos jogos, sexismo e xenofobia, acendeu o sinal de alerta, de pesquisadores, agências de fomento à pesquisa e demais instituições, a mapear e propor investigações a respeito em relação a isso¹⁰¹. Assim, salientando o que Brown vem alertando sobre isto, que não é um sintoma da sociedade em que vivemos:

O ódio e a belicosidade racistas, anti-islâmicos e antisemitas crescem nas ruas e na internet. Grupos de extrema direita recentemente amalgamados têm eclodido audaciosamente na vida pública após terem passado anos à espreita, na maior parte do tempo nas sombras. Políticos e vitórias políticas encorajam movimentos de extrema direita que, por sua vez, se sofisticam à medida que manipuladores políticos e peritos em mídia social moldam a mensagem. [...] Endossam a autoridade enquanto exibem desinibição social e agressão pública sem precedentes. Batem-se contra o relativismo, mas também contra a ciência e a razão, e rejeitam afirmações baseadas em fatos, argumentação racional, credibilidade e responsabilidade. Desdenham dos políticos e da política enquanto manifestam uma feroz vontade de potência e ambição política. [...] um *pot-pourri* de movimentos antes isolados - nacionalistas brancos, libertarianos, contrários ao governo e fascistas conectava-se pela internet [...] quase todos concordam que a intensificação da desigualdade neoliberal no Norte global foi um barril de pólvora e que a imigração em massa do Sul para o Norte lançou um fósforo aceso. [...] Significa avaliar que a ascensão das formações políticas nacionalistas autoritárias brancas se deve à raiva instrumentalizada dos indivíduos abandonados economicamente e ressentidos racialmente, mas também delineada por mais de três décadas de assaltos neoliberais à democracia, à igualdade e à sociedade. O sofrimento econômico e o rancor racial das classes trabalhadora e média brancas, longe de se distinguir desses assaltos, adquire voz e forma a partir deles. Esses ataques também abastecem (mesmo que por si mesmos não sejam sua causa) a ambição nacionalista cristã de (re)conquistar o Ocidente. Eles também se misturam com um niilismo intenso que se manifesta como perda da fé na verdade, na facticidade e em valores fundamentais (Brown, 2019, p. 9-17)

Em virtude disso, observa-se que episódios de agressividade, preconceito e, em alguns casos, de adesão a discursos autoritários encontram terreno fértil nesses ambientes digitais. Líderes e agitadores políticos frequentemente se antecipam ao utilizar meios digitais e virtuais para difundir seus ideais, reunindo indivíduos que, em meio a esse contexto de desordem e conflito, podem ser mobilizados em favor de determinados interesses. Além disso, tais comportamentos podem ser compreendidos à luz do que Brown aponta como ressentimento, instrumentalização e dessublimação repressiva, processos nos quais frustrações e insatisfações reforçam estruturas de

¹⁰¹ Nos últimos anos, casos de desafios violentos e crimes virtuais têm ligado o alerta sobre o ambiente digital. Não só os jogos eletrônicos, mas ferramentas que antes estavam com a função de comunicação foram instrumentalizadas para planejamento de infrações e crimes. Com base nos estudos de direito digital apontam que os grupos extremistas e indivíduos com comportamento disruptivo aproveitam dos aplicativos desregulamentados e o desinteresse da plataforma de vigiar esses espaço e aplicar penalidade as infrações, como uma forma assegurada para captar membros, orquestrar ataques e planejarem ações, além de produzir códigos e símbolos que tenha sentido dentro desse grupo. Aplicativos desregulamentados têm sido um campo fértil para a atuação e organização desses grupos.

opressão associadas a um passado “mítico” e idealizado. Nesse cenário, marcado historicamente pela predominância de homens cisgênero, brancos e economicamente privilegiados, bem como de adeptos das ideologias dominantes, observa-se a emergência de reações defensivas diante da ampliação da participação de grupos minorizados. O temor pela perda de espaços de poder e reconhecimento pode resultar em atitudes agressivas e intimidatórias direcionadas a esses grupos, que buscam visibilidade e inclusão nesses ambientes.

Em suma, os ambientes virtuais e competitivos não são por si só determinados como espaços tóxicos, ao invés de determinar isso, é como um ecossistema, multifacetado, em que pode ser um espaço em que as pessoas podem se expressar, revelar seus anseios sem se reprimir, ambiente de instrução, e apoio emocional. Por outro prisma, além do mais, nota-se atitudes tóxicas podem ser tomadas como foram relatadas pelos entrevistados/entrevistadas, desde ameaças verbais, ofensas preconceituosas e discursos de ódio, *trolling* (sabotagem e comportamento provocativo), uso de *cheat* (transgredir os códigos dos jogos para obter vantagens) e *cyberbullying*. Conforme ao longo desta seção, sem exceção, os/as informantes que participaram das entrevistas relataram que presenciaram ou sofreram com algum tipo de violência.

O que parte desse comportamento tóxico evidencia atitudes autoritárias, sobretudo ancorado em processos sociais mais amplos, como masculinidade, branquitude e etnocentrismo, que irradiaram para outros ambientes, tais como o digital-virtual, que é reflexo da sociedade neoliberal que, por vezes, diante de sua falta de regulação e punição, mediante interesses externos políticos e econômicos resistem em regulá-las e colocar sob a legalidade, por causa de inúmeros fatores como o anonimato, que tornam um campo fértil para que indivíduos agirem de forma disruptiva, que, por sua vez, de forma discriminadora ao proferir discursos de ódio. Segundo Ferreira (2025), as mídias catalisam essas diversas dinâmicas.

4.3.5. “Mais empatia, menos ódio”: Os desafios éticos frente à agressividade e práticas de preconceitos por jogadores de jogos eletrônicos

A ética constitui um tema fundamental em nossa sociedade, na medida em que os indivíduos realizam cotidianamente reflexões sobre suas ações e sobre aquilo que é considerado certo ou errado. Historicamente, esses princípios foram construídos socialmente como formas de orientar o convívio coletivo e contribuir para a manutenção da coesão social, sendo, portanto, valores que precisam ser constantemente cultivados e refletidos. Ao contrário do que sugere o senso comum, ética e moral não são inatas nem sequer são leis eternas. Suas convenções normativas transformam-se ao longo do tempo, na medida em que as sociedades enfrentam novos desafios e

necessidades. Nesse sentido, tais princípios também precisam ser pensados em relação aos contextos contemporâneos, como os ambientes digitais. Dessa forma, torna-se fundamental refletir sobre formas de interação e sobre o desenvolvimento de ferramentas que favoreçam um convívio mais respeitoso e equilibrado, capaz de mitigar a intensificação de impulsos agressivos e de práticas que possam degradar as relações sociais.

A ideia desta seção é apresentar os pontos de vista dos informantes a respeito de prevenções e soluções a comportamentos tóxicos nesses ambientes digitais e tecer um comentário a respeito delas. Pois, vale ressaltar que, de acordo com Lopes (2006), a filosofia marxista lukácsiana acerca da ética, não quer dizer ser uma ideia autônoma que regula as ações humanas, mas se trata de categorias sócio-históricas (trabalho, ideologia, estranhamento, reprodução e as tecnologias) para elaboração da ética. Ela não é abstrata, não obstante ela somente existe mediante uma ontologia, em uma relação da subjetividade humana e as objetividades¹⁰².

Sob a perspectiva da ética pela teoria crítica, antes de tudo, aqui neste caso representado pelas ideias de Adorno, que apesar de não ter proposto uma formulação uma nova filosofia da ética, o autor propôs reflexões morais-éticas ao longo de suas obras. Inicialmente, cabe frisar que, a relação de ambiguidade entre o universal e o particular, entre o interesse particular e as normativas instituídas, existem contradições e uma certa de “negação determinada” entre o particular e a totalidade. Segundo Adorno, elas não podem se reduzir a princípios abstratos, a falha não reside na validade ética desses enunciados enquanto impulsos morais, mas na tentativa de transformá-los em princípios abstratos e racionalizados, desligados das condições sociais que os negam na prática.

Para os autores da teoria crítica, a crítica tem de ser direcionada ao sistema e seus tipos de violência, desigualdades e preconceitos, uma vez que são estudados com mais ênfase do que uma proposta ética, motivados pelo pessimismo dos autores em questão. No entanto, em certa medida, apontaram para alternativas como a consciência crítica aos processos de dominação, exploração e opressão, a valorização da educação e a afirmação a relações positivas, tais quais, empatia e solidariedade que são essenciais, até mesmo quando falam na violência defensiva como uma forma

¹⁰² O trabalho e a ação teleológica humana impõem o desenvolvimento pessoal e social, impelindo valores a suas ações como válido ou inválido, útil e inútil, constituídos social e historicamente, de dimensões objetivas da materialidade e subjetivas da posição teleológica humana (primária ligada ao processo produtivo e secundário por intermédio da superestrutura que influencia as ações humanas — direito, ética, política, educação, religião e entre outras — teleologias intrinsecamente interconectadas de modo que também possuem relativa autonomia). O salto para a ética, sob prisma lukácsiana depende dos valores, que são um dos atributos, que as decisões vão ser tomadas. Diante disso, a ética lukácsiana vê o problema da constituição da disposição moral no controle incondicional dos instintos e afetos, que para manter um bom convívio entre as pessoas, deve existir um domínio sobre si mesmo (Lopes, 2006). A ética lukácsiana nota o problema da divisão entre a ética da intenção e da consequência, a primeira cujo qual é despojada a totalidade social e histórica, e está inclinada a ação, enquanto a ética da consequência se preocupa somente códigos estruturais, sendo assim, a intenção perde-se a relação a realidade sócio-histórico, enquanto a outra considerada de maneira isolada ignora a subjetividade humana. Esta síntese dialética é fundamental, pois podem conduzir a uma ação superior, resultando na transformação social. O que requer uma formação crítica combinando interesses individuais aos coletivos de modo que essa forma possa gerar uma objetivação de instituições formais e informais contrárias, potencialidade criadoras que visam a humanização do ser humano.

de combater a desigualdade, exploração e outros meios de opressão de natureza histórica, política e social.

Sendo assim, o fundamento da ação ética do ponto de vista marxista perpassa pelo processo de intervenção concreta de conscientização, sem perder de vista no horizonte a luta pela transformação social. De tal modo que como veremos neste capítulo a empatia e a valorização de relações sociais mais saudáveis é um modo inicial para a busca da transformação social, por isso deve-se entendê-los, contextualizando, propondo formas de atuação nesses ambientes virtuais a fim de contribuir ao debate sobre formas de mitigar as relações agressivas e preconceituosa entre os *players* que vem sendo um alvo de preocupação alarmante. Além de que esse tipo de conduta, não combatido, pode ser uma potencialidade dos sujeitos de aderir a ideologias autoritárias. Por isso, deve-se observar formas de intervenção para deter esse avanço de opiniões, ideologias, valores e atitudes autoritárias no mundo digital-virtual.

A partir disso, entender os dados coletados e buscar analisá-los entendendo a amplitude do ambiente virtual e debater sobre os desafios éticos é diferente para cada aplicativo e plataforma, com variações motivadas pelas configurações das plataformas, dos algoritmos e de cada fim. Tendo como exemplo os desafios éticos nas redes sociais não são os mesmos dos jogos eletrônicos, que não são o mesmo da inteligência artificial e por aí vai.

Tendo em vista os problemas éticos-sociais se estendem para o âmbito das tecnologias digitais. Para além do debate sobre a ética em jogos digitais, buscamos nos espaços virtuais de jogos “*multiplayers*”, em relação aos convívios entre pessoas que jogam jogos desse formato, refletir sobre decisões virtuais e as consequências que elas acarretam. Sendo a principal preocupação dos/das *gamers* entrevistados da pesquisa que sugeriram caminhos: pela via da regulação, vigilância rígida desse ambiente, sob outro modo, citaram que devem haver além da regulação, educação para cidadania digital, departamentos próprios que agilizam e cuidam desses ambientes, estendendo as normas jurídicas ao universo virtual. Como podem ser citadas formas de enfrentamento e a possibilidade de uma cultura comunitária que possa cultivar empatia e gestão emocional.

As propostas que sugerem medidas que possibilitam o interesse em cooperação social, mesmo em uma sociedade que reproduz os valores competitivos como imperativos. Seja elas propostas institucionais e culturas comunitárias de combate a toxicidade desses espaços. As desenvolvedoras também têm um papel central em zelar por este espaço e pela responsabilidade quando as interações começam a sair do controle.

Diante desse cenário, as questões postas buscaram escutar os/as jogadores/jogadoras sobre as formas para mitigar esses comportamentos. O primeiro passo dessa discussão, tendo em vista os problemas éticos e morais envolvidos, diz respeito ao papel das desenvolvedoras no que se refere às formas de intervenção nesses ambientes, aqui compreendidos especificamente no *multiplayer*

online. Inicialmente, tais intervenções poderiam se materializar por meio da criação de campanhas educativas, bem como de modelos de reforço e punição. Contudo, a dificuldade reside no fato de que medidas mais rigorosas, como banimentos ou punições em casos de comportamentos graves, podem acarretar a perda de usuários e, conseqüentemente, prejuízos financeiros.

Por outro lado, a adoção de penalidades rígidas por uma desenvolvedora pode desincentivar a continuidade dos jogadores e fazer com que migrem para outros jogos, o que igualmente resultaria em perdas econômicas. Nesse ínterim, conforme se busca evidenciar no relato a seguir, os problemas éticos enfrentados pelas grandes empresas esbarram diretamente na relação com seus interesses econômicos. Veja os pontos que foram relatados pelo participante 16:

(1) A gente sabe que não é assim que funciona, porque provavelmente eles vão perder muitos usuários, vão perder muito dinheiro. (2) porque você tá nessa coisa do anonimato e tipo simplesmente deixam rolar. Mas sim, eles deveriam fazer coisas mais rígidas, né? Acho que seria mais eficaz para resolver isso. Agora quanto à regulamentação, eu não sei como poderia fazer uma regulamentação para melhorar isso de alguma forma. Acho que seria irrelevante, basicamente. (3) tipo, eles sabem quem são as pessoas tóxicas que trapaceiam, não é como se eles não soubessem, e é claro que eles não vão simplesmente sair punindo toda essa galera, que aí você perde uma parcela ali e, obviamente, perder uma parcela do lucro. Não vão fazer isso não. Eu até coloquei que às vezes é melhor não fazer nada evitando e que as pessoas migrem para outro jogo, sabendo que aqueles que estão assujeitadas às pessoas tóxicas, vão continuar jogando, porque se você faz alguma coisa, você acaba perdendo lucro (M-38BE16)

As estratégias das desenvolvedoras para coibir o comportamento tóxico por vezes são ineficazes, de modo deliberado ou não pelos estúdios responsáveis, enquanto isso os/as jogadores/as queixam-se por uma intervenção precisa e eficaz delas no tocante ao comportamento disruptivo de alguns jogadores. O participante 7 (M40 Pa E7) relatou que o jogo que ele costuma jogar, o famoso jogo de MMORPG Dota 2, tem uma atuação padronizada e polêmica e penaliza jogadores que desconectam das partidas, ou de forma intencional, ou como é o caso dele, por meio de desconexão motivada por queda de internet ou de luz, na mesma intensidade que pessoas que cometem injúria racial e outras infrações com base em discursos preconceituosos e condutas agressivas.

A participante 8 (M-38 B E8) sugere a necessidade de uma atuação mais efetiva e articulada com as desenvolvedoras de jogos, especialmente no que se refere à fiscalização, identificação e responsabilização de condutas ilícitas por meio de ferramentas de *feedback* disponíveis tanto “*in-game*” quanto “*out-game*”. As desenvolvedoras, em maior ou menor grau, já adotam mecanismos de punição aplicados às contas dos jogadores, como redução de pontuação, aumento do tempo de espera para encontrar partidas, suspensão de chats de voz e texto e, em casos mais graves, o banimento permanente das contas. Essas medidas buscam conter e inibir comportamentos inadequados, ainda que muitas vezes de forma temporária. O participante 8 contou a respeito do exemplo do jogo *Dota 2*:

O Dota 2, recentemente lá quem estava usando trapaça, as contas foram banidas, foram mais de 40 mil contas, né? Se não me engano, que estava usando trapaça teve uma atualização na época. Inclusive teve streaming aí fazendo sua live e foi entre um de suas contas que foram banidas, de que usava trapaças e Smurf, né? Então, assim, eu achei que foi corajosa a atitude da Valve, desenvolver um sistema desse, porque, pô, se o cara ali era streamer, no mínimo o cara tinha muito dinheiro, gastava muita grana na plataforma e o eles não contaram a história, baniram a conta do desse cara, né? E aí se o cara quiser de novo, vai ter que comprar, vai fazer uma nova conta e vai comprar tudo de novo e começar do zero. Então, se todos os jogos fossem dessa forma, acredito que diminuiria. (M-38 B E8)

No entanto, conforme os exemplos mencionados, como o caso de Dota 2, indicam que tais mecanismos nem sempre se mostram tão eficazes quanto se espera.

Então, quando eu jogava LoL, por exemplo, eu tinha várias pessoas que não ligavam a mínima para xingamento, porque elas tinham muitas contas. Elas entravam praticamente só para xingar, sabe? Então eles estavam ali, só para falar a maior atrocidade do mundo e sair, no máximo perder a conta, mas elas têm outra ali. Nem surtia efeito, infelizmente para essas pessoas. (F-25 B E23)

Por outro lado, a participante sugere a necessidade de intervenções mais rigorosas, especialmente em situações que envolvem atos considerados criminosos, como injúria racial e outras formas de discriminação. As medidas universalizantes adotadas por plataformas digitais, que aplicam penalidades iguais para condutas distintas, colocam um problema ético relevante. A equiparação entre comportamentos criminosos, falhas técnicas de servidor ou problemas de conexão à internet resulta em punições desproporcionais, nas quais usuários são sancionados sem que se considere o contexto da ação. Esse tipo de abordagem ignora a complexidade das interações digitais e tende a gerar injustiças, além de enfraquecer a confiança dos usuários nos sistemas de moderação, evidenciando a necessidade de critérios mais sensíveis e diferenciados para a aplicação de penalidades. Conforme fala abaixo:

Bom, eu acredito que as empresas que desenvolvem o jogo, cada uma tem um método de coibir, sim, tem, só que não são eficazes. Esses métodos não estão funcionando. Não porque está muito tóxico. Não por isso, mas porque tem penas que são impostas a pessoas que somente caem do jogo por causa da internet, como no meu caso, e tomar um banimento muito grande e sendo que outras pessoas que são muito tóxicas, continuam jogando normalmente e não tomam as medidas cabíveis, é, que elas estão fazendo. Falando coisas inapropriadas, com insultos, às vezes com crianças até no jogo. E tipo assim, isso eu acho que desfavorece um pouco a gameplay. Eu não estou falando só de MOBA, de RPG, mas de vários vários jogos, vários jogos que acontecem isso. (M-40 Pa E7)

Por consequência disso, há desenvolvedoras que buscam por medidas mais rígidas e abrangentes para resolução de conflitos, por meio de banimento de contas. Como parâmetro, as desenvolvedoras desenvolvem diferentes métricas para julgar se uma conta precisa ser banida, seja por um sistema de *scores* [pontuação], como é o caso da nota de comportamento e que influencia no acesso aos recursos (falar no chat, recompensas e melhores *matchmakings*). Isso só acontece no momento em que, ao jogar, o comportamento de jogador tóxico recebe denúncias de outros

jogadores e isso implica diretamente na sua nota [de *behaviour*] que priva o acesso na busca de partida e demais funções, além de outras penalidades.

Além de que em outras punições no jogo *Dota 2* é utilizado como exemplo, de como o comportamento tóxico e disruptivo nesses ambientes podem acarretar em cair a nota do *behavior* e com isso ocasionar em punições, a primeira é a “*Low Priority*” [baixa prioridade] que é uma penalidade e que restringe ao jogador jogar modos competitivo, em que podem pontuar e até mesmo modos mais divertidos como é o caso do modo “turbo”, além de que a *low priority* é uma opção que restringe escolher os personagens livremente. E caso caia drasticamente a nota de comportamento, é possível que sua conta seja banida permanentemente. Em outros jogos possuem formas de punição e prevenção diferentes, umas com maior rigidez ou menor intensidade e preocupação¹⁰³.

Os participantes sugeriram formas de prevenção já adotadas em outros contextos, como a regulação de contas por meio da vinculação a dados pessoais, combinada com mecanismos de identificação técnica. A proposta consiste em restringir cada conta a um cadastro individual, atrelado a documentos oficiais, como os dados pessoais, de modo que, em casos de banimento por condutas graves, o usuário não pudesse criar novas contas com facilidade. Os informantes relataram que, nos jogos eletrônicos, a possibilidade de criação múltipla de contas permite que jogadores penalizados retornem rapidamente às plataformas e reproduzam as mesmas práticas tóxicas. Embora algumas desenvolvedoras adotem medidas punitivas, a ausência de mecanismos mais rigorosos de identificação favorece a reincidência dessas condutas, prejudicando jogadores e jogadoras que desejam apenas usufruir do ambiente virtual de forma segura e ética, sem serem submetidos a comportamentos disruptivos ou práticas antiéticas.

Do ponto de vista técnico e ético, a vinculação exclusiva ao endereço IP não se mostra suficiente, uma vez que o IP pode ser dinâmico, compartilhado ou mascarado por meio de redes privadas virtuais. Contudo, a combinação entre dados cadastrais verificados, dispositivos de autenticação e parâmetros técnicos de acesso pode constituir uma estratégia mais eficaz de responsabilização. Sob essa perspectiva, a utilização de dados pessoais deve ser orientada por princípios éticos e legais, como a proporcionalidade, a transparência e a proteção da privacidade, não com fins de vigilância indiscriminada, mas como um meio de promover ambientes digitais mais seguros, coibindo a reincidência de práticas abusivas e fortalecendo a convivência ética nas plataformas digitais.

¹⁰³ Em contrapartida, a participante 23, que é uma desenvolvedora de jogos eletrônicos brasileiros independentes, contou que administrar esses jogos *multiplayers* é um privilégio de grandes empresas do segmento devido a uma grande equipe disponível para zelar por esses ambientes e ter um grande controle dos dados e das interações ali. Sendo, portanto, um recurso para estúdios triple A que possuem uma grande equipe para administrar esses espaços com maior eficácia: “as empresas em desenvolvimento, com exceção das grandes empresas, as *Triple A* lá, eu acho que elas não conseguem cuidar de tanta gente.” (F-25 B E23).

Em adição, as ideias a respeito dos reforços como forma de mitigação das condutas tóxicas, e fazer com que os jogadores tóxicos possam se interessar por condutas positivas nas relações com outras pessoas, é um dos pontos centrais da seguinte colaboradora, ela pontua que só o banimento das contas não é uma maneira eficaz e sugere que:

Não vai resolver, porque ainda precisa do reforço positivo ali das boas atitudes, porém quem diminui muito, gera um receio em as pessoas se mostrarem verdadeiramente negativas nos jogos. (F-28 Pa E15)

No oposto da punição, a entrevistada sugere que ao invés de somente penalizar os jogadores tóxicos, a ideia é recompensar os jogadores com bom comportamento. O que poderia despertar o interesse de jogadores tóxicos a refletir sobre seu comportamento ao jogar.

Eu acredito que o que resolveria não seria nem tanto punições superficiais, porque é muito simples você criar outra conta e continuar essa toxicidade novamente. Eu acredito que o que deveria ser feito é um apoio da comunidade, tanto com propagandas e conscientização, né, de que isso não se deve, que não é legal, que não é bacana. (F-29 B E10)

Além dos pontos anteriormente apresentados, a participante 10 aponta para a importância da conscientização como uma medida pedagógica estratégica que, em sua perspectiva, poderia ser mais eficaz. Para ela, essa abordagem teria potencial para substituir ou complementar punições consideradas “superficiais”, especialmente diante da facilidade com que novos perfis podem ser criados. Outra sugestão que contribui para o aprofundamento da discussão refere-se à existência de uma distância entre as instituições responsáveis e esses espaços digitais. Essa lacuna institucional, segundo a participante, pode favorecer a ocorrência de comportamentos tóxicos, como práticas de perseguição, bullying e até mesmo atos considerados criminosos. Conforme menciona a participante:

Eu acredito que deveria ser crime de fato. Porque muitas pessoas, às vezes, ela tem os jogos eletrônicos como uma fonte de diversão. Ninguém vai jogar para ter mais problema, porque a vida em si já é um problema. Então, eu acredito que, a partir do momento que começa a ter bullying, formas de perseguição, formas de racismo, misoginia, todas essas coisas, deveria haver uma forma de criminalizar isso. Porque às vezes, a burocracia, até você conseguir penalizar aquela pessoa, é desanimador. Entendeu? Muitas vezes eu mesmo sofri por ser mulher, eu falo: “não vou atrás de uma delegacia ou isso, porque é uma burocracia enorme”. Então, se tiver alguma forma, de eu fazer uma denúncia ou alguma coisa e aquela pessoa ser notificada ou ela ter que responder por meios jurídicos ou até mesmo pela plataforma, de uma forma mais fácil, obviamente, eu acredito que é possível melhorar muito. Porque simplesmente só ir lá e banir a conta é que nem eu falei: Vai criar outra conta e continuar com esse ciclo vicioso de toxicidade, né? Aí fica muito difícil. Então, eu acho que uma forma que seria muito bom para melhorar as penalidades para esse tipo de comportamento, seria o próprio governo criar uma plataforma só para lidar com os jogos e porque querendo ou não já movimentam milhões, já é um mercado muito grande que tomou uma proporção muito grande na nossa geração. Então, eu acredito que tem um órgão só para cuidar disso, para esse tipo de penalidade, olhar para isso seria muito eficiente. (F-29 B E10)

Não basta apenas penalizar contas individuais; é necessário estabelecer uma relação mais estreita entre instituições públicas e desenvolvedoras no combate à toxicidade no ambiente digital.

Conforme mencionado pelos respondentes, houve avanços importantes impulsionados pela pressão popular e pela atuação de influenciadores. Ainda assim, essas iniciativas frequentemente esbarram na resistência de parte dos representantes políticos e das próprias empresas do setor, que se posicionam contrárias aos processos de regulamentação¹⁰⁴. Somam-se os interesses econômicos e políticos das elites com o desconhecimento de tais efeitos por parte de uma parcela da população.

Um exemplo emblemático é o caso do Projeto de Lei nº 2630/2020, conhecido como “Projeto de Lei das Fake News”, que enfrentou forte oposição das grandes empresas de tecnologia e de setores conservadores. Esses grupos argumentaram que a proposta poderia comprometer a “pluralidade de ideias”. Nesse contexto, torna-se evidente que as tecnologias digitais constituem uma arena de disputa no que se refere à regulamentação, envolvendo interesses econômicos das empresas que lucram com o intenso fluxo de informações, interesses políticos relacionados à difusão de discursos e à disputa por poder, e interesses sociais ligados, muitas vezes, à manutenção de espaços percebidos como pouco regulados ou marcados pela impunidade.

A regulamentação, portanto, não se apresenta como uma tarefa simples. Esse desafio torna-se ainda mais complexo no caso dos jogos eletrônicos, que podem ser compreendidos como uma extensão desses ambientes digitais-virtuais e que também envolvem interesses econômicos significativos, como ocorre com sistemas de monetização, a exemplo das *loot boxes*. Muitas empresas do segmento temem que processos de regulamentação resultem em um controle excessivo por parte do Estado. No entanto, em meio a um cenário frequentemente percebido como marcado pela impunidade, os (as) jogadores (as) relatam frustração diante do aumento de comportamentos tóxicos nesses ambientes e defendem a necessidade de mecanismos que os protejam de crimes e de golpes. Segundo Ross (2023), acelerou indiretamente novos métodos de mercantilização que impulsionou o capitalismo digital e plataformizado.

De acordo com os participantes da pesquisa, as punições previstas pelas próprias desenvolvedoras, quando existentes, muitas vezes se mostram insuficientes. Além disso, não basta a criação de legislações específicas sem que haja um trabalho articulado com as empresas e com instituições responsáveis pela avaliação e fiscalização dessas práticas. Nesse sentido, também se aponta para a necessidade de estabelecer diferentes níveis de responsabilização para cada tipo de infração, desde comportamentos considerados menos graves, como ausência deliberada nas partidas, até práticas mais complexas e prejudiciais, como discriminação, perseguição e *bullying*.

Outro aspecto recorrente nos relatos refere-se ao papel da própria comunidade de jogadores, que também possui responsabilidade na construção e reprodução desses ambientes, de forma

¹⁰⁴ Recentemente, vale destacar o caso do Roblox, uma retaliação dos jogadores a uma intervenção da própria empresa que restringiu o chat para menores de idade. Isso se deve aos casos de aliciamento de menores, assédio, exposição a conteúdos inadequados para maiores de 18 anos e entre outros. Não somente grupos extremistas, mas também criminosos utilizam destes espaços para aliciar e recrutar jovens.

participativa e atuante, não somente de forma passiva de assimilação do conteúdo, pois medidas mais eficazes tendem a surgir na medida em que se reduz a distância entre as instituições e os ciberespaços. Isso implica não apenas em processos de regulamentação, mas também na adaptação e aplicação de normas jurídicas já existentes no Direito brasileiro ao contexto digital, bem como na criação de canais institucionais específicos para denúncia e apuração desses casos. Por fim, além de oferecer maior proteção aos indivíduos que participam dessas plataformas, torna-se fundamental que as legislações implementadas sejam efetivamente aplicadas, acompanhadas e fiscalizadas, de modo a garantir maior responsabilização e a promoção de ambientes digitais mais seguros e respeitosos.

Outro participante da pesquisa demonstrou uma postura realista quanto à eficácia de estratégias institucionais isoladas para modificar condutas tóxicas, apontando que as mudanças efetivas dependem de transformações sociais e culturais mais amplas. Nesse sentido, destacou-se a importância da atuação dos responsáveis legais na vida de crianças e adolescentes, tanto no acompanhamento das interações estabelecidas nos ambientes virtuais quanto no controle dos conteúdos consumidos e na rede e laços coletivos que são formados nos ambientes virtuais, cabe destacar os jogos *multiplayers online*.

Em função disso, foi reforçado pelos candidatos:

Eu sei que isso funciona dessa forma, então, cabe a minha opinião, é que as pessoas precisam se tratar e se blindar. (M-32 Pr E9)

E acaba que o jogo em si é um reflexo da sociedade como um ambiente de machismo, né? Da violência, então ele é um reflexo do que acontece no resto da sociedade. Ele então precisa de mudança na cultura num todo assim, colocar a responsabilidade inteira nas costas das desenvolvedoras, não é justo, mas elas também não podem ficar alheias, né, ao que está acontecendo, as denúncias, elas precisam tomar medidas. O que é triste, né? aqui. Muitas pessoas acabam se conhecendo nos jogos e é uma parte da sociabilidade que a gente tem uma opção, né, de sociabilidade de conhecer gente nova, mas pelo mal uso da ferramenta a gente acaba ficando sem, mas eu acho que é necessário muitas vezes. (F-33 B E 20)

Diante disso, não somente jovens a acessam nos jogos eletrônicos como são alvos da violência, é por isso que devem haver esforços da própria comunidade em reforçar uma cultura de cooperação, solidariedade e empatia, que sobreponham ao individualismo e competitividade extrema que são estimuladas em alguns dos jogos citados. Estimular que esses jogadores estejam mais conectados aos familiares e ao círculo social, se protegendo da exposição. Destarte, a prevenção de condutas tóxicas exige uma articulação entre responsabilidade das empresas com suas plataformas, além da diferenciação ética das penalidades, bem como encurtar a distância que existem sobre as instituições em relação ao ciberespaço, por fim, cumpre destacar o envolvimento ativo e coletivo no processo de formação dos sujeitos.

5. *Game over?* — Considerações Finais

Conforme se reiterou inúmeras vezes, os jogos eletrônicos consolidaram-se como produtos culturais que articulam dimensões estéticas, lúdicas, econômicas e sociais, ocupando atualmente posição relevante tanto na indústria cultural quanto na cultura popular, não somente como um setor da produção e consumo da indústria cultural, mas também da cultura popular. Como pontua Hall (1981), tratar cultura como um espaço unilateral ou um mero entretenimento é um equívoco. Tampouco se deve tratar a cultura como secundária ou estritamente como uma totalidade alienante que determina as ações dos indivíduos. Embora possua esse potencial por meio das ideologias que veicula, especialmente quando estas são instrumentalizadas por uma elite e assumem caráter destrutivo e tecnicista, a cultura não se limita a essa dimensão, de caráter destrutivo e tecnicista, quando são instrumentalizadas por uma elite. "Contudo, a cultura não se limita a essa dimensão.

Por outro lado, tanto os estúdios, diante da necessidade de explorar novos mercados, quanto as produções oriundas de grupos marginalizados têm ampliado os espaços de pluralidade e diversidade, dando espaço à pluralidade e à diversidade. Por isso, a importância de estudar as produções culturais foi ressaltada por Hall (1981) até no sentido de que é uma ferramenta estratégica de crítica da dominação, exploração e opressão, como um meio para a construção do socialismo. Diante disso, conforme argumenta Stuart Hall:

[...] a cultura popular é um dos locais onde a luta a favor e contra a cultura dos poderosos é realizada: é também a aposta a ser vencida ou perdida nesta luta. É o cenário de consentimento e resistência. É onde a hegemonia nasce parcialmente e onde ela é protegida. Não é uma esfera onde o socialismo e a cultura socialista - já completamente formada - podem simplesmente ser "expressos". Mas é um dos locais onde o socialismo pode ser constituído. É por isso que a "cultura popular" importa. Caso contrário, não daria a mínima para isso (Hall, 1981, p. 192).

Os autores da teoria crítica desenvolveram ferramentas analíticas para realizar a leitura didática e crítica desses instrumentos, a partir de reflexões voltadas à transformação social e à emancipação dos sujeitos. Sendo assim, é comum observar a reprodução de elementos da cultura da sociedade capitalista por meio das mídias, pela transmissão da violência como espetáculo, pela ostentação, pela amplificação das tensões sociais e pela mistificação da realidade, por meio de um cotidiano monótono, retratando uma realidade impossível de ser transformada.

A expressão de Karl Marx a respeito da religião como "o ópio do povo" (Marx, 2013, p. 151), pode ser empregada para parafrasear outras manifestações culturais, tais como pode ser alinhada para o que é o fenômeno dos "*videogames*" como o ópio do povo, no sentido de que, a ambivalência dessa afirmação de que ela pode ser tanto uma distorção da realidade em entorpecer o seu público, aliená-los, pelo contentamento com a realidade em que vive, quanto a "cura", do escapismo da realidade exaustiva.

Em relação à agressividade e aos jogos eletrônicos, constatamos, por meio da revisão da literatura, que os resultados analisados não sustentam a hipótese de que os jogos eletrônicos sejam responsáveis pelo aumento da agressividade de seus consumidores. Em vez disso, os estudos indicam que esses produtos culturais podem contribuir para a retroalimentação de uma cultura da violência já presente na dinâmica social. Além disso, a crença na passividade do público deve ser questionada e problematizada. Outro ponto a se destacar é o da catarse, a função terapêutica quando os indivíduos brincam, jogam ou experienciam um jogo eletrônico, com conteúdo violento ou não. Os jogos eletrônicos despertam nos sujeitos, por meio da sua experiência lúdica e sua dinâmica no desenvolvimento cognitivo-motor, um lado afetivo e relacional. Culpabilizar as manifestações culturais é simplificar a resposta acerca da violência por jovens adolescentes.

A violência não é o único fenômeno representado nos jogos eletrônicos, além de que a assimilação da violência, por pessoas de diferentes idades não quer dizer que necessariamente os indivíduos a assimilem passivamente e reproduz, assim também, não quer dizer que ela é o centro das atenções. Conforme observamos na literatura recente e nos relatos dos entrevistados e entrevistadas, não foi identificada evidência suficiente para sustentar uma relação causal direta entre violência midiática e comportamento agressivo, ela por si só, conforme está no discurso de uma ala moralista, é de que ela tem esse efeito. A pesquisa, portanto, trouxe alguns apontamentos que são basilares para a discussão, sobretudo levando-se em conta que eventos trágicos têm sido um grande problema e não devem ser explicados de forma bastante simplificada e sensacionalista. O que foi evidenciado é que esses fenômenos possuem inúmeras causas, envolvendo explicações estruturais.

Nas entrevistas, ao buscar compreender as relações entre violência, traços de personalidade e tendências autoritárias que vêm impactando a subcultura gamer, observou-se que essa preocupação não se limita apenas a esse universo específico. Trata-se de um fenômeno mais amplo, relacionado também à ascensão da direita radical, que tem reunido forças antes dispersas nas “fissuras da democracia”. Nesse contexto, os ambientes digitais e virtuais acabam sendo instrumentalizados como espaços que facilitam a circulação e a difusão desses discursos. Contudo, conforme apontado nas entrevistas, apesar da predominância histórica masculina nesses ambientes, os dados da Pesquisa Game Brasil (PGB) e de estudos recentes indicam um crescimento significativo da participação de públicos que anteriormente eram mais excluídos ou invisibilizados, como mulheres, entre outros grupos. Entretanto, esse processo de ampliação da participação também tem sido acompanhado por reações marcadas por ressentimento e ataques direcionados por indivíduos pertencentes a identidades historicamente privilegiadas e hegemônicas.

As amostragens das entrevistas apresentaram alguns pontos importantes e preocupantes, aos quais aos quais se deu especial ênfase ao longo deste trabalho. Contudo, é importante destacar que

outras questões relevantes não fizeram parte deste recorte analítico e podem constituir, futuramente, objeto de novas investigações e problematizações. Entre elas, destacam-se discussões relacionadas ao acesso e às formas de tratamento direcionadas aos povos originários nos ciberespaços, bem como outras pautas que atravessam as dinâmicas de inclusão, representação e participação nesses ambientes. Além disso, permanece aberta a possibilidade de aprofundamento das questões aqui elencadas, que, neste estudo, tiveram como objetivo inicial apresentar alguns problemas apontados pelos próprios jogadores.

Buscou-se, sobretudo, expor um debate acerca das relações entre comportamentos agressivos, diferentes formas de violência e preconceitos presentes nos jogos eletrônicos, com ênfase em dois aspectos principais: as interações em ambientes *multiplayer online* e o consumo das representações presentes nos jogos, especialmente no que se refere à temática da violência e ao pânico moral frequentemente mobilizado por setores moralistas da sociedade.

A partir do que foi evidenciado ao longo deste trabalho, emergem novos pontos de reflexão e possíveis desdobramentos para pesquisas futuras. Um fechamento definitivo ou o esgotamento dessa temática mostra-se insuficiente, considerando que a realidade social é dinâmica e se transforma continuamente, acompanhando as mudanças históricas e as condições materiais que estruturam a vida em sociedade. Nesse contexto, destaca-se a questão da masculinidade gamer, temática ainda explorada de maneira tímida nas Ciências Sociais, mas que vem adquirindo maior relevância diante do crescimento de comportamentos agressivos e hostis observados nas redes sociais e nos ambientes virtuais de jogos. Além disso, outro problema relevante refere-se aos jogos *multiplayer online* e aos crescentes casos de assédio contra menores de idade, bem como às diferentes formas de violência direcionadas a grupos vulneráveis nesses espaços digitais.

Paralelamente, os noticiários têm apresentado, com frequência cada vez maior, reportagens sobre a atuação do crime organizado em ambientes virtuais de jogos, utilizados como espaços de cooptação, influência e recrutamento de jovens. No caso de *Roblox*, por exemplo, tais situações vêm sendo amplamente debatidas, configurando inclusive uma questão de segurança pública. Outro aspecto relevante relacionado à discussão entre violência e jogos eletrônicos diz respeito ao aumento das investigações sobre extremismo e radicalização política em comunidades *gamer*. Tais investigações buscam compreender de que forma grupos extremistas tentam cooptar membros dessa cultura digital, mobilizando-os como apoiadores e defensores de pautas políticas radicais.

Embora este trabalho tenha buscado compreender os problemas relacionados à violência e à toxicidade nos jogos eletrônicos, ainda existem múltiplas dimensões que necessitam ser aprofundadas. Dessa forma, novas pesquisas, realizadas com maior tempo de investigação e diferentes abordagens metodológicas, poderão contribuir para uma compreensão mais ampla, multidimensional e aprofundada desse fenômeno social contemporâneo.

Ludografia

ID SOFTWARE. **Doom**. 1993. Disponível em: <https://doom.bethesda.net/> . Acesso em: 18 mar. 2026.

INFINITY WARD; SLEDGEHAMMER GAMES. **Call of Duty: Modern Warfare**. 2023. Disponível em: <<https://www.callofduty.com/br/pt/store/games/modernwarfare3>>. Acesso em: 04 mai. 2025.

LONG HAT HOUSE. **Dandara**. 2018. Disponível em: <<https://www.longhathouse.com/games/dandara/>>. Acesso em: 05 mai. 2025.

NETHERREALM STUDIOS. **Mortal Kombat**. 1995. Disponível em: <<https://www.mortalkombat.com/>>. Acesso em: 18 mar. 2026.

RIOT GAMES. **League of Legends**. 2009. Disponível em: <<https://www.leagueoflegends.com>>. Acesso em: 1 jun. 2026.

RIOT GAMES. **Valorant**. 2020. Disponível em: <<https://playvalorant.com>>. Acesso em: 1 jun. 2026.

ROBLOX CORPORATION. **Roblox**. 2006. Disponível em: <<https://www.roblox.com/pt>>. Acesso em: 1 jan. 2026.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT; SUPERMASSIVE GAMES. **Until Dawn**. Disponível em: <https://www-supermassivegames-com.translate.goog/games/until-dawn?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt&_x_tr_pto=tc>. Acesso em: 050 mai. 2025.

UBISOFT. **Assassin's Creed**. 2007-2025. Disponível em: <<https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed>>. Acesso em: 04 mai. 2025.

VALVE CORPORATIONS. **Counter-Strike**. 2000. Disponível em: <<https://store.steampowered.com/>>. Acesso em: 18 mar. 2026.

VALVE CORPORATIONS. **Counter Strike: 2**. Disponível em: <<https://www.counter-strike.net>>. Acesso em: 28 nov. 2024.

VALVE CORPORATION. **Dota 2**. 2013. Disponível em: <<https://www.dota2.com>>. Acesso em: 13 jun. 2025.

Referências

ADORNO, Theodor W. Crítica cultural e sociedade. In: ADORNO, Theodor W. **Indústria cultural e sociedade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2021. p. 69-97.

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

ADORNO, Theodor W. **Ensaio sobre psicologia social e psicanálise**. São Paulo: Editora Unesp, 2015.

ADORNO, Theodor W.. **Estudos sobre a personalidade autoritária**. Editora Unesp: 2019.

ADORNO, Theodor W. tempo livre. In: ADORNO, Theodor W. **Indústria cultural e sociedade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2021. p. 97-110.

ADORNO, Theodor W. Theorie der Halbbildung. In: ADORNO, T. W. *Gesammelte Schriften*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1996. v. 8. *Soziologische Schriften 1*. Apud DUARTE, Rodrigo. Esquematismo e semiformação. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 24, n. 83, p. 441–457, ago. 2003. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/7XkrfyTmnZZsTNK5pmmh9CL/>. Acesso em: 12 fev. 2025.

AL-RAWI, Ahmed. The Development of Video Game Representations of the Middle East. **Games and Culture**, Thousand Oaks-California, vol. 0 n. 0, p. 1-24, 2024.

ALBUQUERQUE, Rodrigo; MATOS, Tauane. Fica empoderada lá na cozinha: metapragmáticas misóginas no league of legends. **Traços de Linguagem - Revista de Estudos Linguísticos**, [S. l.], v. 6, n. 1, 2022. DOI: 10.30681/2594.9063.2022v6n1id11651. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/tracos/article/view/11651>. Acesso em: 19 mar. 2026.

ALVES, Lynn. Matar ou Morrer: Desejo e Agressividade na Cultura dos Jogos Eletrônicos. In: **Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 26, 2003, Belo Horizonte/MG. Anais.... Belo Horizonte/MG: Intercom, 2003. P. 1 – 15. Disponível em: <http://repositorio.portcom.intercom.org.br/dspace/bitstream/1904/4732/1/NP8ALVES.pdf>.> Acesso em 27 nov. 2025.

ALVES, Lynn. Jogos Eletrônicos e Violência: um caleidoscópio de imagens. **Revista da FAEBA**, Salvador, v. 13, n. 22, 2017.

ALVES, Lynn. Matar ou morrer: desejo e agressividade na cultura dos jogos eletrônicos. In: INTERCOM. XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2003, Belo Horizonte. Anais [...]. Belo Horizonte: INTERCOM, 2003.

AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION. **APA reaffirms position on violent video games and violent behavior**. Washington, DC, 3 mar. 2020. Disponível em: <https://www.apa.org/news/press/releases/2020/03/violent-video-games-behavior>. Acesso em: 11 set. 2025.

ANDERSON, C. A.; DILL, K. E. Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. **Journal of Personality and Social Psychology**, Washington, DC, v. 78, p. 772–790, 2000.

ANDERSON, C. A. An update on the effects of playing violent video games. **Journal of Adolescence**, London, v. 27, p. 113–122, 2004.

ANDERSON, C. A.; BUSHMAN, B. J. Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature. **Psychological Science**, Washington, DC, v. 12, p. 353–359, 2001.

ANDERSON, C. A.; DILL, K. E. Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. **Journal of Personality and Social Psychology**, v. 78, n. 4, p. 772–790, 2000. Disponível em: <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772> . Acesso em: 18 mar. 2026.

ANDERSON, C. A.; FORD, C. M. Affect of the game player: short-term effects of highly and mildly aggressive video games. **Personality and Social Psychology Bulletin**, v. 12, n. 4, p. 390–402, 1986.

AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION. **Technical report on the review of the violent video game literature**. Washington, DC: APA, 2015. Disponível em: <https://www.apa.org/pi/families/violent-media.aspx>>. Acesso em: 18 mar. 2026.

AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION. Violent video games and behavior: no clear link found. 2020. Disponível em: <https://www.apa.org/news/press/releases/2020/03/violent-video-games-behavior>>. Acesso em: 18 mar. 2026.

APPADURAI, Arjun. **O medo ao pequeno número: ensaio sobre a geografia da raiva**. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2009.

ARAÚJO, B. A. G. H. D. “NO RUSSIAN”: A VILANIZAÇÃO DA RÚSSIA NOS JOGOS CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE E CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2. **Portal de Trabalhos Acadêmicos**, [S. l.], v. 15, n. 2, 2024. Disponível em: <https://revistas.faculdedamas.edu.br/index.php/academico/article/view/3061>. Acesso em: 28 nov. 2025.

ARIELO, Flavia Santos; GELONEZE, Fernando Ramos. Uma breve análise sobre a Indústria de Jogos Eletrônicos e os Indie Games. **Revista Multiplicidade**, [S. l.], v. 8, n. 8, 2018. DOI: 10.59237/multipl.v8i8.102. Disponível em: <https://revistas.fibbauru.br/multiplicidadefib/article/view/102>. Acesso em: 5 maio. 2025.

AYRES, Marcel. **Interações lúdicas através de jogos mediados por Tecnologias Digitais no contexto da pandemia**. 2020. Disponível em: <https://marcelayres.com.br/2020/05/26/interacoes-ludicas-atraves-de-jogos-mediados-por-tecnologias-digitais-no-contexto-da-pandemia/>>. Acesso em: 12 nov. 2024.

BAER, Ralph; STULIR, Mike. **The Birth of Video Games**. The American Classic Arcade Museum. Disponível em: <https://www.classicarcademuseum.org/the-birth-of-video-games>>. Acesso em: 04 mai. 2025.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Tradução de Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

BBC. **Tetris: a dramática história de como “o maior jogo de todos os tempos” foi criado e deixou a União Soviética**. 29 abr 2023. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/cekdg02gxv0o>>. Acesso em: 04 mai 2025.

BENJAMIN, Walter. **Estética e sociologia da arte**. Belo Horizonte: Autêntica, 2021.

BENJAMIN, Walter. **Magia e Técnica, Arte e Política**. Ensaios Sobre Literatura e História da Cultura – Volume 1. Série Obras Escolhidas. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

BENJAMIN, Walter. **Passagens**. Belo Horizonte: Editora UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2009.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Duas Cidades, Editora 34, 2009.

BENTO, Cida. **O pacto da branquitude**. São Paulo: Companhia das Letras, 2022.

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Lisboa: Difel, 1989.

BOWMAN, Nicholas David; FERGUSON, Christopher J.; KOWERT, Rachel. Is the link between games and aggression more about the player, less about the game? In: STURMEY, Peter (org.). **The Wiley handbook of violence and aggression**. Chichester: Wiley, 2017. DOI: 10.1002/9781119057574.WHBVA036.

BRASIL, Ministério da Educação. **Ataques às escolas no Brasil: análise do fenômeno e recomendações para a ação governamental**. Grupo de Trabalho de Especialistas em Violência nas Escolas, estabelecido pela Portaria 1.089 de 12 de junho de 2023.

BRASILEIRO, Juliana Montenegro; SANTOS, Larissa Medeiros Marinho dos; SILVA, Nilma Renildes da. De Columbine a Suzano: uma análise sócio-histórica de atentados escolares. **Psicologia USP**, São Paulo, v. 35, 2024.

BROCK, Tom; CRAWFORD, Garry. Just Fun and Games? A Sociological Consideration of Fun in Video Games. **Games and Culture**, [S.l.], p. 1–17, 2024.

BROWN, Wendy. **Nas ruínas do neoliberalismo**. São Paulo: Editora Filosófica Politeia, 2019.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CHEN, Chi-Ying. Is the Video Game a Cultural Vehicle? **Games and Culture**, Thousand Oaks/California, v. 8, n.6, p. 408-427, 2013.

CHIADO, Marcus V. C. 1983: **O ano que os videogames chegaram no Brasil**. São Paulo: Do Autor, 2011.

CLAUDINO, Rianne Gomes e; MENEZES, Thaís de Sousa Bezerra; RIBEIRO, Maria Gabriela Costa; RODRIGUES, Sarah Xavier Vasconcelos de Fialho; TOMAZ, Dheyvson Fellipi de Oliveira. O efeito da nostalgia no âmbito psicológico. **Sociedade em Debate**, Três Marias, v. 5, n. 1, 2023. Disponível em: <https://ojs.faculdadetresmarias.edu.br> . Acesso em: 23 out 2025.

CLEOPHAS, Maria das Graças. MULLER, Lucas. Jogos de matriz africana e afrobrasileira: ecoando cantigas e semeando potencialidades para o ensino de química. **Revista Entreideias**, Salvador, v. 12, n. 1, p. 49-72, jan/abr. 2023.

COSTA, Everton Garcia da; WALTTER, Laryssa dos Santos; GONÇALVES, Leonardo de Oliveira; BOLDT, Nicolas. Videogames e violência: um antigo (mas persistente) debate. **Policromias**, v. 8, n. 3, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.61358/policromias.2023.v8n3.60858> . Acesso em: 18 mar. 2026.

COELHO, Teixeira. **O que é Indústria Cultural**. São Paulo: Brasiliense, 1980.

CONDIS, Megan A. **Gaming masculinity: trolls, fake geeks, and the gendered battle for online culture**. Iowa City: University of Iowa Press, 2018.

COSTA, V. H. F. “**Personalidade Autoritária**”: **Antropologia Crítica e Psicanálise**. 2019. Tese (Doutorado em Filosofia) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019.

CRAWFORD, Garry; MURIEL, Daniel. **Video Games As Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society**. New York: Routledge, 2018.

CROCHÍK, José Leon. A personalidade narcisista segundo a Escola de Frankfurt e a racionalidade tecnológica. **Psicologia-USP**, São Paulo, 1(2): p. 141-154, 1990.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly **A descoberta do fluxo: a psicologia do envolvimento com a vida cotidiana**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

DELLA TORRE, Bruna. Indústria cultural: o conceito e sua atualidade em sete teses. **Revista do Centro de Pesquisa e Formação**, n. 17, p. 176–193, 2023. Disponível em: <https://www.sescsp.org.br/wp-content/uploads/2023/12/Industria-Cultural-O-conceito-e-sua-atualidade-em-sete-teses.pdf>. Acesso em: 4 maio 2025.

DE PEUTER, Greig; DYER-WITHEFORD, Nick. **Games of empire: global capitalism and video games**. Minneapolis, Universidade de Minnesota, 2009.

DILL, K. E.; DILL, J. C. Video game violence: a review of the empirical literature. *Aggression and Violent Behavior*, v. 3, n. 4, 1998. Disponível em: [https://doi.org/10.1016/S1359-1789\(97\)00001-3](https://doi.org/10.1016/S1359-1789(97)00001-3). Acesso em: 18 mar. 2026.

DOMINICK, Joseph R. Videogames, television violence, and aggression in teenagers. **Journal of Communication**, v. 34, n. 2, p. 136–147, jun. 1984. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1984.tb02165.x>. Acesso em: 18 jul. 2025.

DUARTE, Rodrigo. Esquematismo e semiformação. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 24, n. 83, p. 441–457, ago. 2003. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/7XkrfyTmnZZsTNK5pmmh9CL/>. Acesso em: 18 Jan 2025.

EICHENBERG, Jacqueline; PEREIRA, Vilmar A.; VARGAS, Vanessa A. Leituras da infância: Da mimesis à indústria cultural. **Poesis**, v. 9, p. 207, 2015. Disponível em: <https://portaldeperiodicos.animaeducacao.com.br/index.php/Poesis/article/view/2724/2123>. Acesso em: 04 mai. 2025

ELIAS, Norbert. **O processo civilizador**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.

ESPOSITO, Nicolas. **A Short and Simple Definition of What a Videogame Is**. In: Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play. Vancouver: University of Vancouver, 2005.

FANON, Frantz. **Os condenados da Terra**. Rio de Janeiro: Zahar, 2022.

FAIRCLOUGH, Norman; MELO, Iran Ferreira de. Análise crítica do discurso como método em pesquisa social científica. **Linha d'Água**, n. 25, v. 2, p. 307–329, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2236-4242.v25i2p307-329> . Acesso em: 18 mar. 2026.

FERGUSON, Christopher J.; MARKEY, Patrick M. Teaching us to fear: the violent video game moral panic and the politics of game research. **American Journal of Play**, v. 10, n. 1, p. 99–115, out. 2017.

FERNANDES CAMARA, Heloisa; CORREA GUIMARAES, Morgana. RADICALIZAÇÃO EM COMUNIDADES GAMER NO BRASIL: COMO O BOLSONARISMO CONSEGUIU SE INFILTRAR NO UNIVERSO GAMER. **Revista Cronos**, [S. l.], v. 26, n. 2, p. 173, 2025. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/cronos/article/view/39272>. Acesso em: 18 mar. 2026.

FERREIRA, Patrícia do Prado. Neoliberalismo e violência psíquica digital. In: DOMINGUES, Adriana Herz et al. (org.). **Violência neoliberal**. São Paulo: Editora Funilaria, 2025.

FIANCO, Francisco. Ideologia, cultura de massa e crise da subjetividade Adorno. **Revista Estudos Filosóficos**, São João del-Rei, n. 4, 2010, p. 128-142.

FISHER, Mark. **Realismo capitalista: é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo?** São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

FOX, Mark. **Space Invaders targets coins. 2012.** Disponível em: https://www.academia.edu/2568838/Space_Invaders_targets_coins Acesso em: 21 ago 2024.

FRENCH, J. E.; MARKEY, C. N. MARKEY, P. M. Violent movies and severe acts of violence: sensationalism versus science. **Human Communication Research**, v. 41, p. 155–173, 2015.

FREUD, Sigmund. **O eu e o id, “autobiografia” e outros textos (1923–1925)**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011. (Obras completas, v. 16).

FROMM, Erich. **Anatomia da destrutividade humana**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

FROMM, Erich. **O medo à liberdade**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1983.

GALLOWAY, Alexander R. **Gaming: essays on algorithmic culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

GASKELL, George. Entrevistas individuais e grupais. In: Bauer, Martin W; Gaskell, George. **Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som: um manual prático**. Petrópolis–RJ: Vozes, 2008, p. 64-89.

GEDES, Ryan; HATFIELD; Daemon. **IGN's Top 10 Most Influential Games**. 10 dez. 2007. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2007/12/11/igns-top-10-most-influential-games>>. Acesso em: 12 dez 2024.

GEE, James Paul. **What Video Games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palmgrave Macmillan, 2003.

GILLIAM, Mia; NOVAK, Megan; GRUENEWALD, Jeff; SCHILDKRAUT, Jaelyn. Framing mass shootings as a social problem: a comparison of ideologically and non-ideologically motivated attacks. **Aggression and Violent Behavior**, [S.l.], v. 23, n. 2, p. 182–207, 2020.

GILBERT, Michael A.; GIACCARDI, Soraya; WARD, L. Monique. Contributions of game genre and masculinity ideologies to associations between video game play and men's risk-taking behavior. **Media Psychology**, [s. l.], 2018. DOI: 10.1080/15213269.2018.1450153.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Rio de Janeiro: Vozes, 1985.

GOFFMAN, Erving. **Manicômios, prisões e conventos**. São Paulo: Perspectiva, 1961.

GRAY, Kishonna L. **Intersectional tech: Black users in Digital Gaming**. Baton Rouge: Louisiana State University Press, 2020.

HABERMAS, Jürgen. **Técnica e ciência como ideologia**. São Paulo: Editora UNESP, 2014.

HALL, Stuart. "Encoding/decoding". In: **Stuart Hall, Dorothy Hobson, Andrew Love, and Paul Willis** (eds.), *Culture, Media, Language*, pp. 128–138. London: Hutchinson, 1980.

HALL, Stuart. **Notes on Deconstructing "The Popular" People's History and Socialist Theory**, Raphael Samuel (ed.), London, Kagan Paul-Routledge, 1981.

HAN, Byung Chul. **Sociedade do Cansaço**. Petrópolis RJ: Vozes, 2017.

HARDT, Michael; Negri, Antonio. **Império**. Rio de Janeiro: Record, 2003.

HARRER, Sabine. Casual Empire: Video Games as Neocolonial Praxis. **Open Library of Humanities**, 4(1): 5, p.1-28, 2018. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/326780078_Representations_of_Africans_in_Popular_Video_Games_in_the_US>. Acesso em: 05 ago. 2022.

HORKHEIMER, Max. **Eclipse da Razão**. São Paulo: Editora UNESP, 2015.

HORKHEIMER, Max; FLOWERMAN, Samuel H. (Eds.). **Studies in Prejudice**, New York, Harper & Brothers, 1949-1950. Disponível em: <<http://www.ajcarchives.org/main.php?GroupId=1380>> Acesso: 25 dez. 2025.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2019.

IOSCOTE, Fábica C. Interações comunicativas em comunidades de videogame: reflexões a partir do tóxico do League of Legends e do Counter Strike: Global Offensive. **Revista Cadernos de Comunicação**, Santa Maria, v. 24, n. 3, art. 8, p. 1-19, set/dez, 2020.

IVORY, J. D.; MAGALANG, O.; MARKEY, P. M.; OLIVER, M. B.; SLOTTER, E. B. He Does Not Look Like Video Games Made Him Do It: Racial Stereotypes and School Shootings. **Psychology of Popular Media Culture**. September 16, 2019. <http://dx.doi.org/10.1037/ppm0000255>

JOHNSON, Craig; TULLOCH, Rowan. The Dystopia Industry: Video Games and the Commodification of Cultural Collapse. **End-Game: Apocalyptic Video Games, Contemporary Society, and Digital Media Culture**, v. 1, p. 365-384, 2024.

JUUL, Jesper. **A casual revolution: reinventing video games and their players**. Massachusetts: MIT Press, 2010.

KELLNER, Douglas. **A Cultura Da Mídia**. Bauru–SP: EDUSC, 2001.

KELLNER, Douglas. A cultura da mídia e o triunfo do espetáculo. **Libero**, São Paulo, ano VI, v. 6, n. 11, 2004.

KELLNER, Douglas. **Guys and guns amok: domestic terrorism and school shootings from the Oklahoma City bombing to the Virginia Tech massacre**. Boulder: Paradigm Publishers, 2008.

KERR, Aphra. Digital games as cultural industry. In: KERR, Aphra. **The business and culture of digital games: Gamework/gameplay**. London: SAGE Publications Ltd., 2006.

KHALED JR. Salah H. **Videogames e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileiro, 2018.

KORNBLUH, Anna, *Imediatez: ou o Estilo do Capitalismo Tardio Demais*, São Paulo: Boitempo, 2025.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. **Multimodal Discourse: The modes and media of contemporary communications**. New York: Oxford University Press, 2001.

KURZ, Robert. A indústria cultural no século XXI: Sobre a actualidade da concepção de Adorno e Horkheimer. **Marxists.org**, 30 out. 2020. Disponível em: <<https://www.marxists.org/portugues/kurz/2012/03/90.htm>>. Acesso em: 29 abr. 2025.

KURTZ, Gabriela Birnfeld. Manifestações de violência simbólica contra a mulher nos videogames: uma revisão bibliográfica. **Revista Metamorfose**, v. 2, n. 1, p. 90–109, maio de 2017.

LAGO, Jean Matheo Piccini. **A Excitação no século XXI: Jogos eletrônicos em perspectiva sociológica**. 2019. 89 f. Mestrado (Mestrado em Sociologia Política) - Universidade Federal de Santa Catarina, Santa Catarina.

LEMBKE, Anna. **Nação dopamina: porque o excesso de prazer está nos deixando infelizes e o que podemos fazer para mudar**. São Paulo: Vestígio, 2022.

LOPES, Fátima Maria Nobre. **Lukács: estranhamento, ética e formação humana**. 2006. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2006.

MARCUSE, Herbert. **O homem unidimensional: os estudos ideológicos da sociedade industrial avançada**. São Paulo: Edipro, 2015.

MARTÍ, J. A. E. Videojuegos, personalidad y conducta. **Psicothema**, 1994.

MARKEY, Patrick M.; MARKEY, Charlotte N. Vulnerability to violent video games: A review and integration of personality research. **Review of General Psychology**, Washington, DC, v. 14, n. 2, p. 82–91, 2010.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **A Ideologia Alemã**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2007.

MARX, Karl. **O Capital**. Crítica da Economia Política. O Processo de Produção do Capital. Livro I. São Paulo: Boitempo Editorial, 2017.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

MARTINS MAIA, Ana Flávia; TORRES SILVA, Tarcisio. DECOLONIALISMO NOS INDIE GAMES BRASILEIROS: história e imaginário em Dandara. **Comunicação & Inovação**, [S. l.], v. 24, p. 1-22, 2023.

MARTINEZ, Viviana Carola Velasco. “O brincar e a realidade”... virtual: videogame, assassinatos e imortalidade. **Estilos da Clínica**, São Paulo, v. 14, n. 26, 2009.

MATHIAS, Viny. **Para Ubisoft, microtransações em games single-player “deixam a experiência mais divertida”**. IGN Brasil, 22 jul. 2025. Disponível em: <<https://br.ign.com/ubisoft/143484/news/para-ubisoft-microtransacoes-em-games-single-player-deixam-a-experiencia-mais-divertida>> Acesso em: 20 nov 2025.

MATOS, Olgária C. F. **A Escola de Frankfurt: luzes e sombras do iluminismo**. São Paulo: Moderna, 2003.

MOREIRA, Verônica Martins. **A reconstrução histórica do massacre em Columbine retratada no filme Elefante**. 2015. 94 f. Dissertação (Mestrado Interdisciplinar em Educação, Linguagem e Tecnologias) – Universidade Estadual de Goiás, Câmpus de Ciências Sócio-Econômicas e Humanas, Anápolis, 2015.

MUKHERJEE, Souvik. **The Empire Plays Back: Videogames and Postcolonialism**. Londres: Palgrave Macmillan, 2017.

NETO, Octávio Santiago. **A construção do preconceito contra o povo do Nordeste: jornalismo, estereótipos sociais e escrevivências**. 2024. Tese (Doutoramento em Ciências da Comunicação) – Universidade do Minho, Braga, 2024. Orientação: Rosa Cabecinhas.

NEWZOO. **Global Games Market Report 2023**. 2024. Disponível em: <[https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-versio](https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version)>. Acesso em: 21 mai. 2024.

PEDROSSIAN, Dulce Regina do Santos. O MECANISMO DA IDENTIFICAÇÃO: UMA ANÁLISE A PARTIR DA TEORIA FREUDIANA E DA TEORIA CRÍTICA DA SOCIEDADE. **Revista Inter-Ação**, Goiânia, v. 33, n. 2, p. 417–442, 2008. DOI: 10.5216/ia.v33i2.5275. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/interacao/article/view/5275>. Acesso em: 19 mar. 2026.

PESQUISA GAME BRASIL. **Pesquisa Game Brasil 2024**. São Paulo: SX Group; Go Gamers; Blend New Research; ESPM, 2024. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>>. Acesso em: 18 mar. 2025.

PESQUISA GAME BRASIL. **Pesquisa Game Brasil 2025**. São Paulo: SX Group; Go Gamers; Blend New Research; ESPM, 2024. Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>>. Acesso em: 18 mar. 2025.

PETRY, F. B. **Indústria Cultural, subjetividade e formação danificadas na Dialética do Esclarecimento e nas Minima Moralia**. Dissertação (Mestrado). Centro de Ciências da Educação. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2007.

ROMANO, Aja. **O que ainda não aprendemos com o Gamergate**. Culture. Vox, 7 jan. 2021. Disponível em: https://www-vox-com.translate.googleusercontent.com/translate?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt&_x_tr_pto=tc&_x_tr_hist=true. Acesso em: 17 abr 2025.

ROSS, Alexander. **Como Counter-Strike ajudou a moldar o futuro do capitalismo digital**. Jacobina, 26 mar. 2023, Seção: Arte, Cultura e Tecnologia. Disponível em: <https://jacobin.com.br/2023/03/como-counter-strike-ajudou-a-moldar-o-futuro-do-capitalismo-digital/>> Acesso em: 19 nov. 2024.

RUSSWORM, TreaAndrea M. Video Game History and the Fact of Blackness. Indiana and New York: **Romchip - A journal of game histories**, vol. 1, no. 1. 2019. Disponível em: <https://romchip.org/index.php/romchip-journal/article/view/85>. Acesso em: 20 dez. 2024.

RYAN, Marie-Laure. Interactive Narrative, Plot Types, and Interpersonal Relations. **Revista Digital**, ano II, v. 4, 2013.

SAUCIER, Jeremy. **Video Game History is Black History**. New York: The Strong The National of Museum of Play, 2018. Disponível em: <https://www.museumofplay.org/blog/video-game-history-is-black-history/>. Acesso em: 20 nov. 2024.

SIGIN, Aykut. Frankfurt School's Critical Theory and a Critique of Video Games as Popular Culture Products. **Journal Erciyes İletişim Dergisi**. v. 9. p. 1-17, 2022.

Silva, Luiz Gustavo de Araújo. **Entre skins e vantagens: o impacto das microtransações no comportamento de consumo de crianças e adolescentes nos jogos eletrônicos**. Trabalho de Conclusão de Curso - TCC (graduação) -Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Faculdade de Engenharia, Letras e Ciências Sociais do Seridó, Curso de Administração. Currais Novos, RN, 2024.

SOUZA, Ana Carolina da Silveira de. **Uma Revisão Sistemática da Literatura sobre Visualização de Dados em Jogos Eletrônicos: Explorando a Experiência do Jogador, Jogabilidade e Interatividade**. Trabalho de Conclusão de Curso(Graduação em Tecnologia da Informação e Comunicação) – Centro de Ciências, Tecnologias e Saúde. Universidade Federal de Santa Catarina - Campus Araranguá. Araranguá. p. 57. 2024.

SPIVAK, Gayatri Chakravorty. **Pode o subalterno falar?** Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2010.

SULER, John. The Online Disinhibition Effect. In: **Cyberpsychology & Behavior**, vol. 7, n. 3, 2004.

TEIXEIRA, Rafael Farias. Discursos de extrema direita e apolíticos dominam o cenário gamer brasileiro. Fast Company Brasil, 13 abr. 2023. Disponível em: <https://fastcompanybrasil.com/news/discursos-de-extrema-direita-e-apoliticos-dominam-o-cenario-gamer-brasileiro/>. Acesso em: 11 set. 2025.

THORNHAM, Helen. **Ethnographies of the videogame: gender, narrative and praxis**. London: Ashback, 2011.

VAN DIJK, Teun A. **Discurso, notícia e ideologia: estudos na análise crítica do discurso**. Porto: Campo das Letras, 2005.

VARELLA, João. **Videogame, a evolução da arte**. São Paulo: Lote 42, 2020.

VINHA, Felipe. **O que são loot boxes? Entenda a polêmica dos games**. TechTudo, 30 nov. 2017. Atualizado em 30 nov. 2017. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2017/11/o-que-sao-loot-boxes-entenda-a-polemica-dos-games.ghtml>. Acesso em: 9 nov. 2025.

WEBER, Max. **A ética protestante e o espírito capitalista**. São Paulo: Martin Claret, 2022.

WIGGERSHAUS, Rolf. **A Escola de Frankfurt: História, Desenvolvimento teórico e significação política**. Rio de Janeiro: DIFEL, 2002.

WOODCOCK, Jamie. **Marx no fliperama: videogames e luta de classes**. São Paulo: Autonomia Literária, 2019.

ŽIŽEK, Slavoj. **Violência: seis reflexões laterais**. São Paulo: Boitempo, 2014.

ANEXO I - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE

Você está sendo convidado (a) a participar, como voluntário (a), da pesquisa intitulada “*Buff no respeito, nerf no ódio: Abordagem sociológica a respeito da violência nos jogos eletrônicos*”. Meu nome é Rodrigo Queiroz de Aguiar, sou o pesquisador responsável e minha área de atuação é a Sociologia. Após receber os esclarecimentos e as informações a seguir, se você aceitar fazer parte do estudo, assine ao final deste documento, que está impresso em duas vias, sendo que uma delas é sua e a outra ficará comigo. Esclareço que em caso de recusa na participação, em qualquer etapa da pesquisa, você não será penalizado (a) de forma alguma. Mas se aceitar participar, as dúvidas sobre a pesquisa poderão ser esclarecidas pelo (a) pesquisador (a) responsável, via e-mail rodrigoqueirozaguilar@gmail.com e, através do(s) seguinte(s) contato(s) telefônico(s): (62) 9.9131-2469, inclusive com possibilidade de ligação a cobrar. Ao persistirem as dúvidas sobre os seus direitos como participante desta pesquisa, você também poderá fazer contato com o **Comitê de Ética em Pesquisa** da Universidade Federal de Goiás, pelo telefone (62) 3521-1215, que é a instância responsável por dirimir as dúvidas relacionadas ao caráter ético da pesquisa. O Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Goiás (CEP-UFG) é independente, com função pública, de caráter consultivo, educativo e deliberativo, criado para proteger o bem-estar dos/das participantes da pesquisa, em sua integridade e dignidade, visando contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos vigentes.

A presente pesquisa tem como objetivo geral investigar como os jogos de 'tiro em primeira pessoa' podem influenciar jogadores e jogadoras de traços de personalidade, analisando as dinâmicas presentes no ambiente virtual e suas possíveis repercussões no comportamento e nas relações sociais no cotidiano. Você participará de uma entrevista com a aplicação de um questionário e para isso deverá reservar um período de 50 minutos. Você tem direito ao ressarcimento das despesas decorrentes da cooperação com a pesquisa, inclusive transporte e alimentação, se for o caso.

Se você não quiser que seu nome seja divulgado, está garantido o sigilo que assegure a privacidade e o anonimato. As informações desta pesquisa são confidenciais e serão divulgadas apenas em eventos ou publicações científicas. Toda pesquisa com seres humanos envolve algum tipo de risco. No nosso estudo, os possíveis riscos ou desconfortos decorrentes da participação na pesquisa são: em relação aos possíveis riscos de participação na pesquisa que será realizada, os riscos são mínimos e podem estar relacionados a questões subjetivas e psicológicas referente ao teor das perguntas que podem desencadear memórias sensíveis e, por isso, a mestranda pesquisadora e condutora da pesquisa garantirá o suporte necessário para situações de desconforto físico e/ou emocional a partir de uma preparação anterior com pesquisadores experientes em entrevistas neste sentido. Em caso de danos, você tem o direito de pleitear indenização, conforme previsto em Lei.

Durante todo o período da pesquisa e na divulgação dos resultados, sua privacidade será respeitada, ou seja, seu nome ou qualquer outro dado ou elemento que possa, de alguma forma, identificar-lhe, será mantido em sigilo. Todo material ficará sob minha guarda por um período mínimo de cinco anos. Para condução da entrevista é necessário o seu consentimento para utilização de um gravador, faça uma rubrica entre os parênteses da opção que valida sua decisão:

- () Permito a utilização de gravador durante a entrevista.
- () Não permito a utilização de gravador durante a entrevista.

As gravações serão utilizadas na transcrição e análise dos dados, sendo resguardado o seu direito de ler e aprovar as transcrições. Pode haver necessidade de utilizarmos sua voz em publicações. Faça uma rubrica entre os parênteses da opção que valida sua decisão:

- () Autorizo o uso de minha voz em publicações.
- () Não autorizo o uso de minha voz em publicações.

Pode haver também a necessidade de utilizarmos sua opinião em publicações, faça uma rubrica entre os parênteses da opção que valida sua decisão:

- () Permito a divulgação da minha opinião nos resultados publicados da pesquisa.
() Não permito a divulgação da minha opinião nos resultados publicados da pesquisa.

Pode haver também a necessidade de utilizarmos sua imagem em publicações, faça uma rubrica entre os parênteses da opção que valida sua decisão:

- () Permito a divulgação da minha imagem nos resultados publicados da pesquisa.
() Não Permito a divulgação da minha imagem nos resultados publicados da pesquisa.

Pode haver necessidade de dados coletados em pesquisas futuras, desde que seja feita nova avaliação pelo CEP/UFG. Assim, solicito a sua autorização, validando a sua decisão com uma rubrica entre os parênteses abaixo:

- () Permito utilizar esses dados para pesquisas futuras.
() Não Permito utilizar esses dados para pesquisas futuras.

Declaro que os resultados da pesquisa serão tornados públicos, sejam eles favoráveis ou não.

1.2 Consentimento da Participação na Pesquisa:

Eu, _____, abaixo assinado, concordo em participar do estudo intitulado **Buff no respeito, nerf no ódio: Abordagem sociológico a respeito da violência nos jogos eletrônicos**. Informo ter mais de 18 anos de idade e destaco que minha participação nesta pesquisa é de caráter voluntário. Fui devidamente informado (a) e esclarecido (a) pelo (a) pesquisador (a) responsável **Rodrigo Queiroz de Aguiar** sobre a pesquisa, os procedimentos e métodos envolvidos, assim como os possíveis riscos e benefícios decorrentes de minha participação no estudo. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade. Declaro, portanto, que concordo com a minha participação no projeto de pesquisa acima descrito.

Goiânia, de de

Assinatura por extenso do(a) participante

Assinatura por extenso do(a) pesquisador(a) responsável

ANEXO II - Roteiro de Entrevistas para o Público *Gamer*

1. Você acredita que a violência nos jogos eletrônicos podem influenciar o comportamento dos jogadores na vida real?
2. Na sua opinião, como você percebe a violência nos jogos eletrônicos?
3. Quais comportamentos você já presenciou ou sofreu em partidas de jogos eletrônicos que te causaram incômodo?
4. Na sua opinião, você acredita que o comportamento dos jogadores nos jogos eletrônicos reflete ou difere das atitudes e ações que eles teriam na sociedade?
5. Como você descreveria o seu comportamento ao jogar jogos *online*?
6. Como você avalia o papel das desenvolvedoras de jogos na mediação da toxicidade nessas comunidades? Na sua opinião, medidas mais rígidas de punição seriam eficazes ou seria necessário repensar estratégias mais amplas de regulação e/ou cultura comunitária dentro desses jogos?
7. Na sua opinião, como você avalia a presença de questões políticas nos jogos eletrônicos, em especial no que diz respeito à representatividade e diversidade? Na sua visão, esse aspecto contribui para enriquecer a experiência do jogador ou se trata de uma imposição de agendas externas ao meio dos games [jogos eletrônicos]?
8. Na sua percepção, quais fatores socioculturais contribuem para a toxicidade nas comunidades de jogos eletrônicos? Você observa diferenças na forma como jogadoras e outros grupos são tratados nesses ambientes? Como interpreta essas dinâmicas dentro do contexto mais amplo da cultura *gamer*?
9. Na sua opinião, qual seria o impacto de penalidades mais rígidas para comportamentos tóxicos em jogos eletrônicos?
10. Até que ponto você acredita que posicionamentos políticos podem intensificar a agressividade e o preconceito nas conversas entre jogadores em jogos eletrônicos?

ANEXO III — PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

UNIVERSIDADE FEDERAL DE
GOIÁS - UFG



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: Estudos a respeito da personalidade autoritária de jogadores de Call of Duty: Modern Warfare e Counter Strike 2

Pesquisador: RODRIGO QUEIROZ DE AGUIAR

Área Temática:

Versão: 1

CAAE: 86225025.1.0000.5083

Instituição Proponente: Faculdade de Ciências Sociais

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 7.478.411

Considerações Finais a critério do CEP:

Informamos que o Comitê de Ética em Pesquisa/CEP-UFG considera o presente protocolo APROVADO. A pesquisa foi considerada em acordo com os princípios éticos vigentes. Conforme Resolução CNS nº466/12, o pesquisador responsável deve: garantir que as pesquisas em comunidades, sempre que possível, traduzir-se-ão em benefícios cujos efeitos continuem a se fazer sentir após sua conclusão. Quando, no interesse da comunidade, houver benefício real em incentivar ou estimular mudanças de costumes ou comportamentos, o protocolo de pesquisa deve incluir, sempre que possível, disposições para comunicar tal benefício às pessoas e/ou comunidades; comunicar às autoridades competentes, bem como aos órgãos legitimados pelo Controle Social, os resultados e/ou achados da pesquisa, sempre que estes puderem contribuir para a melhoria das condições de vida da coletividade, preservando, porém, a imagem e assegurando que os participantes da pesquisa não sejam estigmatizados; assegurar aos participantes da pesquisa os benefícios resultantes do projeto, seja em termos de retorno social, acesso aos procedimentos, produtos ou agentes da pesquisa; assegurar aos participantes da pesquisa as condições de acompanhamento, tratamento, assistência integral e orientação, conforme o caso, enquanto necessário, inclusive nas pesquisas de rastreamento. Reiteramos a importância deste Parecer Substantiado, e lembramos que o(a) pesquisador(a) responsável deverá encaminhar ao CEP-UFG os relatórios parciais e o Relatório Final baseado na conclusão do estudo e na incidência de publicações decorrentes deste, de acordo com o disposto na Resolução CNS n. 466/12 e Resolução CNS n. 510/16. O prazo para entrega do Relatório é de até 30 dias após o encerramento da pesquisa, previsto para março de 2026.

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

GOIANIA, 31 de Março de 2025

Assinado por:
Rosana de Moraes Borges Marques
(Coordenador(a))