

INFLUÊNCIA DAS MÍDIAS NOS CRIMES CONTEMPORÂNEOS

INFLUENCE OF MEDIA ON CONTEMPORARY CRIMES

Antônio Souza Vilela da Silva²⁵

Osmar de Freitas Júnior²⁶

RESUMO

O presente artigo científico, realizado junto a Faculdade Quirinópolis-FAQUI, tem por objetivo apresentar os principais estudos e opiniões a respeito da influência ou não dos Games em crimes praticados nos últimos anos, os quais são os vilões do momento por conta do realismo gráfico presente nos jogos da atualidade, posicionamento esse defendido em emissoras de tv, pronunciamento do Vice Presidente da República Hamilton Mourão, a época Presidente em Exercício; ainda será feita a comparação das duas principais correntes em tese desse assunto, como a apresentação dos pontos de vista. Também será discorrido sobre o projeto de lei apresentado pelo Deputado Federal Júnior Bozella (PSL-SP), o qual criminaliza a distribuição e veiculação de jogos considerados “violentos” segundo as autoridades. Em seu enunciado, a proposta alterar “o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940, bem como a Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014. É uma pesquisa de cunho bibliográfico ancorada em estudos de autores como Ricardo Oliveira (2010), Nestor Sampaio (2010), bem como sites que tratam desse assunto.

Palavras-chave: Violência. Crimes. Jogos Violentos.

ABSTRACT

This scientific article, realized at Faculdade Quirinópolis-FAQUI, aims to present the main studies and opinions regarding the influence or not of games in crimes committed in recent years, which are the villains of the moment due to the present graphic realism in current games, this position is defended on TV stations, a pronouncement by the Vice President of the Republic Hamilton Mourão, at that time acting President; in addition, a comparison of the two main currents in general will be made on this subject, such as the presentation of points of view. It will also be discussed about the bill presented by Federal Deputy Junior Bozella (PSL-SP), which criminalizes the distribution and broadcasting of games considered “violent” according to the authorities. In his statement, the proposed change “Decree-Law nº 2848 of December 7, 1940 and Law nº 12,965, of April 23, 2014. This is a bibliographic research anchored in studies by authors such as Ricardo Oliveira (2010), Nestor Sampaio (2010), as well the sites that deal with this subject.

Keywords: Violence. Crimes. Violent Games.

²⁵ Graduando em Direito pela Faculdade Quirinópolis - FAQUI. E-mail: antoniosouza0898@gmail.com

²⁶ (Orientador) Docente do curso de Direito da Faculdade Quirinópolis. E-mail: osmarjunioradvogado@gmail.com

INTRODUÇÃO

O século XXI apresenta a febre de jogos com temáticas cada vez mais violentas. Após recentes acontecimentos houve a polarização por parte das emissoras e veículos de mídia com a indústria de games, como caso mais recente o da Escola Raul Brasil.

O meio para que não mais ocorra esse fato consiste em acompanhamento psicológico e, acima de tudo, a presença das famílias no ambiente escolar.

A presente pesquisa tem como finalidade apresentar os posicionamentos de estudiosos do assunto para posterior desenvolvimento de políticas de acompanhamento.

Será traçado um paralelo da origem da agressividade, como uma forma de perpetuar a espécie, assim como as evoluções tecnológicas em torno da indústria, desde o surgimento do primeiro game até os dias atuais; por fim, mostra os principais fatos ocorridos no decorrer dos anos, sendo os quais responsabilizados os games, estando a pesquisa amparada nos principais estudos sobre o assunto.

É sabido que este artigo não esgota todas as questões relativas ao tema, sendo um convite àqueles que se interessam pela temática a continuar os estudos e, assim, ampliar o acervo concernente ao assunto eleito.

1 ORIGEM DA AGRESSIVIDADE

Uma característica evolutiva que visa à manutenção de uma espécie, sendo vista em qualquer animal, principalmente nos mamíferos em que o senso de propriedade de determinado território se mostra mais presente é a agressividade, embora haja avanços recentes de novos meios de ser manter uma espécie.

Essa agressividade vista em guerras mundiais e internas como um impulso primitivo para demonstrar a superioridade sobre os mais vulneráveis, é também comum em ambientes de desenvolvimento como escolas, faculdades e demais entidades; esse traço evolutivo sendo despertado nos primeiros anos de vida e usado por uma criança para chamar a atenção para si é estimulado e desenvolvido em algumas culturas como sinônimo de coragem e bravura.

Na fase adulta toma uma proporção ainda maior, sendo uma das ferramentas usadas para o alcance do sucesso, de forma mais subliminar do que na primeira e segunda infâncias, período de desenvolvimento do caráter e dos posicionamentos sociais.

Durante a história recente da humanidade várias formas de mídias foram relacionadas com “gatilhos para despertar a agressividade” deixando de lado todo o

histórico evolutivo como a relativização das produções cinematográficas com os casos ocorridos na última década. Escrito por Quentin Tarantino e dirigido por Oliver Stone, “Assassinos por Natureza” (Natural Born Killers) foi lançado em 1994 para ser uma sátira à obsessão da mídia pela violência e a glorificação dos assassinos. Um dos principais casos ligados ao filme é o Massacre de Columbine. Para Dylan Klebold e Eric Harris, alunos que mataram 15 pessoas em uma escola, os personagens da trama podem ter servido como inspiração.

Também o filme como “bebem da água” de acontecimentos reais, como o caso de Charles Manson e sua seita de assassinos ocorrido no fim da década de 1960 tendo como vítima a famosa atriz de cinema norte americana Sharon Tate, caso este que inspirou o Filme Era Uma Vez em... Hollywood, novo filme do cineasta Quentin Tarantino lançado no dia 15 de agosto de 2019, no Brasil.

E a realidade está presente nos jogos, tema eleito nesse trabalho, sendo uma das principais motivações para esses gatilhos a exploração da violência; é sabido que todos os meios de entretenimento usam dessa fonte para enriquecer suas histórias e dar profundidade ao que será tratado em novelas; séries, séries animadas, revistas em quadrinhos, H’Qs, Mangas e, lógico, os games, usados para atrair o público cada vez mais exigente.

O principal casos ocorreu em julho de 2003 quando um adolescente chamado Devin Moore foi preso suspeito de ter roubado um carro. Ele não tinha antecedentes criminais e provavelmente seria liberado com uma advertência. Porém, ao chegar à delegacia, roubou a arma de um policial, atirou em dois deles e ainda atingiu um atendente do serviço de emergência 911.

Ainda tentou escapar roubando uma viatura da polícia, mas foi recapturado sem maiores dificuldades. Após ser preso novamente, não demonstrou qualquer arrependimento pelas suas ações disse: “A vida é como um videogame. Todos têm que morrer em algum momento”; esse crime teve como “gatilho” o game Grand Theft Auto 3, lançado em 22 de outubro de 2001.

Outro caso ocorrido no Brasil é o da família Pesseghini em 05 de agosto de 2013, momento em que o filho Marcelo usando a arma de sua mãe Policial Militar, uma pistola .40 mata os 4 integrantes da sua família e, logo após, tirou sua própria vida; laudos periciais relacionaram com o jogo Assassin's Creed, uma série de games lançados pela Ubisoft em 13

de novembro de 2007 com lançamentos até hoje. Segundo o portal de notícias G1 São Paulo, (20 de março de 2014):

Segundo a polícia, o adolescente dirigiu o carro da mãe até uma rua próxima ao colégio onde estudava, dormiu dentro do veículo e então foi para a aula. Lá, contou para os amigos que havia matado a família, mas ninguém acreditou nele. Em seguida, o adolescente voltou para a residência e se matou. Todos foram mortos com tiros na cabeça. De acordo com o exame psiquiátrico, o estudante sofria de uma doença chamada 'encefalopatia hipóxica' (falta de oxigenação no cérebro), que o fez desenvolver um 'delírio encapsulado' (ideias delirantes). Além disso, ele teria sido influenciado por jogos violentos de videogame. O laudo apontou que, no ano passado, esse quadro de delírios se agravou quando Marcelo quis se tornar um 'justiceiro', um 'matador de aluguel de corruptos', inspirado no game 'Assassin's Creed'. Um mês antes dos crimes, o estudante passou a usar a imagem do assassino do jogo em seu perfil no Facebook e também a usar um capuz como o personagem do game Desmond Miles – um barman que volta no tempo na pele de seus ancestrais, encarna o matador Altair e se envolve na guerra entre assassinos e templários ao longo de diversos eventos históricos.

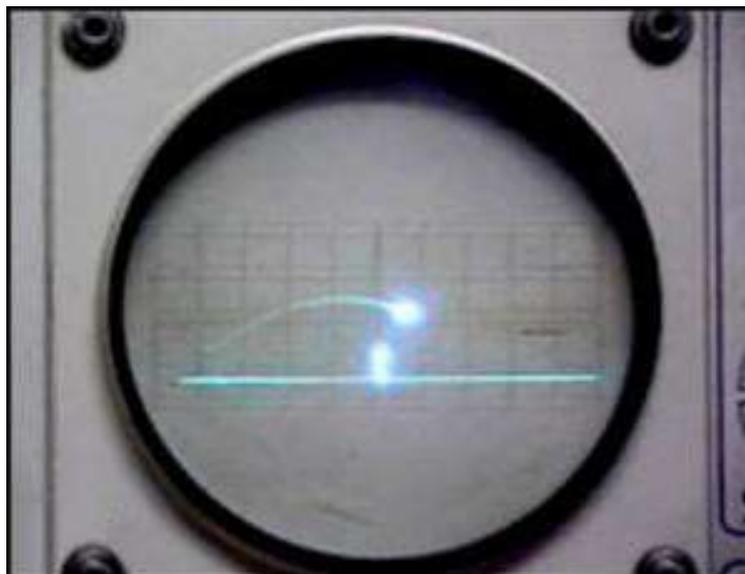
Essa afirmação ganha força pelo fato de que cada vez mais os jogos possuem uma realidade gráfica e, conseqüentemente, reforçam os argumentos de que, há sim essa influência, mesmo que não fundadas em estudos ou pesquisas.

1.1 Evolução gráfica

A indústria dos games teve início por volta do ano de 1958, quando foi desenvolvido o primeiro game do mundo, Tenny's for Two (Tênis para Dois), no Laboratório Nacional de Brookhaven em New York, no estado de New York, sendo usado um computador analógico e a imagem era transmitida em um Osciloscópio, não sendo comercializado.

Apesar de sua estrutura simples e considerado um marco, apontado como o primeiro game produzido, ele possuía um sistema de multijogador, por intermédio de uma caixa como um botão giratório e um de pressão, como o botão giratório o jogador escolhia o ângulo da trajetória da bola, enquanto o de pressão, executava o saque e o rebater.

FIGURA 1 - Tennis for Two 1958



FONTE: https://gamehall.com.br/wpcontent/uploads/2013/10/tennis_for_two-300x231.jpg (2013, s.p.)

Em comparação e elucidando o exposto no início desse trabalho, a série de games Grand Theft Auto (GTA), com o seu primeiro game lançado em 1997, pela Rockstar Games, na época BMD Interactive, contava com gráfico 2d, visão isométrica, já o mais recente é o Grand Theft Auto V (GTA V), lançado em 2013 e relançamento programado para 2021, com gráficos em HD, perspectiva de terceira pessoa.

Revista Científica da Faculdade Quirinópolis

FIGURA 2 - Grand Theft Auto 1997



FONTE: <https://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2016/08/de-gta-5-san-andreas-e-london-relembre-todos-os-games-da-serie-gta.html> (2016, s.p.).

FIGURA 3 – Grand Theft Auto V 2013



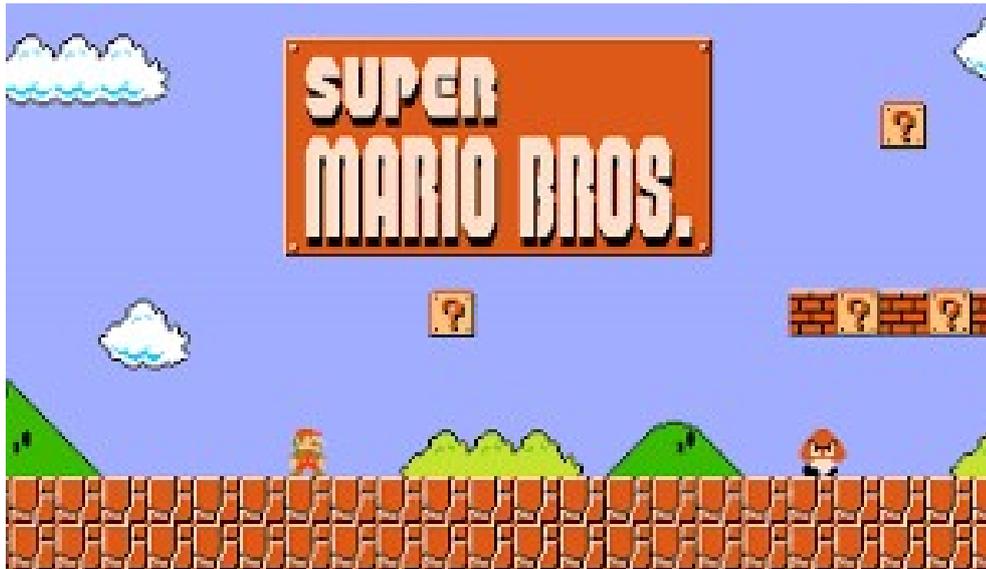
FONTE: <https://img.ibxk.com.br/2017/06/30/30163202309453.jpg> (2017, s.p.).

O universo dos jogos acima citada, consiste em uma espécie de Mundo Aberto, no qual temos quase total liberdade para irmos e fazermos o que quisermos.

É notório que o público tende a preferir jogos com mais realismo, sendo a próxima barreira a ser alcançada, resolução em 4 k ou Ultra HD – uma imagem com quatro vezes mais resolução do que a Full HD, com 3840x2160 pixels, ou seja, 8 milhões de pixels na tela de proporção 16:9, e cada vez mais há avanços na Física (maneira como os corpos se comportam em um game), mais investimentos em Motores Gráficos (Programas de Criação), mais recursos, que garantem a evolução comparada as das grandes produções do cinema.

Antes da era 2D tínhamos os games em Bits (simplificação para dígito binário, em inglês, binary digit), sendo a menor unidade de informação que pode ser armazenada ou transmitida, usada na Computação e na Teoria da Informação. Um bit pode assumir somente 2 valores: 0 ou 1, corte ou passagem de energia, respectivamente, sendo de 8, 16, 32 e 64 Bits; a famosa franquia de games do Super Mario, lançada em 1983 até os dias atuais, desenvolvida pela Nintendo, sendo o Super Mario de 1983 e o Super Mario 64 de 1996, respectivamente de 8 e 64 Bits.

FIGURA 4 – Super Mario 1983 (8 Bits)



FONTE: <https://www.nintendo.pt/Jogos/NES/Super-Mario-Bros--803853.html> (2013, s.p.).

FIGURA 5 – Mario 64 1996 (64 Bits)



FONTE: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/178946-streamer-usa-bateria-para-zerar-super-mario-64-em-menos-de-30-min.htm> (André Luiz, 2020, s.p.).

Cada vez mais a imersão e a diversidade de formas com as quais podemos nos divertir e usufruir dessa mídia se torna maior, com a possibilidade de jogar em qualquer lugar por meio de um Smartphone ou de Vídeo Game Portátil.

1.2 Violência

É utilizada como um mecanismo que prende a atenção do público e para alguns títulos faz parte da história, após o lançamento de Mortal Kombat, de 1992 desenvolvido e publicado pela Midway, que consiste em game arcade de luta, com personagens fruto de

capturas de movimento que permitiu a sensação de que pessoas estavam em um combate até a morte.

FIGURA 6 - Mortal Kombat 1992



FONTE: http://media.alvanista.com/uploads/timeline_image/2019/12/02/673658_2545907250.png (2019, s.p.).

Outro ponto que gerou discussão foi a das finalizações “Fatality” que consiste em um golpe de finalização, em sua grande maioria com o uso de mutilação, inalação e queima dos vivos.

FIGURA 7 - Fatality Mortal Kombat 1992



FONTE: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/04/top-10-fatalities-do-mortal-kombat.html> (2011, s.p.).

Atualmente esse título se encontra no seu 11º título de 2019, desenvolvido pela NetherRealm Studio e publicado pela Warner Bros. Interactive Entertainment. Não são mais utilizadas figuras reais, sendo os personagens agora gerados por computação gráfica, trazendo maior sensação de violência explícita.

FIGURA 8 – Mortal Kombat 11 de 2019



FONTE: <https://www.gamespot.com/articles/one-year-later-mortal-kombat-11-is-just-getting-st/1100-6476479/> (2020, s.p.).



FIGURA 9 – Fatality Mortal kombat 11 de 2019

FONTE: <https://www.eurogamer.pt/articles/2019-04-29-mortal-kombat-11-como-executar-fatalities-lista-de-comandos> (2019, s.p.).

E, em 1994, a Entertainment Software Rating Board (ESRB) foi criada e estabelecido um novo padrão de classificação indicativa para os videogames dos EUA. As embalagens dos jogos passaram a vir com um rótulo que representa sua avaliação, bem como um complemento com a descrição do que pode ser encontrado no jogo. As categorias são divididas em CE (primeira infância), E (todas as pessoas), T (adolescentes), M (maiores de 17 anos) e AO (somente para adultos), sendo este último usado mais em jogos pornográficos do que violência extrema. A associação que regulamenta jogos de arcade (AAMA) não adotou a ESRB, assim classificam seus jogos em 3 categorias representados pelas cores verde, amarelo e vermelho.

A criação da ESRB foi vista pela indústria como um passo importante para o desenvolvimento dos jogos, oferecendo maior liberdade àqueles violentos, sexuais ou religiosos frente às controvérsias que eles poderiam sofrer. Porém, muitos criticam a forma como os jogos são avaliados, principalmente por se estabelecer um padrão americano de classificação, sendo os de extrema violência apenas como M a fim de evitar prejuízo em vendas, visto que jogos voltados para adultos são ignorados pelos lojistas. Assim, o padrão foi referência no mundo todo, especialmente pela agilidade do processo de classificação e por suas poucas intervenções na obra original.

Mesmo com a criação desse órgão o papel de controle sobre o consumo dos games são de responsabilidade dos pais e cabe ressaltar que muitos não buscam acompanhar o que seus filhos consomem ou fazem em seus momentos de lazer. Dessa forma, a vinculação feita com games, filmes, novelas e demais mídias acaba se tomando uma saída para justificar a sua ausência durante a formação de caráter dos seus filhos.

Em todos os casos já registrados, havia algum tipo de distúrbio, como a Síndrome de Asperger caracterizada como sendo do aspecto autista. As características são, dificuldade de interação social, expressar e processar emoções, interpretação muito literal da linguagem, além de objeção com alterações na rotina e comportamentos estereotipados.

Um dos crimes que vão ser amplamente debatidos é o Massacre de Connecticut, diretamente correlacionado à franquia de games de FPS (em inglês Frames Per Second) Call of Duty, ocorrido em 14 de dezembro de 2012.

A série de jogos de tiro em primeira pessoa (FPS's) traz reproduções de guerras mundiais, sendo considerado um simulador de tiro com o seu primeiro título lançado em 29 de outubro de 2003 pela Activision e distribuída pela Activision Blizzard, com

lançamentos anuais desde então. O seu último título lançado Call of Duty: Black Ops Cold War foi no primeiro semestre de 2020 pela Activision e distribuída pela Activision Blizzard.

2 CRIMES RELACIONADOS AOS GAMES: O MASSACRE DE CONNECTICUT

No dia 14 de dezembro de 2012, um jovem de 20 anos, invadiu a Escola de Sandy Hook no Estado de Newtown, Connecticut, nos Estados Unidos da América, onde abriu fogo e matou 26 pessoas, sendo 20 crianças com idades entre 6 e 7 anos e seis adultos. O atirador Adam Lanza, entrou armado na escola, disparou contra alunos, professores e funcionários e cometeu suicídio. Antes, ele havia matado sua mãe, Nancy Lanza, em casa.

Até os dias de hoje não se sabe a real motivação para os crimes e, quando tiveram acesso ao diário de Adam, descobriram que o mesmo era muito fã da Franquia de Games Call of Duty, a Associação Nacional dos Rifles (NRA na sigla em inglês) se pronunciou atribuindo a culpa a outras indústrias.

Em seu pronunciamento o CEO e vice-presidente da associação Wayne LaPierre. Além de citar filmes como Psicopata Americano e Assassinos por Natureza, além de até mesmo músicas.

Revista Recifaqui

‘insensível e corrupta indústria sombria que vende e semeia a violência contra as pessoas através de jogos violentos, como Bulletstorm, Grand Theft Auto, Mortal Kombat e Splatterhouse.’ Por fim, ele questionou porque os americanos protegem seus bancos e prédios civis com guardas armados, mas não suas escolas, sugerindo que a facilidade encontrada pelos atiradores é o motivo dessas chacinas acontecerem. Quando este tipo de declaração é feita logo vemos algumas reações por parte dos jogadores ou mesmo dos envolvidos na criação de games, mas o que causou uma certa surpresa foi o comentário feito pelo senador Leland Yee, que classificou a afirmação de LaPierre como ‘patética e completamente inaceitável’. ‘Considero incompreensível a NRA de repente se preocupar com os efeitos prejudiciais dos jogos ultraviolentos. Quando a nossa lei pela proibição de jogos violentos para crianças foi anteriormente para a suprema corte, a NRA ficou em completo silêncio, enquanto vários estados, organizações médicas e defensores das crianças declararam apoio aos esforços da Califórnia. Mais armas não é a solução para proteger nossas crianças, o que é evidente pelo fato de guardas armados não ter sido o suficiente para impedir a tragédia de Columbine.’ (Meio Bit, 2010, s.p.).

Ainda algumas pessoas próximas da família alegaram que a mãe de Adam, Nancy Lanza, era admiradora de armas e por diversas vezes levava os seus filhos para a prática de tiros (PORTAL DE NOTÍCIAS G1 2012).

A arma utilizada pelo autor do massacre, uma espingarda semiautomática Bushmaster 223, assim como outras duas pistolas semiautomáticas, uma Glock e uma Sig Sauer que levava com ele durante a matança, estavam registradas no nome de sua mãe.

O caso Manhunt

Em fevereiro de 2004 o jovem Warren Le Blanc de 17 anos foi acusado do assassinato de Stefan Pakeerah de 14 anos, em um parque de Stokes Wood Park, em Leicester, no Reino Unido, quando o jovem desferiu vários golpes de martelo e faca, segundo a Folha de São Paulo. (2004, s.p.).

Os pais do jovem Stefan Pakeerah, 14, assassinado em um parque por Warren Le Blanc, 17, alegam que o criminoso se inspirou no game. O assassino é fã do jogo e confessou ter matado Pakeerah com marteladas e facadas. Ele pode ser condenado à prisão perpétua. 'Eu não pretendia matá-lo a princípio, mas quando vi o sangue eu não me controlei e o golpeei mais vezes', disse Le Blanc à polícia. O pai de Stefan, Patrick Pakeerah, 41, disse que 'o assassinato é semelhante aos vistos nos jogos, onde são usadas armas como martelos e facas'. 'Se jogos como esses influenciam as crianças, eles deveriam ser retirados das lojas.'

O game em questão Manhunt é uma série de games publicada pela Rockstar Games com conteúdo excessivamente violento. A principal característica da série Manhunt é o fato de que o jogador deve andar furtivamente e executar o inimigo, geralmente se escondendo nas sombras do cenário.

O enredo específico do segundo jogo da franquia Manhunt 2, conta a história de Daniel Lamb e Leo Kasper (personagens fictícios), dois presos que escapam do Dixmor Asylum para o Criminally Insane. O jogo os segue enquanto tentam reunir o passado de Daniel, sendo ao mesmo tempo caçado por membros de um misterioso grupo conhecido como "The Project" (experimento, produzido pelo Dr. Pickman personagem fictício).

O Projeto Pickman (também conhecido como Projeto) é uma organização e instalação de pesquisa secreta que leva o nome de seu cientista fundador, Dr. Pickman. O projeto trata de um experimento de arma ultrassecreta e é liderado pelo Dr. Whyte. Tudo parecia estar indo bem até que o projeto repentinamente teve seu financiamento governamental cortado devido aos seus métodos de trabalho controversos, o que significou que o projeto seria encerrado indefinidamente. O projeto projetou experimentos em pessoas e animais (por exemplo, macacos, gatos e cães). A organização também controla muito Cottonmouth. O Dr. Pickman decidiu fazer um último experimento no qual preci-

sava de uma cobaia para realizar seu trabalho. Daniel Lamb se ofereceu para se tornar uma das muitas cobaias de seus experimentos, chamada Ponte Pickman. Dr. Whyte colocou o experimento como 'pegar um indivíduo normal e implantar uma segunda personalidade, acionada à vontade'. A personalidade escolhida para Danny foi Leo Kasper. Leo é um assassino altamente treinado. Sua personalidade foi então colocada em Danny. Mas o Projeto piorou quando a ponte funcionou mal e Leo e Danny puderam conversar um com o outro. As duas personalidades não se destinam a se comunicar. Leo sendo capaz de falar com Danny, transformou Danny em um assassino.

Os casos expostos a seguir fogem da principal causa de gatilho, a violência presente em games, relacionados aos games FarmVille e ao Lineage 2, todavia o principal fator que leva a pratica de crimes derivam de condições psicológicas.

É interessante refletir sobre os títulos destes games. FarmVille é um game social baseado em Flash, em que há um simulador de uma fazenda em tempo real, desenvolvido pela produtora Zynga, lançado em 19 de junho de 2009.

Trata-se de um game muito simples que coloca o jogador no controle de uma fazenda, sendo seu principal objetivo cultivar hortaliças e verduras; tornou-se muito popular no Facebook em 2010.

FIGURA 10 – FarmVille de 2009



FONTE: <https://www.eurogamer.net/articles/2020-09-28-farmville-will-shut-down-on-december-31st-2020> (2020, s.p.).

Já o Lineage II, é um MMORPG desenvolvido pela NCsoft, publicado em 1 de outubro de 200, na Coreia do Sul. Ficou muito conhecido por ser a sucessão do Lineage: "The Sacred

Destiny" publicado em 12 de fevereiro de 2000, criado pela ASCII, hoje pertencendo à NCsoft, no Japão.

MMORPG é um dos gêneros de videogame mais populares e lucrativos dos últimos anos. Como muitos destes jogos são desenvolvidos para serem jogados durante anos, graças a constantes atualizações, possuem uma enorme capacidade de fidelização de jogadores. A sigla MMORPG significa “Massively Multiplayer Online Role-Playing Game” (ou “jogo de representação de papéis online, multijogador em massa”, em tradução livre) (FIGUEREDO, 2012).

Apesar da temática de batalha o game prioriza mais a estratégia e a capacidade de coletar recursos, investir em treinamentos e comercialização de itens.

FIGURA 11 - Lineage II de 2003



FONTE: <https://12classic.club/forum/topic/14002-ant-queen-bug/> (2017, s.p.).

O caso Farmville

Em setembro de 2010, Alexandra estava em uma de suas sessões de jogo em Farm Ville quando seu filho Dylan, na época com três anos, começou a chorar. Irritada por ter sido interrompida ela o sacudiu violentamente. Não se sabe se ela chegou a bater a cabeça da criança em algo ou se apenas o movimento foi a causa da morte.

Caso Lineage II

Este caso aconteceu em 2008, na Rússia, envolvendo o jogo online Lineage 2. Duas guildas (grupo de jogadores) se encontraram online para discutir sobre a morte de um personagem que havia sido morto pela outra guilda. Após muita briga online viram que a melhor forma de resolver seria organizar uma briga entre os integrantes das guildas.

Os relatos são de que a briga foi bastante violenta e, para comprovar, temos a morte de um dos integrantes, um homem de 33 anos chamado Albert, o qual foi espancado e faleceu devido aos ferimentos a caminho do hospital.

2.1 Pensamentos divergentes

Não há um estudo conclusivo que corrobore com esse posicionamento, apesar de ser frequentemente relacionado, a mídia sensacionalista sempre culpa de forma antecipada os jogos.

Um pressuposto de muitos estudiosos é de que jogos violentos influenciam o jogador, o qual se torna igualmente violento. Para o professor de Comunicação e Psicologia Brad Bushman é importante entender os efeitos a longo prazo dos games violentos nas pessoas, pois boa parte dos jovens praticam e forma regular. Segundo ele esse ato pode ser comparado ao fumo. Bushman (2012, s.p.) afirma que “apenas um cigarro não provocará câncer de pulmão, mas fumar por semanas, meses ou anos com certeza aumentará o risco. Da mesma forma, a exposição contínua a games violentos pode ter efeitos cumulativos sobre a agressividade do indivíduo”.

Esse posicionamento é usado como uma forma fácil de se esquivar ou eximir da culpa, e ganha força com o discurso de personalidades, a exemplo do Vice-Presidente da República, Hamilton Mourão, à época Presidente em Exercício que após o ocorrido dissera: “Hoje a gente vê essa garotada viciada em videogames e videogames violentos. Só isso que fazem. Quando eu era criança e adolescente, jogava bola, soltava pipa, jogava bola de gude, hoje não vemos mais essas coisas. É isso que temos que estar preocupados”.

Outra questão que vale ressaltar foi a de um posicionamento político, apesar dos adolescentes armados invadirem a escola, quando questionado sobre a flexibilização do porte de arma “não tem nada a ver” com o caso. “Vai dizer que a arma que os caras tinham lá era legal?” (AGÊNCIA BRASIL, 2019).

Ainda sobre o caso de Suzano o Jornal da Record, no dia 13 de março de 2019, ano do ocorrido fez uma matéria denominada “Especialista analisa o quanto jogos violentos estimulam comportamento agressivo”, em que foi como uma possível causa e, até na organização e execução dos crimes, a influência dos games em decorrência das armas usadas, em destaque a besta (pronuncia-se bésta, balestra ou balesta (derivações do latim tardio ballista); é uma arma com um arco de flechas adaptado a uma das extremidades de uma haste e acionado por um gatilho, o qual projeta virotes - dardos similares a flechas,

porém mais curtos), já os referidos perfis em redes sociais dos atiradores posam com armas e cobrindo os rostos.

Na oportunidade foi ouvida a especialista em Psiquiatria do Hospital das Clínicas, Jackeline Giust: "a violência é um conjunto de fatores, que vai levar essa violência, um deles é essa permanência em jogos, principalmente em jogos violentos, isolamento social, até ter outros interesses na internet que não seja só jogo" (PORTAL R7, 2019, s.p.).

Segundo o site Bol (2019, s.p.), Cadernos de Guilherme Tauci Monteiro, um dos autores do massacre, foi apreendido pela Polícia Civil. Além de desenhos de homens encapuzados e palavras de ódio as anotações trazem ainda "regras do jogo", em referência às táticas de vídeo semelhantes a games como Garena Free Fire e Call of Duty. Ainda segundo o mesmo site, na contracapa de um dos cadernos, Guilherme escreve: "Quando caminhando em território aberto, não aborreça ninguém. Se alguém lhe aborrecer, peça-o para parar. Se ele não parar, Destrua-o". O atirador cita a "bíblia satânica" como fonte da mensagem.

Como noticiado pela Veja (2019, s.p.), em matéria sobre o caso:

Em entrevista ao Programa Brasil Urgente a mãe de um dos autores disse, conforme publicado pela Veja, 'ela, que não quis se identificar, disse que não entende as razões que poderiam ter motivado o ato do filho, mesmo ciente dos problemas que o adolescente passou na escola'. A mulher elogiou o comportamento do jovem: 'Era um ótimo filho. Uma criança tranquila. Ainda de acordo com a reportagem, a mãe de Guilherme é usuária de drogas; ele foi criado pelos avós e, há cerca de um mês, a avó dele faleceu. O avô ainda é vivo e morava com o rapaz. Incomodada, ela reforçou que não sabe as causas do massacre: 'Minha família é de paz, isso é muito estranho. Também quero saber por que ele fez isso'.

A frase acima mencionada por Guilherme reflete todo o sentimento de sofrimento, que atingia o autor no momento dos fatos. É realmente vantajoso fechar os olhos é apontar como culpado um game ou outro fato isolado.

Para Falcão, (*qpud* Oliveira, 2010, p.2) "cansaram de bater na televisão e arrumaram algo melhor. Como a febre de dizer que a internet faz mal passou, e os jogos eletrônicos estão cada vez mais realistas, por que não apontar o dedo para os videogames?"

Sabendo disso, o autor Steven Johnson (2005) em seu livro *Surpreendente: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes*, citado no artigo Narrativas Violentas Geram Jogadores Violentos? A Influência dos Jogos Eletrônicos no Comportamento do Jogador:

Faz uma analogia onde os videogames viriam antes dos livros e estes seriam discriminados da mesma forma que os jogos são hoje em dia. Essa discriminação nasce do fato de que os não-jogadores acreditam que muitas atividades que o videogame promove são inúteis, não levando em consideração o ganho cognitivo que os mesmos promovem. Para Johnson, o importante não é o que o jogador pensa quando está jogando, mas sim o modo como ele o faz. Se considerarmos que são dispensáveis as habilidades desenvolvidas no uso do videogames, podemos considerar também que aprender geometria ou álgebra também não é necessário, pois a maioria das crianças não irão usar futuramente todos os conhecimentos aprendidos durante a escola (MARACAJÁ *et al.* 2014, p.6).

2.2 Corrente favorável

Segundo estudo da Pesquisadora e Socióloga norte americana, Karen Sterheimer da Universidade de Southern California, desde 1999, estudando o assunto, culpar os videogames pela violência dos jovens é algo muito relevante e deixa de considerar outros fatores importantes que podem claramente influenciar no comportamento do jovem.

Segundo reportagem do site Brasil Escola, intitulada Videogames Violentos não Criam Assassinos (MENDONÇA 2007, s.p.)

Os videogames matam? Será que a culpa da violência dos jovens na atualidade é por causa da excessiva quantidade de jogos eletrônicos violentos? Não está determinado ainda se videogames violentos conduzem crianças a comportamento sanguinário, mas um novo estudo concluiu que jogos de tiro não transformam garotos em assassinos. 'Uma sinfonia de eventos controla a violência', disse Sterheimer, que começou sua pesquisa depois que alguns especialistas atribuíram ao game 'Doom' a culpa pelo ataque a tiros contra a Columbine High School, no Colorado, durante o qual dois alunos mataram 13 pessoas e depois se suicidaram no mesmo local, uma cena que chamou a atenção do mundo inteiro, e mais ainda ao saber que tais jovens eram viciados em jogos eletrônicos violentos. O artigo de Sterheimer, 'Videogames matam?', será publicado pela revista Context, da Associação Sociológica Americana, no momento em que a União Européia vem estudando proibir certos jogos violentos e harmonizar as penalidades impostas por seus países membros a varejistas apanhados vendendo esses produtos a menores de idade. A pesquisa de Sterheimer, que envolve análise da cobertura jornalística e de estatísticas do FBI com relação ao crime juvenil, constatou que nos 10 anos posteriores ao lançamento de 'Doom' - e muitos outros títulos de nome violento-, o índice de prisão de menores de idade por homicídios caiu 77 por cento nos Estados Unidos. 'Se desejamos compreender por que os jovens se tornam homicidas, precisamos observar mais do que os jogos que eles jogam... (ou) perderemos algumas das mais importantes peças do quebra-cabeça', disse ela, mencionando violência na família e na comunidade, a alienação causada pela vida nos subúrbios e o menor envolvimento dos pais como outros possíveis fatores. Sterheimer disse que culpar os videogames inocenta o ambiente em que a criança foi criada e também remove a culpa dos criminosos. 'O problema é complicado e merece mais que uma solução simples'.

Outro estudo foi realizado na Universidade Oxford, desenvolvido pelo pesquisador- chefe Andrew Przybylski: "A ideia de que videogames violentos geram agressões reais é popular, mas não foi testada muito bem com o tempo".

E um dos mais completos sobre o assunto, segundo o Site da Folha de Pernambuco (2019, s.p.) que publicou os dados levantados no estudo.

Um total de 1596 jogos foram codificados com sucesso para o estudo detectar o nível de violência. Desses, aproximadamente dois de cada três jogos foram transcritos com conteúdo de violência, e classificados na escala 1 (um). Dentre o número total de jogos avaliados, esse quantitativo fica em torno de 1033. Enquanto os demais jogos, aproximadamente 560, não apresentaram conteúdo de violência, codificados, assim, na escala 0 (zero). Os jogadores foram perguntados, em uma escala de zero a oito sobre a quantidade de horas que reservam aos jogos, em uma variação de codificação de zero (0) horas a sete (7). Seguindo esse critério, o estudo aponta que os participantes moderadamente engajados em jogos violentos reservam cerca de duas horas ao videogame em dias normais. Apesar disso, a pesquisa não identificou aspectos diretos que associem a influência desses jogos à construção da agressividade no comportamento de adolescentes. "O jogo pode servir como uma catarse, no qual, naquele espaço, o adolescente e a criança podem expressar sua agressividade e suas emoções, de forma que ela não se prejudique socialmente. Então, é uma forma de colocar para fora. Outra vertente, é, de fato, a influência que esses jogos podem ter nos comportamentos (dos jovens). No entanto, essa influência não pode ser levada em consideração isoladamente", explica a psicóloga cognitivo-comportamental Karine Torres.

Não é de hoje que estudos como esse são realizados e vários pesquisadores da área de criminologia buscam explicar e apontar as possíveis causas e predisposições, valendo citar as pesquisas realizadas por Cesari Lombroso, o pioneiro na utilização do método bioantropológico como as análises morfológicas e fisionômicas.

O seu estudo leva em consideração a Antropometria (estudos das medidas e proporções do organismo humano para fins de estatística e comparação), mesmo que realizados de forma rudimentar e sem parâmetros conclusivos é inegável a sua contribuição para os estudos modernos.

Um dos principais expositores dessa ideia Ernst Kretschmer na obra *Teoria dos Tipos de Autor*, de 1921, é Kurt Schneider na obra *Das Personalidades Psicóticas*.

O doutrinador Nestor Sampaio (2010, p. 202) ressalta os tipos de autores na visão de Kretschmer:

Leptossômicos: alta estrutura, tórax largo, peito fundo, cabeça pequena, pés e mãos curtos, cabelos crespos (propensão ao furto e estelionato). **Atléticos:** estatura média, tórax largo, músculos, forte estrutura óssea, rosto uniforme, pés e mãos grandes, cabelos fortes (crimes violentos). **Pícnicos:** tórax pequeno, fundo, curvado, formas arredondadas e femininas, pescoço curto, cabeça grande e redonda, rosto largo e pés, mãos e cabelos curtos (menor propensão ao crime). **Displásticos:** pessoas com o corpo desproporcional, com o crescimento anormal (crimes sexuais).

A prática de delitos está ligada a uma questão biológica, e predisposições genéticas, podendo o indivíduo ser influenciado pela realidade em que vive, sendo um problema estrutural não havendo apenas um fator dominante.

3 PROJETO DE LEI

O projeto de autoria do Deputado Federal do Estado de São Paulo, Junior Bonzella (PSL-SP), apresentado à câmara dos Deputados traz a seguinte justificativa de que.

Essa banalização da vida e da violência pela população jovem é advinda pelo convívio constante com jogos eletrônicos violentos. Nesse tipo de 'diversão', os adolescentes e as crianças são incitados a atividades que não condizem com seu perfil, conduzindo a formação de cidadãos perturbados e violentos. Até mesmo para adultos, existem outras atividades de lazer que podem trazer benefícios e não somente malefícios, como os citados jogos”, disse o deputado em texto justificativo no próprio projeto” (ARBULU, 2019, s.p.).

O projeto prevê alteração no Código Penal, decreto lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 e a Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014, com pena de detenção de 3 a 6 meses com multa, para quem compre, produza, empreste ou alugue, com a pena triplicada para quem o fizer por intermédio da internet.

PROJETO DE LEI Nº, DE 2019 (Do Sr. JÚNIOR BOZZELLA) Criminaliza o desenvolvimento, a importação, a venda, a cessão, o empréstimo, a disponibilização ou o aluguel de aplicativos ou jogos eletrônicos com conteúdo que incite a violência e dá outras providências.

O Congresso Nacional decreta:

Art. 1º Esta lei altera o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940, e a Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014, para criminalizar o desenvolvimento, a importação, a venda, a cessão, o empréstimo, a disponibilização ou o aluguel de aplicativos ou jogos eletrônicos com conteúdo que incite a violência e dá outras providências.

Art. 2º O Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940, passa a vigorar acrescido da seguinte alteração:

‘Art. 286 - Incitar, publicamente, a prática de crime: Pena - detenção, de três a seis meses, ou multa.

§1º Se o crime é praticado utilizando a internet ou meios de comunicação de massa, a pena é triplicada.

*§2º Nas mesmas penas mencionadas no §1º incorre quem, por conta própria ou alheia, desenvolve, importa, vende, cede, empresta, disponibiliza ou aluga aplicativos ou jogos eletrônicos que incitem a violência e o crime. (NR)'.
Art. 3º A Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014, passa a vigorar acrescida do seguinte artigo:*

Art. 21-A. O provedor de aplicações de internet que disponibilize jogos eletrônicos com conteúdo que incite a violência será responsabilizado subsidiariamente pelo crime de incitação ao crime, previsto no art. 286 do Código Penal, se deixar de promover, de forma diligente, no âmbito e nos limites técnicos do seu serviço, a indisponibilização desse conteúdo.

Art. 4º Esta lei entra em vigor em 90 (noventa) dias da data de sua publicação. (CÂMARA DOS DEPUTADOS).

Em entrevista à Rádio Câmara. o deputado afirma que apresentou a proposta a pedido de pais e psicólogos que o procuraram com a solicitação. Júnior Bozella acredita que há relação entre jogar games violentos e praticar agressões reais e violentas. O parlamentar também defende que a criminalização dos jogos violentos vai surtir efeito no comportamento dos jovens brasileiros.

Ele relata ainda a sua experiência: cresceu jogando o FIFA Soccer e sonhava ser jogador de futebol por isso que não deseja que crianças das periferias cresçam querendo ser o Fernandinho Beira Mar, alegação feita sem nenhum embasamento.

CONCLUSÃO

E fato que culpar os jogos pelos fatos ocorridos seja a saída mais fácil, bem como a, todavia, há muito se percebe no seio familiar a negligência dos responsáveis, falta de políticas educacionais e acompanhamento psicológico aos jovens.

Apesar de vários estudos que comprovem a não influência, o conhecimento empírico insiste em correlacionar os fatos ocorridos com games que abordam temas relevantes e com críticas ao sistema social e capitalismo exagerado, a exemplo do GTA V que satiriza o estilo de vida e o famoso Sonho Americano.

Os estudos realizados afastam essa ligação e reforçam a importância dos games no desenvolvimento da habilidade cognitiva, no raciocínio lógico, nas tomadas de decisão, percepção do espaço, interações sociais provenientes do interesse em comum, desenvolvimento de tecnologias de automação, o uso de simuladores em grandes eventos do automobilismo, na preparação e condicionamento de pilotos da aviação civil. Portanto, é necessário o comportamento, especialmente dos jovens, aliados à sua rotina familiar, vez que é no âmbito doméstico que são desenvolvidos os valores, hoje considerados arcaicos para muitos.

Ademais, a família hoje desestruturada e, muitas vezes ausente, promove um novo perfil de jovem: inseguro, depressivo, violento, sendo mais fácil responsabilizar apenas o games, é não levar em consideração os demais fatos que contribuem para a maior incidência de casos, não levar em consideração o meio em que o ser está inserido, sua criação, influencias no ciclo social e demais fatores que podem leva-lo a pratica delituosa.

REFERÊNCIA

ARBULU, Rafael. **Deputado do PSL cria projeto de lei que criminaliza jogos violentos**. 2019. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/deputado-do-psl-cria-projeto-de-lei-que-criminaliza-jogos-violentos-136155/>. Acesso em: 25 nov. 2020.

AVALISTA. **A criação da ESRB para classificação de jogos**. 2020. Disponível em: http://alvanista.com/historia_dos_games/posts/3808714-a-criacao-da-esrb-para-classificacao-de-jogos. Acesso em: 25 nov. 2020.

BATTAGLIA, Rafael. **Charles Manson, o psicopata pop**. 2019. Disponível em: <https://super.abril.com.br/sociedade/charles-manson-o-psicopata-pop/>. Acesso em: 14 nov. 2019.

CORREIO BRAZILIENSE. **Games violentos deixam crianças mais agressivas? Especialistas respondem**. 2020. Disponível em: [https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/brasil/2020/02/03/interna-brasil,825305/games-violentos-deixam-criancas-mais-agressivas-especialista-responde.shtml#:~:text=%22Estudos%20cient%C3%ADficos%20mostram%20que%20jogos,Paulo%20\(PUC%2DSP\)](https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/brasil/2020/02/03/interna-brasil,825305/games-violentos-deixam-criancas-mais-agressivas-especialista-responde.shtml#:~:text=%22Estudos%20cient%C3%ADficos%20mostram%20que%20jogos,Paulo%20(PUC%2DSP)). Acesso em: 01 dez. 2020.

ESCOLA, Equipe Brasil. **"Videogames Violentos não Criam Assassinos"**. Brasil Escola. 2007. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/sociologia/videogames-violentos-nao-criam-assassinos.htm>. Acesso em: 19 dez. 2020.

FANDOM. **Devin Moore**. 2020. Disponível em: https://gta.fandom.com/wiki/Devin_Moore. Acesso em 19 dez. 2020.

_____. **Projeto Pickma**. 2016. Disponível em: https://manhunt.fandom.com/wiki/Pickman_Project. Acesso em: 19 dez. 2020.

FIGUEIREDO, Arthur. **O que é MMORPG?** 2012. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2012/08/o-que-e-mmorpg.html>. Acesso em: 29 dez. 2020.

FOLHA DE SÃO PAULO. **Jogo Manhunt é acusado de inspirar crime no Reino Unido**. 2004. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u16575.shtml>. Acesso em 19 dez.2020.

GALVÃO, Alexandre. **Franquia call of duty e acusada de motivar assassino do massacre de Newtown, nos Estados Unidos.** 2012. Disponível em: <https://www.gameblast.com.br/2012/12/franquia-call-of-duty-e-acusada-de.html>. Acesso em: 01 dez. 2020.

GALVÃO, Camila. **9 FILMES QUE INSPIRARAM ASSASSINATOS REAIS.** 2018. Disponível em: <https://www.megacurioso.com.br/policia/86839-9-filmes-que-inspiraram-assassinatos-reais.htm>. Acesso em: 14 nov. 2019.

G1 SÃO PAULO. **Após 9 meses, polícia conclui culpa de garoto no caso Pessegini.** 2014. Disponível em: <http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2014/05/apos-9-meses-policia-conclui-inquerito-do-caso-pessegini.html>. Acesso em: 14 nov. 2019.

LEMOS, Rafael. **Como funcionam os sistemas de classificação etária.** 2011. Disponível em: <https://tecnoblog.net/meiobit/18630/como-funcionam-os-sistemas-de-classificacao-etaria/>. Acesso em: 25 nov. 2020.

LIMA, Yeltsin. **Síndrome de Asperger ou Call of Duty: o que teria causado o massacre em Connecticut?** 2012. Disponível em: <https://www1.tecnoblog.net/meiobit/2012/call-of-duty-asperger-massacre-connecticut/>. Acesso em: 01 dez. 2020.

MARACAJÁ Marina, Breno RANYERE, Felipe PEREGRINO, Valberto ALVES, Paulo SERRANO. **Narrativas Violentas Geram Jogadores Violentos? A Influência dos Jogos Eletrônicos no Comportamento do Jogador, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa.** Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nordeste2014/resumos/R42-1240-1.pdf>. Acesso em: 08 dez. 2020.

MCELROY, Griffin. **O executivo da National Rifle Association culpa videogames por 'vender violência' para crianças.** 2012. Disponível em: <https://www.polygon.com/2012/12/21/3792032/nra-video-games>. Acesso em: 01 dez. 2020.

MONTEIRO, Rafael. **Confira alguns crimes chocantes cometidos por causa dos games.** 2013. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/01/confira-alguns-crimes-chocantes-cometidos-por-causa-dos-games.html>. Acesso em: 14 nov. 2019.

OLIVEIRA, Ricardo. Jogos violentos geram jogadores violentos? 2010. 4 f. **Revista Temática.** Disponível em: http://www.insite.pro.br/2010/Maio/violencia_games_ricardo.pdf. S.I. S.I. S.I. Acesso em: 14 dez. 2020.

PORTAL G1. **Após massacre, Obama promete diminuir violência armada nos EUA.** 2012. Disponível em: <http://g1.globo.com/mundo/noticia/2012/12/obama-promete-diminuir-violencia-armada-nos-eua.html>. Acesso em: 01 dez. 2020.

_____. **Mãe deixou autor do massacre nos EUA sozinho durante dois dias.** 2012. Disponível em: <http://g1.globo.com/mundo/noticia/2012/12/mae-do-autor-do-massacre-nos-eua-o-deixou-sozinho-durante-dois-dias.html>. Acesso em: 01 dez.2020.

_____. **Veja a cronologia do massacre na escola Sandy Hook, nos EUA.** 2012. Disponível em: <http://g1.globo.com/mundo/noticia/2012/12/veja-cronologia-do-massacre-na-escola-sandy-hook-nos-eua.html>. Acesso em: 01 dez. 2020.

PORTAL R7. **Especialista analisa o quanto jogos violentos estimulam comportamento agressivo.** 2019. Disponível em <https://recordtv.r7.com/jornal-da-record/videos/especialista-analisa-o-quanto-jogos-violentos-estimulam-comportamento-agressivo-13032019>. Acesso em: 19 dez. 2020.

PORTAL SACA SÓ. **10 Mortes horríveis influenciadas por jogos.** 2016. Disponível em: <http://www.portalsacaso.com.br/10-mortes-horriveis-influenciadas-por-jogos/>. Acesso em: 19 dez. 2020.

RÁDIO CÂMARA. **Projeto de lei criminaliza jogos violentos no Brasil.** 2019. Disponível em: <https://www.camara.leg.br/radio/programas/554954-projeto-de-lei-criminaliza-jogos-violentos-no-brasil/>. Acesso em: 19 dez 2020.

RODRIGUES, Júlia. **Impactos dos jogos na formação dos jovens.** 2019. Disponível em: <https://www.folhape.com.br/noticias/games-reflexoes-sobre-os-impactos-dos-jogos-na-formacao-dos-jovens/99714/>. Acesso em: 19 dez. 2020.

SAMPAIO, Henrique. **De onde vem a violência nos videogames - Uma analogia com Westworld.** 2018. Disponível em: <https://www.overloadr.com.br/especiais/2018/06/de-onde-vem-a-violencia-nos-videogames-uma-analogia-com-westworld>. Acesso em: 14 nov. 2019.

SAMPAIO Nestor **Manual Esquemático de Criminologia.** São Paulo: Saraiva, 2010.

VEJA. **Mãe de um dos assassinos diz que bullying fez filho parar de estudar.** 2019. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/brasil/mae-de-um-dos-atiradores-diz-que-bullying-fez-filho-parar-de-estudar/>. Acesso em: 19 dez. 2020.

VERDÉLIO, Andreia. **Mourão lamenta massacre em Suzano e culpa videogames violentos.** 2019. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2019-03/mourao-lamenta-massacre-em-suzano-e-culpa-videogames-violentos>. Acesso em: 19 dez. 2020.

Enviado em: 14/04/2021.

Artigo pré-aprovado nas bancas de defesa FAQUI 2020/2.