

SUELEN DE AGUIAR SILVA

Publicitária e doutoranda pela Universidade Metodista de São Paulo (UMESP). Tem experiência em atendimento e criação publicitária, produção e gestão de conteúdo para mídias digitais. É pesquisadora dos processos comunicacionais com foco na comunicação comunitária, alternativa, popular e mídia local e integrante do Núcleo de Estudos de Comunicação Comunitária e Local (COMUNI).

CLARISSA JOSGRILBERG PEREIRA

Docente da Universidade Regional de Blumenau (FURB) e dos cursos a distância da UnigraNet. Jornalista e doutoranda do Curso de Pós-graduação em Comunicação Social da Universidade Metodista de São Paulo -

VIDEOJOGOS PROIBIDOS: UMA REFLEXÃO À LUZ DO ENTRETENIMENTO E DO IMAGINÁRIO

Resumo: Os videogames proibidos são um tema polêmico por não haver um consenso entre a legalidade em proibi-los, bem como na interferência que causam na vida dos seres humanos. Desta forma, buscou-se compreender se a interseção jurídica sobre os jogos violentos no Brasil seria uma ação punitiva sobre toda uma construção imaginária que foi estabelecida. Para isso, objetivou-se compreender os videogames proibidos, em especial o Rapelay e Counter-Strike, por meio de uma pesquisa bibliográfica qualitativa sobre imaginário e entretenimento. Tal pesquisa faz-se relevante, pois os videogames são produtos comunicacionais relativamente novos se comparados aos outros meios de comunicação existentes e, com isso, carecem de estudos. Além disso, embora novos, já possuem considerável relevância, pois vêm sendo destaque tanto na economia quanto na quantidade de pessoas que interferem.

Palavras-chave: Videogames proibidos; Imaginário; Entretenimento; Cultura.

INTRODUÇÃO

Discutir sobre videogames no universo da comunicação é algo que aos poucos vem tendo adesão. Contudo, geralmente as reflexões estão atreladas à arte dos games, à usabilidade deles ou à interatividade e à autoria. Pelo menos para esta pesquisa encontramos poucos materiais que relacionassem os videogames à cultura, ao imaginário e à identidade.

A pouca adesão da temática pela academia não é reflexo do cenário mercadológico dos videogames. “Brasil é o quarto maior consumidor de games do mundo”, diz matéria da UOL . “O mercado mundial de jogos digitais movimentou, em 2011, cerca de US\$ 74 bilhões”, aponta a Agência Brasil” . “Indústria de games bate Hollywood” , afirma o Correio de Uberlândia. O que essas notícias, de fato, demonstram é que a adesão pelos games já pode ser considerada um fenômeno cultural e, ainda, que atinge diversas faixas etárias.

Se é difícil encontrar referências e reflexões sobre videogames e comunicação, mais difícil ainda é encontrar esses materiais quando restringimos ao recorte dos que foram proibidos por lei. Como são games proibidos não há dados exatos sobre eles, contudo, os poucos disponíveis não mostram que essa indústria oculta do entretenimento tem pouca adesão. No Youtube os vídeos sobre jogos proibidos ultrapassam a marca das 600 mil visualizações e há canais específicos como o *AmbuPlay* que discutem essa temática. A lista de jogos proibidos também cresce, entre os censurados estão: *Blood, Doom, Duke Nuken, Mortal Kombat, Postal e Requiem, Counterstrike e Everquest, The Crim e Bully*.

2- RECORTE METODOLÓGICO

Foi a partir da percepção da ampliação do cenário dos games e da ainda restrita discussão sobre eles que nos propusemos a discuti-los. Fizemos nosso recorte para aqueles que foram judicialmente proibidos de circular no país, fato este que tem gerado algumas discussões sobre a liberdade de expressão. Tal delimitação foi feita a partir do questionamento se tal interseção jurídica sobre os

jogos violentos no Brasil seria uma ação punitiva sobre toda uma construção imaginária que foi estabelecida socialmente e ao longo do tempo.

Por meio de uma pesquisa bibliográfica qualitativa objetivamos conceituar imaginário, relacioná-lo com o entretenimento e discutir sobre os videogames violentos à luz da teoria do imaginário e da contextualização da indústria do entretenimento. Para isso utilizamos autores como Silverstone (2002), Dejavite (2011), Maffesoli (2003), Kellner (2004), Mudado (2011) entre outros.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 Imaginário, uma mediação entre o real e o ficcional

A princípio pode parecer estranho falar de videogame e imaginário, pois na maioria das vezes ele é discutido pelo viés tecnológico. Contudo tal caminho pode ser considerado coerente uma vez que entendemos os videogames como um produto cultural e, logo, sendo fruto de um processo cultural está presente no imaginário de quem tem contato com ele e, claro, de quem o produz.

Posto isso, torna-se necessário, primeiro, contextualizar cultura e imaginário. Para tanto, recorremos a Maffesoli e retomamos a entrevista que ele concedeu à Revista Famecos em 2001. Na explicação dele, “a cultura pode ser identificada de forma precisa, seja por meio das grandes obras da cultura, no sentido restrito do termo, teatro, literatura, música, ou, no sentido amplo, antropológico, os fatos da vida cotidiano [sic], as formas de organização de uma sociedade [...]”. Já o imaginário, por sua vez, “permanece uma dimensão ambiental, uma matriz, uma atmosfera, aquilo que Walter Benjamin chama de aura” (2001, p.75).

Torna-se então impossível falar de imaginário sem falar de cultura. Magali Cunha (2011, p.38), ao expor a compreensão que possui sobre imaginário também demonstra a relação que ele tem com o processo cultural. Para ela, “a noção de imaginário surge em relação a tudo que se aprende visualmente do mundo e é elaborado coletivamente. Desse modo o imaginário diz respeito às expressões culturais e se modifica na configuração da identidade que cada cultura produz e sustenta como sua”.

Desta forma, podemos dizer que o imaginário é uma construção abstrata do real, uma vez que sua fonte de alimento está no cotidiano, está na vivência, está na cultura. Esta afirmação é de grande relevância se pensarmos que, de início, o imaginário era tido como oposto ao real. Como conta Mafessoli (2001, p.75), “em geral, opõe-se o imaginário ao real, ao verdadeiro. O imaginário seria uma ficção algo sem consistência ou realidade [...]”. Contudo, mesmo estando claro que o imaginário é construído pelo real será possível contrapô-lo ao ficcional?

A princípio a interrogativa acima pode aparentar ser plausível de uma resposta positiva, todavia não é no que cremos. Não contrapomos o imaginário à ficção, pois não podemos desconsiderar o real que há no ficcional, o qual pode ser explicitado de várias maneiras. Podemos exemplificá-lo, por exemplo, pela verossimilhança. Ou seja, quem assiste a uma peça ficcional precisa encontrar algo de real nela para que assista até o final. Se pela tela de sua televisão zumbis invadem o planeta Marte, você só permanecerá vendo a cena se houver algo de humano no zumbi ou algo de Terra em Marte ou alguma outra característica que seja verossímil a você que vê a cena. Desta forma, afirma Castro (online),

Ao contrapor realidade e ficção, retira-se o que uma significa para a constituição da outra, mutuamente. Não se pretende, ao retirar a oposição, igualar quixotesicamente as duas instâncias. Realidade e ficção não são opostos, mas são diferentes, interdependentes, complementares e, principalmente, intercambiáveis.

Podemos afirmar, então, que a ficção é, de certa forma, uma realização do imaginário. E, ainda, que, por vezes, o real e o ficcional se misturam nesta pós-modernidade em que vivemos. Quando a vida passa a ser acompanhada seriadamente por milhões de pessoas como nos reality shows, temos a ficção da vida real. Quando uma massa de pessoas gravam vídeos dançando e cantando para concorrer a uma participação em uma cena de uma novela, temos o real invadindo o ficcional. É neste sentido que concordamos com Castro (online) quando ela afirma que “[...] ficção e realidade são formadas do mesmo material do imaginário e a realidade não é apreendida e sim construída, numa dinâmica incansável com o imaginário”.

Concordamos com a premissa de que real e ficcional são claramente dois elementos intercambiáveis, contudo não podemos desprezar que isso é otimizado com ao papel dos meios de comunicação, os quais contribuem com o intercâmbio

destes dois elementos e, ainda, na alimentação e revelação do imaginário. É por este viés que Cunha (2011, p.46) afirma,

Os processos comunicacionais, em especial os midiáticos, são parte dessa dinâmica social e contribuem na construção imaginativa e imaginária social. Ou seja, são parte do “movimento perpétuo”, do processo de criação social incessante. Essa constatação indica que os caminhos para as pesquisas são férteis e precisam focalizar os componentes instituintes e constituintes da cultura das mídias com os seus discursos imagéticos, verbais e não-verbais, considerando-se produção, circulação e recepção e o imaginário social que alimenta os sujeitos que nelas estão “inter-agindo” e é alimentado pelas próprias mídias nessa “inter-ação”.

Ao pensar no papel da mídia enquanto esfera de negociação do imaginário e enquanto produtora do intercâmbio entre o real e o ficcional, não podemos desconsiderar que é praticamente no entretenimento que isto ocorre. Vejam, os dois exemplos acima, do reality show e da novela, objetivam entreter o telespectador. Ao falarmos de videogames também estamos falando de entretenimento, no qual também está presente o real e o ficcional. É o jogador, real, que age no ficcional. Podemos ainda exemplificar com os *cosplay* que levam a ficção para a vida real. Desta forma, temos no entretenimento um fértil campo para se pensar o imaginário, por isso, o próximo tópico propõe a discutir sobre entretenimento e videogames.

3.2 Por que falar de entretenimento e videogames?

É visível a ascensão que a indústria do entretenimento teve nos últimos tempos. Todos os tipos de entretenimento estão em alta. O importante hoje é se divertir. Até no trabalho empresas buscam cada vez mais ambientes diferenciados e criam espaços para o lúdico. Com a mídia não é diferente, não é necessário nenhuma análise profunda dos meios de comunicação para diagnosticar que a maior parte deles está voltada para o entretenimento.

Se utilizarmos a televisão como exemplo podemos notar que sua programação está estruturada em novelas, reality shows, programas de auditório, games musicais entre vários outros. Aliás, no caso da televisão, esse diagnóstico não é recente; em 1985 Marques de Melo já apontava que apenas duas horas de

cada dez da programação eram destinadas a informação e educação, as outras oito buscavam entreter.

É neste cenário de conquista constante de espaço do entretenimento que a indústria de games vem se sobressaindo. Como aponta Dejavite (2006, p.33) “outro setor de destaque é o de videogames, que movimentou mais de 10 bilhões de dólares no ano passado. Nada mais justo para um ramo que tem importância comparável à da indústria cinematográfica de Hollywood [...]”.

O entretenimento, seja qual for, é de grande importância na sociedade. Gabler (apud DEJAVITE, 2006, p.42) aponta que ele é “[...] uma forma de nos tornamos “sociais”, aprender papéis, normas e valores, ao lidar com os outros. Outrossim, em nosso divertimento expressamos a nós mesmos e as nossas culturas, tais como a dança, o esporte, as cerimônias e as comemorações”. É por manifestar a cultura e ter grande participação no cotidiano do sujeito que Silverstone (1999) defende que é necessário explorar a brincadeira como um instrumento de análise da experiência midiática e defender a ideia de que o estudo da mídia requer atenção à brincadeira.

Uma das funções do entretenimento está em deslocar o sujeito de um mundo real e refugá-lo em um que lhe dê prazer

Já o fato de servir como uma válvula de escape (aquele processo pelo qual o indivíduo se afasta de situações dominantes e reais de seu cotidiano e se desloca para os estados simbólicos e imaginativos), talvez seja a mais relevante de todas as funções. O escape funciona tanto positiva como negativamente. No primeiro caso, quando é estimulado pela narrativa da mídia, orienta o imaginário, ao incentivar maior criatividade individual. No segundo, funciona como um apelo comercial na busca de maior audiência (DEJAVITE, 2006, p.43).

Como apontamos acima, essa fuga ocorre do real para o ficcional e não podemos desconsiderar que a ficção também possui elementos reais. A ficção é uma realidade, ou seja, ela tem características do que é real e, por vezes, faz uso estratégico dele para se fazer mais próxima dos sujeitos como é o caso do uso dos recursos da realidade virtual e da realidade aumentada. É nesse sentido que Silverstone (1999, p.127) aponta que “esse brincar lança uma ponte não apenas entre mundos e realidades internos e externos, mas também entre mundos e realidades off-line e on-line”.

O que se constata também é que cada vez mais há a busca para que a ficção pareça ser real. “A qualidade gráfica da interface, a alta interatividade, as histórias associadas a qualidade do áudio, também fazem parte dos elementos motivadores sobre os jogos eletrônicos” (DOMÍNGUEZ; HERNÁNDEZ, 2010, p.24). Podemos afirmar, então, que os videogames são a fuga do real, contudo quanto mais reais forem mais sucesso fazem.

Outra mudança pela qual o videogame vem passando é o público que o acessa. Inicialmente ele era muito associado às crianças, atualmente seu público vem cada vez mais aumentando de faixa etária, pesquisas como a *Entertainment Software Association* apontam que a idade média do jogador está hoje entre 30 e 35 anos.

Tal mudança de faixa etária faz com que ocorra também mudança nos tipos de jogos produzidos, o que levou, inclusive, o Ministério da Justiça a atribuir classificação indicativa aos *games*. Ainda assim, os videogames violentos vêm causando preocupação na sociedade. “O que torna a questão polêmica e perturbadora é o fato de alguns games, cujo valor parece ser a pura e simples violência, alcançarem recordes de vendas no mundo. E os novos lançamentos são ainda mais violentos, com imagens ainda mais realistas” (MUDADO, 2011, p. 17). Alguns apresentam um índice de violência tão alto que chegam a ser proibidos de serem comercializados no país. É sobre isso que falaremos a seguir.

3.2.1 Contextualizando os videogames proibidos

Os videogames proibidos são geralmente pauta para uma discussão polêmica. Ainda há muitas incertezas nos prejuízos que eles geram ou não nos seus usuários, bem como se é correto proibi-los ou não. Sobre a proibição, há a lei que garante a liberdade de expressão e, com base nela, não deveria ser permitida a proibição da circulação de *games*. Conforme citam Leahy e Leite (2010, p.1)

De acordo com o artigo 5, inciso IX, da Constituição Federal, “é livre a expressão da atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura ou licença”. Desse modo, os jogos eletrônicos, por serem considerados forma de expressão da atividade intelectual, ou até mesmo artística, deveria, gozar da mesma garantia fundamental assegurada aos outros tipos de mídia.

E há também a lei de direito do consumidor 8.078/90 que proíbe a comercialização de produtos que sejam nocivos à saúde do consumidor. Outra falta de consenso está nos danos que os videogames causam ou não aos seus usuários. Como aponta Mudado (2011, p.16) “Não bastasse o fato de os jogos serem associados ao vício, o próprio videogame é alvo mais recente de ataques que, em geral, atingem as *mass media*. Os *games* vêm sendo acusados de provocar o comportamento violento nas pessoas”. Contudo, conforme explica Leahy e Leite (2010, p.39), “ocorre que os psicólogos ainda não entraram em consenso sobre a metodologia a ser utilizada nesse tipo de pesquisa [que investiga os prejuízos ou não que os videogames geram nas pessoas], o que enseja questionamentos quanto aos resultados positivos já encontrados”.

No caso da pesquisa de doutorado realizada por Tereza Mudado (2011, p. 27) não foi constatado que a violência dos jogos refletia na vida dos jogadores. A autora constatou com os 24 jovens investigados que eles “[...] não misturam a ação violenta no jogo com a ação violenta na vida, isto é, o contato com a realidade é preservado. O jogo pode mais facilmente se tornar uma expressão da vida do que o contrário”.

Embora ainda não haja consenso sobre os videogames, a proibição de alguns deles é fato. Como já foi dito anteriormente, entre os censurados estão Blood, Doom, Duke Nuken, Mortal Kombat, Postal e Requiem, Counterstrike (CS) e Everquest, The Crim e Bully. Ainda existem outros como o CS que em 2009 foi proibido, mas depois voltou a ser comercializado. A questão é que a proibição não se demonstra uma ação muito eficaz. Conforme explicam Domínguez e Hernández (2010, p.22), “a realidade é que atualmente os jogos eletrônicos, proibidos ou não estão disponíveis em meios midiáticos, acessíveis na Internet e fazem parte do cotidiano da criança, do jovem e do adulto”.

Além disso, é comum a justiça não acompanhar o desenvolvimento tecnológico. Há jogos que o pedido de proibição ainda está em processo na justiça, mas que se já são considerados ultrapassados por seus usuários. É o caso do jogo Doom que ainda aguarda uma decisão judicial, mas que já disponibilizou o código de programação do jogo na internet.

Sobre as proibições, as pesquisas que estudaram as decisões judiciais (DOMÍNGUEZ; HERNÁNDEZ, 2010 e LEAHY; LEITE, 2010) apontam que os

argumentos utilizados são, no geral, o de incitar a violência e de exibir conteúdos impróprios. Contudo, embasados na discussão teórica feita nos dois tópicos iniciais, de que os videogames são produções culturais e, portanto, fazem parte do imaginário, selecionamos dois jogos que foram proibidos para, então, discuti-los a luz da teoria aqui levantada.

4. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DE RESULTADOS

4.1 *RapeLay* e *Counter-Strike* aproximações culturais com o imaginário brasileiro

Dos mais de 12 videogames proibidos que conhecemos, escolhemos dois, de forma intencional, para discutir com base na teoria antes apresentada; são eles: *RapeLay* e *Counter Strike*. O primeiro foi criado em 2006 no Japão pela produtora Illusion e envolve aborto, estupro e pedofilia. Mudado (2011, p. 18) resume o enredo do *game* da seguinte forma,

O objetivo é atacar e estuprar uma mulher e suas duas jovens filhas numa estação de metrô. Após o ataque sexual se o jogador não for rápido o suficiente, de modo a não engravidar as mulheres, o abdômen de suas vítimas aumenta: quanto mais violentadas são, mais seu abdômen cresce. O jogador, então, precisa fazer com que suas vítimas abortem, sob pena de seu personagem ser jogado na linha do metro e morrer. Além disso, o *game* permite também o jogo em rede, modalidade em que vários jogadores podem atacar ao mesmo tempo apenas uma mulher.

As duas filhas são menores de idade, que estão no colegial. É o jogador quem escolhe o modo em que colocará o jogo, podendo ser estupro, estupro grupal, “barra de prazer”, em que as personagens são masturbadas, e outros. Entre os finais, além de o personagem poder morrer nos trilhos ou uma das personagens abortar, também é possível que uma das mulheres esfaquee o criminoso e gargalhe. A seguir algumas cenas do *game*.

Figura 1 – Imagens do jogo *RapeLay*



Fonte: Google imagens.

Este jogo é recheado de polêmicas, mas um dos fatores que mais geraram discussão é o modo estupro coletivo. Contudo, ao pensar sobre essa questão foi impossível não nos lembrar da cena da atual novela das nove (que em muitas regiões do país é exibida às oito horas¹), *Em Família*, em que uma cena de estupro coletivo foi exibida, quando uma jovem negra é violentada em uma vã na cidade do Rio de Janeiro por três homens. Embora muito criticada tenha sido essa cena, não podemos negar que ela é muito similar às várias notícias² que foram publicadas no ano passado em que mulheres vinham sendo estupradas em vãs do Rio de Janeiro.

Em hipótese alguma estamos defendendo que o jogo deve ser liberado porque ele aborda temas que estão em nosso cotidiano. O intuito não é esse, o objetivo deste trabalho vai além da questão da proibição dos jogos, busca relacionar como a ficção está relacionada com o real, com a vivência, com o imaginário; mesmo que em questões de violência extrema como nos jogos proibidos.

A questão é que mesmo um jogo de violência extrema como o *RapeLay*, vários elementos são encontrados em nosso cotidiano e, ainda, esse tipo de *game* encontra cada vez mais adesão. Como aponta Kellner (2004, p.10-11)

Enquanto algumas mulheres e produtores de jogos tentavam desenvolver jogadas menos violentas, mais estratégicas e inteligentes, os jogos mais vendidos eram justamente os espetáculos do capitalismo predatório e do militarismo machista e não o do mundo da paz, da participação e da cooperação.

¹ Uma das críticas está no fato de cenas de estupro pertencer a classificação indicativa dos 16 anos, em quanto a novela das nove pertence à classificação dos 12 anos.

² Um dos casos denunciados pode ser visto nesta matéria <http://veja.abril.com.br/noticia/brasil/turista-americana-foi-estuprada-oito-vezes-na-van-do-terror>. Acessada em 07 de julho de 2014.

Outro fato que torna polêmico o *RapeLay* é que ele aborda uma questão que ainda é tabu para os estudiosos da mídia: sexo e sexualidade. Ainda sobre esse videogame é preciso levar em consideração, como exposto no tópico um deste artigo, que a produção dos videogames é cultural. No caso do *RapeLay* a produtora é japonesa e, portanto, está inserida em uma cultura machista e patriarcal, na qual a mulher ainda busca por direitos e reconhecimento social. Segundo a Embaixada do Japão no Brasil, em 2000 foi criada uma lei para ajudar na busca por uma sociedade com igualdade de gênero³. Aliás, é por meio dessa percepção cultural que Silverstone (1999, p.122) afirma “de fato, uma análise mais profunda produz uma percepção de uma realidade mais complexa, psicodinâmica, e que relaciona a brincadeira, como uma atividade, tanto na construção da identidade de um indivíduo como com a mecânica da cultura como um processo e uma realização”.

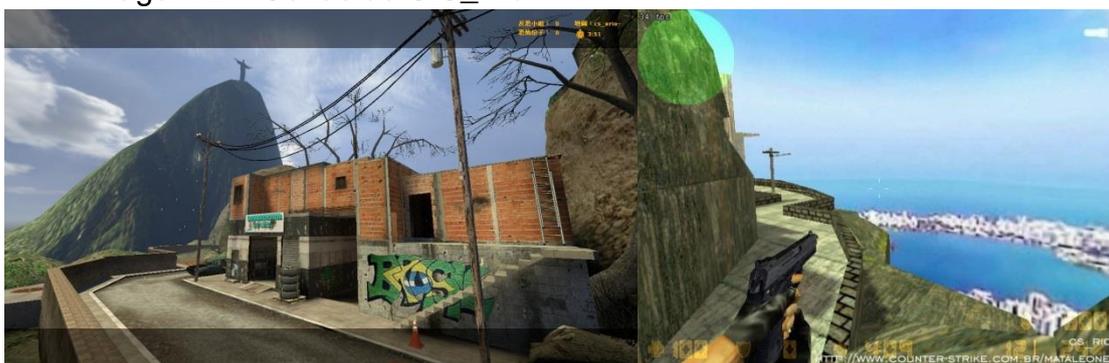
Já *Counter-Strike* popularmente conhecido por C.S teve sua proibição em janeiro de 2008, contudo a decisão foi revogada um ano e meio depois, em junho de 2009. É um dos casos que demonstra a falta de consenso que há sobre os videogames proibidos, a qual mencionamos no item dois deste artigo. A criação do C.S é atribuída ao Minh Le, canadense, e comercializado pela Valve Corporation, empresa norte-americana. Este jogo é considerado um divisor de águas na história dos *games*, pois ele propulsionou o jogo em rede, a abertura de *Lan houses*, e também foi com ele que a profissionalização dos jogos ganhou forte adesão, fazendo até com que muitos dos jogadores de CS passassem a ser patrocinados por empresas.

Uma questão importante do C.S é que ele é um dos primeiros videogames que possibilitaram competições entre jogadores de diferentes localizações por meio de uma máquina, o computador. Além disso, neste videogame é comum o uso de vários artifícios e programas que permitem aos jogadores trapacearem os outros. Como aponta Mudado (2011), os videogames, diferentemente de outros jogos, trazem outra relação com as regras, uma vez que permitem e estimulam a quebra de regras em prol da imaginação; não só por quem joga, mas também por quem cria o jogo. Tal questão também merece mais atenção dos estudiosos, essencialmente aos relacionados ao mundo da educação.

³ Informação disponível no <http://www.br.emb-japan.go.jp/cultura/genero.html>. Acessada em 08 de julho de 2014.

Há várias versões do C.S, umas, inclusive, que possibilitam que os jogadores interajam e criem suas próprias versões, nos deteremos à versão C.S_Rio, que é ambientada em uma favela do Rio de Janeiro e é produzido em primeira pessoa, ou seja, é como se a “mão” que atira fosse a do próprio jogador. Nela, três representantes da Organização das Nações Unidas são sequestrados e levados para o morro por traficantes do Rio de Janeiro, a polícia invade o local e dá-se início a um tiroteio. A imagem a seguir exemplifica cenas do jogo.

Imagem 2 – Cenas do C.S_Rio



Fonte: Google Imagens

Para qualquer leitor familiarizado com o Brasil tornaria irrelevante relacionar esse videogame com a quantidade de notícias de sequestro e tiroteio entre traficantes e policiais que acontecem nos morros, em especial, nos do Rio de Janeiro. Talvez este *game* seja tão real quanto é ficcional a seguinte exposição de Kellner (2004, p.10-11)

A organização terrorista Al Qaeda, ao seqüestrar aviões, converteu instrumentos de transporte em armas, quando atravessaram as Torres do World Trade Center e o Pentágono, em 11 de setembro. Os correios se tornaram os portadores da doença, do terror e da morte, quando o medo do anthrax no outono e no inverno de 2001 transformou simples correspondências em itens ameaçadores. E se espalharam rumores de que a rede de terror estava procurando instrumentos de destruição de massa como armas químicas, biológicas e nucleares para criar espetáculos de terror de proporções imprevisíveis.

Esses exemplos demonstram claramente a imbricação entre o real e o ficcional que discutimos no item um deste artigo, principalmente, por meio de Castro (online). Eles também nos possibilitam pensar a interferência que a cultura tem na concepção dos jogos. Em seu texto, Fabiano Curi (2006, p.192) discorre sobre a

influência que a cultura norte-americana tem na concepção dos jogos, uma vez que é a que concentra a grande parte da indústria dos *games*. Para ele,

Como boa parte dos jogos é concebida nos Estados Unidos, os enredos são compatíveis com o posicionamento ideológico daquele país. Governo, instituições militares e empresas de lá estão dedicando especial atenção aos jogos. Daí a presença de tantos títulos com temáticas que envolvem militarismo, capitalismo, comunismo, terrorismo, sociedade de consumo, democracia confrontada e outros assuntos relacionados aos interesses hegemônicos norte-americanos.

Um dos exemplos da citação acima está no próprio CS que é uma derivação do *Half-Life*, um jogo em que há disputa entre terroristas e não terroristas e que tem ações como a de salvar vítimas, desarmar bombas entre outros. Acreditamos que as exemplificações acima feitas nos permitem concordar com Mafessoli (2011, p.76) de que “não é a imagem que produz o imaginário, mas o contrário. A existência de um imaginário determina a existência de conjuntos de imagens. A imagem não é o suporte, mas o resultado”. Nessa perspectiva podemos falar que todas as imagens dos *games* acima mencionadas são sim resultado de um imaginário, que, claro, está inserido em um processo cultural.

CONSIDERAÇÕES

Com toda a exposição feita nos três tópicos deste trabalho, algumas considerações são plausíveis de serem levantadas. A primeira delas é a de que os videojogos proibidos e, por consequência, violentos não são produções aleatórias que tem grande impacto negativo em quem o joga. A questão é muito mais complexa uma vez que eles são, na verdade, fruto de processos culturais e reflexos dos imaginários existentes, às vezes muito mais nítidos em nosso cotidiano do que podemos pensar. Portanto, simplesmente proibi-los é revogar todo o envolvimento que eles têm com a realidade, ou ainda, é querer revogar a própria realidade. Por outro lado, é claro, não se pode desprezar que eles também ajudam a alimentar o imaginário, principalmente se levarmos em consideração que vivemos em uma sociedade conectada internacionalmente. Um dos videojogos que elucidamos aqui é, por exemplo, produção japonesa.

Outra consideração que precisamos fazer é que ao reconhecer a produção cultural que há nos videogames e a interferência que eles têm na sociedade retira-se o caráter de inutilidade, de sem sentido e de alienação do conhecimento comumente atribuído aos videogames. E, ainda, reconhece-se que eles são partes importantes na vida dos que os jogam e, por isso, carecem da atenção de quem pretende ajudar na compreensão dos fenômenos sociais, culturais e comunicacionais.

Embora os videogames estejam constantemente presentes na vida das pessoas até pouco tempo não eram notados e nem pesquisados. E, ainda hoje, são poucos os estudos sobre eles, embora haja um grande leque de elementos presentes neles e plausíveis de estudos. Sabendo-se que os *games* também interferem na construção do imaginário e são alimentados por ele, perguntamos como são retratadas as mulheres neles? Como o gênero e a raça são abordados pelos videogames? Com a mídia relata esse universo dos videogames? Há uma série de elementos presentes nessa plataforma que merecem ser observados.

Além disso, fica claro pelas abordagens teóricas que a ficção é também um reflexo do real, na verdade, mais coerente é apontar que o real e a ficção são intercambiáveis. Tal fato deixa clara a necessidade de se buscar compreender como esses jogos estão imersos no cotidiano e, ainda, como ajudam na construção e reconstrução da realidade; agindo entre o real e o ficcional e alimentando e se alimentando do imaginário.

Por fim, no caso dos videogames há uma questão que precisa muito ser levada em consideração nos estudos: a da vivência. Será que há diferença entre assistir e vivenciar uma cena de violência? Que a violência faz parte do cotidiano e do imaginário já é algo óbvio, agora quais as reações que uma simulação do real gera na vida de um sujeito é algo que ainda precisa ser investigado. O que sabemos é que essa questão, junto com as várias outras anteriormente levantadas, precisa ser estudada. Como afirma Curi (2006, p.194) “imprescindível [é] que o homem saiba ler o que se passa na mídia para que possa entender melhor o seu mundo”.

REFERÊNCIAS

CASTRO, Sandra de Pádua. O imaginário na construção da realidade do texto ficcional. **Revista transdisciplinar de telas e textos**. Minas Gerais: UFMG, 2007. Disponível em: <http://www.lettras.ufmg.br/atelaeotexto/revistatxt5/sandraartigo.html>. Acesso em: 03 de julho de 2014.

CUNHA, Magali do Nascimento. **Da imagem à imaginação e ao imaginário: elementos-chave para os estudos em comunicação e cultura**. In: BARROS, Laan Mendes de (Org.). Discursos midiáticos: representações e apropriações culturais. São Bernardo do Campo: Metodista, 2011.

CURI, Fabiano Andrade. Uma proposta para a leitura crítica dos videogames. a.XI. n.2. **Revista Comunicação e Educação**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2006. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/37579>. Acesso em 08 de julho de 2014.

DEJAVITE, Fábica Angélica. **INFOtenimento: informação + entretenimento no jornalismo**. São Paulo: Paulinas, 2006.

DOMÍNGUEZ, Arturo; HERNÁNDEZ, Vanderleide. **Análise de Jogos Eletrônicos violentos, proposta de cenários considerando a coletividade e regras numa perspectiva ética para o projeto de jogos eletrônicos solidários**. Florianópolis: 2010.

KELLNER, Douglas. A cultura da mídia e o triunfo do espetáculo. **Revista Líbero**. v.6. São Paulo: 2004.

LEAHY, Victor; LEITE, Fábio. **Liberdade de expressão e a censura dos jogos eletrônicos**. Rio: PUC, 2010.

MAFESSOLI, Michel. O imaginário é uma realidade. **Revista Famecos**. nº 15. Porto Alegre: agosto de 2011.

MARQUES DE MELO, José. Para uma leitura crítica da comunicação. São Paulo: Paulinas, 1985.

MEIRELLES, Sérgio Mendes. **A cultura do videogame: o papel do jogo eletrônico na significação da contemporaneidade**. Disponível em <http://www.cencib.org/simposioabciber/PDFs/CC/Sergio%20Mendes%20Meirelles.pdf>. Acesso em 08 de julho de 2014.

MUDADO, Tereza Harmendani. **O jogo de faz-de-conta como experiência social orientada para o futuro: um exame da vontade e da imaginação no interesse de jogar videogames entre os adolescentes**. Tese de Doutorado. Universidade de Brasília: Faculdade de Educação, 2011. Disponível em: file:///C:/Users/usuario/Desktop/2011_TerezaHarmendaniMudado.pdf. Acesso em 02 de julho de 2014.

SILVERTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Loyola, 1999.