



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

INSTITUTO DE HISTÓRIA

JOÃO GABRIEL MAIA

A VIOLÊNCIA E O VÍDEO GAME NOS ESTADOS UNIDOS: DIÁLOGOS
ENTRE MÍDIAS E O DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO EM *DOOM* (1993),
MORTAL KOMBAT (1992) E *NIGHT TRAP* (1992).

Uberlândia, 2018



JOÃO GABRIEL MAIA

A VIOLÊNCIA E O VIDEO GAME NOS ESTADOS UNIDOS: O DIÁLOGO
ENTRE MÍDIAS E O DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO EM *DOOM* (1993),
MORTAL KOMBAT (1992) E *NIGHT TRAP* (1992).

(1980-1990)

Monografia apresentada ao Instituto de História da
Universidade Federal de Uberlândia como
requisito à obtenção do título de graduação.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Mônica Brincalepe Campo

Uberlândia, 2018

JOÃO GABRIEL MAIA

Banca Examinadora

Profª Drª Mônica Brincalepe Campo

ORIENTADORA

Prof. M.e Marcos Ranier Fonseca

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Prof. Dr. Deivy Ferreira Carneiro

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Uberlândia, 2018

Agradecimentos

Ao fim de um cansativo e desafiante processo de pesquisa, leituras, escrita e infinitas correções, mudanças, desistências e ideias distintas, aproveito deste pequeno espaço para agradecer a tudo e todos que fizeram deste trabalho que para mim, neste momento, significa muito.

Olho hoje para esse simples trabalho como uma grande oportunidade que tive de dar lugar à minha voz, pensamentos, colocar em prática estes anos de estudo e aprendizados e deixar uma pequena marca pelo caminho que trilhei até o momento, uma marca que espero lembrar no futuro e orgulhar-me de ter insistido no estudo da História, ter conhecido as pessoas que conheci, apanhado da forma que apanhei mas ter enfrentado tudo até o fim – ou pelo menos, este “fim”. Posso talvez futuramente encarar a simplicidade de minha escrita ou a rudimentaridade do que pude fazer, mas ainda assim, lembrarei-me deste como o momento em que fiz aquilo que acredito ser certo, o melhor que pude e com aquilo que sei.

O vídeo game sempre foi uma paixão, um passatempo, um interesse. Ainda assim, ouvi por vezes alertarem-me sobre a dificuldade de se trabalhar com tal tema e de sua aceitação na academia, de afastar-me de meus interesses e buscar enxerga-los de longe. É por isso que dedico este primeiro espaço ao agradecimento da professora e orientadora Dr^a Mônica Brincalepe Campo por ter possibilitado o enfrentamento deste desafio, permitindo que este trabalho hoje possa existir. Agradeço imensamente todos os momentos de orientação, de ensino, sua infinita paciência com minha desorganização e com o caos que consigo fazer com coisas que poderiam ser simples. Agradeço sua presença como professora, orientadora e exemplo que me sempre lembrarei. Adiante, agradeço imensamente à banca examinadora, Prof. Dr. Deivy Ferreira Carneiro e Prof. M.e Marcos Ranier Fonseca, por terem aceito o convite e pela leitura e avaliação do trabalho.

Deste modo, reservo este seguinte espaço para agradecer não alguns, mas todos os professores com quem tive contato, independente do tempo ou da forma, sendo estes os professores doutores Marta, André, Ana Paula, Ana Flávia, Marcelo, Rodrigo, Aléxia, Paulo Sérgio, Regina, Carla, Alcides, Cleber, Deivy, Florisvaldo, Paulo,

Gilberto, Guilherme, Jean, Lainister, Newton, Dilma, Jacy, Kátia, Mara, Maria Andréa, Valéria e todos aqueles que trabalham diariamente pela manutenção do curso. De uma forma ou de outra, foram todos excepcionalmente importantes para que hoje possa olhar para minha trajetória e reconhecer que graças a estes pude ter uma boa formação tanto profissional quanto pessoal.

Agradeço a todos os amigos de Uberlândia que conheci nesta jornada e que estiveram presentes durante o curso, seja nas conversas absolutamente imprevisíveis do C.A., em sala de aula ou fora da universidade. Bruno, Fabrício, Felipe, Renata, Jéssica, Débora, Winnie, Heloisa, Igor, Nicolás, Jordan, Luiz Otávio, João Paulo, Paulo, Vithor, Susan, Gabriel, Julia e todos que tive o prazer - e sorte - de conhecer durante estes anos de curso. As discussões, risadas, apoio, brigas e tudo que compõe essa coisa louca que é o contato humano mudaram minha cabeça, minhas perspectivas, me proporcionaram sonhos e experiências que ficarão para sempre em minha memória.

Aos amigos de longa data, Caio, Caique, Guilherme, Pedro, Kassiano, Giulia, Arthur, Matheus e os muitos com quem vivi, agradeço imensamente por estarem sempre presentes, me darem a oportunidade de construir relações significantes e serem essenciais na vida, seja me fazendo ter ataques de fúria nas horas de jogo ou pelo simples fato de existirem.

Agradeço aos pequenos seres de quatro patas, meu parceiro Dick que passou seus dezesseis anos de vida ao meu lado, sendo um dos maiores companheiros que tive em minha vida, à Nina e Priscila por terem sido o alívio cômico dos últimos meses e todos os serezzinhos que alegam a UFU.

Na categoria de objetos inanimados, agradeço às minhas fiéis guitarras que foram companheiras do início ao fim, ao meu computador que não me deixou na mão e armazenou com o maior zelo os milhares de arquivos “monografia.doc” espalhados por todos seus cantos mais obscuros e agradeço especialmente à discografia de Bruce Springsteen por proporcionar a trilha sonora que mais preencheu estes dois anos de percurso. Agradeço por fim à entidade Internet por ser - literalmente - a fonte de 80% da informação encontrada no caminho de desenvolvimento deste trabalho.

Dedico este último momento aos que devo minha vida, tudo que tenho, o que sou, o que quero ser e o que pude fazer até o presente. Dedico este momento a aqueles que integram meu passado e alimentam meus sonhos de futuro, aqueles a quem sou eternamente grato por tudo que foram e são por mim, sendo estes meus tios Paulo, Kátia, Marcus, Beto, José, meus avós Nilson, Edir, José e Josefina, bisa Maria, meus primos, Leonardo, João, Matheus, Junior e todos aqueles que fazem partes daquilo que para mim é o mais essencial: minha família.

Ao meu irmão, eterna gratidão por compartilhar uma vida com você, que é, independente de qualquer coisa, um exemplo para mim. Aos meus pais, Luciana Mari e Nilson Maia, todo o amor do mundo, toda a gratidão, todo meu esforço, toda minha vontade. Devo-lhes tudo e espero um dia ser motivo de orgulho assim como vocês são o para mim o real sentido de tudo.

In my life, I've loved them all
LENNON, John. (1965)

*Story in a game is like a story in a porn movie.
It's expected to be there, but it's not that important.*

CARMACK, John (2003)

Resumo

O seguinte trabalho tem o intuito de resgatar e discutir a relação entre o vídeo game e a violência na década de 1990, investigando a repercussão midiática e política do lançamento dos jogos Mortal Kombat (Midway Games Inc, Arcade, 1992), Night Trap (Digital Pictures, Sega CD, 1992) e Doom (Id. Software, MS DOS, 1993) em território norte-americano. A primeira metade da década supracitada foi marcada por inúmeras propostas do legislativo, em audiências públicas, para tratar da representação da violência em mídias como a televisão, o cinema e o vídeo game. Em conjunto, o debate da forte presença da mesma na sociedade estadounidense no que diz respeito à criminalidade e acesso a armas de fogo permeava os noticiários, discursos oficiais e argumentos em prol de regulamentação de tais produtos e obras formaram o cotidiano no poder legislativo. Amparando-me especialmente na interpretação de Douglas Kelnner e Henry Jenkins sobre o conceito de Cultura de Mídia e Convergência na sociedade contemporânea, e em trabalhos complementares como Karlsen (2014) e Hadzinsky (2014), busco constituir um repertório teórico metodológico para discutir as audiências conjuntas entre o judiciário e o comitê de assuntos governamentais do senado sobre tema da violência no vídeo game em 1993 e 1994, a partir da documentação gerada no ESRB – *Entertainment Software Rating Board* - Tal debate inicial busca elencar e problematizar as questões levantadas em encontros públicos, procurando mapear as razões elencadas, além de buscar quais são os grupos em disputa e quais seriam as demandas exigidas. Questionamos por que os jogos inspiraram esta discussão e o que a indústria em foco representava para a sociedade estadounidense até o aquele momento, problematizando, assim, duas questões em segundo momento: o que foi o vídeo game na década de 1990 e como se constituía a violência em tal mídia.

Sumário

Introdução.....	10
Capítulo 1- A Violência na década de 1990 e o Vídeo game.....	14
1.1.1. O quê, Como e Onde.....	14
1.1.2. O panorama necessário.....	15
1.1.3. Definições e conceitos técnicos do Vídeo Game.....	16
1.2.1.Os Cavaleiros do Apocalipse: A trajetória de Mortal Kombat e Night Trap	20
1.2.2. O Apocalipse: A audiência pública.....	23
Capítulo 2 – A indústria, tecnologia e o consumidor do vídeo game no contexto norte-americano.....	29
2.1.1. 1980 e 1990 na sociedade americana.....	29
2.1.2. Três décadas de tecnologia.....	34
2.2.1. Consoles e Arcades: “O quê”?.....	36
2.2.2. A Imagem do Vídeo game: “Para quem”?.....	38
2.3. Retomando as questões.....	50
Capítulo 3 – Diálogos, construções e a tecnicidade da violência.....	54
3.1.1. Identificando Diálogos: O Vídeo game e a cultura pop.....	54
3.1.2. Licenciamento, adaptações e apropriações da cultura pop no vídeo game..	55
3.2. A Apropriação: O Desenvolvedor consumidor.....	66
3.3. A Violência como estratégia, produto, temática e mecânica:.....	72
3.4. Conclusões.....	84

Lista de Figuras

Figura 1: Ciclo de <i>Gameplay</i>	19
Figura 2: Excerto de relatório de atividades legislativas 1996.....	29
Figura 3: Gráfico de crimes nos Estados Unidos 1980-2014.....	33
Figura 4: gráfico – assassinatos por arma de fogo nos Estados Unidos.....	34
Figura 5: TAPPER, Midway Games Inc. 1984.....	39
Figura 6: VS. TENNIS, Nintendo, 1984.....	40
Figura 7: VS. Pinball & VS. Golf 2-in-1, Nintendo, 1984.....	41
Figura 8: Konami GT, Konami, 1985.....	42
Figura 9: peça publicitária, Nintendo, 1986.....	43
Figura 10: Magnavox Odyssey, 1974.....	44
Figura 11: Sears Video Arcade.....	45
Figura 12: Propaganda Magnavox Odyssey Game System, 1974.....	46
Figura 13: Poster Mortal Kombat, 1992.....	47
Figura 14: “Invasion Of the Nintendoids”.....	48
Figura 15: Propaganda NES de Toys R’ Us.....	49
Figura 16: Contra, NES capa norte-americana. Konami 1988.....	63
Figura 17: Capas Army of Darkness (Raimi, 1993) e Duke Nukem 3D (3D Realms, 1996).....	65
Figura 18: Capa Doom (ID Software 1993) por Don Ivan Punchatz.....	65
Figura 19: Controles de vídeo games e os padrões de <i>layout</i>	78

Introdução

Com cerca de cinquenta anos de existência, o vídeo game hoje ocupa espaço notável nas mais diversas regiões do globo, tendo como polos de desenvolvimento os Estados Unidos da América, a Europa e Japão. Tal indústria, em constante crescimento, já ocupa o posto de forma de entretenimento mais lucrativa e com maior movimentação financeira do mundo.

Dentro de poucas décadas, vê-se a rudimentariedade e simplicidade de *Pac Man* (Namco, 1980) e *Space Invaders* (Taito, 1978) ceder lugar para jogos de complexidade tamanha que desafiam a percepção de real e virtual. Ao mesmo tempo em que o ultrarrealismo e o gigantismo de milhões de dólares, centenas de horas de conteúdo interativo, realidade virtual e muitas outras façanhas das produções das grandes desenvolvedoras são utilizados para demonstrar o patamar que se encontra hoje o mercado de jogos, o desenvolvimento do setor independente e o desmembramento para novas áreas do negócio - como a plataforma mobile - seguem em constante crescimento.

A década de 1990 pode ser elencada como um momento particular na indústria do vídeo game por esta ter sido submetida ao debate legal na América do norte, sendo o um dos períodos de maior euforia no que diz respeito às possibilidades da mídia e seus efeitos, culminando no esforço de regulamentação autogerido pela mesma que fundara o *Entertainment Software Rating Board*.

Ao lado do público amplo, se vê o sucesso comercial de jogos com temáticas e mecânicas extremamente violentas, a incapacidade de compreensão de novas faces que a mídia parecia tomar por aqueles distantes desta, o pânico moral da inabilidade de controle e dissuasão da interatividade por parte da legislação vigente. Ao lado do desenvolvedor, inúmeros sujeitos experimentando as diversas possibilidades de uma indústria consideravelmente nova e de uma tecnologia computacional que se desenvolvia a um ritmo quase selvagem, enfrentando a seus pares em busca do sucesso comercial e posição de conquista no mercado. Assim como em qualquer outra mídia, estes diferentes sujeitos disputam espaço com ideias distintas do que vem a ser o vídeo game e, dentro de um mesmo projeto, discursos conflitantes frutos da heterogeneidade do trabalho em equipe são forçados a compartilhar lugar e produzem, ao final do processo, uma síntese que permeia a obra.

A afirmação de Carmack¹ tem sentido amplo para este trabalho, pois expõe uma visão única sobre a mídia, independente das demais vozes e que não pode ser atribuída como certa ou errada, esta apenas é mais uma perspectiva em meio a outras mil que buscam definir algo extremamente plural.

O vídeo game, a passos ainda curtos, ganhara espaço no cenário acadêmico nos últimos anos nas mais diversas áreas. Talvez pela sua inegável presença como fenômeno sociocultural e indústria de entretenimento mais lucrativa da história ou talvez não. Porém, a questão da violência nos jogos é constantemente trabalhada no que diz respeito aos seus desdobramentos, ou seja, os efeitos que se emanam no contato com tal violência, ligando-o a uma perspectiva coercitiva de “ensinar maus hábitos” ao público que o consome, trabalhando o problema do vício no jogo. Pouco se discutiu até então sobre o que viria antes dos efeitos, sendo isto a construção da mídia, a sociedade na qual esta existe, os diálogos e relações que esta explora para com seu contexto, ou as demais mídias próximas, como o cinema, a música e os quadrinhos. O objetivo definido a este trabalho é enfrentar o desafio de contextualizar a violência no vídeo game em seu momento histórico e apresentar ao menos uma forma de compreensão da concepção da mídia interativa que possibilita o surgimento e valorização da violência realista em suas obras.

É essencial pontuar que a utilização ampla do conceito “vídeo game” se faz de maneira proposital. Estabelecendo relação com o aparelho – console ou plataforma – e/ou aos jogos, tal escolha de uso se justifica no caracterizar do conceito de forma a indicar a um imaginário que engloba ambos, que aponta a ideia da indústria da mídia interativa, a um senso comum que generaliza o vídeo game, que constrói o link entre a obra em si e o suporte tecnológico que lhe dá possibilidade de interação e assim indicando à mentalidade que será explorada ao longo do texto: a diversidade e dimensão de tudo que circunda o termo.

De forma sucinta, este texto pretende lançar olhares à década de 1990, à chamada terceira geração da indústria dos vídeo games - o momento marcado pela disputa de monopólio entre *Sega* e *Nintendo*, as oscilações do setor de fliperamas e a valorização do computador como plataforma de jogos - e as controvérsias fomentadas por jogos

¹ Desenvolvedor programador de video games estadunidense, passando por empresas como Id Software e Oculus VR. Seus jogos mais famosos são Doom e Doom II (1993 e 1994), Quake, Quake II e Quake III (1996, 1997 e 1999).

como *Doom* (Id Software, 1993), *Mortal Kombat* (Midway, 1992) e *Night Trap* (Digital Pictures, 1992) sobre a violência nos jogos que ocasionara na discussão sobre o tema no congresso norte-americano. A tradução dos discursos referenciados durante o trabalho fora feita pelo autor deste texto com intuito de exemplificar a interpretação de cada excerto².

Sob a perspectiva de tais fatos, busco, a primeiro momento, investigar as construções da imagem do público consumidor em questão, as diferentes facetas dentro da mesma indústria e como se fomentou o *media panic*³ - pânico da mídia - com relação à estética e à mecânica violenta dos jogos acima citados⁴. No capítulo inicial, este exercício é feito pelo estudo da audiência pública de 1993 com o tema da violência no vídeo game e seus desdobramentos para o concreto, ou seja, as relações que permeiam a indústria dos jogos, desenvolvedores, consumidores e o aparato legal mobilizado para discutir o tema, e como outras mídias também surgem como focos de debate sobre a mesma temática. As questões que dizem respeito à imagem do consumidor produzida – a criança como público-alvo - serão problematizadas pela interpretação do discurso daqueles que estavam presentes na audiência, além de analisar ainda as peças publicitárias divulgadas por diferentes partes da indústria.

Em segundo momento, pretendo inicialmente analisar os diálogos estabelecidos direta e indiretamente entre o vídeo game, a indústria cinematográfica, a audiofônica e outros fenômenos socioculturais dos discursos dos produtores e da recepção dos jogos para inquirir sobre como a questão da violência como temática pode ser vista como um

² O conceito de violência é, neste trabalho usado em consonância com a utilização do mesmo durante a audiência estudada, ou seja, apontando à violência de, especialmente, duas formas. Primeiramente, este indica ao exercer intencional de forças sobre alguém ou propriedade a fim de subjugar, ameaçar, agredir ou causar dano físico a este, estabelecendo forte relação com ações transgressoras da lei – o assassinato, agressão, roubo, estupro e outros crimes. O segundo uso diz respeito a uma abordagem ampla, consideravelmente relacionada ao mundo artístico e cultural, que indica a desdobramentos imagéticos da violência citada, como o sangue, a morte como ideia e representação, as armas de fogo, o satanismo e outros fragmentos que se destacam no campo audiovisual e interativo. A discussão será resgatada posteriormente no terceiro capítulo do trabalho.

³ KARLSEN, Faltin. “Analysing the History of Game Controversies”. In: *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*, Routledge 2015. pp. 15-32; Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/280555272_Analyzing_Game_Controversies_A_Historical_Approach_to_Moral_Panics_and_Digital_Games> acesso em 2 de outubro de 2018

⁴ A expressão pânico de mídia diz respeito a um desdobramento da ideia de pânico moral, que refere-se à criação e alimentação de um sentimento de perigo, inquietação ou ameaça à valores e interesses sociais com o aparecimento de novas formas de comportamentos julgados por atípicos pela mídia e/ou grupos da sociedade, estereotipando-os e produzindo um contraste dentre tais e problemas sociais do plano de fundo contextual que os englobam. Tal reação desproporcional com relação estes comportamentos, episódios, condições pode também ser associado a novas mídias e suas potencialidades, indicando assim à expressão “pânico de mídia”.

elemento que transita entre diversos universos sob formas diferentes, tendo como foco os três jogos anteriormente citados. Posteriormente busco discutir sob o amparo de Douglas Kellner⁵, Henry Jenkins⁶ e Michel de Certeau⁷ como as afirmativas abstraídas das questões anteriores podem ser compreendidas dentro de uma perspectiva da cultura de mídia, da convergência de mídias e os desdobramentos do consumo na relação consumidor e produtor na sociedade americana da época.

Por fim, resgato a discussão que diz respeito às tecnicidades e tecnologias que amparam a existência concreta da indústria em questão, e como particularidades do desenvolvimento computacional podem abrir espaço para a apropriação das temáticas violentas sob a estética do realismo nos jogos estudados neste trabalho. Para tal, recorre-se então aos relatos de produção dos jogos, estudos sobre a ciência da computação, às possibilidades tecnológicas da época e as perspectivas de compreensão da mídia pelos desenvolvedores e teóricos desta para viabilizar uma forma de entendimento da relação entre esta tecnologia, os discursos da época, as apropriações da cultura em questão e os produtos que instigam a problemática: a construção da violência no videogame na década de 1990.

⁵ KELLNER, Douglas. “A Cultura da Mídia” estudos culturais: Identidade e política entre o moderno e o pós-moderno / Douglas Kellner ; Tradução de Ivone Castilho Benedetti. Bauru, SP: EDUSC, 2001

⁶ JENKINS, Henry. “Cultura da Convergência”. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

⁷ CERTEAU, Michel de. “A Invenção do cotidiano”. 3 ed. Trad. Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis: Vozes, 1998

Capítulo 1

A Violência na década de 1990 e o Vídeo game

1.1.1 O quê, Como e Onde.

Este capítulo inicial busca resgatar os acontecimentos da terceira década de existência da indústria do vídeo game nos Estados Unidos da América, 1990, as audiências públicas realizadas no congresso americano a respeito do retrato e presença da violência na mídia que desencadeara grande reação e cobertura de imprensa e processos legais. Reconstruindo os fatos e debates alimentados neste período específico, apresentando os personagens históricos envolvidos e as obras e produtos que circularam pelo cenário, buscamos, portanto, idealizar ou reacender problemáticas sobre o tema da construção da violência nos jogos digitais interativos na década supracitada.

Amparando-me especialmente nos conceitos da cultura de mídia, convergência e consumo na sociedade contemporânea e em trabalhos complementares como Karlsen⁸ e Hadzinsky⁹, busco discutir de forma minuciosa as audiências conjuntas do judiciário e o comitê de assuntos governamentais do senado a respeito da violência no vídeo game em 1993 e 1994, documento que instiga o presente trabalho e gerou como produto o ESRB¹⁰.

Tal debate inicial busca elencar e investigar as questões levantadas pela audiência e suas razões, compreender quais são as vozes propagadas na mesma, quais as demandas exigidas, quais Jogos e por que inspiraram esta e o que a indústria em foco representava para a sociedade estadunidense até o presente momento. Deste modo, o estudo do processo legal e de seus desdobramentos compõe a justificativa para a escolha das demais fontes a serem trabalhadas no capítulo seguinte, sendo estes os jogos, *Mortal Kombat* (Arcade, Midway Games inc. 1992) *Doom* (MS-DOS, Id Software 1993) e *Night Trap* (Sega CD, Digital Pictures 1992) citados durante ambos os encontros no senado americano e majoritariamente referenciados na cobertura midiática do caso.

⁸ Leituras sobre a história das controvérsias no videogame e a conceituação da ideia de pânico moral e Pânico de mídia - “Moral Panic” e “Media Panic”.

⁹ Olhares sobre as primeiras décadas da indústria e suas particularidades.

¹⁰ Orgão norte-americano de proposição e informação de faixa etária para os jogos - “Entertainment Software Rating Board”

Ressalta-se que o papel deste primeiro capítulo apresentado é o de iniciar a construção da problemática, resgatar as fontes, discursos e diálogos na temporalidade estabelecida e buscar expor os questionamentos levantados na mesma, possibilitando que hipóteses e perspectivas sejam apresentadas no capítulo seguinte.

1.1.2. O panorama necessário.

Remontada através desta pesquisa, a problemática deste trabalho surge nas entrelinhas do debate que se desenrolara na sociedade americana em 1993 e 1994, das audiências extraordinárias do senado presididas pelos senadores Joe Lieberman e Herbert Kohl, convocando representantes do que estes se referem como a “indústria do vídeo game”, de grandes redes de comércio nacionais, multinacionais e representantes de organizações não governamentais para abordar o tema da “violência no vídeo game”.

O panorama a ser apresentado é extremamente necessário. É possível dizer que por si só, este esconderia os plurais momentos primordiais que possibilitam o desabrochar do processo em questão, buscando o dinamismo do debate passado e a identidade dos vários sujeitos envolvidos.

Este, portanto pavimentará a rota inicial para os espaços a serem percorridos pela pesquisa a seguir, possibilitando o detalhamento de forma técnica dos processos de produção e tecnologias empregadas na confecção das obras, parte negligenciável para a análise dos jogos e para a compreensão de suas mecânicas, narrativas, vocabulário próprio da mídia, inspirações e diálogos, seu tempo e espaço, objetivos e produtores.

O que está em foco é uma leitura das obras e de seu tempo, buscando compreender a historicidade da mídia como um todo, suas relações para com a sociedade em voga nas mais diversas esferas, e também uma forma de produzir um trabalho de viés cultural, porém, a todo momento interconectado com a complexidade e heterogeneidade das realidades nas quais estes existem, dialogando de forma necessária com demais campos do saber e interrogando diversas fontes e temporalidades.

Para tal discussão, vejamos os anos 1990 e a maneira como o debate foi realizado, perscrutando a questão da construção da violência no vídeo game por meio das distintas perspectivas dos atores envolvidos.

1.1.3. Definições e conceitos técnicos do Vídeo Game

É importante para a compreensão deste texto que o leitor vislumbre ao menos brevemente algumas das características técnicas do que vem a ser chamado de jogo e/ou vídeo game durante o mesmo. Por definição¹¹, este é algo jogado pela manipulação de imagens em uma tela - ou forma de *display* visual - através do controle e operação de botões ou dispositivos pelo jogador. Porém, tal definição é insuficiente para que possamos entender a mídia para além do óbvio ou o simplista.

Esposito¹² caracteriza o vídeo game como um jogo em que jogamos através de um aparato audiovisual que pode ou não ser baseado em uma narrativa ou história. Para esta fazer sentido, o autor regressa ao debate do significado da ideia de jogo de forma ampla através de Eric Zimmerman no qual o jogo é visto como uma atividade interativa voluntária cujos jogadores seguem regras que limitam seus comportamentos, exercendo um conflito artificial que se finaliza num desfecho quantificável ou não.

No mundo do jogo portanto, o que diferencia em termos técnicos o “*vídeo game*” do “*game*” é o fato de que, neste primeiro, o jogo e as ações do jogador se desenrolam através de um tipo de computador, adicionando automação e complexidade, possibilitando que o próprio jogo calcule e sustente suas regras impostas - por limitações pré-planejadas da interação ou técnicas¹³. Utilizando-se de exemplos, comparemos o xadrez com os jogos digitais.

As regras num jogo de xadrez ditam o comportamento de cada peça. De acordo com a limitação espacial - o tabuleiro - e de tempo - o turno de cada jogador - é dado ao jogador uma quantidade limitada de ações de acordo com o que estas regras permitem, ou seja, só é possível movimentar determinadas peças para determinados espaços e uma por rodada. O fim quantificável diz respeito à um final com vencedor, a existir uma meta no jogo - que é derrotar o adversário - pois o jogo termina no momento em que um

¹¹ Uso e significado disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/video-game>> acesso em 2 de outubro de 2018

¹² ESPOSITO, Nicolas. A short and simple definition of what a videogame is. University of Technology of Compiègne 2005. p. 2

¹³ É possível dizer, portanto, que a limitação diz respeito a linguagem/código do jogo, ou seja, não é possível executar comandos que não estejam compreendidos pelo código computacional desenvolvido. Em situações específicas quando o jogo rompe com suas regras estabelecidas pelo código e o design, referimos a tais como “bugs”.

dos jogadores consegue aplicar o chamado xeque-mate em uma das peças - o rei - de seu adversário¹⁴.

No campo digital, parte disso se mantém. *Mortal Kombat* (Midway Inc. 1992), por exemplo, um jogo de luta¹⁵ onde dois jogadores se enfrentam fisicamente, disponibiliza aos dois jogadores um espaço - a arena de combate - um limite de tempo - seja este num temporizador para cada rodada que pode ser desativado ou na barra de energia dos jogadores, que é drenada ao ser atingido por um golpe acarretando a derrota caso a energia se esvazie - e um desfecho quantificável, vencer o oponente ao aplicar o número suficiente de golpes.

A diferença neste aspecto é o fato das regras do jogo serem impostas de forma automática pelo próprio sistema computacional que comporta o jogo, ou seja, o jogador não pode executar movimentos que não estejam de alguma forma programados para serem permitidos, estando sempre sujeito aos limites da própria tecnologia criada. No caso de *Mortal Kombat*, o jogador não pode aplicar golpes diferentes do que os que foram programados e computados, não pode sobreviver por mais tempo além da sua barra de energia, pois as regras são, como descrito, autogeridas.

O elemento narrativo citado é mais um a ser pensado, pois no vídeo game, por meio do recurso audiovisual, é possível contextualizar graficamente os elementos do jogo por meio da arte digital.

Um exemplo disso se dá entre jogos como *Hovortank 3d* (1991), *Catacomb 3d* (1991), *Wolfenstein 3D* (1992) e *Doom* (1993). Todos estes jogos funcionam de maneira similar, em que o jogador controla um avatar digital - um personagem no computador - pela perspectiva do mesmo¹⁶ e tem a possibilidade de derrotar os inimigos do cenário através de magias, disparos de tanque ou armas de fogo. Porém, a diferença contextual entre os mesmos é vista na representação dos elementos citados - inimigos, cenário, avatar e armas/magias.

¹⁴ Ou no empate entre ambos os jogadores.

¹⁵ Definição breve de “jogos de luta” em: <<https://www.techopedia.com/definition/27154/fighting-game>> acesso em 18/09/2018

¹⁶ O gênero foi posteriormente definido de *First Person Shooter*, jogos comumente envolvendo armas e a possibilidade de resolver os conflitos e obstáculos com as mesmas e observar os mundos criados pelos olhos do avatar virtual. Definição e mais exemplos disponíveis em: <<https://www.techopedia.com/definition/241/first-person-shooter-fps>> acesso em 18/09/2018

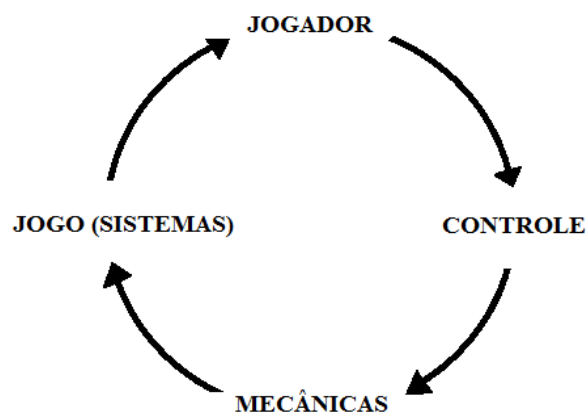
Os inimigos podem ser entendidos como obstáculos. Em cada jogo, este obstáculo pode ser representado como soldados nazistas em *Wolfenstein 3D* ou como criaturas do inferno em *Doom*. O avatar do jogador em *Hovertank 3D* é representado por um tanque de guerra, e em *Catacomb 3D* por um feiticeiro. Os cenários em *Doom*, uma base lunar em Marte e o inferno são substituídas por labirintos nos outros jogos citados. Por fim, as armas, que podem ser entendidas como ferramentas dadas ao jogador para lidar com os obstáculos são compreendidas como magias em *Catacomb 3D* e armas de fogo futuristas em *Doom*. Porém, todos estes jogos também têm desfechos quantificáveis, ou seja, começo, meio e fim, onde o jogador vence ao cumprir os objetivos estipulados: como eliminar os inimigos, encontrar a saída do labirinto ou outros.

Para Warren Spector¹⁷ a diferença do vídeo game com relação às suas mídias próximas como o cinema e os quadrinhos pode ser entendida no poder de imersão no mundo virtual, o que é possibilitado por um tipo de interação participativa e responsiva. A progressão e ritmo do jogo demanda a participação do jogador de forma ativa, por meio de mecânicas e sistemas, o que faz do video game uma das primeiras mídias de “autoria compartilhada” no que diz respeito à interação e/ou narrativa, ou seja, os sistemas desenvolvidos pelos produtores dos jogos podem ser explorados de maneiras distintas pelo jogador e o próprio ato de jogar que alimenta parte dos sentimentos e relações entre o jogo e jogador.

A fim de compreender de que forma a interação mencionada funciona, resgatamos da leitura de Spector e ressignificamos objetivamente como esta se dá em um movimento em cadeia:

¹⁷ Veterano game designer da indústria de video games, formado em comunicações em Northwestern University e mestre em RTV na universidade do Texas-Austin, é hoje presidente do conselho de desenvolvimento da Denius sams Gaming Academy. Tem autoria em séries de jogos como *System Shock*, *Deus Ex*, *Ultima*, *Epic Mickey* e outros. Palestra sobre *gamedesign* utilizada aqui pode ser vista em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3JK3uWPtbv4>> acesso em 18/09/2018

Figura 1: Ciclo de *Gameplay*



Fonte própria (2018)

Os sistemas do jogo são as regras e caminhos pelos quais o jogo pode seguir e demarcam as consequências dos atos do jogador¹⁸. Tais sistemas são informados ao jogador durante a experiência. A forma com que este pode vir a interagir com os sistemas é através das mecânicas, ou seja, as ferramentas interativas disponibilizadas pelo desenvolvedor que permitem com que o jogador participe ativamente no desenrolar do jogo¹⁹. As mecânicas, portanto, são ativadas pelos controles e códigos do jogo, ou seja, os botões que o jogador aperta que desencadeiam as ações na tela ou os gatilhos virtuais que este ativa e desencadeiam processos distintos no jogo²⁰. A interação do jogador, por meio do controle e das mecânicas que impactam nos sistemas provocará um *feedback* do jogo, que comunica ao jogador dos resultados dos seus atos²¹.

¹⁸ Em *Mortal Kombat*, por exemplo, as regras e sistemas podem ser entendidos como a necessidade de vencer a luta para prosseguir, o fato de que, caso sua barra de energia se esvazie, você é derrotado e que seus golpes, durante o processo de desferi-los, o jogador não possa se defender por alguns instantes, e tudo que resulta no mundo digital a partir do *Input* do jogador

¹⁹ Tais ferramentas ou mecânicas podem ser compreendidas como os verbos do jogo, segundo Spector, sendo estes o “pular”, “correr”, “bater”, “atirar” e outros, estas são as ações que o jogador pode fazer ou aquilo que o jogador tem para lidar diretamente durante o jogo a fim de vencer os desafios impostos. Desta forma, as mecânicas atuam numa via de mão dupla, podendo ser usufruídas pelo jogador - como movimentar-se pelo cenário e atirar nos inimigos - e também podendo ser redirecionadas ao jogador - como labaredas de fogo que reduzem a energia do jogador quando tocadas pelo mesmo.

²⁰ Como pisar em um botão no cenário de um jogo que provoca o acionamento de uma armadilha.

²¹ Contextualizando este processo, em *Doom*, o jogador, ao se posicionar em frente a um inimigo e será atacado. Este ataque esgota a energia do avatar digital do jogador e, se zerada por completo, provoca a derrota do jogador no jogo. Portanto, ao ser atingido, o jogador descobre que deve se defender dos inimigos utilizando das ferramentas que o jogo dispõe, sendo estas a movimentação pelo cenário e o uso das armas de fogo que podem ser controladas pelos inputs físicos no controlador do jogo - mouse, teclado, joystick e outros. Ao disparar as armas na direção dos inimigos com o pressionar de botões no controlador físico, o sangue à espirrar deste - *feedback* do sistema para o jogador - revela ao jogador o

Sobre a autoria compartilhada, conseguinte, identifica-se por Spector que a voz do desenvolvedor se faz na criação das regras, sons e imagens, na determinação das ferramentas que o jogador disporá e nas restrições e sistemas que pautam o uso das mesmas. Ao lado do jogador, tem-se a habilidade de formular e executar planos e métodos para lidar com os desafios propostos combinando as informações fornecidas e as ferramentas dispostas da forma que o convém dentro dos limites.

A partir desta pequena explanação e contextualização técnica sobre o entendimento do vídeo game presente neste trabalho, partiremos agora para o breve relato dos jogos publicados em 1992 e 1993 que provocaram a descrita inquietação política na sociedade norte-americana.

1.2.1. Os Cavaleiros do Apocalipse: A trajetória de *Mortal Kombat* e *Night Trap*

Em 8 de outubro, 1992, *Mortal Kombat* é produzido por Midway Games Inc. idealizado por Ed Boon e John Tobias, disponibilizado para sistemas de *Arcade* – fliperamas - nos Estados Unidos pela mesma produtora. O jogo acompanhava uma nova leva de sucessos comerciais no gênero de jogos de luta que criavam campo para outros produtos semelhantes, sucedendo o êxito de *Street Fighter I e II* (Capcom, 1987 e 1991 respectivamente)²² e *Fatal Fury* (SNK, 1991)²³.

Seu lançamento também configurou-se como uma vitória em termos de mercado, definido pelo número de máquinas comercializadas em território norte americano²⁴ e pela sua popularidade nos espaços públicos. *Mortal Kombat* era uma propriedade intelectual recém fundada, nasceu como projeto de um futuro jogo licenciado referente ao filme *Bloodsport* (Newt Arnold, 1988) e ao astro de cinema hollywoodiano Jean-Claude Van Damme. Por complicações de licenciamento e agenda do ator, como citadas

fato de que o disparo é efetivo e causa danos ao inimigo, que, caso persista na ação pode derrotar o inimigo e prosseguir o jogo.

²² Ficha técnica do jogo e informações complementares disponíveis em:

<http://streetfighter.wikia.com/wiki/Street_Fighter_II:_The_World_Warrior> acesso em 2 de outubro de 2018

²³ Ficha técnica do jogo e informações complementares disponíveis em:

<https://en.wikipedia.org/wiki/Fatal_Fury:_King_of_Fighters> acesso em 2 de outubro de 2018

²⁴ Dados sobre os jogos do gênero luta mais vendidos do mercado:

<http://vgsales.wikia.com/wiki/Best_selling_fighting_games> acesso em 2 de outubro de 2018

em entrevista com o desenvolvedor do jogo, a obra tomou rumos diferentes do previsto²⁵.

A produção de John Tobias e Ed Boon dizia respeito a um jogo de luta onde dois jogadores - ou o computador - se enfrentam diretamente, controlando personagens representados por *sprites*²⁶ de atores reais digitalizados²⁷. O gênero “luta” - *fighting game* - usualmente se refere a um jogo que enfatiza o combate de dois ou mais personagens onde o objetivo é acertar o inimigo diversas vezes até que se esvazie a barra de energia do oponente, que diminui a cada acerto²⁸.

Em seu conteúdo, *Mortal Kombat* reproduz um torneio de artes marciais onde diversos participantes buscam a supremacia através da vitória sobre o oponente e assassinando o mesmo. Seus personagens e cenários carregam considerável inspiração nos conceitos e arte oriental, como ninjas, samurais, dragões e templos de arquitetura oriental antiga. As maiores diferenças perceptíveis de início na observação do jogo para com os semelhantes em sua categoria dizem respeito a escolhas estéticas e temáticas, ou seja, atores digitalizados substituem os tradicionais gráficos animados, o acerto dos golpes ocasiona o jorrar do sangue do oponente e o jogador tem a possibilidade de finalizar - matar - o adversário caso vença a luta.

Com a popularidade alcançada e citada anteriormente aqui, o mesmo jogo fora contemplado por mais versões para algumas das demais plataformas de vídeo game do mercado nos anos seguintes, sendo estes o *Super Nintendo Entertainment System*, *Sega Genesis*, *Sega CD*, *Master System*, MS-DOS e os portáteis *Nintendo Game Boy* e *Sega Game Gear*, desenvolvidos pela produtora *Acclaim Entertainment. Inc.* em 1993 e 1994²⁹.

²⁵ Entrevista com o desenvolvedor completa disponível em <<http://gameological.com/2012/10/interview-mortal-kombat-cocreator-ed-boon/index.html>> acesso em 2 de outubro de 2018

²⁶ *Sprite*, sobre computação gráfica, diz respeito à imagem em formato *bitmap* bi-dimensional que é inserido em cenários ou cenas maiores que podem estar em outros formatos e dimensões.

²⁷ Gravação de movimentos do ator Daniel Pesina, representando o personagem Johnny Cage durante a produção de *Mortal Kombat* em 1992 disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=VK44Et3QB5w>> ; acesso em 2 de outubro de 2018

²⁸ WOLF, Mark J.P. *Encyclopedia of Video Games*, volume 1: The culture, Technology, and Art of Gaming. Greenwood, 2012. P.210

²⁹ Informações técnicas sobre o jogo disponível em: <[http://mortalkombat.wikia.com/wiki/Mortal_Kombat_\(1992_video_game\)](http://mortalkombat.wikia.com/wiki/Mortal_Kombat_(1992_video_game))> acesso em 2 de outubro de 2018

A campanha de marketing que acompanhara o lançamento do jogo para tais plataformas pela *Acclaim* - empresa desenvolvedora das versões - fora batizada de “*Mortal Monday*”, 13 de setembro de 1993, em que se iniciou oficialmente a venda dos mesmos nas diversas lojas distribuidoras³⁰. Consideravelmente grande em comparação aos demais lançamentos de outras produções contemporâneas, esta contara com comerciais de TV, publicidade por meio de revistas e cartazes e material promocional exclusivo. Segundo a empresa, ao final de novembro do mesmo ano, esta já havia vendido um número maior que três milhões de cópias do jogo ao contar todas as versões disponíveis³¹.

O que se percebe pelo resgate da trajetória comercial do jogo no primeiro momento é o desdobramento de mercados no que diz respeito ao vídeo game, ou seja, o seguimento dos *arcades* e os *consoles*³², tema que será debatido adiante neste trabalho.

No mesmo mês de estreia da versão original de *Mortal Kombat*, no dia 15 de outubro de 1992, *Night Trap* é lançado, desenvolvido pelo estúdio *Digital Pictures* e publicado por *Sega Games co. Ltd.* Sendo disponibilizado para a plataforma *Sega Genesis* equipada ao acessório *Sega CD*³³. O jogo é compreendido como filme interativo devido a sua construção particular, sendo composto em essência por *FMV* – capturas de áudio e vídeo, o que é permitido pela maior capacidade de armazenamento e fidelidade audiovisual do CD-rom, mídia estreante no vídeo game por tal console – possibilitando interações em momentos chave³⁴ do desenrolar da trama produzida e o observar das cenas pela perspectiva de câmeras de segurança no mundo do jogo.

O objetivo deste é monitorar e salvar um grupo de jovens do ataque de indivíduos mascarados que tentam sequestrá-los. Controlando um membro de um esquadrão de resposta policial, o jogador deve capturar pelo uso de armadilhas os seres mascarados que buscam coletar o sangue das vítimas.

³⁰Material publicitário produzido para a campanha. Pode ser visualizado em: <<https://www.youtube.com/watch?v=R8V7TwLYCt0>> acesso em 2 de outubro de 2018

³¹“Mortal Marketing”. *GamePro* (55). IDG. Fevereiro de 1994. p. 187.

³²Em termos técnicos, *Arcades* ou fliperama são as máquinas geralmente distribuídas em locais públicos dedicadas a jogos únicos como *Pinball*, *Mortal Kombat* ou outros. O *console* (ou *home-console*) é o aparelho vendido a fim de ser conectado à televisores e capazes de alternar jogos através de mídias como o CD-rom ou cartuchos.

³³Acessório que permitia ao console computar dados da mídia CD-rom, que possuía qualidade de áudio, vídeo e armazenamento maior que os demais cartuchos dos consoles concorrentes

³⁴Cenas de atores reais foram gravadas, recortadas e montadas em uma cadeia de eventos. A cada final de cena ou momento chave, o jogador tem a possibilidade de interação com o jogo e pode desencadear uma mudança de rumo na narrativa, acessar cenas diferentes ou finais alternativos para eventos.

O histórico da produção nos revela seus primórdios na criação da tecnologia capaz de *renderizar* sequências de vídeo distintas simultaneamente e manuseá-las pela interação do jogador³⁵. Nomeado *NEMO*, o sistema em que *Night Trap* foi concebido anteriormente e teve seu lançamento cancelado em 1989 devido ao custo do hardware necessário, sendo comprado e retomada a produção e lançamento em 1992³⁶. Contudo, apesar do pioneirismo técnico³⁷ o jogo recebera crítica mista.

1.2.2. *O Apocalipse: A audiência pública.*

Meses depois das campanhas de marketing, lançamento e o estabelecimento dos jogos em meio à indústria, apresentado à *Mortal Kombat* por Bill Andresen – ex-chefe de gabinete – Sen. Joe Lieberman organiza uma coletiva de imprensa em Washington para expor os problemas que enxergava na obra, expressando seu desgosto pelo mesmo e o desejo de introduzir um corpo de classificação indicativa de jogos de vídeo game³⁸.

Em nove de dezembro de 1993 – vem à tona a audiência pública no senado americano em colaboração entre o subcomitê sobre regulamentação e informação governamental³⁹ e o subcomitê judiciário sobre Justiça juvenil⁴⁰ dirigidos por senadores Joe Lieberman e Herbert Kohl, respectivamente, com o objetivo de discutir e propor legislação sobre a produção e rotulação do conteúdo presente nos jogos digitais e sugestão de faixa etária para o público consumidor⁴¹.

O discurso de abertura de Kohl expõe os primeiros pontos a serem pensados neste trabalho:

³⁵ PLUNKETT, Luke. “Sega’s Most “shameful”, “sick” and “disgusting” Video Game”. Kotaku, 2011. disponível em: <<https://kotaku.com/5785158/segas-most-shameful-sick-and-disgusting-video-game>> Acesso em 18 de setembro de 2018

³⁶ RILEY, James; HOGLE, Tyler (Julho 27, 2017). "Night Trap: 25 Years Later :: Documentary" (video) (Entrevista). Interviewed by Coury Carlson and Marc Duddleson. My Life in Gaming.

³⁷ WOODING, Paul. "Night Trap". Sega Force (18): 64-66. Junho 1993

³⁸ CROSSLEY, Rob. “Mortal Kombat: Violent game that changed video games industry”. BBC, 2014. disponível em <<https://www.bbc.com/news/technology-27620071>> acesso em 02 de outubro de 2018

³⁹ *Senate governmental Affairs subcommittees on government regulation and information*

⁴⁰ *Judiciary subcommittees on juvenile justice*

⁴¹ A audiência realizada em Washington no distrito de Columbia nos Estados Unidos da América fora presidida por Joseph Lieberman, Herbert Kohl, contou com a presença de Sen. Byron Dorgan e com representantes Ilene Rosenthal (Software publishers association), Dawn Wiener (Video software dealers association), Craig Johnson (Amusement & music operators association), Marilyn Droz (National coalition of television violence), Parker Page (Children’s television resource & education center), Eugene Provenzo (University of Miami, professor), e Robert Chase (National education association). Vídeo completo e mais informações disponíveis em: <<https://www.c-span.org/video/?c4579196/violence-video-games>> acesso 10 de julho de 2018.

(...)Before I turn the microphone over to Sen. Lieberman for his opening statement, I want to make one point: Today is the first day of Hanukkah and we have already begun the Christmas season. It is a time that we think about peace on Earth and good will towards all people and also about giving gifts to our friend and loved ones. But it is also a time when we need to take a close hard look at just what it is that we are actually buying for our kids. That is why we are holding this hearing on violent video games at this time. That is why we intend to introduce legislation on violent video games as soon as congress returns.⁴²

Lieberman prossegue:

Every day, the news brings more and more images of random violence, torture and sexual aggression right into our living rooms.(...)Violence and violent images permeate more and more aspects of our lives and I think its time to draw the line. I know the one place parents want us to draw that line is with violence in video games. The fact is that a new generation of video games crosses that line containing the most horrible depictions of graphic violence and sex including particularly violence against women. Like the Grinch who stole Christmas, this violent video games threaten to rob this particular holiday season of a spirit of good will. Instead of enriching a child's mind, these games teach a child to enjoy inflicting torture.⁴³

A audiência, portanto, tem o intuito final de debater a proposta legal construída por Kohl e Lieberman⁴⁴ de desenvolver um sistema de classificação indicativa para informar os consumidores do tipo de conteúdo presente nos jogos a serem vendidos e demais possíveis medidas que possam ser tomadas para discutir a questão levantada pelos organizadores.

⁴² Tradução minha: “Antes de passar o microfone para o Senador Lieberman para seu discurso de abertura, eu gostaria de levantar um ponto: hoje é o primeiro dia do Hanukkah e nós já adentramos a temporada de natal. É um tempo de pensarmos a paz na Terra e boa vontade para com todas as pessoas e também pensar sobre presentear os amigos e amados. Mas também é um tempo em que precisamos dar uma olhada mais próxima e rigorosa no que exatamente estamos comprando para nossas crianças. É por isso que convocamos esta audiência sobre video games violentos neste momento. É por isso que pretendemos introduzir legislação sobre video games violentos assim que o congresso retorne”

⁴³ “Todos os dias os noticiários trazem mais e mais imagens de violência aleatória, tortura e agressão sexual para dentro de nossas salas de estar. Violência e imagens violentas permeiam mais e mais aspectos de nossas vidas e eu acredito de ser o momento de traçar a linha. Eu sei um lugar onde os pais desejam que nós tracemos a linha e são nos jogos violentos. O fato é que uma nova geração de video games extravasa esta linha contendo as mais horríveis representações de violência gráfica e sexo, incluindo particularmente violência contra a mulher. Como o Grinch que roubou o natal, estes jogos violentos ameaçam roubar esta particular temporada de natal do espírito de benevolência. Ao invés de enriquecer a mente das crianças, tais jogos os ensinam a apreciar infligir tortura.”

⁴⁴ Informação disponível em H.R.3785 - Video Game Rating Act of 1994, United States of America. Disponível em: <<https://www.congress.gov/bill/103rd-congress/house-bill/3785/text>> acesso em 10 de outubro de 2018

Como primeira medida discutida é elencada a criação do sistema de forma autoral num esforço conjunto com os representantes da indústria do vídeo game em si, ou seja, representantes das grandes desenvolvedoras de jogos, distribuidoras e desenvolvedoras do hardware e de indivíduos além do meio de produção. Tal medida é pensada como forma de evitar intervenção governamental e distanciar-se da ideia de censura ao mesmo tempo em que coibindo a implementação da classificação indicativa como objeto de marketing em si.

Inspirados pelo sucesso e repercussão midiática do lançamento de tais jogos e outros com temáticas violentas os senadores levantam o questionamento e preocupação a respeito do retrato da violência, do realismo, da sexualização de personagens femininas e da banalização e glorificação de armas de fogo em uma dita nova leva de jogos que parece transgredir a linha imaginária do moralmente aceitável.

Adiante, Sen. Lieberman menciona as cenas de violência e as possibilidades de infligi-la em *Mortal Kombat*⁴⁵ e as diferenças entre as versões de *SNES - Super Nintendo Entertainment System* - e *Sega Megadrive*⁴⁶. *Night Trap* é citado a seguir e junto ao nome do jogo, a exemplificação da sexualização e violência contra a mulher presente no mesmo⁴⁷, citando o alto nível de realismo por conta dos atores reais filmados. O que transparece a chamar a atenção nos jogos discutidos não é somente a presença da violência em si, mas sua contextualização e grau de realismo, ou seja, se utilizando de tecnologias para reproduzir atores reais, cenas filmadas e empregar a violência de forma gratificante, como resolução de problemas e mecânicas em que o jogador tem total controle, pelos condutores do debate, tais jogos podem provocar a normalização e insensibilidade das crianças para com a violência testemunhada e executada, segundo Kohl.

Os jogos na plataforma *Arcade*, de certa forma, são propriedade de um único indivíduo que o disponibiliza na maioria das vezes em locais públicos para lucrar com o

⁴⁵ A violência citada diz respeito ao sangue que é visto jorrar dos personagens ao serem atingidos por golpes do rival e dos movimentos de finalização - *Fatalities* - que podem ser executados pelo jogador vencedor no perdedor. Estes envolvem decapitação, desmembramento e retirada de órgãos do corpo do adversário.

⁴⁶ Políticas diferentes dos detentores de cada plataforma fizeram com que certas alterações foram feitas pelo desenvolvedor da versão do jogo para cada uma destas. A versão produzida para o console Nintendo conta com a substituição do sangue por suor e esconde por meio de códigos secretos a possibilidades de execução dos golpes finalizadores. Tal fato será discutido mais adiante neste trabalho.

⁴⁷ Como exemplificado também por Sen. Lieberman, o objetivo dado ao jogador em meio ao jogo é o de salvar um grupo de adolescentes de indivíduos que tentam raptá-las.

uso de terceiros. As máquinas com custo elevado em comparação aos consoles caseiros podem ser e geralmente são programadas para receber fichas ou moedas para permitir o uso, o que faz com que se torne um aparelho lucrativo⁴⁸. Tais costumavam ocupar espaços públicos como bares, *shopping centers* e outro. Porém, os jogos citados não estão somente além das fronteiras do lar, pois com o console caseiro - o segundo mercado que crescia consideravelmente nos últimos anos⁴⁹ - eles são trazidos para dentro de casa, como diz o discurso de Lieberman. Seu preço reduzido dos consoles os fazem item de consumo acessível para o consumidor geral, o que multiplica o número de cópias do jogo para atender à demanda do público, deixando de ser algo pertencente à esfera pública e social e cruzando a fronteira em direção ao espaço privado. Ambos os discursos introdutórios citados expõem tal questão. Segundo os parlamentares, o cotidiano violento das cidades e da realidade americana é transportado para o ambiente familiar por meio da televisão e dos noticiários. Dessa forma, o vídeo game é percebido como mais um fator de responsabilidade ao produzir o mesmo efeito, porém, obtendo por consumidores um outro público - as crianças e os jovens - e de outra maneira - obtendo deste novo cliente a interatividade, a sua participação na ilusão dos atos praticados.

A lembrança da aproximação da temporada de natal nos remete a mais uma discussão: jogos, além de obras - em termos artísticos - podem ser entendidos como produtos, pois são produzidos e publicados também com fins lucrativos pelos desenvolvedores e distribuidores. O natal, como momento de impulsão no mercado, por meio de promoções e pela cultura de presentear vinda de tal é um momento fundamental para a difusão destes jogos que já haviam conquistado grande parte do mercado, se estabelecido em meio à indústria e ainda expandiam seus horizontes de retorno comercial.

Após as primeiras explicações sobre o tema, os compositores da primeira banca são chamados para discutir e desmembrar seus posicionamentos a respeito do debate proposto. Neste momento, Chase, Provenzo e Page⁵⁰ discorrem a respeito dos efeitos e das pesquisas científicas sobre a violência na mídia e buscam caracterizá-la, junto de

⁴⁸ HADZINSKY, Chad. "A Look into the Industry of Video Games Past, Present and Yet to Come" Capítulo 2: How Did We Get Here. CMC tese senior 842. p.6, 2014.

⁴⁹ Ibid. p.8

⁵⁰ Para nomes, cargos e funções dos participantes da audiência, consultar referência 41.

seus desdobramentos, de maneira mais concreta. Ainda que a problematização a respeito dos efeitos dessa produção e o combustível moral e moralista que alimentam tais discursos não sejam da alçada deste trabalho, é através da leitura destes mesmos que buscaremos na investigação das entrelinhas questionamentos e dúvidas que antecedem a questão da violência propriamente dita.

Parker Page, presidente do centro de educação e pesquisa de televisão infantil, abre seu monólogo expondo o campo de estudos realizados sobre a presença e as consequências da violência nos jogos. Segundo este, os poucos estudos realizados até seu presente momento nos anos passados da indústria baseavam-se nos efeitos de jogos tecnologicamente e conceitualmente mais simples e cartunescos, produzidos na década anterior que, em sua visão, são arcaicos em comparação com os padrões tecnológicos observados no ano de 1993. Segundo Page, *“the more realistic the images of violence, the more likely they are to influence young children’s attitudes and behaviors”*⁵¹.

O conceito de mídia interativa é retomado adiante por Eugene Provenzo, Professor da Universidade de Miami, ao detalhar o fato de que o vídeo game tem, nos últimos anos, evoluído a um patamar novo de interatividade, categorizando-o como uma espécie de televisão participativa interativa. Para Provenzo, é preciso que não pensemos mais nestes como estritamente vídeo games, mas sim como um novo tipo de televisão que está a surgir. Para ele, as novas gerações testemunharão a mídia se constituir como uma grande força social e cultural da mesma forma que o rádio e a televisão um dia se forjaram.

Com o amparo de pesquisas pessoais, o mesmo levanta o fato de que, dentre os 47 mais populares jogos da produtora Nintendo, 40 destes apresentavam violência como tema central e/ou modo de resolução de conflitos.

A visão de que o vídeo game passara por gerações e evoluções é defendida pela exemplificação de três momentos em sua trajetória: seu início, exemplificando a rudimentariedade da tecnologia com *Pong* (Atari, 1972) e *Space Invaders* (Taito, 1978), os anos anteriores com a chegada das desenvolvedoras japonesas *Sega* e *Nintendo* e as artes cartunescas e, por fim, o realismo e imersão vistos em *Mortal Kombat* e *Night Trap*. Para Provenzo, o ritmo acelerado na qual a tecnologia se desenvolvera fizera com

⁵¹ Tradução minha: Quanto mais realistas são as imagens de violência, maior é a probabilidade de influenciar no comportamento das atitudes de jovens crianças

que, nestas poucas décadas de existência, o vídeo game tornara-se algo consideravelmente diferente. Há, portanto, a alegação de que todos estes estudos realizados anteriormente demandariam ser refeitos, sob a argumentação de que o vídeo game que os congressistas estão a discutir é consideravelmente diferente do que se via anteriormente sob o mesmo rótulo.

Adiante, Provenzo se estende ao mencionar que alguns posicionam os jogos como produções que refletem uma possível realidade em que se vive na América - a realidade da violência, dos problemas com relação ao armamento civil, da criminalidade nas ruas e outras questões. Porém, para este, ao replicar tal violência os jogadores se aproximam muito mais da aceitação e normalização da mesma do que simplesmente a reproduziriam. Qual realidade, portanto, seria esta?

Capítulo 2

A indústria, tecnologia e o consumidor do vídeo game no contexto norte americano

2.1.1. 1980 e 1990 na sociedade americana

Como mencionado por Eugene Provenzo, a realidade vista na sociedade norte americana de sua década é algo a se atentar. Este debate não aconteceu num vácuo, mas sim durante uma série de movimentos e pronunciamentos civis, midiáticos e legais que dialogavam com a temática da violência não só no vídeo game como em outros campos. Os exemplos remontam desde 1990 com o *Television Violence Act*⁵² e nos anos seguintes com projetos de lei e audiências legislativas com temas sobre Violência na juventude, violência, armas e crianças, violência doméstica prevenção da violência e armas de fogo, violência contra a mulher e outros, como demonstra o excerto do relatório do congresso de 1996:

Figura 2: Excerto de relatório de atividades legislativas 1996

III. Legislative Activities

Four bills were referred to the subcommittee in the 103d Congress:

- (1) Youth Handgun Safety Act.
- (2) Full Faith and Credit for Child Support Orders Act.
- (3) Technical Correction to the Juvenile Justice and Delinquency Prevention Act.
- (4) Juvenile Corrections Act.

The Youth Handgun Safety Act was referred to the full Judiciary Committee on June 9, 1993, offered as an amendment to the Crime Bill (S. 1607), and incorporated into the Violent Crime Control and Law Enforcement Act of 1994 (Public Law 103-322). The Full Faith and Credit for Child Support Orders Act was introduced on May 6, 1993, referred to the full Judiciary Committee and became Public Law 103-383.

The Subcommittee held 15 days of hearings, 1 day of markup sessions and polled out one measure. The hearings were held on:

- (1) Youth Violence: A Community Response (June 1 and 2, 1993).
- (2) Implementation of the Televisions Program Improvement Act of 1990 (June 9, 1993).
- (3) Children and Gun Violence (June 9 and September 19, 1993).
- (4) Rating Video Games: A Parent's Guide to Games (December 9, 1993; March 4 and July 29, 1994).
- (5) The Gang Problem in America: Formulating an Effective Federal Response (February 9, 1994).
- (6) Maine Kids at Risk: Juvenile Violence and Crime (April 8, 1994).
- (7) Shaping Our Responses to Violent and Demeaning Imagery in Popular Music (February 23, 1994).
- (8) Juvenile Crime in Wisconsin (May 31, and June 1, 1994; and August 31, 1994).
- (9) Guns and Violence (November 29, 1994).

⁵² SCHLEGEL, Julia W. (1993) "The Television Violence Act of 1990": A New Program for Government Censorship? *Federal Communications Law Journal*: Vol. 46 : Iss. 1 , Artigo 11. Disponível em: <<https://www.repository.law.indiana.edu/fclj/vol46/iss1/11>> acesso em 10 de agosto de 2018

De tal conjuntura, é plausível abstrair várias possíveis problemáticas. Uma destas é pensar o porquê dos seguintes temas estarem presentes em grande parte dos projetos e audiências do congresso no início da década de 1990 e da discussão a respeito da reprodução ou reimaginação da violência pelos mais diversos tipos de mídias como a televisão, filmes, músicas e os jogos digitais.

O cinema *hollywoodiano* dos *blockbusters* especificamente, desde a década anterior construía ícones e tinha constantemente a violência como um elemento chave da resolução dos conflitos. É neste período que se vê o despontar e a consolidação da carreira de atores como Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger, Bruce Willis, Jean-Claude Van Damme, Chuck Norris e outros, estrelando filmes como *First Blood* (Ted Kotcheff, 1983), *Commando* (Mark L. Lester, 1985), *Die Hard* (John McTiernan, 1988), *Bloodsport* (Newt Arnold, 1988), *Missing in Action* (Joseph Zito, 1984). O sangue, a luta, a guerra, as armas, o Vietnã e a remodelagem do estereótipo do Homem são temas que povoam muitas destas produções. Kellner trabalha o tema dialogando com o cenário pós-guerra e a política conservadora e militarista de Reagan durante seu mandato presidencial de 1981 a 1989

Sua leitura política indica possibilidades de compreensão para o fenômeno dos filmes de ação da década:

Os filmes do tipo Rambo e outros de Stallone-Norris, que representam o herói burro, podem ser lidos como expressões da paranoia branca masculina, em que os homens são vítimas de inimigos externos, de outras raças, do governo e da sociedade em geral. Os filmes de retorno ao Vietnã também exibem uma tentativa de remasculinização, em que se louva o comportamento masculino exacerbadamente masculinista, como reação aos ataques do feminismo e outros ao poder masculino. (...) No entanto, esses filmes também podem ser interpretados como um diagnóstico, como sintomas da martirização da classe trabalhadora. Tanto as figuras de Stallone quanto as de Norris são ressentidas, incapazes de articular pensamentos, brutais, o que indicaria o modo como muitos jovens trabalhadores americanos são privados de boa formação educacional e levados para a vida militar ou para outras atividades, como o esporte, que canalizam a violência

e a convertem em comportamento socialmente aceitável, como única via de autoafirmação⁵³.

Além do campo político é possível compreender o fortalecer do gênero de ação e tais tipos de filmes ao se levar em conta o percurso tecnológico que se desenrola conjuntamente à indústria de Hollywood. A cultura de mídia *High-tech* e o espetáculo produzido pelos efeitos especiais e recursos audiovisuais, a velocidade e simplicidade da narrativa tornam “sublime as ideologias, que podem escapar à capacidade crítica do espectador”⁵⁴. De um ponto de vista de mercado, a novidade e a rapidez da evolução técnica vista na qualidade dos efeitos especiais - que faziam grande sucesso desde meados da década de 1970 com filmes como *Star Wars*, *Super Man* e *Indiana Jones* - ainda garantiam uma porcentagem do interesse neste cinema que se construía, como se vê pelo investimento na área e na grande importância que têm na produção de filmes como tais. Como expõe Kellner, “os gêneros populares inspiram-se nas preocupações da época e dão origem a ciclos que tentam emular o sucesso das produções populares”⁵⁵, sendo possível vislumbrar assim uma possibilidade de entendimento sobre o porquê do compartilhamento e reprodução de temáticas e discussões em tantas obras da época.

Não somente no cinema, mas em outros formatos de mídia, como é o caso das HQs, é possível notar similar mudança - ou ampliação - de direção no conteúdo de muitas das produções. A caracterizada Era Moderna das histórias em quadrinhos - iniciando-se por volta de 1980 e se estendendo até o presente - possibilitou o aparecimento e consagração de uma grande quantidade de material com temáticas consideravelmente mais violentas, como a sub-estampa *Vertigo* de propriedade de *DC Comics*. Sobre as histórias, a década de oitenta sedia o lançamento de obras como *Hellblazer* (Alan Moore, 1988), *Swamp Thing* (Wein e Wrightson, 1971), *Lobo*, *Watchmen* (Alan Moore, 1986) e personagens como *Elektra* e *John Constantine* que apresentam um novo mundo de histórias em quadrinhos voltadas para um público mais velho, abordando temas como sexo, drogas, violência gráfica e outros⁵⁶.

⁵³ KELLNER, Douglas. “A Cultura da Mídia” – estudos culturais: Identidade e política entre o moderno e o pós-moderno / Douglas Kellner ; Tradução de Ivone Castilho Benedetti. Bauru, SP: EDUSC, 2001. pp. 88-90

⁵⁴ Ibid. p. 95.

⁵⁵ Ibid. pp 87-88.

⁵⁶ RHOADES, Shirrel. “A Complete History of American Comic Books” - Chapter 6, The Modern Ages: Darker Knights.. Peter Lang, 2008. p.124

A música também apresenta um novo quadro de gêneros e grupos singulares que constroem a popularidade no período, como o crescimento do *heavy metal*, *hard rock* e *glam metal* com bandas como *Iron Maiden*, *Anthrax*, *Guns N' Roses*, *Megadeth* e outros os quais dialogavam constantemente com melodias mais agressivas e letras com temáticas subversivas e/ou controversas, como aponta Pacheco em seu texto sobre o *thrash metal*⁵⁷. Não somente tais, como o *grunge* também produz seu espaço em meio a outros exemplos, abordando temas como a angústia, alienação social, apatia e drogas pelos seus principais nomes como *Nirvana*, *Soundgarden* e *Alice in Chains* durante os anos noventa. O assunto da violência no mundo fonográfico também foi amplamente debatido em audiências durante a criação do PMRC⁵⁸ por Tipper Gore, expondo a necessidade de combater o conteúdo explicitamente impróprio em muitas das letras de músicas de alguns dos gêneros citados e do problema de sua popularidade com crianças⁵⁹.

Ao lado das obras e produtos violentos, pode se notar o problema se desenrolar no mundo real. Estatísticas apontam que as décadas de 1980 e 1990 foram ápice na quantidade de uma grande variedade de crimes no território norte americano.

⁵⁷ PACHECO, Reubert Marques. “THRASHNATION: As Representações do Medo na Imagética do Thrash Metal Norte Americano dos Anos 1980”. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia, Programa de Pós-Graduação em História. 2016.p 163

⁵⁸ Ibid. p. 161

⁵⁹ Discurso de Tipper Gore a respeito de alguns gêneros musicais na década de 1980 pode ser acessado em <<https://www.youtube.com/watch?v=BNT4DikDdQw>> Acesso em 10 outubro 2018

Figura 3: Gráfico de crimes nos Estados Unidos 1980-2014

Crime Rate in the United States, 1980–2014

(rate per 100,000 inhabitants)

The following table shows the crime rate per 100,000 inhabitants committed in the United States from 1980 to 2014 (the most recent data available), including violent crime, property crime, rape, robbery, and more.

Year	Violent crime ¹	Property crime ²	Murder and nonnegligent manslaughter	Forcible rape	Robbery	Aggravated assault	Burglary	Larceny-theft	Motor vehicle theft
1980	596.6	5,353.3	10.2	36.8	251.1	298.5	1,684.1	3,167.0	502.2
1985	556.6	4,650.5	8.0	37.1	208.5	302.9	1,287.3	2,901.2	462.0
1990	731.8	5,088.5	9.4	41.2	257.0	424.1	1,235.9	3,194.8	657.8
1995	684.6	4,591.3	8.2	37.1	220.9	418.3	987.1	3,043.8	560.4
2000	506.1	3,617.9	5.5	32.0	144.9	323.6	728.4	2,475.3	414.2
2005	490.5	3,535.4	5.9	32.2	150.8	301.6	750.2	2,342.6	442.7
2010	404.5	2,945.9	4.8	27.7	119.3	252.8	701	2,005.8	239.1
2012	386.9	2,859.2	4.7	26.9	112.9	242.3	679.2	1,959.3	229.7
2013	367.9	2,730.7	4.5	25.2	109.1	229.1	610.0	1,899.4	221.3
2014	365.5	2,565.3	4.5	36.6	102.2	232.1	534.5	1,812.0	218.8

1. Violent crimes are offenses of murder, forcible rape, robbery, and aggravated assault.

2. Property crimes are offenses of burglary, larceny-theft, and motor vehicle theft. Data are not included for the property crime of arson.

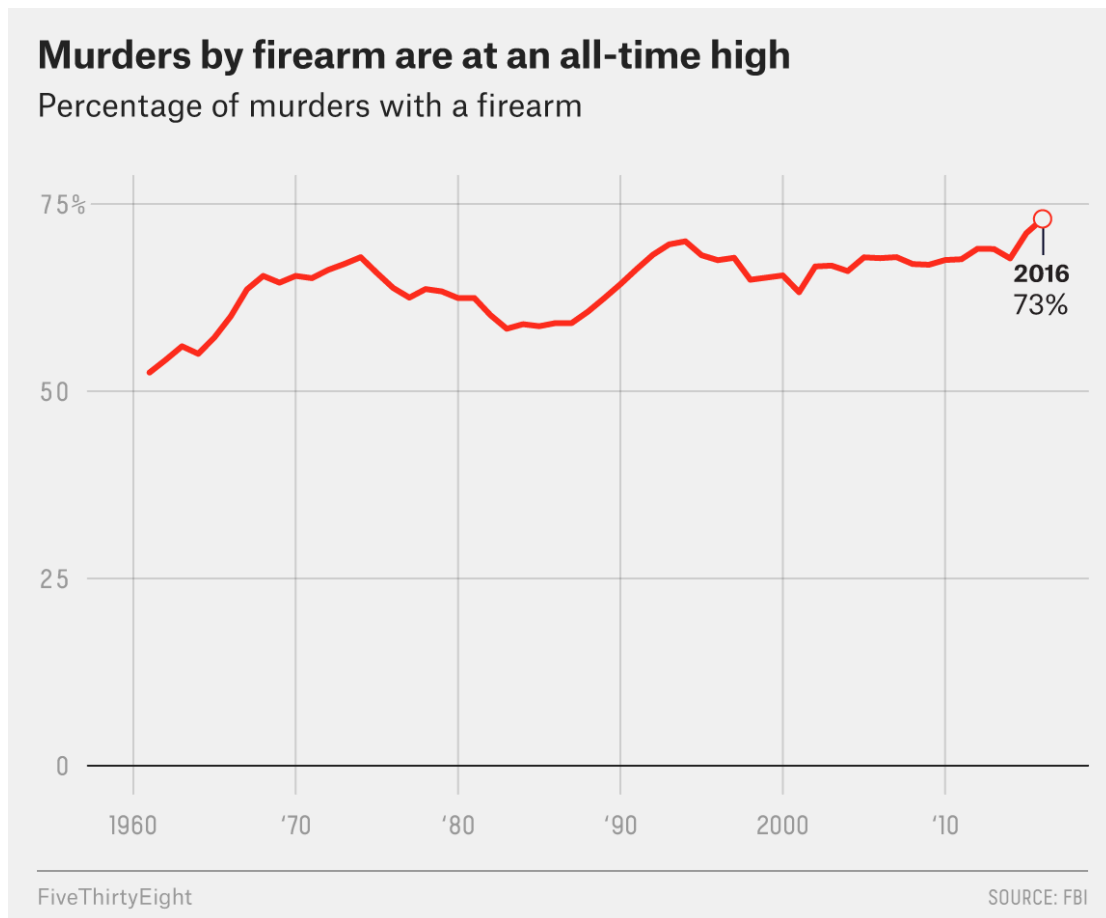
3. The FBI has suspended use of the crime index, first used in the U.S. in 1960, because it "has not been a true indicator of the degree of criminality."

Fonte: *Crime in the United States*, FBI, *Uniform Crime Reports*⁶⁰

A taxa de assassinatos atingiu pico em 1980 com pouco mais de 10 crimes por 100,000 pessoas, número quase superado em 1991. Os assassinatos com arma de fogo caminharam em considerável crescente de 1985, alcançando um dos pontos mais altos em cerca de 1993, somando por volta de 70% dos crimes cometidos.

⁶⁰ Gráfico disponível em <<https://www.infoplease.com/us/crime/crime-rate-united-states-1980-2014>> acesso em 10 de outubro de 2018

Figura 4: gráfico – assassinatos por arma de fogo nos Estados Unidos



Fonte: FBI - *Crime in the United States, 2016*⁶¹

É indispensável apontar para o fato de que a violência de forma ampla e a arma de fogo ocupavam grande espaço na sociedade americana no período de produção dos jogos citados e dos desmembramentos legais para a compreensão do contexto trabalhado. E o vídeo game em toda esta narrativa, onde aparecia?

2.1.2. Três décadas de tecnologia

Muitas das vozes que ecoam de dentro da audiência trabalhada, trazem a tona um novo estágio na indústria do vídeo game, um novo tipo de mídia ou televisão interativa que era diferente do que era visto anteriormente. Gráficos, mecanismos e mecânicas

⁶¹ Gráfico disponível em <<https://fivethirtyeight.com/features/the-u-s-murder-rate-is-up-but-still-far-below-its-1980-peak/>> acesso em 10 de outubro de 2018.

avancadas e um alto grau de realismo parece, por estes, diferenciar os jogos dos anos 1990 – ou, ao menos, alguns - de seus anteriores, com um nível tecnológico e potencial de representar imagens cada vez mais imersivas e influenciadoras de seu público. Porém, para compreender a novidade, o que mudou e o que foi ressignificado em uma “nova geração de jogos”, é preciso resgatarmos seu passado e discutir “o que” e “para quem” fora o vídeo game em suas primeiras décadas de existência.

Na década de 1950 os primeiros vídeo games eram desenvolvidos como projetos científicos, particulares e/ou limitados, ainda não sendo comercializado ao grande público⁶². Com o avanço das tecnologias relacionadas à computação como os circuitos integrados TTL (lógica transistor-transistor)⁶³ as possibilidades de desenvolvimento de computadores menores e mais baratos foram se concretizando.

Foi, portanto, nas décadas seguintes – 1970 adiante – que parte do mundo testemunhou a comercialização e produção em larga escala de aparelhos de vídeo game⁶⁴. Grande parte desta indústria⁶⁵ era concentrada nos Estados Unidos da América, com o exemplo da *Magnavox*, a primeira desenvolvedora de console caseiro⁶⁶, seguida por *Coleco Industries, Inc.*, *Commodore International* e *Fairchild Semiconductor International, Inc.* que embarcaram no ramo e disputaram mercado com *Atari* e *Mattel* ao longo dos anos. Durante as décadas, o mercado expandiu-se à grande parte da Europa – especialmente ocidental – e o Japão viria a se tornar uma das principais referências⁶⁷.

Muitas das empresas – como o exemplo da *Mattel* e *Coleco* – expandiram seus negócios a partir da produção de brinquedos e artigos infantis, destinando os consoles produzidos para o mesmo público consumidor dos demais produtos. A simplicidade

⁶² TRETAKOFF, Ernie. “October 1958: Physicist Invents First Video Game” American Physical Society, 2008. Disponível em: <<https://www.aps.org/publications/apsnews/200810/physicshistory.cfm>> ; acesso em 10 de outubro de 2018

⁶³ Definição e explanação de Transistores disponível em: <<https://www.techopedia.com/definition/3057/transistor-transistor-logic-ttl>> acesso em 10 de outubro de 2018

⁶⁴ COHEN, D.S. “*Magnavox Odyssey – The First Gaming Console*”. Lifewire, atualizado em 2018 disponível em: <<https://www.lifewire.com/magnavox-odyssey-the-first-gaming-console-729587>> acesso em 11 de outubro de 2018

⁶⁵ Por “Indústria de Videogames”, entende-se aqui o conglomerado de produtoras, desenvolvedoras, distribuidoras e demais fabricantes relacionados à produção dos jogos eletrônicos em si e também do hardware, sendo este máquinas de fliperama – *arcade* – ou consoles caseiros/console de mesa.

⁶⁶ Por “Console”, refere-se aqui aos dispositivos especialmente projetados para executar e jogar os jogos propriamente ditos conectando-o à uma televisão ou monitor. Definição disponível em: <<https://www.computerhope.com/jargon/c/console.htm>> acesso em 11 de outubro de 2018

⁶⁷ MILLER, Michael. “A History of Home Video Game Consoles”. Informit. 2005. Disponível em: <<http://www.informit.com/articles/article.aspx?p=378141>> acesso em 11 de outubro de 2018

estética e mecânica dos jogos das primeiras gerações de videogames aliado ao aspecto repetitivo, competitivo e lúdico como se vê em *Pong* (Atari, 1972), *Space Invaders* (Taito, 1978), *Pacman* (Namco, 1980) e outros destaques da época fizeram do vídeo game um fenômeno cultural e comercial, justificando assim economicamente um considerável investimento de muitas companhias no que se tornara um negócio lucrativo.

Contudo, para além do console caseiro, os sistemas de fliperama nestes primeiros momentos da indústria representavam uma ainda maior da indústria dos jogos. Desta forma é importante salientar que, juntamente com a variedade de plataformas, a imagem que cada uma construiu para si e que a sociedade americana a atribui são também plurais, de acordo com o produto.

2.2.1. Consoles e Arcades; “O quê”?

É fundamental para o leitor que se compreenda neste momento as diferenças que marcam cada plataforma de jogos para que adiante se possa notar os diálogos entre ambas as plataformas e como cada uma consolidou uma imagem específica para si.

Diferentemente do console, as máquinas de fliperama ocupam locais públicos e, no geral, o jogador tem a possibilidade de jogar ao introduzir algum tipo de moeda ou ficha que dá início ao jogo. Ao iniciá-lo, o jogador possui uma quantidade limitada de tentativas para prosseguir no jogo e o falhar exige o pagamento de mais uma ficha/moeda. Tal sistema de vídeo game então é usualmente projetado para que o jogo não possua fim, mas sim um placar de líderes e pontuações para disputar com outros jogadores que compartilharão da mesma máquina. A natureza infinita e progressivamente dificultada dos jogos faz com que a economia deste seja baseada nessa constante compra de moedas, sendo este um exemplo de como as mecânicas do jogo dialogam diretamente com as práticas comerciais as quais está submetido.

O hoje clássico *Space Invaders* transparece estes conceitos em seu design. O jogador inicia o jogo ao pagar seu passe e colocá-lo na máquina, controlando uma espaçonave no canto inferior da tela e com esta tem o objetivo de destruir ondas de inimigos que vão descendo constantemente e progressivamente mais rápidos do topo da tela. Ao vencê-los, o jogo é reiniciado com uma onda de inimigos mais rápidos ou em maior número e quando, por fim, o jogador sucumbe ao seu design propositalmente

invencível do jogo, este tem a oportunidade de registrar suas iniciais junto à sua pontuação num placar.

Tais máquinas eram comumente vistas em bares, pubs, shoppings e uma diversidade de locais de convivência. Posteriormente viu-se o consolidar de estabelecimentos dedicados aos jogos, disponibilizando uma grande quantidade de máquinas entre outros jogos físicos e digitais.

Os fliperamas foram os primeiros vídeo games a serem distribuídos comercialmente. O tamanho das máquinas para um jogo único nos possibilita um vislumbre do desenvolvimento da computação neste momento da história. A indústria e seus desenvolvedores partiam em seus primeiros empreendimentos, buscando criar um produto economicamente viável em questão de investimento de desenvolvimento e distribuição de uma máquina de tamanho o suficiente a facilitar o transporte, sua durabilidade – por conta da natureza pública dos espaços que ocupa – e contendo um *hardware* competente o suficiente a propiciar uma boa experiência aos jogadores. Foi, então, entre as décadas de 1970 e 1980 que se compreende a era de ouro dos fliperamas em território americano, sendo o momento de consolidação e grande sucesso comercial⁶⁸.

O console caseiro, por outro lado, para seu usufruto, requer apenas a compra do aparelho e da mídia que contém o jogo. O console em si possui um *hardware* programado de forma mais abrangente que possibilita que diversos jogos sejam desenvolvidos e executados pelo mesmo, diferente das máquinas de fliperama que são dedicadas a um único jogo. Desta forma, muitos jogos produzidos originalmente aos *arcades* foram posteriormente reprogramados para os console – ainda que em uma qualidade inferior devido à diferença de potência e portabilidade do *hardware*.

Uma das maiores diferenças existentes entre ambas as plataformas se nota no modelo de negócio. Com o lucro dos consoles vindo apenas da venda do aparelho em si e dos cartuchos, nota-se que, com o desenvolver dos padrões de produção dos jogos, designs com a lógica infinita que justificavam a venda de fichas nos fliperamas foram por vezes deixados de lado e deram lugar a obras com começo, meio e fim. Ainda que

⁶⁸ JUNE, Laura. “For Amusement Only: The life and death of the American arcade”. *The Verge*. 2013. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2013/1/16/3740422/the-life-and-death-of-the-american-arcade-for-amusement-only>> acesso em 11 de outubro de 2018

possam ser jogados novamente, a possibilidade de chegar ao final dos jogos produz a necessidade de comprar outros mais.

Com o exemplo do, talvez, maior expoente da indústria, *Super Mario Bros* – 1985 - lançado para o console *FAMICOM* deixa para trás a lógica de *Donkey Kong* – o primeiro jogo a estrelar o famoso *Mario* como protagonista em 1981 para fliperamas – de buscar pontuações cada vez maiores e disputar com outros por um esquema de estágios que o jogador completa em sequência até chegar ao final do jogo.

Mais uma particularidade da categoria é o fato de que a facilidade de se desenvolver apenas o cartucho que contém o jogo em comparação com a máquina de fliperama e transporte da mesma abre caminho para a viabilidade de desenvolvimento de jogos de estúdios menores ou independentes.

Ainda assim, como sucessores dos *arcades*, inúmeras mecânicas continuavam a despontar em jogos da segunda plataforma, como números limitados de tentativas dados ao jogador que, se excedidas, acarretam no recomeço do jogo e seus placares de pontuação (esta discussão que será retomada mais adiante).

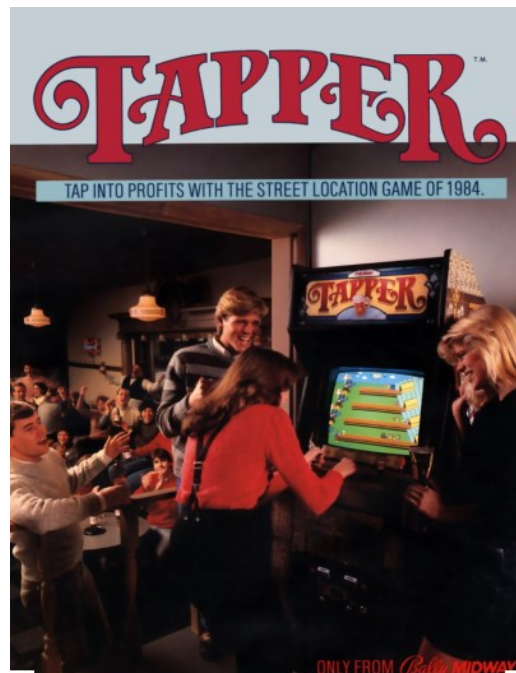
2.2.2. A Imagem do Vídeo game: “para quem”?

É a partir da diferenciação técnica que neste momento se faz necessário lançarmos olhares neste quadro pintado do vídeo game no geral e buscar abstrair deste a imagem que se solidificou socialmente sobre a indústria, ou seja, como o público, a sociedade americana, enxergavam a mídia. Para isso, dedico este tópico a uma breve análise no material de marketing, propagandas televisionadas e impressas, de divulgação dos produtos para definir mais precisamente o retrato do consumidor de tal mídia durante as primeiras décadas, e como as empresas produtoras no ramo imprimiam em seus discursos uma idealização de públicos alvo específicos.

O primeiro mundo a se explorar é o do *Arcade*. Ainda que pelas limitações deste trabalho, as razões propriamente ditas do retrato do público pelas distribuidoras seja uma pergunta para outro momento, é notável que exista um esforço comercial para direcionar os produtos. Pode-se conjecturar que o fator público da era dos fliperamas trouxe para perto dos jogos um público mais velho. A ideia da distribuição da máquina

como entretenimento de bares⁶⁹ embarcava nesta ideia e seguindo a mesma lógica, peças de marketing alimentavam a mentalidade. Através de uma análise visual dos elementos principais que compõe as artes de material promocional, a ideia de jovens, adultos e casais se repete em grande parte de produções das décadas de 1970 e 1980 por *Williams, Nintendo, Konami, Atari, Midway* e outros.

Figura 5: TAPPER, Midway Games Inc. 1984.



Fonte: <https://www.pinterest.co.uk/pin/191332684153370945/>

O retrato de bares e locais públicos é também notável em conjunto com a ideia da competição entre jogadores. Tais tipos de jogos eram mais comumente associados a uma forma de entretenimento momentânea e a simplicidade e elementos cíclicos dos jogos justificavam a venda de fichas para a operação da máquina e o ato de jogar novamente. Desta maneira, o vídeo game do fliperama se aproxima mais da perspectiva de jogo mais tradicional, ou seja, mais associado ao ato de competir, testar habilidades como é o caso do xadrez, dama e outros. Em caso de jogos com acesso a um único jogador, a competição surge na forma de pontuações em placares e premiações.

⁶⁹ KOCUREK. Carly A. "The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race". *Game Studies*, international journal of computer game research. volume 12, edição 1. 2012. Disponível em: <http://gamestudies.org/1201/articles/carly_kocurek> acesso em 11 de outubro de 2018.

Figura 6: VS. TENNIS, Nintendo, 1984.

VS. TENNIS™

SERVES UP DUAL SCREEN ACTION
TO NET YOU HIGHER PROFITS.

Nintendo brings the excitement of center court competition to life with a challenging new arcade game—VS. TENNIS!

DOUBLE PLAY DOUBLES PAY. Players meet their match face-to-face on interactive dual-screen monitors for the most realistic game play on the market.

With multiple game selections for singles or doubles play against the computer or other players, VS. TENNIS allows up to four people to join the action at once—making it the game with one dollar play!

VS. SYSTEM™ KEEPS CUSTOMERS PLAYING. VS. TENNIS is part of Nintendo's new VS. SYSTEM of interchangeable arcade games. At a fraction of the cost of buying a new game, you can simply update your

VS. SYSTEM with new VS. PAK™ game programs.

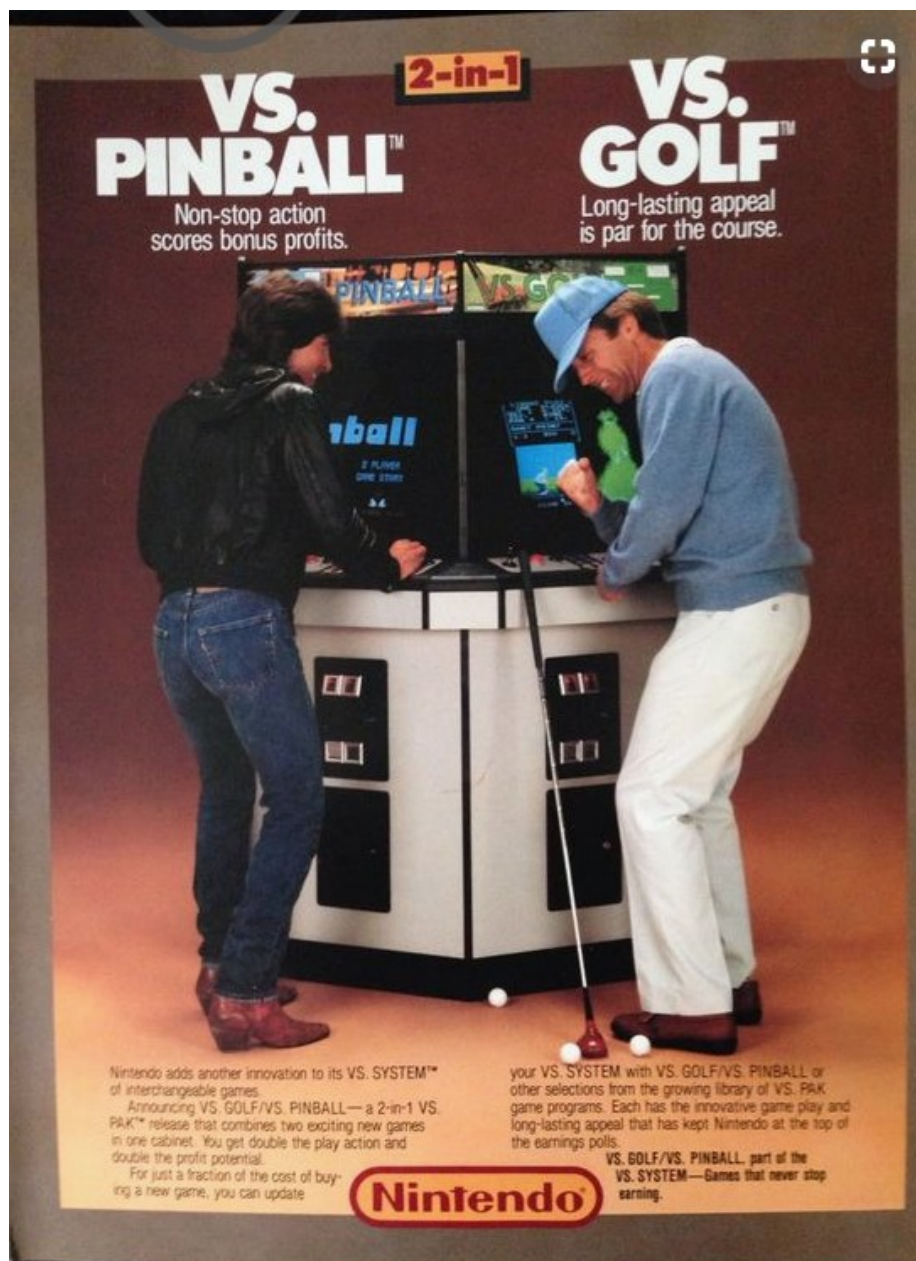
VS. TENNIS, part of the VS. SYSTEM—Games that never stop earning.™

Nintendo of America Inc.
P.O. Box 957, Redmond, WA 98062
(206) 882-2040

Nintendo

Fonte: <https://flyers.arcade-museum.com>

Figura 7: VS. Pinball & VS. Golf 2-in-1, Nintendo, 1984



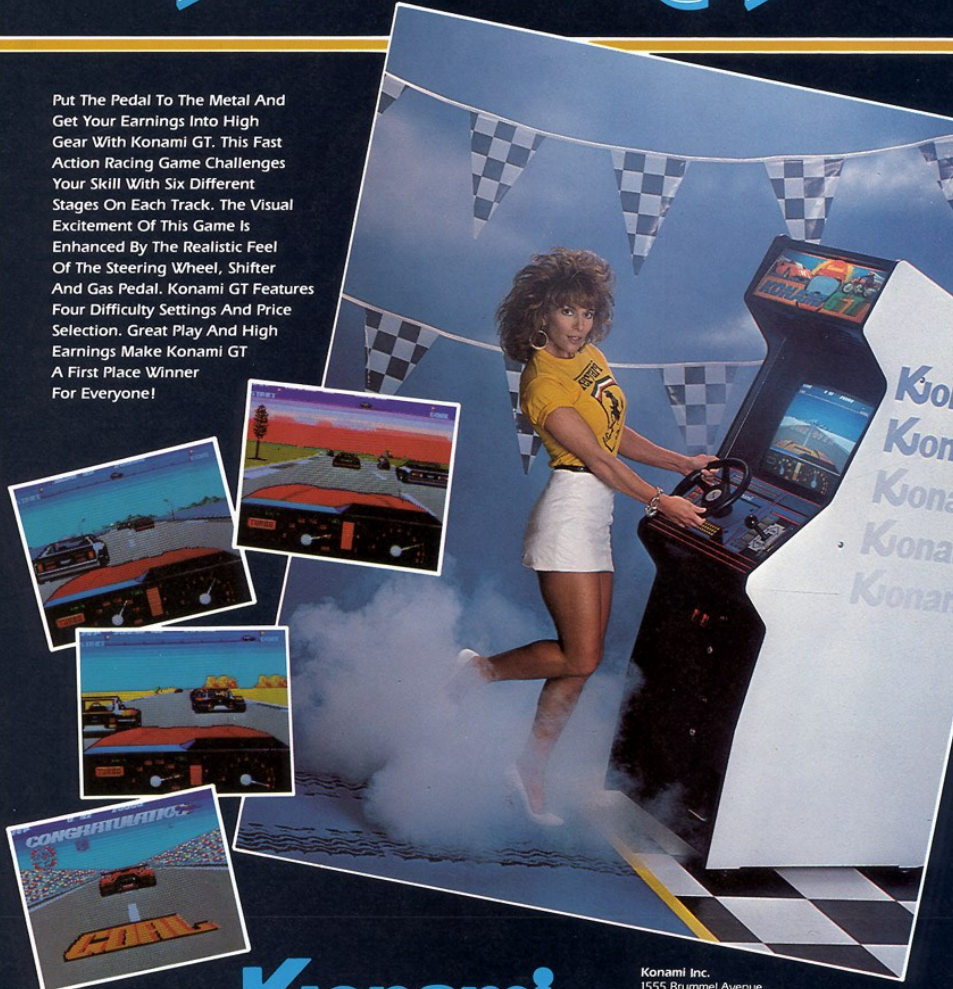
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/428616089524116390/>

A ideia do realismo e da novidade apareciam também em alguns dos exemplos, construindo uma relação entre o novo, o desenvolvimento tecnológico, a diversão e interatividade dos vídeo games, muitas vezes amarrando tal discurso ao argumento da qualidade do produto anunciado, visando portanto criar a demanda e o desejo de consumo do jogo.

Figura 8: Konami GT, Konami, 1985.

STAY IN THE WINNERS CIRCLE WITH
KONAMI GT

Put The Pedal To The Metal And Get Your Earnings Into High Gear With Konami GT. This Fast Action Racing Game Challenges Your Skill With Six Different Stages On Each Track. The Visual Excitement Of This Game Is Enhanced By The Realistic Feel Of The Steering Wheel, Shifter And Gas Pedal. Konami GT Features Four Difficulty Settings And Price Selection. Great Play And High Earnings Make Konami GT A First Place Winner For Everyone!



Konami

Konami Inc.
1555 Brunnel Avenue
Elk Grove Village, IL
60007 U.S.A.
Phone: 312/364-6633
Fax: 312/364-1368
Telex: 6871385 KONAM

Konami® is a trademark of Konami Industry Co. Ltd. Konami GT™ is a trademark of Konami Inc. ©1985 Konami Inc. All rights reserved.

Fonte: <https://flyers.arcade-museum.com>

Contudo, com o aparecimento dos consoles, a estética de grande parte do material promocional passa a se transformar. O videogame de casa passa a ser comumente associado a um aparelho de entretenimento familiar ou por vezes comparado como uma espécie de brinquedo digital, ocupando agora um lugar consideravelmente mais neutro como parte do ambiente do lar. Diversificando a linha de produtos, muitas das mesmas

empresas citadas passam a incorporar massivamente a figura da criança e, quando não, a presença desta na companhia da família.

Figura 9: peça publicitária, Nintendo, 1986.

National (Nintendo) Headquarters

It's chock full of surprises...the Nintendo Entertainment System keeps you playing with power throughout all sorts of adventures, challenges and FUN!

\$99.99

A COMPLETE SELECTION
No more searching from store to store... your favorite games are here. Just see the next two pages.

SO CONVENIENT
Our games are ready to go... they can be shipped directly to your home or to your nearest Sears store.

SATISFACTION GUARANTEED
or Your Money Back.
If your game cartridge is faulty or you don't want it for any reason, just return it.

JUST TURN THE PAGE AND PICK FROM OUR HUGE SELECTION OF GAMES!

1 **Talk about power!** Want more heavy-duty firepower? How about extra mobility and control for those tight spots? The NES Advantage™ joystick offers full action control, and the variable turbo buttons let you pick the rapid fire capabilities you need for your game. Show-motion functions guide you line to plan your moves on some games. 1 or 2 player selector switch. Plastic, imported. Warranted by Nintendo®. 49-N-65505—Wt. 2 lbs. 5 oz. ... \$44.99

2 **Put power in the palm of your hand...** The NES Max™ padded controller lets you cover all areas of the screen easier with a joystick button that rotates 260 degrees. Turbo buttons let you "power up" for impact firing. One-of-a-kind design gives you a better grip on the controller for maximum handling. Plastic, imported. Warranted by Nintendo®. 49-N-65505—Wt. 1 to 2 oz. ... \$24.99

3 **Save 55 when you also buy 3 game cartridges** (see next two pages) ... Murky murky tale (tag carries up to 12 of your favorite cartridges). Zip closure and handle. Wipe clean with a damp cloth. 49-N-64822—Wt. 3 oz. ... Home \$9.99 When you also buy 3 cartridges ... \$4.99

4 **Protect your cartridges from dirt and dust.** 15-inch tall top case holds up to 20 games. Plastic. Measures 12x10x7 inches high. 49-N-65867—Wt. 4 lbs. ... \$24.99

5 **Video storage cart houses your whole system.** Attractive rolling cabinet has room for your game system, cartridges and accessories. Sliding front doors. Open back allows easy access for electrical wiring. Metalwood construction. About 16x21x22 in. high. All Nintendo® Sega® or Atari® video games fit inside cabinet. Unassembled. 49-N-64738C—Wt. 29 lbs. ... \$49.99

The Nintendo Action Set gives you everything you need to start your own system:

- NES base unit
- 2 controllers
- Zapper light gun
- Super Mario Bros.® and Duck Hunt on one game cartridge
- AC adapter and hookup accessories

6 **Challenge your friends and family to thrilling levels of action and excitement!** The action set control base is the core of the system. It houses two microchips that provide extremely high-quality graphics and realistic sound. Two controllers have six-foot cords. Zapper light gun receives light through the screen and operates up to 10 feet from TV. It's so accurate that if you're a fraction of an inch off target, you've missed! High-impact plastic body. Base measures 10x6x5 1/2 inches high. Warranted by Nintendo®. For ages 8 years and up. 49-N-65505—Wt. 7 lbs. 4 oz. ... Set \$99.99 *Price for this copy, see page 324. *Super Mario Bros. is a registered trademark of Nintendo.

441

Fonte: <https://www.reddit.com/r/nintendo/>

Figura 10: Magnavox Odyssey, 1974

**Give the gift that makes TV
more than something they just
sit and watch: Odyssey.**



Odyssey by Magnavox transforms any TV[®] into a challenging electronic playground of 12 fun-and-learning games the whole family can play and enjoy together.

Action and reaction games, like Hockey and Tennis. Arithmetic games, like Analogic. Geography games, like States. And pure fun games, like Simon Says and Haunted House.

So this year, give your family and friends the gift that makes TV more than something they just sit and watch. Give Odyssey.

Special Free Offer!
If you buy Odyssey before December 24, 1974, you get six extra games free: Baseball, Handball, Volleyball, Wipe Out, Invasion, and Fun Zoo. Each a \$5.95² value... all free with Odyssey now, at your Magnavox dealer.

ODYSSEY
Electronic TV games from Magnavox.

* Any brand, color or black and white. 12" diagonal screen or larger.
2 Manufacturer's suggested retail price. Optional with dealers. Odyssey is a trademark of The Magnavox Company.

Fonte: <https://twitter.com/retrowaretv/>

O vídeo game de casa - o console - passa a ser oferecido como um desdobramento das tecnologias que já existem nos lares como televisões e aparelhos de vídeo, porém com uma interatividade que transporta a ideia de “brincadeira” para o mundo digital.

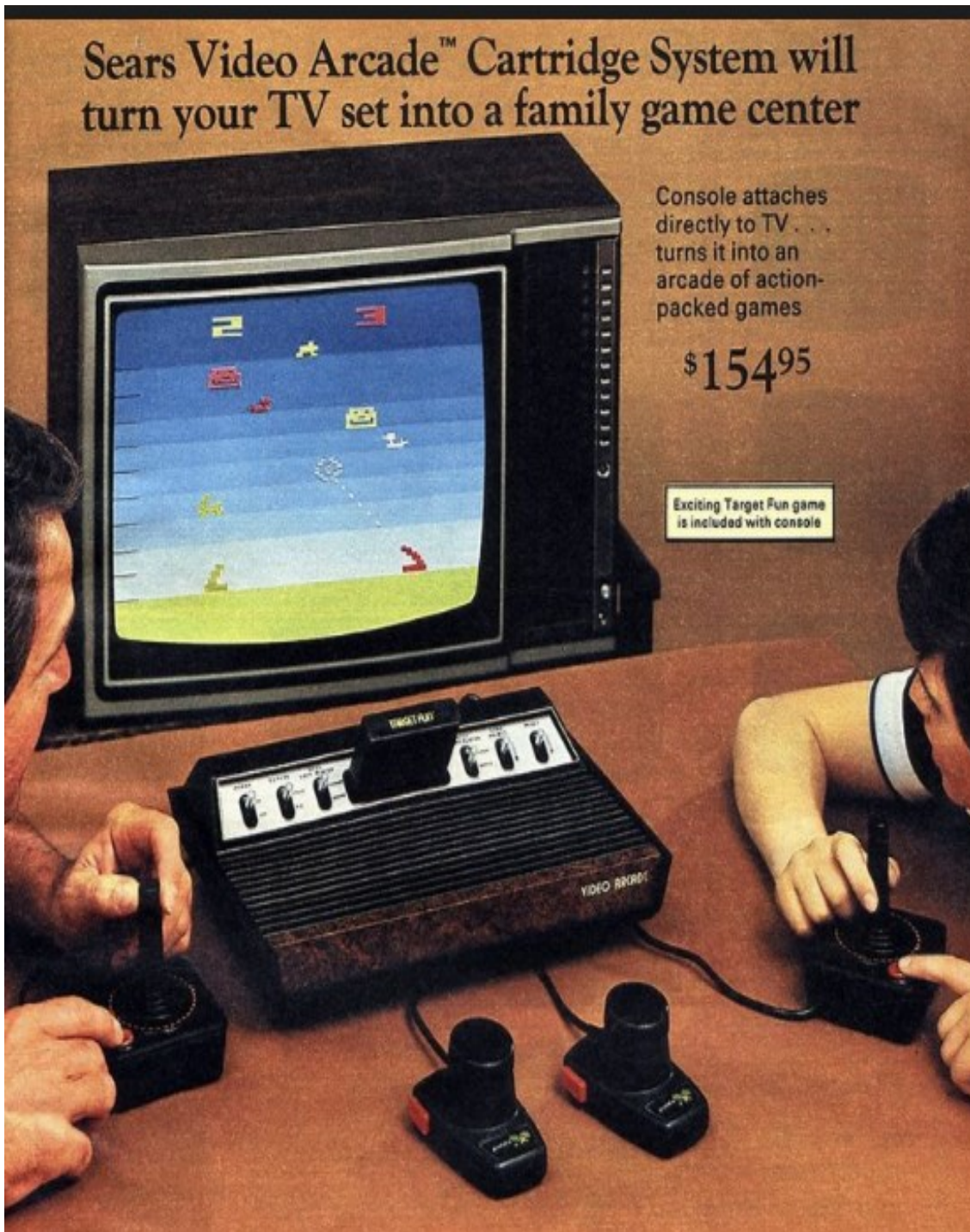
Figura 11: Sears Video Arcade

Sears Video Arcade™ Cartridge System will turn your TV set into a family game center

Console attaches directly to TV . . . turns it into an arcade of action-packed games

\$154⁹⁵

Exciting Target Fun game is included with console



Fonte: 1980 *Sears Wish Book*

Figura 12: Propaganda Magnavox Odyssey Game System, 1974



Turn your TV into the most exciting home video game ever.

Serve...return. You move to the net for a volley and, when your opposing player rallies, you stroke the electronic ball past him...for a point!

This is Tennis, played on the all-new Odyssey, the most-exciting home video game you can get for your own TV.[®]

Odyssey is high-speed action — and reaction — with realistic sound and on-screen scoring (Model 200).

You control the flight of the ball and pace of the games; games that are fun for the whole family: Tennis (singles and doubles), Hockey and Smash.

Put TV's fun and excitement on your side of the screen. Get — and give — Odyssey.

For the name of your Odyssey dealer, call 800-243-6100, toll-free. (In Conn.: 1-800-882-6500.) pong-picture-page.de

 [®]Odyssey fits any brand TV, any size, black & white or color.

ODYSSEY
All new from Magnavox.

Fonte: *Readers Digest*, Dezembro de 1974

Parte das empresas propunham oferecer o conteúdo dos *arcades* mas de forma economicamente viável para o consumidor, com a possibilidade de um maior catálogo de jogos e com a portabilidade de um pequeno eletrodoméstico. No momento da audiência pública aqui trabalhada, o mercado de consoles conta com um monopólio de 90% do mercado dominado por *Sega* e *Nintendo* juntas, ambas produtoras de jogos e de *hardware*. Deste modo, com o sucesso estrondoso destes, o fliperama passa a perder

espaço e, já nos anos 1990, o público infantil passa a ser representado mais comumente associado com o vídeo game independente do formato.

Figura 13: *Poster Mortal Kombat*, 1992.



Fonte: Midway Manufacturing Company

Os exemplos de retrato do público jogador podem ser vistos também na cobertura especializada da mídia em formato de revistas - *Electronic Gaming Monthly*, *Expert Gamer*, *GameFan*, *Game Players* e outras - que exibem anúncios e ilustram as páginas produzindo a imagem do consumidor visado.

Figura 14: “Invasion Of the Nintendoids”

Invasion Of The Nintendoids
They're here! The official clothing and equipment for serious Nintendo players. Order yours today!

Show your allegiance with Nintendo Power Patches. Collect all six. **\$3.99**

Arm yourself with a Camerica CAC280 Supersonic Joystick with wireless remote. **\$49.95**

Take cover under this Nintendo Cap. 5 Designs in Men's/Children's sizes. **\$4.99**

Gear up for the games in this Nintendo Sweatshirt. Men's **\$24.95**
Children's **\$19.95**
Small Children's **\$17.95**

Honor your victories with Nintendo Pins. Collect all eighteen. **\$3.99**

Go where the action is with the Z-Bag HD28Q Nintendo Custom Carrying Case. **\$29.95**

Take the offensive using the MPI Video. You'll learn the secrets of 22 Nintendo games. **\$19.95**

Keep a back-up Nintendo T-Shirt for those surprise attacks. 4 Designs in Men's/Children's sizes. **\$6.99**

These fine Nintendo Accessories are fully guaranteed. MasterCard VISA or C.O.D.

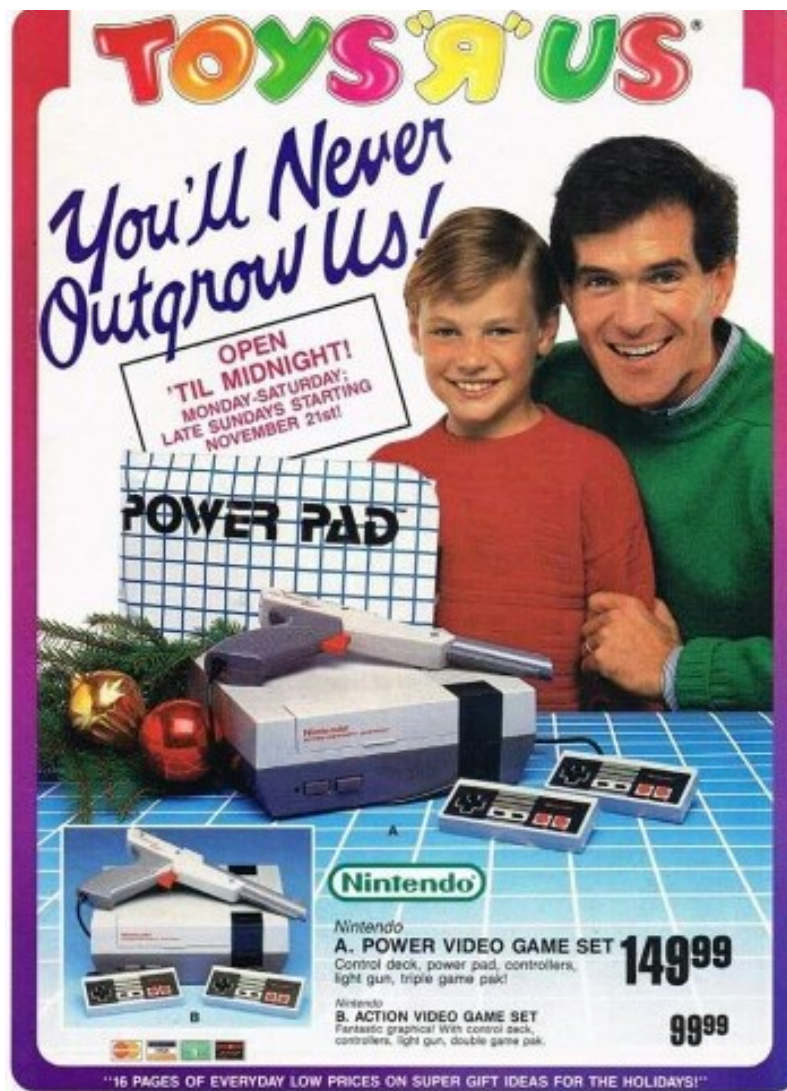
Homer's
Omaha, NE 68137
1-800-456-9189

Fonte: Homer's Nintendo Gear & Clothing, 1989

Original ad published in the October 1989 edition of EGM (no. 04)

Lojas especializadas voltadas ao público infantil como *Toys 'r' Us* tornam-se importantes centros de comercialização dos consoles. Em lojas de departamentos e informática – *Walmart*, *Kohl's* e *Babbage's* por exemplo⁷⁰ - o videogame também aparece em grande número, construindo a relação de brinquedo/entretenimento digital.

Figura 15: Propaganda NES de Toys R' Us



Fonte: Toys R' Us, 1988

Ao alcançarmos, enfim, o momento das audiências, o passado do vídeo game que se discute nos apresenta uma mídia que transitara entre diversos produtos, jogos dos mais variados gêneros, diversas tecnologias que competem por inovação e superioridade no mercado, tangenciara o público adulto anteriormente e agora parece focar-se mais

⁷⁰ As empresas citadas são referenciadas ou participam diretamente por meio de representantes da audiência de 1993.

precisamente num novo setor infanto-juvenil, sendo distribuído em lojas de departamentos, tecnologia, brinquedos, alimentando assim uma heterogeneidade considerável das possibilidades que o conceito embarca. A fala dos senadores e representantes pode nos revelar justamente como este material publicitário e discurso dos produtores e distribuidores vistos acima foram compreendidos por estes, solidificando o vídeo game sob uma ideia de brinquedo digital, uma ferramenta de entretenimento interativo que é, em sua vasta maioria, direcionado à criança.

2.3. Retomando as questões;

Durante este capítulo, muitas informações e questionamentos foram levantados a respeito de uma nova geração de jogos, sobre um limite moral que tais novos jogos ultrapassam ao retratar a violência de forma realista e interativa. Diversos sujeitos e veículos de mídia trouxeram à tona a discussão de como o vídeo game transformara-se com a inovação tecnológica e precisava ser discutido.

Os jogos, de alguma forma e por algum motivo, pareciam mudar, ou pelo menos uma parcela destes apresentavam ideias novas, proporções maiores e cada vez de maior complexidade, seja esta tecnológica, narrativa, temática ou a soma das partes. Os parâmetros de compreensão do que vinha a ser o videogame pelo público distante da mídia não eram mais suficientes para conceituar os pontos fora da curva que se catalogavam sob o mesmo rótulo simplista.

Porém, é preciso atentar-se ao fato de que a década de 1990 não é a única a acomodar controvérsias e debates sobre a violência no vídeo game⁷¹. O primeiro momento de tensão entre os jogos e a mídia ocorreu poucos anos após a distribuição comercial da mesma por volta de 1976 com *Death Race* (Exidy, 1976) e, até o presente momento deste artigo, as discussões ainda são presentes na sociedade e críticas à obras como *Carmageddon* (Stainless Games, 1997), *Grand Theft Auto* (DMA Design, 1997), *Hatred* (Destructive Creations, 2015), *Postal* (Running with scissors, 1997) e outros. Contudo, os desdobramentos do debate em 1993 tomam proporções consideravelmente maiores em comparação aos demais momentos e, com a projeção do órgão de classificação etária, o *ESRB* - fundado em 1994 pelo trabalho cooperativo entre

⁷¹ KARLSEN, Faltin. “Analysing the History of Game Controversies”. In: *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*, Routledge 2015. p. 4.

representantes da indústria da mídia interativa, os desenvolvedores possuem dispositivos legais, em conjunto com a força da primeira emenda, para sustentar seus direitos criativos e de produção.

Com o contínuo crescimento da mídia e seu lugar social inquestionável de acordo com o sucesso que tal tem hoje, pontos antes criticados em produções similares hoje são vistos com outros olhos, como demonstra as recentes críticas positivas atribuídas a jogos como *GTA V* (Rockstar North, 2013) por meios tradicionais de comunicação como o *New York Times*.

O que se mantém relativamente constante ao longo da grande maioria destes momentos históricos diz respeito às razões atribuídas à violência como sendo problemática, ou seja, quais representações de violência são questionáveis e quais são socialmente aceitas. Karlsen descreve tais fenômenos relacionados às controvérsias pelo termo “pânico de mídia” - um desdobramento da ideia de “pânico moral”.

O pânico de mídia - *Media Panic* - é resultado do desconhecimento e preocupação para com as possibilidades e intenções que uma nova mídia, ao se consolidar na sociedade pode gerar no público alheio à mesma. Como segmento do conceito de pânico moral, o termo se estabelece na ideia de um medo simbólico de uma ameaça maior⁷². O vídeo game não se fazia perigoso por si só, mas sim por estar relacionado a um quadro da sociedade consideravelmente mais amplo, onde grande parcela das produções aparentava transformar a violência em um meio comum de resolução de problemas e entretenimento. O questionamento é como a mídia interativa caminhou durante os anos estudados para potencializar de tal forma as reações para com o conteúdo dos jogos digitais.

Deste modo, 1993 surge como lastro à questão. A audiência pode ser tomada como um dos momentos mais simbólicos para a indústria em que a sociedade norte-americana - ou ao menos parte da imprensa e os senadores - voltou sua atenção para a mesma para buscar compreendê-la, classificar ou reclassificá-la, definir seu lugar enquanto peça pertencente a um quebra-cabeça. É um momento no qual medidas concretas surgiram objetivamente através das medidas federais tomadas e projetos de leis propostos. Investigar a curiosidade da sociedade para com tais questões nos

⁷² GOODE, Erich e BEN-YEHUDA, Nachman. “Moral Panics: An Introduction.” In Chas Critcher (ed.), *Critical Readings: Moral Panics and the Media*, Londres: Open University Press, 2006. pp. 50–59.

viabiliza discutir os plurais sentidos socioculturais que o vídeo game enquanto conceito detém e/ou pode ser associado a, e assim esclarecer mais possibilidades de compreensão deste em sua historicidade.

A década de 1990 nos possibilita um vislumbre ainda maior ao esforço político de controlar ou ao menos catalogar as produções culturais, como visto anteriormente pela quantidade de projetos voltados a discutir a violência, armas de fogo e uma revisão da distribuição de filmes, programação de TV, música e o vídeo game por final, incluindo-o no espectro cultural significativo em território americano.

A proposta do segundo capítulo é investigar o desenvolvimento dos jogos - *Doom*, *Mortal Kombat* e *Night Trap*, os principais expoentes da discussão sobre violência no período estudado pela mídia e nas audiências públicas de 1993 e 1994 - de forma conjunta, buscando destrinchar os processos de produção com foco em dois pontos principais: A tecnologia e o conceito de cultura de mídia de Kellner a fim de responder - ou aproximar-se de uma possível resposta - o que o vídeo game havia se tornado em 1990.

Desta forma, o diálogo entre a visão de Douglas Kellner sobre os fenômenos culturais dos anos 1980 e 1990 - do cinema hollywoodiano à *MTV* - e o olhar de Warren Spector e Chris Crawford sobre a indústria da qual fizeram parte proativamente alimentam a essência metodológica deste trabalho. De acordo com o primeiro, os produtos da cultura de mídia estabelecem conexões, reproduzem ou ressignificam “discursos sociais enraizados nos conflitos e nas lutas fundamentais” de sua época⁷³, dialogam constantemente com as demais obras que dividem e disputam o mesmo espaço por não somente buscar a audiência⁷⁴, transmitir mensagens como busca - e necessita - a “gratificação comercial”, se torna mercadoria⁷⁵. Estes produtos criam e alimentam tendências e modas, pelo intuito comercial mas também por serem frutos de seu meio, dando vida a um movimento cíclico onde as realidades são ressignificadas pelos indivíduos em suas obras, que assim inspirarão outros sujeitos e produtos e que retornarão à sociedade e a cultura por meio de suas mensagens e representações.

⁷³ KELLNER, Douglas. “A Cultura da Mídia” – estudos culturais: Identidade e política entre o moderno e o pós-moderno / Douglas Kellner ; Tradução de Ivone Castilho Benedetti. Bauru, SP: EDUSC, 2001. p.12

⁷⁴ Ibid. p.9

⁷⁵ Ibid. p.11

Assim, como Kellner descreve os movimentos dentro o cinema americano de ação e as tendências as quais os filmes dos anos 1980 acompanhavam e compartilhavam - como a temática da guerra, os efeitos especiais e o espetáculo das novidades destes, a masculinização excessiva dos heróis - o vídeo game também estabelecerá contatos fortes com sua mídia audiovisual irmã, resgatará temáticas e estéticas do momento para se constituir enquanto produto relevante para seu tempo, desenvolvendo-se em uma indústria que, pelo caráter digital das obras, se faz extremamente dependente e promotor do desenvolvimento tecnológico da época, vendendo não somente discursos e entretenimento como também avanço científico e promessas de inovação.

Neste momento Spector e Crawford nos possibilitam a compreensão de uma forma objetiva das relações mercadológicas que se dão no campo da mídia interativa e como estas firmam também uma via de mão dupla com o *gamedesign*, a fim de entender como a direção e escolhas criativas, técnicas e estéticas – como a violência realista - que juntas compõem os jogos discutem a todo momento com a realidade na qual o mesmo fora produzido, as obras concorrentes, os modelos de negócio da indústria e as limitações tecnológicas que comportam os produtos.

O que será feito no segundo capítulo deste texto é o caminho inverso do que fora apresentado até então. Se no primeiro instante vislumbramos os debates, vozes e problemáticas que levaram o vídeo game ao foco da discussão política, buscaremos agora, a partir da exploração do vídeo game enquanto equipamento/mídia traçar os paralelos com os discursos resgatados, como - e se - os jogos se transformam no decorrer da história da indústria, na qual a novidade tecnológica desponta no momento do debate e em que a relação da mesma com a construção do conteúdo violento no vídeo game da época está a perpassar.

Capítulo 3

Diálogos, construções e a tecnicidade da violência:

3.1.1. Identificando Diálogos: O Vídeo game e a cultura pop.

Desde primórdios da indústria, a ideia de adaptações e jogos licenciados delimitam o lado óbvio da relação do vídeo game com o cinema e outras mídias como a TV e os quadrinhos. *Superman*, *Batman* e tantos heróis marcam sua presença nos jogos já nas primeiras gerações de consoles de mesa com os *ATARI*. Outros personagens de desenhos animados como *Popeye*, *Mickey Mouse*, referentes a filmes como *Rambo* em *First Blood* (Kotcheff, 1982), *Star Wars* (Lucas, 1977) e tantos mais despontam rotineiramente dentre jogos que compõe as bibliotecas de todos os videogames até os dias de hoje.

Como veremos adiante, a relação entre mídias é algo inegável, porém, esta pode ser desdobrada em dois pontos principais: referências diretas como é o caso de obras licenciadas – jogos diretamente baseados e que ressignificam propriedades intelectuais referentes a outras esferas das mídias da cultura popular que são, por contrato, licenciadas pela publicadora do jogo – e as referências sublimes que transitam a todo o momento e nos mais variados jogos, sejam estas adaptações ou não – ou seja, elementos estéticos, conceituais, ideológicos ou temáticos que despontam em diversas obras de formas similares.

É essencial investigar tal relação para compreender os desdobramentos da mesma. Quais implicações comerciais o compartilhamento de nomes e estética entre mídias têm para a consolidação do vídeo game enquanto produto da sociedade no período estudado e o que esse diálogo pode nos dizer a respeito da forma com que este conteúdo é captado pelos indivíduos – desenvolvedores - e que o transportará e se apropriará deste em seu espaço, atribuindo a este uma nova função em seu jogo.

3.1.2. Licenciamento, adaptações e apropriações da cultura pop no vídeo game

A mídia interativa passara por diversos momentos no decorrer do estabelecimento da indústria na sociedade. No caso norte americano, percebe-se a explosão inicial dos jogos no final da década de 1970, onde inúmeras empresas aventuraram-se pelo ramo, até a quebra e desmonte da indústria em meados de 1980 com a saturação e descontrole do mercado.

Assim como nas demais mídias, o cinema, por exemplo, estabelece relações com o universo literário e num movimento artístico e comercial, ressignifica obras de renome para suas especificidades do audiovisual ou, no caminho inverso, novelizações e romantizações de conteúdos de televisão ou cinematográfico expandem essa relação. É compreensível que tal movimento é, do ponto de vista mercadológico, uma estratégia viável pelo que diz respeito ao reconhecimento de nomes – ou seja, a atenção angariada pelo licenciamento de uma franquia ou obra já conhecida por parte do público-alvo desejado. O seguinte fato pode ser notado e discutido através da mídia interativa de forma semelhante⁷⁶.

Entre as duas primeiras décadas do vídeo game, no momento de *boom* econômico da indústria, grandes estúdios de produções cinematográficas como *20th Century Fox* e *CBS Electronics*, em conjunto, reconheceram um potencial a ser explorado na mesma e produziram diversos jogos para as plataformas da época – mais notavelmente para o Atari 2600 – além de diversas outras adaptações de programas, séries de TV e outros desdobramentos do audiovisual. É inclusive creditado a um dos jogos licenciados da época as razões da quebra do mercado em 1983 com o jogo *E.T. (The Extraterrestrial - Atari, 1982)*.

Os consoles voltaram a conquistar seu espaço com a importação e estabelecimento das marcas japonesas do negócio, que insistiam no ramo e, na geração posterior à pioneira, dominaram definitivamente – em especial, as empresas *SEGA* e *NINTENDO*. Com a popularidade gritante dos aparelhos em território americano, o interesse das

⁷⁶ PICARD, Martin. "Video Games and Their Relationship with Other Media", in *The Video Game Explosion: A History from Pong to Playstation and Beyond*, Mark J.P. Wolf, ed., Greenwood Press, Westport, Conn., 2007, pp. 2-5. Disponível em: <<https://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/PICARD%20-%20Video%20Games%20and%20Their%20Relationship%20with%20Other%20Media.pdf>> acesso em 12 de outubro de 2018.

demais áreas ressurgem e, já em meados de 1990 a relação aqui discutida se torna mais visível.

Uma das divisões notórias do momento, *LucasArts*, setor elaborado pelo diretor George Lucas, já produzia jogos para as plataformas contemporâneas desde 1992. Em 1995 Steven Spielberg também concretiza o surgimento da empresa *DreamWorks Interactive*, divisão dedicada à produção de vídeo games que viria posteriormente firmar parceria com *EA Games*, uma das maiores produtoras e distribuidoras de jogos – dando origem à série *Medal Of Honor* (2000), obra produzida por Spielberg explorando temáticas trabalhadas em seu filme *Saving Private Ryan* (1999) em formato de jogo virtual.

Neste cenário, a presença do vídeo game em comerciais de TV, como ideia e produto comum em filmes e outras mídias já se tornara algo igualmente corriqueiro e, adiante, vemos que os jogos passam a ser também adaptados ao cinema, como é o caso de *Super Mario Bros*, *Mortal Kombat* e *Street Fighter*.

Uma das leituras sobre tal diálogo pode ser destrinchada na disputa comercial entre *Sega* e *Nintendo* em território americano. Harris, em *Guerra dos Consoles* (2015), detalha o diálogo do CEO da empresa – *SEGA* – com um futuro gestor a ser contratado no que diz respeito à demissão de Michael Katz, presidente da divisão dos Estados Unidos da América.

(...)Katz gastara muito contratando celebridades. O caso mais notável foi o 1,7 milhão de dólares pagos a Joe Montana, e, posteriormente, ao boxeador James “Buster” Douglas, o então campeão peso pesado do mundo. Embora a acusação de que Katz havia gastado muito dinheiro fosse verdade, a insinuação não era muito justa. Katz sabia que a fórmula secreta para vender um milhão de unidades era fazer jogos populares. Se as pessoas gostassem do software, elas sem dúvida comprariam o hardware. Essa vinha sendo a estratégia da Nintendo: encantar o mundo com sucessos muito comentados como *Super Mario Bros.*, *The Legend of Zelda* e *Teenage Mutant Ninja Turtles* (jogo baseado na popular animação Tartarugas ninja) e, assim, convencer uma geração inteira a comprar o NES. Infelizmente, isso se tornou um problema para Katz, porque a Nintendo monopolizava os desenvolvedores de software. Se os desenvolvedores de jogos quisessem seus produtos no NES, a Nintendo os fazia assinar um acordo de exclusividade com uma cláusula restrita de não concorrência. (...) A solução de Katz foi associar a Sega a nomes populares, acreditando que pessoas

como Joe Montana e Buster Douglas renderiam um pouco de respeito e legitimidade à marca⁷⁷.

O momento descrito apresenta a empreitada de associar marcas e produtos como estratégia de mercado por parte do antigo CEO da empresa japonesa. Ponto peculiar a se notar é o fato de que os Estados Unidos, como representavam parte essencial do mercado, são, em muitos casos, prioridade no desenvolvimento dos planos comerciais de tais empresas, por isso nomes americanos povoam constantemente a biblioteca de jogos produzidos.

Com o desafio de retomar a confiança e atenção do mercado – danificada com o *crash* de 1983 – e se legitimar enquanto uma plataforma com futuro, a apropriação e aproximação com elementos e produtos da cultura pop, deste modo, lançando mão de obras como *Teenage mutant Ninja Turtles* da TV, os heróis dos quadrinhos – tanto americanos como *Batman*, *Spiderman* quanto japoneses e séries como *Dragon Ball*, *Mobile Suit Gundam* – como franquias do cinema – *007*, *Terminator*, *Rambo*, *Robocop* – e outros.

No caso específico dos jogos aqui estudados, a relação também se aplica. Em 1992, no processo de planejamento da produção de *Doom*, jogo que tornou-se extremamente famoso e cultuado por popularizar o gênero posteriormente denominado *First Person Shooter* e chamar a atenção da mídia pela presença constante de imagética satânica – pentagramas, demônios e o *Heavy Metal* – e alto grau de violência, a possibilidade de um jogo licenciado da franquia de terror e ação *Aliens* (Cameron, 1986) cogitada, por, além do interesse e apreço à obra, pela visibilidade da mesma⁷⁸.

There was another idea on the table too: Aliens. Everyone at id was a huge fan of this sci-fi movie. They thought it would make a great game. After some research, Jay found that the rights were available. He thought they could get a deal. But then they decided against it⁷⁹

⁷⁷ HARRIS, Blake J. "A guerra dos consoles"; Sega, Nintendo e a batalha que definiu uma geração. Ed. Intrínseca. 2015

⁷⁸ KUSHNER, David. "Masters Of Doom": How two guys created an empire and transformed pop culture. ed. Penguin Random House LLC, Nova Iorque. 2003. p. 100.

⁷⁹ Tradução minha: "Havia outra ideia na mesa também: *Aliens*. Todos na Id [Software] eram grandes fãs do filme de ficção científica. Eles achavam que poderia render um bom jogo. Após certa pesquisa, Jay descobriu que os direitos autorais estavam disponíveis. Ele pensou que poderiam conseguir uma boa negociação. Mas então abandonaram a ideia."

Ao descrever o processo de *brainstorm* dos elementos e temáticas que comporiam o conceito, capa e nome do jogo, Kushner detalha⁸⁰:

(...) Demons. Carmack, of course, had a long history with demons. There were the demons of Catholic school, the demons Romero had summoned in their Dungeons and Dragons game, the demons who'd destroyed the D&D world. Now it was time for them to make another appearance. Here was this amazing new technology, so why not have a game about demons versus technology, Carmack said, where the player is using high-tech weapons to defeat beasts from hell? Romero loved the idea. It was something no one had done before. Kevin and Adrian agreed, snickering at the potential for sick, twisted art, something in the spirit of their favorite B movie, Evil Dead II. In fact they all agreed, that was what the game could be like; a cross between Evil Dead II and Aliens, horror and hell, blood and science. All they needed was a title. Carmack had the idea. It was taken from The Color of Money, the 1986 Martin Scorsese film in which Tom Cruise played a brash young pool hustler. In one scene Cruise saunters into a billiards hall carrying his favorite pool cue in a stealth black case. "What you got in there?" another player asks. Cruise smiles devilishly, because he knows what fate he is about to spring upon this player, just as, Carmack thought, id had once sprung upon Softdisk and as, with this next game, they might spring upon the world. "In here?" Cruise replies, flipping open the case. "Doom."⁸¹

Na gravação das faixas de trilha sonora do jogo, a proximidade dos desenvolvedores com o heavy metal⁸² transparece nas escolhas artísticas para a obra⁸³:

The killer weapons and monsters needed suitably killer sounds. The guys signed Bobby Prince up again to record the audio. Under Romero's guidance, Bobby gave Doom a techno metal-style soundtrack. A puree of animal groans were used for the game's beasts.⁸⁴

⁸⁰ KUSHNER, David. "Masters Of Doom": How two guys created an empire and transformed pop culture. ed. Penguin Random House LLC, Nova Iorque. 2003. p. 101.

⁸¹ Tradução minha: Demônios. Carmack, com certeza, possuía uma longa história com demônios. Havia os demônios da escola católica, os demônios que Romero invocou em sua campanha de Dungeons and Dragons, os demônios que haviam destruído o mundo de D&D. Agora era o momento deste fazerem uma outra aparição. Ali estava toda essa tecnologia nova, então porque não fazer um jogo sobre demônios contra a tecnologia, Carmack disse, onde o jogador usa armas High-tech para derrotar bestas do inferno? Romero amou a ideia. Era algo que ninguém havia feito antes. Kevin e Adrian concordaram, rindo do potencial para uma arte distorcida e doentia, algo no espírito de seu filme B favorito, Evil Dead II. De fato todos concordaram sobre o que o jogo poderia ser: uma mistura entre Evil Dead II e Aliens, horror e inferno, sangue e ciência. Tudo o que precisavam era um título. Carmack teve a ideia. Foi retirada do [filme] The Color Of Money, o filme de Martin Scorsese de 1986 no qual Tom Cruise interpretara um jovem jogador de cinuca. Em uma cena Cruise caminha pelo salão de bilhar carregando seu taco favorito em uma mala preta. "O que você tem aí?" outro jogador pergunta. Cruise sorri maleficamente, porque ele sabe do destino que terá o jogador, assim como, Carmack pensou, que a Id [software] reservava para a Softdisk e assim como ela faria com seu novo jogo no mundo. "Aqui?" Cruise responde, abrindo a mala. "Condenação".

⁸² KUSHNER, David. "Masters Of Doom": How two guys created an empire and transformed pop culture. ed. Penguin Random House LLC, Nova Iorque. 2003. p. 118.

⁸³ Lista de possíveis inspirações musicais para a trilha sonora do jogo disponível em: <https://doom.fandom.com/wiki/Doom_music> acesso em 13 de outubro de 2018.

⁸⁴ Tradução minha: "As armas e monstros mortais precisavam igualmente de sons matadores. A equipe designou Bobby Prince para gravar o áudio. Sob o direcionamento de Romero, Bobby deu à Doom uma

Vê-se neste cenário, a amarração de elementos que transitam por diversas mídias, imaginários e culturas no contexto norte-americano convergirem em um produto final singular de uma mídia consideravelmente nova e ainda pouco compreendida tanto pela instituição do Estado e das leis quanto de grande parte da população.

Mortal Kombat projeta uma trajetória similar no que diz respeito especialmente ao cinema, como citado brevemente no primeiro momento deste trabalho. Com a chegada explosiva de *Street Fighter 2* aos consoles de mesa, Ed Boon e John Tobias – idealizadores e desenvolvedores da franquia *Mortal Kombat* – demonstraram interesse pelo formato da obra, como detalhado pelo primeiro em entrevista. O grande personagem na tela do jogo, gráficos estilizados e ação rápida são alguns dos elementos que diferenciavam tal. A ideia do projeto do jogo surge através da possível fusão da tecnologia de digitalização presente no momento com o conceito de um jogo de luta com grandes personagens retratados na tela.

Segundo Boon, Quanto maior o tamanho das imagens em tela, melhor e mais realistas estas são. Isto se dá por, de acordo com o tamanho, a quantidade de *pixelização*⁸⁵ da imagem pode ser minimizada e aumentar a visibilidade e grau de fidelidade da digitalização. A relação entre o tipo de jogo e a tecnologia estava concretizada⁸⁶.

A referência a *Hollywood* vem, conseguinte, na produção de uma demonstração das ideias do jogo através do uso de imagens de Jean-Claude Van Damme e o recente filme *BloodSport* (Arnold, 1988). No início do desenvolvimento, a proposta foi levada adiante com a confecção de fantasias pelos atores que se assemelhavam ao filme. As questões de licenciamento do nome da produção e direito de imagem do ator – especificamente a inviabilização destas – tornaram necessário um replanejamento da obra interativa, porém, muitos dos elementos de design do personagem de Van Damme mantem-se claramente visíveis na obra final, porém, parafraseadas em *Johnny Cage*, um

trilha sonora de estilo Techno Metal. Uma mistura de grunhidos animais foram utilizados para os monstros do jogo.”

⁸⁵ As imagens digitais são compostas por pixels, micro pontos de iluminação presentes na tela. Quanto maior a quantidade de pixels de uma imagem, melhor sua definição e resolução.

⁸⁶ Entrevista com o produtor sobre a trajetória de desenvolvimento do jogo, influências e história de Ed Boon disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=EnOWBrY2BQs&t=421s>> acesso em 17 de outubro de 2018.

personagem do jogo que representa a caricatura de um ator famoso e egocêntrico, com visual similar ao astro hollywoodiano no filme citado.

Em entrevista com John Tobias, artista e desenvolvedor, ao esclarecer o processo de criação dos demais personagens que integram o jogo, revela os diversos estereótipos que caracterizam os mesmos, seus motivos de integrá-los e de onde principiam⁸⁷:

With Mortal Kombat, we wanted to create a backstory to try to give the characters (...) reason to existing, and to give the players the reason to attach themselves to certain characters. Liu Kang Is the traditional noble shaolin Monk. He, of all the characters, had the noblest cause for being involved in the whole mess. Shang Tsung was initially inspired by sort of all the wise old men you see from the old martial arts movies. (...) Goro was just (...) us trying to emulate some of the classic monsters you saw growing up with the movies. In the old Ray Harryhausen movies there's always a big Cyclops and things of that nature and (...) with Goro we wanted to be sort of a version of those old classic monsters. Initially we included the ninjas in mortal kombat because ninjas, again, in martial arts is such a popular staple and in that whole genre.⁸⁸

Ao lançar olhares ao terceiro jogo debatido aqui, *Night Trap*, deparamos com uma relação ainda mais complexa de diálogo entre mídias. No território do óbvio, a citação de Tom Zitto, um dos desenvolvedores da obra no decorrer da audiência de 1993, revela que “*Night Trap Was set up to create a spoof of vampire films*”^{89,90}.

Porém ao adentrar o processo de desenvolvimento através da entrevista de James Riley⁹¹, co-criador, escritor e diretor do jogo, tem-se um quadro consideravelmente mais amplo a se discutir.

Riley discute que, no início de planejamento do que veio a constituir *Night Trap* em 1992, estava uma proposta de desenvolvimento de uma forma de *Live-action*

⁸⁷ Entrevista na íntegra com ambos os desenvolvedores principais disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=z15M1I3q0OI>> acesso em 13 de outubro de 2018.

⁸⁸ Tradução minha: “Com Mortal Kombat, nós queríamos criar um enredo para tentar dar aos personagens razão para existir e dar aos jogadores razão para se relacionar com alguns destes. Liu Kang é o nobre e tradicional monge Shaolin, ele, de todos os personagens, tem a causa mais nobre para estar envolvido na bagunça toda. Shang Tsung era inicialmente inspirado pelos velhos sábios que vemos nos filmes de artes marciais. Goro é uma tentativa de emular alguns dos monstros clássicos que vimos enquanto crescíamos com os filmes. Os antigos filmes de Ray Harryhausen há sempre um grande ciclope e coisas parecidas. Com Goro, tentamos criar uma versão destes clássicos. Inicialmente incluímos os ninjas em Mortal Kombat porque ninjas nas artes marciais são parte essencial na cultura popular e no gênero em si.”

⁸⁹ *Senate Governmental Affairs Committee*, “Video Game Violence”. 1993. (1h11m05s). Disponível em <https://www.c-span.org/video/?52848-1/video-game-violence> ; acesso em 13 de outubro de 2018

⁹⁰ Tradução minha: Night Trap foi planejado para ser uma paródia de filmes de vampiros.

⁹¹ CARLSON, Coury e DUDDLESON, Marc. “A Conversation with James Riley: Writer, Director, & Co-Creator of Night Trap” My Life In Gaming. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hfooCl58BnI&>> acesso em 13 de novembro de 2018.

interativo para uma nova tecnologia que se unia aos aparelhos de vídeo *VCR* e permitiam ao usuário interagir com a fonte de vídeo. A proposta surge como uma possibilidade de capitalização e aproveitamento da tecnologia que ainda não possuía uma real aplicação no mercado.

O jogo marcaria uma possível entrada da equipe no mundo dos videogames, através de algo não excessivamente caro, sendo adição ao aparelho de vídeo já comumente conhecido em território americano na época e apresentar algo novo. Demonstrações de jogos foram produzidas e enviadas para *Hasbro* como forma de viabilizar o projeto e destas nasceram os primeiros conceitos que compreendem *Night Trap*: como a interação se dá em cenas de “filme” gravadas e reproduzidas, com atores reais, a forma de interação pela manipulação de câmeras de segurança no cenário do vídeo foi pensada como maneira de dar verossimilhança ao lugar do jogador.

A proposta fora rejeitada inicialmente por *Hasbro* por conta dos custos significantes de desenvolvimento em um setor de mercado ainda não estabelecido em 1989 e seria retomada por *SEGA* em 1992 junto ao lançamento do console *SEGA CD*, que era, de acordo com Riley⁹²,

Just powerfull enough to stream. Back then, its Donkey Kong, its Mario Brothers, really simple pixelated graphics and so, all of a sudden, there was this option to play or experience a live-action interactive world that was all photoreal with real people⁹³

Riley detalha que, como o produto caminhava a tornar-se algo diferenciado do restante da mídia comumente associada ao vídeo game por questões de forma, as reuniões de equipe para decidir sobre temáticas e estrutura do mesmo contavam com uma diversidade de sujeitos - escritor, diretor, game designer e programador de software - que, segundo este, falavam em línguas completamente diferentes⁹⁴.

We had a number of really interesting people that were experimenting, that really the best way to say it, with this sort of new platform, not quite sure what it was. And, everything from writers who were having constructive arguments about interactive narrative, which is very tricky. A lot of people will say 'we don't want people to look the wrong way, we wanna control

⁹² CARLSON, Coury e DUDDLESON, Marc. "A Conversation with James Riley: Writer, Director, & Co-Creator of Night Trap" My Life In Gaming. 2017. (6m05s) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hfooCl58BnI&>> ; acesso em 13 de outubro de 2018

⁹³ Tradução minha: poderoso o suficiente para transmitir [gravações de vídeo filmadas]. Naquela época eram Donkey Kong, Mario Brothers, gráficos pixelados realmente simples e, de repente, havia essa opção de jogar ou experimentar um mundo interativo live-action que era fotorrealista e com pessoas reais

⁹⁴ Ibid. (8m10s)

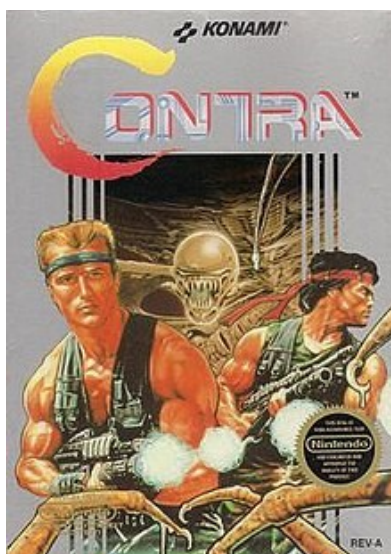
their experience and to give this to novice or non-filmmakers it goes against everything that they've been trained to do. The other side of that is the game. is a video game, a really good video game is [to allow] you [to] have full control. Actually, the world is very believable, full of fascinating character and you're motivated to do a number of things to achieve whatever the goal is but [there] is a high level of interactivity and that's more important than the believability of your environment. So, these are the two extremes. But between those two extremes there was this funny gray area and nobody quite knew what to make of it. We've called it FMV or live-action interactive or whatever those things were. We've bring in a writer, a director, a game designer and a software programmer. There were all these different people sitting around a table speaking completely different languages having very different sensibilities trying to find some common ground.^{95 96}

Como pode ser visto, a relação de apropriação de elementos da cultura pop americana da época pelos jogos digitais, é algo que transita desde o óbvio - os licenciamentos de franquias e adaptações - até o não óbvio - a reprodução, ressignificação e diálogo com temáticas, estética e discursos do cinema e outras mídias. Os exemplos ultrapassam também os jogos selecionados e discutidos nas audiências. Um destes, *Contra* (Konami, 1987), explicita ainda mais o cenário discutido desde os elementos que compõe a capa, replicando o visual de atores de sucesso - Schwarzenegger à esquerda em uma possível alusão a seu personagem em *Predator* (McTiernan, 1987), Stallone à direita, em pose similar à *Rambo* (1982) - figuras conhecidas – extraterrestre do filme *Alien* (Scott, 1979) da franquia ao centro.

⁹⁵ Ibid. (6m30s)

⁹⁶ Tradução minha: nós tínhamos um número de pessoas realmente interessantes que estavam experimentando, essa era realmente a melhor maneira de dizê-lo, com esse tipo de plataforma nova, sem ter certeza do que era. E tudo, desde escritores, que estavam tendo argumentos construtivos sobre a narrativa interativa, o que é muito complicado. Muita gente dirá "não queremos que as pessoas olhem ao lado errado, que nós queremos controlar a experiência delas" e dizer isso a novatos ou não cineastas, isso vai contra tudo o que eles foram treinados para fazer. O outro lado disso é o jogo. É um videogame, um bom jogo é [permitir] que você [tenha] controle total. O mundo [virtual do jogo] é muito crível, cheio de personagens fascinantes e você é motivado a fazer várias coisas para alcançar qualquer objetivo, mas há um alto nível de interatividade e isso é mais importante do que a credibilidade do seu ambiente. Então, esses são os dois extremos. Mas entre esses dois extremos havia uma estranha área cinza e ninguém sabia o que fazer com ela. Nós chamamos de FMV ou live-action interactive ou o que quer que seja. Nós trazemos um escritor, um diretor, um designer de jogos e um programador de software. havia todas essas pessoas diferentes sentadas ao redor de uma mesa falando línguas completamente diferentes, com sensibilidades muito diferentes, tentando encontrar algum ponto em comum."

Figura 16: Contra, NES capa norte-americana. Konami 1988.



Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Contra_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Contra_(video_game))

Argumentos contrários também nos possibilita reconhecer um fato recorrente neste momento da indústria: jogos eram produzidos e distribuídos em diversos países e regiões do globo. Neste processo, muitas vezes, as distribuidoras locais são responsáveis por adaptar nomes, o enredo descrito no jogo e manual e, em casos, a própria arte da capa. A adaptação feita do seguinte jogo em território norte americano, como exemplo, substituiu o enredo original de um conflito armado que se passa em 2633 em florestas da Nova Zelândia por uma paródia do conflito dos Contra em Nicarágua alimentado pela política de Ronald Reagan no período de guerra fria na mesma década de 1980.

In 1957, a large object from outer space crashed into Earth's Amazon basin, near the ruins of a lost Mayan civilization. Scientists worldwide heralded the incident as a trivial cosmic occurrence, and thus the collision was soon forgotten. Now thirty years later, rumors of an evil force have swept into the Pentagon's front office and tales from frightened villagers of a hideous being with an army of alien henchman are sending chills down the spines of top military brass. Unwilling to upset current political stability, an all-out assault on the region has been overruled and instead, two of America's most cunning, courageous and ruthless soldiers from the Special Forces elite commando squad have been selected to seek out and destroy these alien intruders. You're about to come face to face against Red Falcon, the cruelest life-form in the galaxy. He arrived on Earth thirty years ago (that is six months time in an alien's life) to establish a foothold from which he will attempt to conquer our world and then use it as a stepping stone toward his ultimate fiendish goal: domination of the universe^{97 98}.

⁹⁷ Tradução minha: “Em 1957, um grande objeto do espaço exterior caiu na bacia amazônica da Terra, perto das ruínas de uma civilização Maia perdida. Os cientistas de todo o mundo anunciaram o incidente

Inúmeras outras referências no que diz respeito à arte de capas de jogos podem ser notadas ao longo do mesmo período, o que nos permite refletir não somente na existência de indústrias em diálogo, mas também nas formas que tais apropriações tomam. O caso de *Army of Darkness*, *Doom* e *Duke Nukem* nos revela traços de tal relação e como esta se complexificará no decorrer do desenvolvimento do mercado de vídeo games.

Como já trabalhado, *Doom* é produzido tendo como inspiração grande parte do material cinematográfico existente em seu contexto. As poses semelhantes a dos personagens dos filmes contemporâneos nos ajudam a produzir uma associação e reconhecer temáticas do jogo. Estabelecendo um gênero novo com seu sucesso, *Doom* inspira uma grande parcela do mercado à exploração do conceito criado pelo mesmo, o que faz surgir nos anos seguintes ao sucesso da *ID software*, uma grande quantidade de jogos referenciados no momento como “*Doom-clones*” e que, devido à representatividade construída por tal gênero, ganhara um nome singular, o *First Person Shooter*. *Duke Nukem 3D*, obra de concorrentes que buscavam parcelas deste mercado transformara-se de um simples jogo 2D em plataformas - em suas versões anteriores - em mais um jogo do gênero *FPS*, fazendo em sua capa uma dupla referência: Ao filme que inspira o jogo nomeador do gênero⁹⁹ e ao próprio jogo¹⁰⁰.

como uma ocorrência cósmica trivial e, assim, a colisão foi logo esquecida. Agora, trinta anos depois, há rumores de uma força maligna que invadira a sede do Pentágono e de contos de aldeões sobre um ser horrendo estar com um exército de capangas alienígenas estão aterrorizando as mais altas patentes militares. Não querendo perturbar a estabilidade política atual, um ataque total à região foi anulado e, em vez disso, dois dos mais espertos, corajosos e implacáveis soldados da América do esquadrão de comando de elite das Forças Especiais foram selecionados para procurar e destruir esses intrusos alienígenas. Você está prestes a enfrentar o Red Falcon, a forma de vida mais cruel da galáxia. Ele chegou à Terra trinta anos atrás (seis meses na vida de um alienígena) para estabelecer uma posição a partir da qual ele tentará conquistar nosso mundo e então usá-lo como um trampolim em direção ao seu objetivo diabólico final: dominação do universo.”

⁹⁸ A análise dos elementos do jogo e leituras do enredo produzido para o público americano podem ser encontrados na íntegra em: <https://killscreen.com/articles/the-forgotten-politics-behind-contras-name/>

⁹⁹ Outras referências a citar dizem respeito à frases de efeito do personagem Duke Nukem como “Come Get Some!” e “Hail to the King baby” retiradas de *Army of Darkness*, “It’s time to kick ass and chew bubblegum and I’m all outta gum!” de *They Live* e “Make my Day” de *Sudden Impact*.

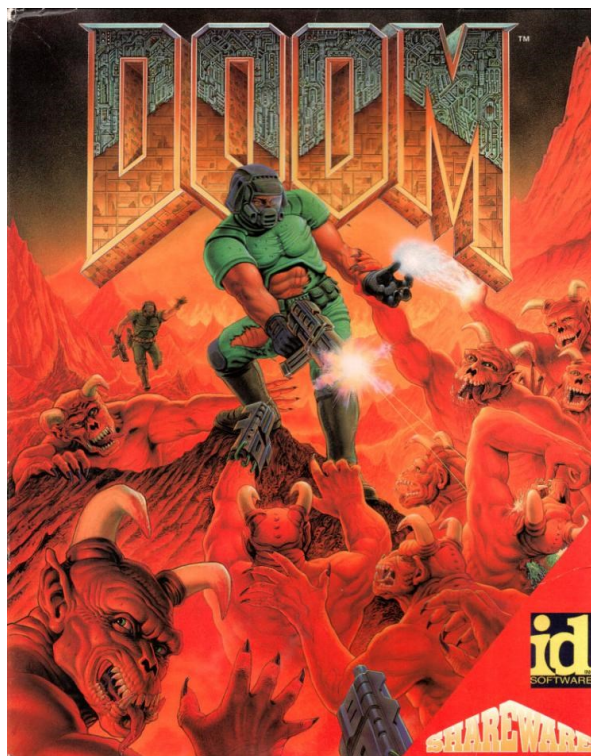
¹⁰⁰ Referências de capas de jogos que refletem ou se assemelham capas de filmes disponíveis em: <http://www.digitalspy.com/gaming/feature/a801530/13-video-games-that-stole-their-covers-shamelessly-from-movies/> acesso em 14 de outubro de 2018.

Figura 17: Capas Army of Darkness (Raimi, 1993) e Duke Nukem 3D (3D Realms, 1996)



Fonte: <https://www.pinterest.co.uk/pin/403353710347951402/>

Figura 18: Capa Doom (ID Software 1993) por Don Ivan Punchatz



Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Doom_\(1993_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Doom_(1993_video_game))

Jon St. John, dublador do personagem principal do jogo [Duke Nukem 3D] comenta o momento de desenvolvimento da mídia ao discutir sobre o próprio papel

contratado para fazer em 1996: “*What was out at time [was] Wolfenstein, Doom. I said “there’s no voice acting in video games”, and she’s “oh contraire, there will be. The technology is getting there”*”.¹⁰¹¹⁰²

Com o crescimento da mídia tanto em termos econômicos - lucratividade do negócio - quanto em alcance - número de desenvolvedores, jogadores e presença no cotidiano norte americano - o vídeo game demonstra, portanto, um complexo processo de vivacidade da cultura pop e dos novos formatos de mídia digitais, das possibilidades que germinavam e do mundo que cercara os produtores de tal conteúdo.

O próximo passo deste trabalho é focar numa possível leitura sobre como ocorrem tais apropriações e diálogos entre mídias, no que diz respeito às formas de apropriação pelos sujeitos consumidores desta cultura, os quais se transformam em produtores e desenvolvedores ao ressignificarem tais produtos pelo consumo receptor, e os conduzem a algo distinto. Compreender o processo de relacionamento das mídias é aproximar-se da compreensão sobre como as temáticas violentas que transitam no contexto do vídeo game se instalam também no universo interativo participativo dos jogos, é propor uma forma de discutir o uso da violência também como estratégia mercadológica dentre um cenário de competitividade entre empresas e indivíduos.

3.2. A Apropriação: O Desenvolvedor consumidor

O cinema evoluíra e o vídeo game surgira, de certa forma, relacionados a matrizes tecnológicas muito próximas. A valorização dos efeitos especiais digitais se fez presente com força nos filmes especialmente com o gênero de ação e *blockbusters*. No caso dos jogos, a mesma televisão à qual os filmes e a programação dos canais tiravam proveito serve de recurso indispensável para seu proveito. O vídeo game é dependente do aparelho assim como é dependente da mesma tecnologia computacional para desenvolver os jogos propriamente ditos. Porém, a diferença está no fato desta segunda mídia ter surgido apenas em meados da década de 1970. A televisão já era lugar comum nos lares americanos assim como o cinema, há décadas já conquistara seu espaço e alcançara proporções gigantes em termos de presença na cultura americana.

¹⁰¹ PARR, Jake. “Jon St. John Interview (Duke Nukem) - The Cyber Den”. 2016. (1m50s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=KhATc0CY8aE>> acesso em 14 de outubro de 2018.

¹⁰² Tradução minha: “O que havia no mercado no momento era Wolfenstein, Doom. Eu disse “não existe dublagem em jogos de vídeo game” e ela disse “mas logo haverá. A tecnologia está chegando lá”

Neste contexto, é preciso pensar a mídia – de forma ampla e genérica - como um dos princípios organizadores da sociedade. A mídia se faz praticamente onipresente na vida de cada indivíduo, ocupando espaços públicos e privados, alimentando e criando demandas de consumo, pautando o trabalho, o lazer, o estudo e basicamente qualquer atividade humana. O norte-americano informava-se pela televisão, garantia seu entretenimento pela mesma e estabelecia contato com uma diversidade simplificada pelo mundo transmitido na tela. Em meio ao jornalismo, as propagandas comerciais que divulgam e produzem tendências, vendem produtos. Em meio aos filmes, os discursos e símbolos que estabelecem e legitimam ideias de outros sujeitos.

De acordo com Pereira e Silva,

A cultura veiculada pela mídia fornece material que contribui para que os sujeitos construam suas identidades, noções de classe, de etnia, de sexualidade, de fé. Corrobora para modelar visões de mundo e seus valores, ajudando a definir aquilo que é bom ou mau, o que é positivo ou negativo. As narrativas midiáticas fornecem símbolos, mitos, estereótipos que ajudam a construir uma cultura comum, de certa forma, rasa, superficial, para que possa atender a maioria dos sujeitos. De acordo com Kellner, (2001, p.9) é por meio da cultura atravessada pela mídia que esses sujeitos se inserem nas sociedades tecnocapitalistas, produzindo uma nova forma de cultura global.¹⁰³

É fundamental compreender para além do que é o vídeo game objetivamente mas também como este é lido pela sociedade que o consome e pelo desenvolvedor que o dá a vida, como o mercado o transforma em uma peça de múltiplas facetas, refratando elementos difusos na cultura de mídia que o engloba e que, por meio de um novo rearranjo desses elementos pode produzir outros novos e efeitos distintos na sociedade. O poder da mídia pode ser identificado justamente na discussão das inspirações e fragmentos que compõe as obras. O material fornecido e reproduzido constantemente pela mídia na vivência do indivíduo será lido, transformado e incorporado à sua forma de conceber a realidade, o que será então incorporado àquilo produzido pelo mesmo, que será, mais uma vez relido pelo seu consumidor e, outra vez, reinterpretado de acordo com seus filtros.

¹⁰³ PEREIRA, Clarissa Josgrilberg e SILVA, Suelen de Aguiar; “Discurso midiático e tecnoespetáculo” Aproximações e deslocamentos em Foucault e Kellner. INTERLETRAS, ISSN Nº 1807-1597. V. 5, Edição número 23, Março/Setembro 2016. p.6

Como proposto pelas autoras em sua leitura de Kellner, o fator “comum” da cultura midiática se reafirmará possivelmente pelo mercado. O reconhecimento e familiaridade possibilitam o entendimento entre as partes envolvidas no negócio de produzir e consumir. A recepção auxilia no projetar de possíveis leituras feitas pelo público consumidor, o que será potencializado pela indústria e transformado mais uma vez em produto, em uma relação cíclica. Quando se insere a discussão ao contexto da indústria do vídeo game, visualizamos o desenvolvedor dos jogos - o *game designer*, que idealiza e planeja a obra – como o sujeito que transitará entre consumidor e criador. O fato de seus jogos exemplificarem e/ou dialogarem com temáticas e estéticas dos filmes, por exemplo, pode ser entendido como um desdobramento da recepção das obras que consumira anteriormente. Estes estão inscritos na mesma realidade pautada pela mídia como princípio organizador social e são consumidores destas e criadores de novas, sendo assim duplamente participativos neste quadro. No exemplo trabalhado de *Doom*, compreende-se o consumo dos filmes e das músicas que despontam dos discursos dos criadores do jogo – a ficção científica, o terror, os filmes de ação e o *heavy metal* – a ser difundido no campo do interativo dentre as mecânicas do jogo tanto pelo apreço de seus criadores pelo conteúdo quanto pela noção de existência de um mercado que torne a empreitada economicamente viável, o que pode vir a significar, portanto, a convergência de mídias.

O diálogo entre mídias pode ser compreendido pelo estudo de Jenkins em *Cultura da convergência* no que diz respeito ao ato de convergir de novas mídias com as já estabelecidas na cultura em debate. Como o autor expõe, a convergência se refere ao;

Fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam¹⁰⁴.

Jenkins postula que a colisão entre o velho e o novo, a corporativa e a alternativa se entrecruzam como fruto dos efeitos do poder de consumidor e produtor, ou seja, o mesmo consumidor da grande mídia estabelecida ressignifica traços desta em sua produção ao atuar ativamente no constituir de uma nova. Por isso é possível propor reações distintas, de certo modo, entre a questão da violência em cada mídia. O vídeo

¹⁰⁴ JENKINS, Henry, "Cultura da Convergência". Ed. Aleph. 2008. p.27

game ainda novo e por muitos incompreendido traz também um elemento a mais à equação, este deixa de ser contemplativo apenas e coloca em voga a interação. A violência não é apenas temática, mas é também mecânica, é uma maneira pela qual o jogador estabelece contato com o mundo digital e interage com os sistemas do jogo, discussão que retornará no próximo tópico.

É necessário, para vislumbrarmos a relação complexa entre o produto, o consumo e a produção que busquemos discutir, portanto, a ideia de consumo resgatando Michel de Certeau. Para este, o ato do consumo é o afastamento das possibilidades de interação com o produto, a exclusão de manifestação em tal, o que é também chamado de “consumidor esfinge”. O telespectador *“perde seus direitos de autor, para se tornar, ao que parece, um puro receptor, o espelho de um ator multiforme e narcísico”*¹⁰⁵. Porém, o ato de consumir pode vir a ser necessário para o desdobramento do que o autor caracteriza como uso, que é a ação definida pela atuação na ordem e estrutura dominante pela modificação dos mesmos elementos que a compõe, atuando e metaforizando a ordem dominante.¹⁰⁶

Ao se levar em consideração somente a relação “telespectador e produto”, é, com razão, compreensível a ideia do afastamento do produto e da nulidade de produção por meio do consumidor enquanto se expõe à mídia. Contudo, é necessário levar em consideração que a interação com a mídia acontece majoritariamente em meio ao cérebro humano, através dos mecanismos de interpretação mentais que são desenvolvidos de acordo com as experiências particulares de cada sujeito, o que faz com que, independente da rigidez da narrativa apresentada pelo filme ou televisão, os significados desta para o consumidor podem ser distintos. Isso possibilita que os usos distintos que se apropriam deste produto consumido se iniciem antes da materialização do mesmo. Exemplo do fato se vê na trajetória da série *Rambo*, como investigada por Kellner, onde, obra original que criticara pesadamente o militarismo, a guerra, o abandono dos veteranos socialmente deslocados por lutar numa guerra na qual, para estes, não havia um real motivo, torna-se referência de uma sequência de filmes que

¹⁰⁵ CERTEAU, Michel de. “A Invenção do cotidiano”. 3 ed. Trad. Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis: Vozes, 1998. P. 94

¹⁰⁶ Certeau faz uso do exemplo indígena durante a colonização espanhola que se utilizavam das leis impostas pelos colonizadores para benefício próprio e outras finalidades para além do colonizador (p.94 - 95)

vangloriam o masculinismo, a espetacularização da violência e da guerra e da trivialização de centenas de mortes.

Pela convergência das mídias, o que é tido como temática no cinema estabelece nova morada na mídia interativa. O consumo e efeito de obras carregadas de tal imaginário não se esvai ao término do filme, este passa a colidir com diversas mais imagens e imaginários que comporão as formas de pensar e os elementos valorizados por indivíduos na sociedade. O desenvolvedor desmonta o material consumido para então, primeiro mentalmente, reimaginá-lo de outras maneiras e, enfim, dar corpo a tais pela criação do jogo.

Corroborando com tal argumento, a leitura do processo de convergência por Jenkins compartilha de certa forma de pensar:

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. Por haver mais informações sobre determinado assunto do que alguém possa guardar na cabeça, há um incentivo extra para que conversemos entre nós sobre a mídia que consumimos. Essas conversas geram um burburinho cada vez mais valorizado pelo mercado das mídias. O consumo tornou-se um processo coletivo¹⁰⁷.

Ao considerarmos o consumo um processo coletivo então, nota-se que o próprio ato de consumir pode sim impactar não diretamente a obra específica, mas a indústria que a produz e as que estarão por vir, pois a cultura de mídia busca um mercado, um público e o lucro, como afirma Kellner.

mais precisamente, a necessidade de vender significa que as produções da indústria cultural devem ser eco da vivência social, atrair grande público e, portanto, oferecer produtos atraentes que talvez choquem, transgridam convenções e contenham crítica social ou expressem ideias correntes possivelmente originadas por movimentos sociais progressistas¹⁰⁸. (28)

¹⁰⁷ JENKINS, Henry, "Cultura da Convergência". Ed. Aleph. 2008. p.28

¹⁰⁸ KELLNER, Douglas. "A Cultura da Mídia" – estudos culturais: Identidade e política entre o moderno e o pós-moderno / Douglas Kellner ; Tradução de Ivone Castilho Benedetti. Bauru, SP: EDUSC, 2001. P. 28.

Em se tratando de um movimento industrial, assim como no vídeo game, jogos de sucesso como *Doom* e *Mortal Kombat* produzem tendências de mercado que tentam ser reproduzidas ou reimaginadas por outros sujeitos que buscam adentrar neste mesmo mercado. O papel de tal consumidor coletivo é, por meio do próprio consumo e da verbalização de suas críticas do produto, do ato de levar a experiência do consumido para o público, incentivar o lado comercial da cultura de mídia que então atuará proativamente para reproduzir a positividade do negócio bem sucedido em novos produtos. A violência, mostrando-se um objeto lucrativo pode vir a ser reapropriada por outros a fim da obtenção de resultados semelhantes. Filmes e músicas seguem na popularidade e visibilidades de temáticas socioculturalmente significantes, o vídeo game embarca no movimento projetado por este mesmo contexto e pelos outros ramos da mídia e jogos futuros buscarão a capitalização sob o manusear de fórmulas de sucesso empreendidas por outros jogos, criando assim, tendências, gêneros e modas.

A produção e desenvolvimento de tais jogos - assim como os filmes e músicas - flerta a todo tempo com a dupla característica de obra e produto. Este busca o lucro e sucesso comercial, é produto a ser vendido, porém é também obra, construída pelo esforço criativo, contém discursos de sujeitos envoltos e atuantes em uma cultura e sociedade em constante disputa e transformação. Como apresenta Certeau, o lazer e trabalho misturam-se, tornam-se homogêneos, repetindo e reforçando um ao outro.¹⁰⁹ A investigação dos relatos de produção podem demonstrar sujeitos a desempenhar funções de trabalho a fim de garantir a sobrevivência ao mesmo tempo em que resgatam objetos de interesse próprio e os fundem por meio do processo criativo de desenvolvimento de algo novo a atender as próprias expectativas e agradar o mercado. Tais interesses também dialogam diretamente com as diferentes apropriações que se fazem de um mesmo produto cultural.

No processo de desenvolvimento de um jogo ou mídia que fruto do trabalho coletivo, a subjetividade das suas razões de ser são grandemente potencializadas, pois, diferentes vivências e parâmetros de leitura da realidade se atritam até o modelar de um novo único. O texto e conceito idealizado pelo designer há de ser adequado à tecnologia do programador, toma a forma produzida pelo artista visual, ressoa pelo técnico de áudio e ganhará vida pela interação do jogador, portanto a “mensagem”, a ideia ou

¹⁰⁹ CERTEAU, Michel de. “A Invenção do cotidiano” 3 ed. Trad. Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis: Vozes, 1998. pp. 91-92

ideologia que se discute em determinada obra é, afinal, a pluralidade que será reinterpretada pelo consumidor e seus filtros. Da mesma forma com que *Rambo II* (Cosmatos, 1985) e suas sequências se desdobram sobre elementos particulares do primeiro filme da série, diferentes jogos valorizam também elementos particulares das mídias próximas, como o realismo, a adrenalina da guerra e outros. Podemos pensar em tais elementos como constituintes do “comum” da cultura de mídia, que é muitas vezes abstraído pelo coletivo consumidor e por isso é reaproveitado e valorizado pelo mercado.

Como veremos adiante, a escolha de temáticas e mecânicas está para além de somente opção do design e dos anseios de quem produz as obras. Pois, além da heterogeneidade de interesses e perspectivas do trabalho coletivo, no que diz respeito à técnica do vídeo game, há mais um fator delimitador de peso que corrobora e embasa tais decisões: a tecnologia.

3.3. A Violência como estratégia, temática e mecânica:

Antes de adentrarmos à discussão proposta, é necessário mencionar que ao utilizar os conceitos no decorrer deste trabalho, o objetivo é a consonância com o(s) sentido(s) das palavras utilizadas durante as audiências públicas norte-americanas. Porém, ao observarmos a violência neste caminho, deparamo-nos com um considerável problema: a falta de definição e clareza com que o termo é empregado, sendo estabelecido de forma relativamente genérica para discorrer tanto sobre ações do mundo real e suas representações no campo artístico. Exemplo primeiro de tal é a utilização do termo para debater sobre crimes sob a definição de violência como o uso intencional de forças por um sujeito em outro ou em propriedade que ameaça, tenta causar ou causa dano físico à este¹¹⁰. Neste espectro do termo, compreendem-se então a série de ações que se colocam contrariamente à lei – assaltos, assassinatos, estupros e outros crimes referenciados.

No abordar das mídias então, leva-se em consideração o significado da violência citada como sendo a transposição de tais ações para o mundo digital, ou seja, as possibilidades interativas de matar, brigar, bater, roubar, intimidar e outras ações que possam ser replicadas nos jogos através de suas mecânicas. Porém, em outros momentos,

¹¹⁰ BOUVIER, John. “A Law Dictionary” Adapted to the Constitution and Laws of the United States, 1856. Disponível em <<https://legal-dictionary.thefreedictionary.com/violence>> Acesso em 1 de Dezembro 2018

a idéia da violência passa a ser utilizada para debater sobre um certo “conteúdo violento”, e nesta forma de empregar o conceito, tal pode ser lido como uma referência à presença do sangue, armas de fogo, morte, satanismo e uma gama de itens mais, podendo ser visto como um sinônimo de conteúdo adulto ou impróprio.

Com base nesta perspectiva ampla que adiante se discorre sobre a violência no vídeo game como o emprego desta série de elementos na composição visual ou interativa dos jogos – a reprodução do sangue, morte e crimes ou o executar da agressão pelo pressionar de botões.

A disputa comercial entre *Sega* e *Nintendo* em território norte-americano narrada por Harris discute o fato de que, como no caso da adaptação de *Mortal Kombat* para seus consoles, apelar para temáticas adultas e uma versão mais fiel ao original dos fliperamas do jogo em questão era tido como uma forma de buscar criar uma nova demanda por parte da primeira empresa, de enfrentar os números superiores da segunda por meio da exploração de outras áreas de mercado e pela polêmica da violência.

O slogan “*Genesis does what Nintendon’t*”¹¹¹ surge ainda na direção da empresa pelo citado anteriormente Michael Katz e por suas estratégias de aproximar da marca japonesa nomes de personalidades famosas da cultura *pop* dos Estados Unidos da América e se desdobra por toda a leva de jogos violentos ou controversos que viriam.

Com o acordo de produção de *Mortal Kombat* para os consoles caseiros de ambas as empresas, versões possuíam uma grande divergência entre si: Para *SNES* – console *Nintendo* – o sangue fora substituído por o suor e o único jeito de vê-lo na forma original era através da ativação de um código secreto no jogo. Os movimentos de finalização dos adversários – *fatalities* – foram também bloqueados.

Para a versão do SNES, Lincoln pediu aos desenvolvedores que reduzissem o nível de violência e substituíssem o gritante sangue vermelho por suor cinza. Não foi uma decisão fácil, nem uma decisão boa para o negócio; Lincoln sabia que, ao reduzir o nível de violência, a versão da Nintendo muito provavelmente venderia menos do que a comercializada por Kalinske. Mas só porque algo era mais rentável não significava que era certo¹¹².

¹¹¹ SCZEPANIAK, John. "Retroinspection: Mega Drive". Retro Gamer. No. 27. Imagine Publishing. 2006. pp. 42–47. Arquivado do original em Setembro 24, 2015 – via *Sega-16*. Disponível em: <<http://www.sega-16.com/2006/09/retroinspection-mega-drive/>> acesso em 14 de outubro de 2018.

¹¹² HARRIS, Blake J. "A guerra dos consoles" Sega, Nintendo e a batalha que definiu um a geração. Ed. Intrínseca. 2015. p.388

Como expõe Harris, “Se a Nintendo iria lançar uma versão mais branda do jogo, a Sega precisava encontrar um modo de capitalizar sobre isso”¹¹³. A versão de *Genesis* – console *Sega* – no entanto, era um retrato fiel à versão original do jogo no que diz respeito à presença da violência e do sangue e isso tornou-se um elemento decisivo não somente na questão da escolha da plataforma ideal para o jogo mas como impulsionador das vendas do próprio vídeo game. Por volta de 1992, Sega detinha cerca de 55% do controle de mercado e, em 1993, a empresa mais que quadruplicou seu patrimônio líquido.¹¹⁴

A disputa dentre ambas as companhias, porém, revela uma questão ainda recente na indústria dos jogos na época que fazia com que Nintendo buscasse ativamente limitar o conteúdo vendido e disponível em suas plataformas:

Lincoln estava ciente de que nos próximos meses alguns se perguntariam quem estava certo e quem estava errado, mas ele não dava a mínima, pois sabia, sem sombra de dúvida, que para a Nintendo aquele era o único caminho. — Cacete, se não fosse pela Nintendo, essa indústria seria um monte de pornografia¹¹⁵.

Nintendo e *Sega* representavam, como discutido anteriormente, um momento de reavivamento de uma indústria que passara por uma grave quebra anos atrás por conta da facilidade de publicação de jogos para plataformas anteriores que levaram a uma grande saturação de produtos no mercado e uma considerável queda no padrão de qualidade dos mesmos e de confiança do consumidor. Jogos com temáticas eróticas, pornográficas ou violentas começaram a transparecer em meio a outros por conta da demasiada abertura de produção e publicação destes para as plataformas e pela simplicidade técnica de tais, que facilita o trabalho de desenvolvimento por times e indivíduos independentes.

A japonesa *Nintendo* tomara as rédeas, em um novo momento de indústria, de executar movimentos e ações que distinguissem o passado recente e caótico de abertura total de um presente repleto de regras e restrições impostas por esta a fim de controlar rigidamente tanto o conteúdo quanto a quantidade de jogos desenvolvidos pela sua

¹¹³ HARRIS, Blake J. "A guerra dos consoles" Sega, Nintendo e a batalha que definiu uma geração. Ed. Intrínseca. 2015. p. 407

¹¹⁴ SCZEPANIAK, John. "Retroinspection: Mega Drive". Retro Gamer. No. 27. Imagine Publishing. 2006. Arquivado do original em Setembro 24, 2015 – via Sega-16. Disponível em: <<http://www.sega-16.com/2006/09/retroinspection-mega-drive/>> acesso em 14 de outubro de 2018.

¹¹⁵ HARRIS, Blake J. "A guerra dos consoles" Sega, Nintendo e a batalha que definiu uma geração. Ed. Intrínseca. 2015. p.388

plataforma, uma prática que fora assimilada ao *modus operandi* de muitas outras empresas e que existia a fim de preservar a imagem da companhia e o respeito do consumidor.

Porém, é neste momento em que se faz necessário o resgate da pesquisa referenciada por Eugene Provenzo para lidar com a violência de forma ampla. Citado dentre os posicionamentos e testemunhos da audiência pública e no primeiro capítulo deste trabalho, A investigação de Provenzo nos auxilia a ter um vislumbre sobre a composição e temas recorrentes em muitos dos jogos da época.

In an analysis of 47 games rated as favorites in a Nintendo consumer poll, Provenzo found that about 30 percent of the games contained scenarios in which women were kidnapped or had to be rescued. Many games emphasize a "Ramboesque" type of violence. An individual, acting autonomously, controls through violence. "There's never a sense that there might be a different point of view, or an issue could be solved through discussion or cooperation," Provenzo says. "Of the 47 video games identified in the Nintendo Player's Poll, only seven do not have violence as their major theme. Of the 40 games that do emphasize violence, virtually all are based on the principle of an autonomous individual acting on his or her own."^{116 117}

A questão é que a violência dentre tais jogos toma formas consideravelmente diferentes. A violência cartunesca da luta de *Street Fighter*, o esmagar de inimigos em *Super Mario Bros*, o tiroteio bidimensional de jogos como *Contra* e muitos outros também classificam-se como tal, porém é, de certa forma, socialmente aceita ou até mesmo ignorada na discussão de conteúdo violento pela sua estética. Tal fato pode revelar algo de caráter técnico e tecnológico fundamental para entender o processo de transformação dos jogos que alcançara a violência realista em 1990 com mais força.

Objetivamente, a violência se faz presente no vídeo game desde os princípios. *Spacewar* (Russell, 1962), *Space Invaders* (Taito, 1978), *Death Race* (Exidy, 1976) e outros apontam para temáticas violentas ainda na primeira década de estabelecimento comercial da mídia. A forma de identificar o fato é pela leitura dos verbos que compõe

¹¹⁶ KOCHAKIAN, Mary Jo. "'Video Kids' Argues Dangers of Nintendo". The Hartford Courant. 22 de outubro, 1991. Disponível em <https://www.courant.com/news/connecticut/hc-xpm-1991-10-22-0000210526-story.html> acesso em 14 de outubro de 2018.

¹¹⁷ Tradução minha: "Em uma análise de 47 jogos classificados como favoritos em uma pesquisa da Nintendo, Provenzo descobriu que cerca de 30% dos jogos continham cenários em que as mulheres eram sequestradas ou tinham que ser resgatadas. Muitos jogos enfatizam um tipo de violência "Ramboesca". Um indivíduo, agindo de forma autônoma, controla através da violência. "Nunca há uma sensação de que possa haver um ponto de vista diferente, ou uma questão poderia ser resolvida através de discussão ou cooperação", diz Provenzo. "Dos 47 vídeo games identificados na Enquete dos Jogadores da Nintendo, apenas sete destes não possuem violência como tema maior. Dos 40 jogos que enfatizam a violência, virtualmente todos estes são baseados no princípio de um indivíduo autônomo agindo por conta própria."

o arcabouço mecânico que define a interação do jogador com o jogo e, neste caso, são claros: atirar, matar, destruir e outros. Quando não se tratam de verbos que dialogam com a violência, a maioria destes mantém-se referentes à interação espacial, ou seja, correr, pular, voar, andar.

Como debate Crawford, um dos problemas com a expressão artística em jogos diz respeito aos jogos serem fundamentalmente espaciais e, por conta disso, os meios de expressão disponíveis ao jogador sob o mundo virtual são consideravelmente limitados. Estendendo esta visão, o autor pontua como uma “falha” fundamental nos jogos o fato de serem, em maioria, sobre “coisas” ao invés de pessoas¹¹⁸.

Contudo, a seguinte assertiva não se sustenta somente na ideia de escolha do desenvolvedor que produz os jogos de tal modo. Uma breve leitura da forma que se dá o funcionamento do computador e dos sistemas que compõe o jogo nos possibilita compreender que o tipo de linguagem objetiva da informática é projetada primariamente para executar tarefas mensuráveis e exatas – cálculos, números, algoritmos e simulações espaciais.

Broadly speaking, a computer is a machine that can perform many different procedures rather than just one or a few. In computer parlance, a procedure is known as an algorithm — a set of distinct, well-defined steps. The algorithmic approach, as this example shows, is to break up a problem into a series of simple steps, each of which requires little thought or effort. At the level of its basic operations, a computer is both extremely fast and exceedingly stupid, meaning that the type of task it can perform in which the what is the same as the how is very simple.(...) The power of the computer derives not from its ability to perform complex operations, but from its ability to perform many simple operations very quickly. Any complex procedure that a computer performs must be reduced to the primitive operations that a computer can execute, which may require many levels at which the procedure is broken down into simpler and still simpler steps^{119 120}.

¹¹⁸ BAUMANN, Hasko. "Into the Night with Jason Rohrer and Chris Crawford" série *Into the Night with...* 2 de julho, 2009. (3m10s).

¹¹⁹ SCHULMAN, Ari N. "Why Minds Are Not Like Computers". In: The New Atlantis. Disponível em: <<https://www.thenewatlantis.com/publications/why-minds-are-not-like-computers>> acesso em 14 de outubro de 2018.

¹²⁰ Tradução: “De um modo geral, um computador é uma máquina que pode executar muitos procedimentos diferentes, em vez de apenas um ou alguns. No jargão do computador, um procedimento é conhecido como um algoritmo - um conjunto de etapas distintas e bem definidas. A abordagem algorítmica, como mostra este exemplo, é dividir um problema em uma série de etapas simples, cada uma delas requer pouca atenção ou esforço. No nível de suas operações básicas, um computador é extremamente rápido e extremamente estúpido, o que significa que o tipo de tarefa que ele pode realizar no qual o que é o mesmo como o como é muito simples. (...) O poder do computador deriva não pela sua capacidade de realizar operações complexas, mas pela sua capacidade de realizar muitas operações simples muito rapidamente. Qualquer procedimento complexo que um computador executa deve ser

No desenvolvimento das regras dos jogos, a mesma exatidão, mensurabilidade e formalidade se transporta. Tais precisam ser claras para serem quantificáveis e retransmitidas ao jogador, computadas pelos processadores e promover um *feedback* compreensível, além de dialogar com a cadeia apresentada ao início deste trabalho – jogador, controle, mecânicas, sistemas.¹²¹

Nesta lógica, desenvolver um jogo que dependa de um alto grau de abstração e um tipo de interação complexa como manter uma conversa com um outro ser digital – o próprio computador – envolve não só uma tecnologia de inteligência artificial extremamente eficiente mas também esforço exponencialmente maior por conta da sistematização das diversas possibilidades e desdobramentos e, resultado destes, uma abertura também exponencial da linha narrativa do jogo, tornando o desenvolvimento impraticável¹²², o que acaba sendo um problema de estratégia mercadológica, devido ao fato de que a demasiada complexidade do produto pode afastar grande parte do público – especialmente o público casual de vídeo game, que tem a mídia como um entretenimento simples, um passa-tempo. Tal questão é visível ao comparar o número de vendas de jogos com mecânicas e temáticas objetivas ou mais simples para com

reduzido às operações primitivas que um computador pode executar, o que pode exigir muitos níveis nos quais o procedimento é dividido em etapas mais simples e ainda mais simples.”

¹²¹ Christopher Franklin discute em vídeo a respeito da violência como temática recorrente no video game e trazendo Crawford ao argumento a seguinte idéia: “It’s genuinely hard to systemize interactions on a computer that aren’t physical or spatical in nature without making that system more obtuse to the player and more abstract to comprehend. Consequently, games tend to be more about spatial and physical conflicts and, as a result of that, violence pops up thematically more often than it does in other media (...) Its way easier to make a game where you pummel a man to death than it is to make a game where you shake his hand and get to know him. (...) Violence isn’t chosen as a topic for video games because developers necessarily want to make violent content. Its that violent content is the path of least resistance from every angle. Technologically, aesthetically and financially. O vídeo pode ser acessado em: <https://www.youtube.com/watch?v=wSBn77_h_6Q> acesso em 18/10/2018

¹²² A fim de exemplificar, vislumbremos uma estrutura convencional de jogos do gênero RPG. Neste, o jogador muitas vezes tem a possibilidade de criar, interpretar o seu personagem e, em alguns casos participar em diálogos ou ações que desemboquem em diferentes resultados no jogo. Porém, forma de tornar tal fato viável é desmembrar diferentes parcelas narrativas que impactam em pequenos pontos de uma narrativa rígida, pouco flexível. Deus Ex Human Revolution pode ser utilizado para demonstrar o fato. Em algumas sessões de diálogo, ao jogador é dada a opção de escolher dentre uma quantidade de diálogos ou então escolher entre uma resolução pelo diálogo ou pela força. A cada opção, o jogador é mais e mais direcionado à um desfecho específico, que pode vir a mudar alguns pequenos trechos da narrativa do jogo como novos personagens aparecerem, uma missão alternativa ser disponibilizada ou um item específico liberado. Deste modo, pequenas escolhas e ações singulares podem ser contabilizadas e, em alguns casos resultarem em uma consequência mais ampla em algum momento, porém, o jogo ainda passará, na maior parte do tempo, por caminhos comuns a qualquer jogador independente de sua ação.

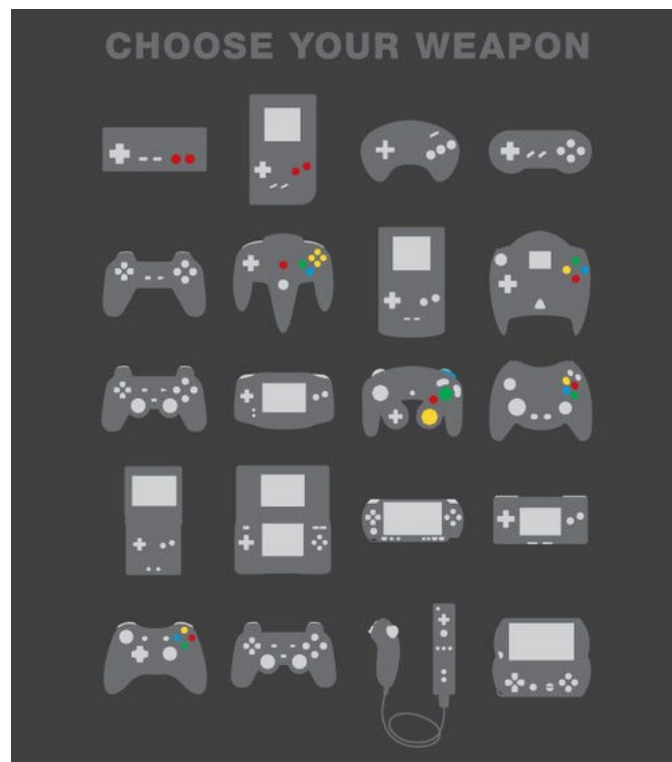
Warren Spector, em artigo disponível em <https://www.gamasutra.com/blogs/WarrenSpector/20150812/250785/Another_Narrative_Fallacy_Game_s_are_About_Choice.php>, discorre a respeito da ideia de “autoria compartilhada”, o que diz respeito não à liberdade plena de escolha mas da possibilidade de atuação do jogador em um cenário moderadamente previsto e restrito pelo desenvolvedor, detalhando tal discussão. Acesso em 15 de outubro de 2018.

jogos imersos em sistemas densos e que necessitam de um alto grau de investimento por parte do jogador – no que diz respeito à tempo e esforço mental.

Pelo mesmo motivo, tem-se a valorização de um design de controladores e relativamente padronizado ao longo de muitas gerações. Apesar de aprimoramentos ergonômicos ou de *layout* – disposição dos botões – a proposta apresentada pela grande maioria dos controles diz respeito a uma interação em campos *2D* e *3D* e por isso a valorização de teclas direcionais, alavancas analógicas – geralmente usadas para controlar o movimento do avatar digital e visão do mesmo – e botões de ação como “gatilhos” - imagem 19 abaixo explicita os tipos de *input* mais comuns nos dispositivos.

Os dispositivos controladores e os jogos precisam estar em sintonia, ou seja, precisam estar em consonância entre suas funcionalidades. Os controles são desenvolvidos como meios de facilitar a grande maioria de tipos de jogos disponíveis no mercado. É por tal razão que jogos de gerenciamento e estratégia – que necessitam de uma maior quantidade de recursos e de um sistema de controle mais abrangente – são na grande maioria das vezes desenvolvidos para o computador, tirando proveito das amplas funcionalidades do *mouse* e teclado.

Figura 19: Controles de vídeo games e os padrões de *layout*



Progredindo às especificidades dos jogos trabalhados, seu histórico de desenvolvimento e o histórico dos desenvolvedores, é possível notar um caminho específico de aperfeiçoamento técnico e mecânico em áreas específicas.

Produtora de *Doom*, *Id Software*, pequena desenvolvedora na década de 1980 atuava no desenvolvimento de jogos simples para o mercado de computadores, mais um setor da indústria de vídeo games consideravelmente marginalizado neste momento. Conhecida por ser pioneira no desenvolvimento dos primeiros jogos do gênero *First Person Shooter*, a empresa começou a ganhar notoriedade de mercado com o desenvolvimento de jogos bidimensionais de plataforma que simulavam efeitos gráficos – como o *parallax* – que eram comuns nos consoles e *arcades*, máquinas totalmente dedicadas a isso, porém sofriam para serem transportados para o computador, por conta do *hardware* menos especializado. Produzindo um *port* – adaptação de um jogo para outra plataforma – de *Super Mario Bros* de *NES* através da tecnologia desenvolvida por John Carmack – programador - a equipe utilizou-se do feito para investir em jogos próprios¹²³.

No desenvolvimento do próximo jogo, *Hovortank 3-D*, a empresa passa a enfrentar os desafios de criar ambientes tridimensionais no computador. Jogos em 3-D começavam a despontar em algumas plataformas e começava a tornar-se uma ideia chamativa. Com o baixo desempenho dos computadores para processar tais mundos, Carmack desenvolvera métodos de particionar e segmentar os recursos da plataforma, fazendo um uso mais eficiente do *hardware* e tornando possível o desenvolvimento de jogos do tipo no computador.

Os próximos passos que vieram adiante diziam respeito à implementação da técnica de *texture mapping* em ambientes em 3-D¹²⁴ e, a partir deste conceito, *Catacomb 3-D* apresentara um considerável salto em *performance* e complexidade

¹²³ O desenvolvimento da franquia *Commander Keen* tirou proveito da tecnologia de *sidescrolling* – rolagem fluida da tela com a movimentação do personagem em planos bidimensionais, como visto em *Super Mario Bros* ao movimentar-se em tela – e *Parallax* – movimentação diferente do cenário em primeiro plano e background para produzir a sensação de distância e deslocamento – que foi sendo aprimorada pela equipe em seu histórico, que data antes da própria nomeação *ID software*, quando ainda pertenciam a uma companhia de desenvolvimento privada.

¹²⁴ Refere-se à aplicação de texturas (imagens digitais) em superfícies digitais sólidas, como paredes em um jogo em três dimensões.

gráfica dos elementos do jogo, o que seria elevado à mais um patamar superior com o sucessor *Wolfenstein 3-D*.

Id Software, em conjunto com outras empreitadas, o sucesso considerável de tais jogos, um barateamento no desenvolver das tecnologias e, por consequência, nos custos de venda dos computadores, passara a alimentar e tornar presente este setor do mercado e transformá-la em uma plataforma viável para se jogar.

Doom surge, portanto, dentre tal processo. A recepção de seus antecessores e a confiança nos desenvolvedores financiara a possibilidade de expansão do que havia sendo desenvolvido até então. Este último, em 1993, desponta como um grande salto de evolução técnica em muitos dos aspectos audiovisuais. A substituição do *raycasting*¹²⁵ pelo novo método de computar os dados do jogo economizam recursos do hardware para que estes sejam aproveitados na *renderização* de ainda mais detalhes¹²⁶ A simplicidade de *Wolfenstein* tornava possível apenas a texturização de paredes e a disposição das paredes somente em formatos retilíneos. Os avanços tecnológicos de *Doom* já abriam caminho para cenários visivelmente mais complexos – desníveis, focos de iluminação, áudio em canal estéreo posicional e uma flexibilização dos formatos de estruturas disponíveis – o que somados, contribuem ativamente para um aumento do realismo na representação virtual do mundo do jogo, que já chamava a atenção pela perspectiva de câmera do jogador em primeira pessoa, provocando grande imersão no jogo.

Com *Mortal Kombat* e *Night Trap*, ainda que em menor escala, é possível notar similar aproveitamento e desenvolvimento de tecnologias. No primeiro exemplo, vê-se o reapropriar a tecnologia de digitalização já existente para investir em proposta similar ao concorrente *Street Fighter*, porém, diferenciando-se pelo realismo, ou seja, a substituição dos personagens cartunescos pela presença de atores reais. No segundo, o sistema de *VHS* interativo desenvolvido por outras companhias foi incorporado a uma proposta de um vídeo game novo – *Sega CD* - e uma nova mídia – o *CD-rom* – se

¹²⁵ Técnica em que motor gráfico do jogo – ou seja, os códigos em operação que produzem o jogo – computa todos os elementos que estão diretamente em frente ao jogador, independente se estiverem obscuros ou cobertos por outros objetos.

¹²⁶ Elucidando a técnica, pensemos em dois casos distintos: o jogo 1, sem tamanha otimização faz com que o computador dedique 50% de seu poder de processamento para computar todo o cenário no qual o jogador caminha. O jogo 2 faz com que a porcentagem de poder de processamento dedicada a tal tarefa seja de 30% ao fazer com que apenas o que o jogador possui visão direta no jogo seja carregada pelo sistema, o que possibilita 20% de recursos do computador disponíveis para serem dedicados a outros fatores como texturas mais avançadas, som de maior qualidade e outros exemplos.

desdobrando em algo tecnicamente inovador, possibilitando uma forma de jogo em que o jogador interagisse diretamente com cenas de vídeo gravadas também por atores reais, como em um filme – interativo. O que se tem, ao final, é um grande impulsionar do realismo pelo avanço tecnológico.

Ao aprofundar-se nas especificidades da tecnologia de *hardware* das plataformas, padrões de desenvolvimento em áreas específicas podem ser identificados ao longo das décadas estudadas neste trabalho. A criação de processadores especializados para tarefas gráficas – *GPU* – datam da década de 1980 e têm o sucesso comercial do vídeo game – e demanda de tecnologia angariada por esse – um dos impulsionadores do desenvolvimento.

Graphics accelerator boards that were developing at this time were including hardware acceleration for many of the image synthesis operations, hardware pan and zoom, antialiasing, alpha channels for compositing, scan conversion, etc. The concept of adding a coprocessor to take the graphics operations away from the CPU was instrumental in bringing complex graphics images to the masses. The early frame buffers and the later accelerator boards associated with them are now embodied in the graphics cards in today's computers, such as those manufactured by nVIDIA, 3dlabs and ATI. Certainly some of the big push toward better and faster graphics image generation came from the video and arcade game industry. Graphics moved from the primitive images of Higenbotham's 1958 oscilloscope-based Tennis for Two and Steve Russell's Spacewar on the PDP-1, to today's realistic environments found in Myst and Riven, EA sports games, and games for systems like the Xbox.^{127 128}

No cinema, a utilização de tecnologias computacionais para a animação de gráficos tridimensionais caminhava também dentre as épocas de 1970 e 1980.

As the image making capabilities advanced during the move from the lab to full scale production in the 1970s, Hollywood took notice. There were several movies that included one or more special effects scenes that were

¹²⁷ CARLSON, Wayne. “Section 15: Hardware advancements” in: A Critical History of Computer Graphics and Animation. The Ohio State University. 2003. Disponível em : <<https://web.archive.org/web/20070513132711/http://accad.osu.edu:80/~waynec/history/lesson15.html>> acesso em 15 de outubro de 2018.

¹²⁸ Tradução minha: “Placas aceleradoras gráficas que estavam em desenvolvimento no momento incluíam aceleração de hardware para muitas das operações de síntese de imagens, pan e zoom de hardware, antialiasing, canais alfa para composição, conversão de varredura etc. O conceito de adicionar um coprocessador para tirar as operações gráficas da CPU foi fundamental para trazer imagens gráficas complexas para as massas. Os primeiros buffers de quadros e as placas de acelerador posteriores associadas a eles agora são incorporados nas placas gráficas dos computadores atuais, como as fabricadas pela nVIDIA, 3dlabs e ATI. Certamente, alguns dos grandes esforços para a geração de imagens gráficas melhores e mais rápidas vieram da indústria de vídeo e jogos de arcade. Os gráficos mudaram das imagens primitivas do Tennis for Two baseado em oscilos 1958 da Higenbotham e Spacewar de Steve Russell no PDP-1, para os ambientes realísticos de hoje encontrados em Myst e Riven, jogos esportivos da EA e jogos para sistemas como o Xbox.”

CGI. For example, John Whitney Jr. produced some graphics effects for Michael Crichton's *Westworld* in 1973; Information International Inc (III) produced a 3D representation of Peter Fonda's head for the movie *Futureworld* in 1976; Susan Dey was digitized by III for several scenes in *Looker*; Larry Cuba produced a scene for *Star Wars*, and another scene was done with *Scanimate*; John Whitney, Sr., R/Greenberg and others produced graphics for titles, including the famous *Superman* titles; Disney's *The Black Hole* used a 3D effect for the opening and for some trailers; the *Genesis Effect* was produced by Lucasfilm for *Star Trek: the Wrath of Khan* in 1982. But it was the 1982 sci-fi movie *TRON* that pushed the issue, using four major production companies to produce over 20 minutes of full 3D graphics. Whereas the movie was not a box-office success, it did prove that this new medium had tremendous potential for the industry¹²⁹¹³⁰.

As áreas da computação especializadas no desenvolvimento de vídeo, de gráficos e visuais avançados ganhavam cada vez mais destaque nos setores relacionados à computação, transformando-se em conjunto com tais, como é visto no caso do cinema, dos jogos e da televisão.

Outro fator a se ponderar sobre as formas de evolução da computação é a lei de Moore. A computação e a eficiência dos computadores parecem até muito recentemente se desenvolverem mais de forma quantitativa que qualitativa¹³¹. A quantidade de informação processada e a velocidade do processamento multiplicam-se, a complexidade dos dados igualmente, porém o tipo e as operações parecem se desenvolver a um ritmo consideravelmente mais lento. De maneira aplicada, nos vídeo games, os gráficos tornam-se cada vez mais complexos, o que possibilita uma apropriação do realismo como forma de atrair a atenção dos consumidores de uma

¹²⁹ CARLSON, Wayne. "Section 14: CGI In the Movies" in: *A Critical History of Computer Graphics and Animation*. The Ohio State University. 2003. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20070517144718/http://accad.osu.edu:80/~waynec/history/lesson14.html>

¹³⁰ Tradução minha: "À medida que os recursos de criação de imagem avançaram durante a mudança do laboratório para a produção em larga escala na década de 1970, Hollywood notou. Havia vários filmes que incluíam uma ou mais cenas de efeitos especiais que eram CGI. Por exemplo, John Whitney Jr. produziu alguns efeitos gráficos para o *Westworld* de Michael Crichton em 1973; A Information International Inc (III) produziu uma representação em 3D da cabeça de Peter Fonda para o filme *Futureworld* em 1976; Susan Dey foi digitalizada por III para várias cenas em *Looker*; Larry Cuba produziu uma cena para *Star Wars*, e outra cena foi feita com *Scanimate*; John Whitney, Sr., R / Greenberg e outros produziram gráficos para títulos, incluindo os famosos títulos de *Super-Homem*; O *Black Hole* da Disney usou um efeito 3D para a abertura e para alguns trailers; o Efeito Gênesis foi produzido pela Lucasfilm para *Star Trek: the Wrath of Khan* em 1982. Mas foi o filme de ficção científica *TRON* de 1982 que impulsionou a questão, usando quatro grandes companhias de produção para produzir mais de 20 minutos de gráficos 3D completos. Considerando que o filme não foi um sucesso de bilheteria, provou que este novo meio tinha um tremendo potencial para a indústria."

¹³¹ Referenciada por John Carmack, discute a forma da evolução tecnológica e os efeitos da lei de Moore na programação: "*Because of the nature of Moore's law, anything that an extremely clever graphics programmer can do at one point can be replicated by a merely competent programmer some number of years later. Quoted in Tom Ham, "Interview: John Carmack" disponível em: gamespy.com (2004-01)*

mídia que era, durante a maior parte de sua existência, marcada pelo caricato, cartunesco e simplório. Do mesmo modo, as formas de interação se complexificam, porém em aspectos particulares, como a movimentação no ambiente 3-D, meios de combate, interação com a física de objetos ou *scripts*¹³². Enquanto a tecnologia relacionada ao desenvolvimento de inteligência artificial e diferentes formas de interatividade caminha em passos mais lentos, a interação físico-espacial nos jogos avançara em poucos anos a passos largos.

Como Warren Spector provoca, *“imagine how effective will be Steven Spielberg would be as a film maker if he had to invent the camera every time he started a new movie”*.^{133 134} Em se tratando de um trabalho de desenvolvimento e criação em conjunto, a produção dos jogos estudados carregam vivências de seus criadores, seus gostos e elementos singulares absorvidos da cultura com a qual interagem constantemente ao mesmo tempo que estão sujeitos à prazos estipulados pelas publicadoras e distribuidoras e expectativas do público consumidor ao qual vai disputar espaço. A provocação de Spector nos permite conjecturar sobre o fato de que escolhas criativas e técnicas são realizadas não somente pela vontade do produtor. Os jogos estudados, ao mesmo tempo em que trazem mudanças e rupturas de conceitos dos seus predecessores, carregam um processo de continuidade que é compreensível na corrida pelo mercado e do lucro no capitalismo americano.

A tecnologia possui tamanha importância em tal indústria que o segredo entre diferentes desenvolvedores é norma. Ideias são resguardadas, pois podem ser a diferença entre o sucesso e o fracasso comercial e tais ideias, na realidade dos jogos virtuais são inteiramente dependentes da computação para se materializarem no campo digital.

¹³² Script refere-se às cenas e acontecimentos pré-programados no jogo que independem da ação do jogador ou que as têm somente como mecanismo de disparo.

¹³³ SPECTOR, Warren. “Warren Spector Master Class” intro Lecture. 2008. (1h21m55s) Disponível em: https://archive.org/details/warren_spector_master_class

¹³⁴ Tradução minha: “Imagine o quão efetivo Steven Spielberg seria como um cineasta se precisasse reinventar a câmera toda vez que começasse um novo filme”.

3.4. Considerações Finais

A compreensão do vídeo game enquanto mídia é parte do processo de construção do mesmo, deste modo, a História e o estudo acadêmico, a discussão e a valorização das diversas vozes ressonantes nos espaços de fala são essenciais para construir juntas o vocabulário comum que Spector propõe. A história pode, pela investigação aproximar projetos e processos distintos, personagens da indústria com diferentes perspectivas sobre a mídia e separados artificialmente pela competição do mercado e deste modo criar um campo de diálogo comum e amplo.

Neste trabalho, a audiência de 1993 nos serve de base pela qual reavivamos questões que ganharam força no cenário estudado, sendo esta uma forma de resgatar a problemática histórica ao invés de criá-la por inteiro. A cada referência à uma “nova geração”, à “tecnologia interativa”, ao “realismo”, à “violência às mãos das crianças” cria-se e fortifica-se a possibilidade de abstrair de tais afirmações os questionamentos que aqui buscou-se iniciar a investigação: O que o vídeo game representara na sociedade em questão, qual é seu público e porquê, o que diferenciava tal nova geração, quais atributos divergem da interatividade dos jogos para a contemplatividade do cinema e das demais música, como se constrói o realismo e a violência constantemente referenciados pelos pares da discussão no momento específico e uma infinidade de interrogações surgem no processo.

Ao final desta jornada pela sociedade americana na década proposta, dos atritos entre a lei e a cultura da mídia, dos diálogos entre diferentes plataformas e projetos e dos mais diversos personagens deste momento histórico particular, retornamos mais uma vez às questões iniciais com a mentalidade de reconhecer perguntas que podem ser respondidas de inúmeras formas, sendo estas igualmente válidas pois diferentes jogos e momentos explicitam diferentes trajetos a se investigar.

Mortal Kombat, *Doom*, *Night Trap* e outros exemplares da geração que consagrou as marcas japonesas e norte americanas no negócio puderam, através deste texto, levar-nos a pontos fundamentais que dizem respeito à complexidade da realidade que possibilitara sua existência. A valorização do gênero de ação e *blockbuster* nos cinemas, os movimentos no mundo da música de transgressão e fortalecimento de gêneros socialmente problemáticos em sua origem – o *Heavy Metal*, *punk* e *grunge* – e o surgimento de materiais midiáticos voltados ao público adulto refratara constantemente

através de seu consumo da também valorização de seus temas e públicos pela mídia interativa.

Pelo discurso dos senadores e o estudo das particularidades do vídeo game, entende-se que o conceito da violência é abordado de forma ampla e inconstante, podendo estar relacionado a ações de cunho violento com base na lei – como o “matar” - ou em questões imagéticas – assim como a “morte”. Dessa forma, os jogos enfrentam a complexidade do debate legal e o esforço de regulamentação ao permitirem, no mundo virtual, o impermissível no real, advogando sempre sob amparo da legislação e discurso da liberdade de expressão e criação artística que inviabiliza tentativas de proibição. A violência neste contexto e em tal objeto está, portanto, fortemente ligada à fisicalidade da mídia em questão, seus padrões desenvolvidos desde os primórdios da indústria, da tecnologia computacional que valoriza muito mais o objetivo e mensurável – como um tiro e um soco – que o complexo e abstrato – como um diálogo que se destrincha em inúmeras possibilidades.

O realismo tão citado em meio à audiência só alcança tais níveis vistos por conta de um percurso de avanço tecnológico extremamente peculiar em conjunto com o esforço da indústria de relacionar constantemente este mesmo realismo à novidade, criando assim uma demanda de consumo particular.

O consumidor deste conteúdo é o produtor do conteúdo interativo. O vídeo game como “novidade” era ainda palco de fervorosas disputas de mercado e estabelecimento de marcas e nomes, tornando a competição e experimentação dos que buscavam consagrar-se na mídia algo comum de se notar. Se chocar expectativas de seu público e desafiar limites de comportamentos e retratos socialmente aceitos poderiam render bons frutos, esse era um momento excelente para o fazê-lo. Muitas das desenvolvedoras deste momento ainda não possuíam o tamanho colossal de hoje e seus jogos ainda não custavam milhões, por isso é plausível pensar que o risco que alguns dos desenvolvedores aqui estudados correram fosse menos “economicamente perigoso” que ao comparar à situação atual da indústria, em que as grandes desenvolvedoras, com cada jogo, investem milhões de dólares e precisam satisfazer bolsos de centenas de investidores pelo globo. Talvez seja pelo mesmo motivo que o cenário independente de desenvolvimento de jogos aproxime-se tanto dos conceitos investigados aqui. O mercado *Indie* – produções de micro e pequenos estúdios ou, em alguns casos, *one-man armies* – são muitas vezes o principal palco de inovação. Os gigantes atêm-se às

fórmulas, garantem o óbvio e agradam o financeiro para se manter e em contrapartida, os independentes experimentam para despontar dos iguais com algo novo e serem, então, notados.

É essencial dizer que apontar aos diálogos dos jogos para com a cultura do momento não diz respeito a uma leitura que os renega caráter de reflexo do contexto no qual existem. A violência no vídeo game não é “fruto” do cinema, da música, da sociedade ou de qualquer fator que possa se apontar, ainda que esta “violência” possa carregar inspirações claras em todos estes citados. É preciso pensar no processo de criação dos jogos como um processo de ação dos desenvolvedores, um papel ativo de tomar poder de fala através de sua criação e, assim dar voz às suas ideias que carregam traços das mais variadas culturas e objetos do mundo. Os jogos não reproduzem a violência de uma forma passiva, mas sim utilizam-se dela como uma ferramenta de contextualização dos jogos, mecânica, temática ou de muitas outras formas, ressignificando-a a um mundo virtual consideravelmente inédito – em comparação às suas mídias próximas. Tais obras e produtos resgatam fragmentos do mundo ao seu redor e os inserem numa realidade – digital – distinta, onde podem “brincar”, jogar, explorar ou expandir as formas de lidar com estes e a violência é mais um exemplo disto. É preciso buscar enxergar a violência no estudo afastando-se ao máximo das lentes do moralismo e de julgamentos de valor, do certo e errado, se esta possui lugar na mídia ou não e discuti-la como algo notoriamente presente na sociedade para que assim possamos compreendê-la e posteriormente subjuga-la e enfrenta-la junto aos seus efeitos.

Este trabalho não buscara responder de forma definitiva ou apontar um caminho único a um complexo processo de consolidação e constante mudança do que vinha ser o vídeo game neste cenário. Este buscara apontar ao fato de que, isoladamente, a tecnologia, os diálogos, a sociedade em questão, o mercado, a política ou qualquer que seja o elemento não são capazes de explicar de forma satisfatória a problemática levantada. Do mesmo modo que a violência ganhou novos precedentes e níveis de realismo, que mecânicas de interação espacial evoluíram de modo particular, tem-se também outros exemplos em que, ainda que envoltos em um cenário consideravelmente similar, os elementos compositores dos produtos são radicalmente diferentes e apontam à inúmeras outras possibilidades de leitura da história. O objetivo final deste é propor uma possível perspectiva de interpretação de um processo que dialoga com esferas socioculturais, políticas e mercadológicas juntas e igualmente relevantes.

A violência sempre foi assunto recorrente nos mais variados campos. Do mesmo modo, a discussão sobre a violência na mídia, em especial no vídeo game, de tempos em tempos é potencializada por acontecimentos particulares ou receios sociais fruto do desconhecimento da novidade. Na década de 1970, o tema estreava na mídia tradicional com o aparecimento de *Death Race*, retornando em 1980 com o conteúdo excessivo e descontrolado no *Atari*, em 1990 com uma “nova geração” de jogos como visto no início deste texto, em 2000 com *Grand Theft Auto* e assim caminhará a história. Jornais e portais polemizam e alimentam o pânico da ignorância com relação a uma mídia por muitos e, mesmo com o constante crescimento do público consumidor e estabelecimento deste, ainda assim deparamo-nos com momentos de ansiedade e incerteza sobre os limites do objeto e potencialidade deste até a atualidade.

O que precisa ser pensado é: qual a pergunta certa a se fazer? Quando perguntar e o quê? Questionou-se durante anos os efeitos desta violência, as capacidades da mídia interativa e seus efeitos em seu público, “nas crianças”, mas muito pouco se questionou sobre o universo no qual o vídeo game surgira, quem o produz e quem o consome, porquê este valoriza A e omite B. Perguntamos o final do filme - o efeito - sem antes demonstrar interesse no início - a construção.

É preciso trazer o vídeo game para a universidade e fazer deste objeto de análise das mais variadas áreas da ciência, expondo-o à problematização e legitimar a complexidade de uma mídia que tomara proporções colossais em cerca de apenas cinquenta anos. É preciso valorizar aquilo que simboliza um elemento cultural fortemente presente na vida de uma grande parcela de indivíduos das mais diferentes classes e lugares, de uma indústria consideravelmente problemática e bilionária que disputa e converge com as demais já consolidadas há basicamente um século. Para isso, a investigação da recepção, dos discursos que permeiam cada produção em conciliação com seu contexto histórico e do resgate dos sujeitos que atuam diretamente na mídia e indústria, desenvolvedores, críticos e consumidores podem e devem ser articulados para construir a legitimidade do objeto de estudo.

Busquei propor por meio deste trabalho também apontar à importância da atenção às técnicas da tecnologia que circundam o objeto - como visto no segundo capítulo - e do que estas simbolizam à História. Tais integram nossa vida e, de certo modo, tudo que vemos e consumimos. Portanto, se faz inegligenciável sua compreensão e o desafio de discutir suas limitações e caminhos que produzem.

Durante as primeiras décadas de trajetória da indústria, podemos vislumbrar diferentes atores a disputar espaço e mercado, trabalhando conjuntamente com o desenvolvimento da tecnologia computacional a fim de apresentar algo que capturasse o interesse do público ao mesmo tempo que em consonância com os interesses próprios. Assim como surgiam jogos com temáticas violentas amparadas pelo realismo possibilitado pelo desenvolvimento tecnológico da época, é possível visualizar outros caminhos que a indústria tomara simultaneamente. *Super Mario Bros* continua a ser uma franquia renomada até os dias de hoje assim como o setor independente de desenvolvedoras ainda se apropriam de estéticas como o *pixel art* para provocar o sentimento de nostalgia.

O que é importante compreender pelo olhar do processo de produção e do histórico das empresas e indivíduos que desenvolveram os jogos estudados é justamente o fato da violência como temática e a aproximação para com o realismo não ser uma mudança repentina e sim algo ao que produtores flertavam inúmeras vezes desde os primeiros anos do fliperama. Ainda que em alguns aspectos o salto de desenvolvimento tecnológico tenha sido mais aparente, como no que diz respeito à qualidade audiovisual dos jogos, muitos elementos que compunham seus antecessores permaneciam quase intocados e, em casos, ainda hoje permanecem.

A construção de uma via que possibilita o aparecimento dos jogos violentos e a controvérsia inspirada por tais é fruto de um complexo processo em que diferentes forças – a valorização de tais temáticas na cultura e mídia norte-americana, a recorrência do tema em questões e problemas sociais, o desenvolvimento dos aparelhos de *video game* e da computação, estratégias de mercado de empresas em disputa, e a maior liberdade de produção de jogos por companhias de médio e pequeno porte – entram em consonância e diálogo.

Como conclusão a todo o processo da pesquisa, este trabalho buscara propor uma análise das condições singulares que possibilitaram o desabrochar do fato investigado e os diálogos que podem ser lidos como inspiração, porém, rejeitando a pretensão de apontar aos “motivos” e “razões” que estabelecem novas verdades. O que restam são mais indagações: Como se deu a complexa relação de diálogo entre elementos da cultura oriental - de origem das desenvolvedoras dos consoles dominantes no mercado e de muitas das produtoras de jogos como *Square Enix*, *Nintendo*, *Capcom* - e o cenário americano - *Hollywood*, a indústria audiodfônica e outras referências culturais norte-

americanas? Que outros produtos e tendências originaram-se sob circunstâncias similares? O que o vídeo game significa aos olhos do mercado e como fenômeno cultural?

A valorização da pluralidade das fontes históricas é um trabalho constante e que precisa reverberar dentre todos os possíveis meios de produção acadêmica. *Mortal Kombat*, *Night Trap* e *Doom* são apenas três jogos dentre uma esmagadora quantidade de produções dos mais variados tipos, gêneros, plataformas e públicos. Minutos de pesquisa mostrariam portanto um série de demais jogos que subvertem quase por completo as proposições deste trabalho, ou seja, apesar da tecnologia, da apropriação de temáticas da cultura de mídia, das particularidades da plataforma transformaram-se em fenômenos culturais pelos mais diversos motivos, próximos ou completamente distantes da violência, flertando ou abdicando quase por completo de qualquer relação concreta com os filmes de sua época, valorizando as mais distintas mecânicas de interação. Por isso reafirmo constantemente o fato de que este trabalho buscara elucidar a compreensão de um possível caminho alimentado por circunstâncias peculiares que viabilizara o desenvolvimento e valorização de jogos violentos e que, pelo contraste com demais produções que anteriormente delimitaram o imaginário do que viria a ser o consumidor da mídia, provocara grande alvoroço e pânico por parte daqueles que se viam diante de algo ainda não visto.

O que os demais jogos e momentos da indústria podem instigar sobre seus tempos? O que os diferencia? Talvez, o único ponto realmente comum a todos seja o fato de estarem sobre o mesmo rótulo: o Vídeo game.

Jogos Estudados.

DOOM. vídeo game, plataforma MS-DOS. Desenvolvimento: Id Software. Produção: Id Software. Estados Unidos, 1993.

Night Trap. vídeo game, plataforma Sega CD. Desenvolvimento: Digital Pictures. Produção: Sega. Estados Unidos, 1992.

Mortal Kombat. vídeo game, plataforma *Arcade*. Desenvolvimento: Midway. Produção: Midway. Estados Unidos, 1992.

Outras Fontes.

ESTADOS UNIDOS DA AMERICA. H.R.3785 - Video Game Rating Act of 1994, United States of America. Disponível em: <https://www.congress.gov/bill/103rd-congress/house-bill/3785/text> ; acesso em 10 de outubro de 2018

C-SPAN. *Video Game Violence.* Senate Governmental Affairs Committee. Estados Unidos, 1993. Disponível em: <<https://www.c-span.org/video/?c4579196/violence-video-games>> acesso em 10 de outubro de 2018

CONTRA. Vídeo game, plataforma NES. Desenvolvimento: Konami. Produção: Konami. Japão, 1987

CARLSON, Coury e DUDDLESON, Marc. "A Conversation with James Riley: Writer, Director, & Co-Creator of Night Trap" My Life In Gaming. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hfooCl58BnI&>> acesso em 10 de outubro de 2018

Referências Bibliográficas:

BAUMANN, Hasko. "Into the Night with Jason Rohrer and Chris Crawford" série Into the Night with... 2 de julho, 2009.

BOUVIER, John. "A Law Dictionary" Adapted to the Constitution and Laws of the United States, 1856. Disponível em <<https://legal-dictionary.thefreedictionary.com/violence>> Acesso em 1 de Dezembro 2018

CARLSON, Wayne. "Section 14: CGI In the Movies" in: A Critical History of Computer Graphics and Animation. The Ohio State University. 2003. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20070517144718/http://accad.osu.edu:80/~waynec/history/lesson14.html>> acesso em 10 de outubro de 2018

_____. "Section 15: Hardware advancements" in: A Critical History of Computer Graphics and Animation. The Ohio State University. 2003. Disponível em : <<https://web.archive.org/web/20070513132711/http://accad.osu.edu:80/~waynec/history/lesson15.html>> acesso em 15 de outubro de 2018.

CERTEAU, Michel de. "A Cultura no Plural". São Paulo: Papirus, 2012.

CERTEAU, Michel de. "A Invenção do cotidiano". 3 ed. Trad. Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis: Vozes, 1998

CROSSLEY, Rob. Mortal Kombat: "Violent game that changed vídeo games industry." BBC, 2014. disponível em <<https://www.bbc.com/news/technology-27620071>> acesso em 02 de outubro de 2018

DAROS, Otavio. "A elaboração de um estudo cultural crítico direcionado à mídia: um passo primário para a construção de um projeto de educação crítica". COMUNICAÇÃO - REFLEXÕES, EXPERIÊNCIAS, ENSINO |Curitiba | v. 13| n.2|p. 025-034| 1º Semestre 2017

ESPOSITO, Nicolas. "A short and simple definition of what a videogame is". University of Technology of Compiègne 2005

GOODE, Erich e BEN-YEHUDA, Nachman. "Moral Panics: An Introduction." In Chas Critcher (ed.), *Critical Readings: Moral Panics and the Media*, Londres: Open University Press, 2006

HADZINSKY, Chad. "A Look into the Industry of Video Games Past, Present and Yet to Come" Capítulo 2: How Did We Get Here; CMC Senior Theses. Paper 842. p.6, 2014.

HARRIS, Blake J. "A guerra dos consoles" Sega, Nintendo e a batalha que definiu um a geração. Ed. Intrínseca. 2015

IGN. Mortal Kombat Co-Creator Ed Boon – "ING Unfiltered 16". Estados Unidos, 2017. disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=EnOWBrY2BQs&>> acesso em 11 de outubro de 2018

JENKINS, Henry. "Cultura da Convergência". 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JUNE, Laura. "For Amusement Only: The life and death of the American arcade". The Verge. 2013. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2013/1/16/3740422/the-life-and-death-of-the-american-arcade-for-amusement-only>> acesso em 11 de outubro de 2018

KARLSEN, Faltin. "Analysing the History of Game Controversies". In: *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*, Routledge 2015; Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/280555272_Analyzing_Game_Controversies_A_Historical_Approach_to_Moral_Panics_and_Digital_Games> acesso em 2 de outubro de 2018

KELLNER, Douglas. "A Cultura da Mídia" Estudos culturais: Identidade e política entre o moderno e o pós-moderno / Douglas Kellner ; Tradução de Ivone Castilho Benedetti. Bauru, SP: EDUSC, 2001

KOCHAKIAN, Mary Jo. "'Video Kids' Argues Dangers of Nintendo". The Hartford Courant. 22 de outubro, 1991. Disponível em <<https://www.courant.com/news/connecticut/hc-xpm-1991-10-22-0000210526-story.html>> acesso em 10 de outubro de 2018

KOCUREK, Carly A. "The Agony and the Exidy" A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race. *Game Studies*, international journal of computer game research. volume 12, edição 1. 2012. Disponível em: <http://gamestudies.org/1201/articles/carly_kocurek> acesso em 11 de outubro de 2018.

KUSHNER, David. "Masters Of Doom" How two guys created an empire and transformed pop culture. ed. Penguin Random House LLC, Nova Iorque. 2003

MILLER, Michael. "A History of Home Video Game Consoles". Informit. 2005. Disponível em: <<http://www.informit.com/articles/article.aspx?p=378141>> acesso em 11 de outubro de 2018

PACHECO, Reubert Marques. "THRASHNATION" As Representações do Medo na Imagética do Thrash Metal Norte Americano dos Anos 1980. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia, Programa de Pós-Graduação em História. 2016

PARR, Jake. "Jon St. John Interview (Duke Nukem) - The Cyber Den". 2016. (1m50s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=KhATc0CY8aE>> acesso em 10 de outubro de 2018

PEREIRA, Clarissa Josgrilberg e SILVA, Suelen de Aguiar; "Discurso midiático e tecnoespetáculo" Aproximações e deslocamentos em Foucault e Kellner. *INTERLETRAS*, ISSN Nº 1807-1597. V. 5, Edição número 23, Março/Setembro 2016

PICARD, Martin. "Video Games and Their Relationship with Other Media", in *The Video Game Explosion: A History from Pong to Playstation and Beyond*, Mark J.P. Wolf, ed., Greenwood Press, Wesport, Conn., 2007, Disponível em: <<https://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/PICARD%20-%20Video%20Games%20and%20Their%20Relationship%20with%20Other%20Media.pdf>> acesso em 12 de outubro de 2018.

PLUNKETT, Luke. "Sega's Most "shameful", "sick" and "disgusting" Video Game". *Kotaku*, 2011. disponível em: <<https://kotaku.com/5785158/segas-most-shameful-sick-and-disgusting-video-game>> Acesso em 18 de setembro de 2018

RHOADES, Shirrel. "A Complete History of American Comic Books" Capítulo 6, *The Modern Ages: Darker Knights*. Peter Lang, 2008.

RILEY, James; HOGLE, Tyler (Julho 27, 2017). "Night Trap: 25 Years Later: Documentary" (video) (Entrevista). Interviewed by Coury Carlson and Marc Duddleson. My Life in Gaming.

SCHLEGEL, Julia W. (1993) "The Television Violence Act of 1990" A New Program for Government Censorship? Federal Communications Law Journal: Vol. 46 : Iss. 1 , Artigo 11. Disponível em: <<https://www.repository.law.indiana.edu/fclj/vol46/iss1/11>> acesso em 10 de agosto de 2018

SCHULMAN, Ari N. "Why Minds Are Not Like Computers". In: The New Atlantis. Disponível em: <<https://www.thenewatlantis.com/publications/why-minds-are-not-like-computers>> acesso em 10 de outubro de 2018

SCZEPANIAK, John. "Retroinspection: Mega Drive". Retro Gamer. No. 27. Imagine Publishing. 2006. Arquivado do original em Setembro 24, 2015 – via Sega-16. Disponível em: <<http://www.sega-16.com/2006/09/retroinspection-mega-drive/>> acesso em 10 de outubro de 2018

SPECTOR, Warren. "Warren Spector Master Class" intro Lecture. 2008. (1h21m55s) Disponível em: <https://archive.org/details/warren_spector_master_class> acesso em 10 de outubro de 2018

TRETKOFF, Ernie. "October 1958: Physicist Invents First Video Game" American Physical Society, 2008. Disponível em: <<https://www.aps.org/publications/apsnews/200810/physicshistory.cfm>> acesso em 10 de outubro de 2018

WOLF, Mark J.P. "Encyclopedia of Video Games" volume 1: The culture, Technology, and Art of Gaming. Greenwood, 2012

WOODING, Paul. "Night Trap". Sega Force (18): 64-66. Junho 1993