



PPGA-UFF Programa de Pós-Graduação em Antropologia

Torturando Mr. K

Desdobramentos de uma cena de tortura no videogame GTA V

Autor: Sandro Albernaz Massarani

Disciplina: EGH00075 Poder e Simbolismo

Professora: Ana Paula Miranda

1. Objetivo do Texto

O texto tem como objetivo analisar como se dá a interação entre jogador e jogo a partir de uma cena de tortura presente em um videogame de grande apelo comercial, *Grand Theft Auto V (GTA V)*. Através da observação dessa cena, podemos estabelecer como a ação do jogador promove uma interação entre evento e estrutura e como essa interação pode criar uma situação de conflito entre o próprio jogador e o jogo que ele usufrui.

2. Violências e Videogames

Os videogames estão inseridos em discussões, polêmicas e controvérsias envolvendo o termo violência desde os seus primeiros momentos, ainda na década de 1970. O primeiro caso significativo se deu com o jogo de arcade¹ *Death Race*, lançado pela Exidy em 1976 e baseado em um filme pouco conhecido chamado *Death Race 2000*. No jogo, o objetivo é atropelar seres chamados “gremlins”, que ao serem esmagados emitem um grito de dor e são transformados em lápides. Há uma nítida semelhança entre os “gremlins” e seres humanos, ainda mais com os gráficos simplistas do período. O jogo alcançou grande repercussão nos EUA, ocupando espaços centrais em jornais como *New York Times* e programas de televisão como o *60 minutes*, causando o que Carly Kocurek chamou de primeiro “pânico moral” dos videogames:

A ira pública não apenas impulsionou as vendas do jogo e tornou a Exidy uma empresa conhecida, mas estabeleceu um padrão pelo qual videogames controversos recebem um elevado nível de atenção da imprensa, o que em contrapartida acaba convertendo esses jogos em sucessos de mercado. (KOCUREK, 2012)

Em 1983, o jogo *Custer's Revenge* foi lançado pela Mystique para o console *Atari 2600* retratando o famoso general do oeste americano escapando de flechas para aparentemente estuprar uma indígena norte-americana amarrada em um poste. O jogo vendeu 80.000 cópias, o dobro do que outros jogos da Mystique costumavam

¹ Fliperama no Brasil.

vender. A jogabilidade é bem rudimentar e o jogo frequenta constantemente a lista dos piores videogames já criados².

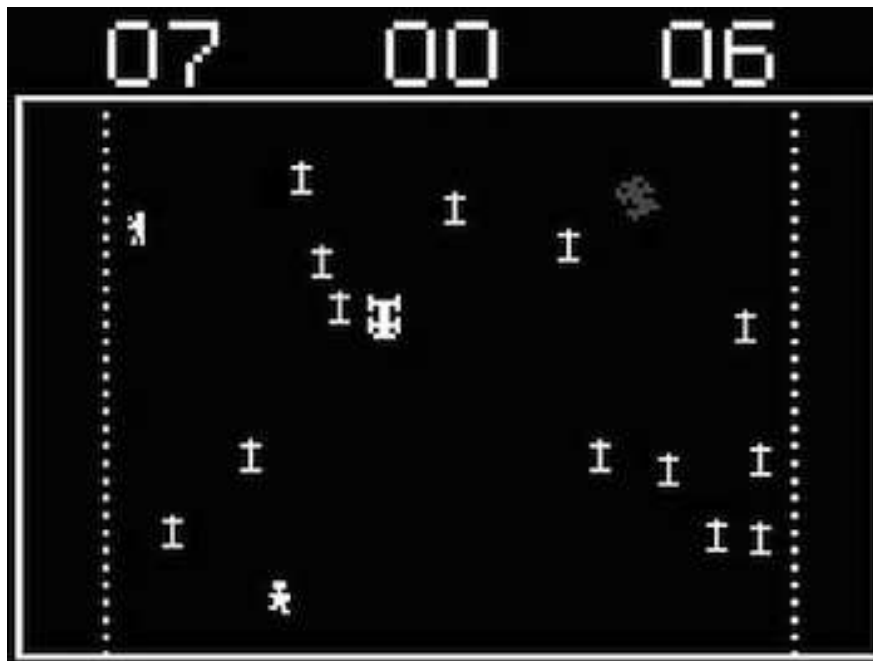


Figura 1: Death Race

Porém, foi no início da década de 1990, quando os gráficos dos videogames começavam a se tornar mais realistas, que uma série de jogos alcançam repercussão internacional por causa do conteúdo tido como violento. Jogos de tiro em primeira pessoa³ como *Duke Nukem* (Apogee, 1991) e *Doom* (id Software, 1994) e jogos de luta como *Mortal Kombat* (Midway, 1992) acabaram mobilizando setores políticos de diversos países, entre eles o Brasil⁴, a banirem jogos e criarem sistemas classificatórios indicando nas embalagens uma idade mínima recomendada.

Dois jogos da segunda metade da década de 1990, herdeiros de *Death Race*, vão reacender a polêmica envolvendo mortes e carros nos videogames. Em *Carmaggedon* (Stainless Games, 1997), o jogador disputa uma corrida de carros onde o choque com os outros veículos e o atropelamento de pedestres são

² <http://kotaku.com/5847507/rape-racism--repetition-this-is-probably-the-worst-game-ever-made>

³ Os jogos de primeira pessoa são caracterizados quando a visão mostrada na tela tem como intenção representar uma câmera que seriam os olhos do jogador.

⁴ <http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL270709-6174,00-BRASIL+JA+PROIBIU+OUTROS+JOGOS+ANTES+DE+COUNTERSTRIKE+VEJA+QUAIS.html>

requisitos para maior pontuação. Dessa vez, os gráficos não são simplórios como os de *Death Race*, e o sangue vermelho preenche a tela constantemente⁵. Mas foi com o lançamento de *Grand Theft Auto* pela Rockstar, em 1998, que temos a origem de uma das séries de jogos mais impactantes e influentes do cenário atual, e que, de forma contínua, gera uma série de problemáticas antropológicas interessantes de serem exploradas.

Mas o que pode chamar a atenção de um observador mais atento, é que a maioria dos videogames podem ser vistos como violentos, dependendo do olhar, mas no entanto, apenas alguns jogos, como os citados acima, acabaram sendo temas centrais de discussões. É constante a quantidade de jogos envolvendo tiros, guerras, explosões e os mais diversificados instrumentos de destruição. Até jogos que aparentemente contém caráter infantil, como *Super Marios Bros.* (Nintendo, 1985), envolvem agressões a tartarugas e “pisões” nas cabeças dos inimigos. Para Kocurek, alguns jogos ganham mais destaque que outros em relação a questão da violência, não somente porque são vistos como violentos, mas “porque retratam uma violência que questiona o monopólio do Estado sobre a violência legitimada e não segue as formas culturalmente aceitas de narrativas de violência, como violência militar ou policial, ou o *western*.” (KOCUREK, 2012).

Com esse pensamento, Kocurek insere os videogames em um panorama cultural envolvendo relações de poder mediadas pelo Estado. Incontáveis jogos de guerra são produzidos por ano, tendo temáticas como Segunda Guerra Mundial, Guerra do Vietnã, invasão americana no Oriente Médio, Guerra Fria, entre outras. Mas poucos são os jogos com temas históricos e/ou militares que são discutidos em fóruns públicos ou em câmaras políticas. Atropelar japoneses, soviéticos ou alemães com um tanque de guerra, como em jogos da série *Battlefield* (Electronic Arts), parece realmente produzir menos atenção do que quando temos situações de “exceção”, que fogem de uma violência tida como aceitável e até incentivada por determinados governos.

⁵ Em alguns países, como a Alemanha, o jogo foi censurado, sendo os humanos substituídos por zumbis e o sangue alterado para a cor verde.

Essa possibilidade de um jogo ser visto como violento ou não, ou, mesmo se considerado violento, não ser alvo de processos jurídicos, torna primordial uma discussão sobre o próprio termo violência. Conforme demonstrado por Edilson Márcio da Silva (2010), a violência é um termo polifônico, e que dá margem a uma multitude de definições e significados, mas que acaba muitas vezes sendo visto de forma generalista, como se houvesse uma definição única, o que acaba por prejudicar o seu entendimento:

A despeito da multiplicidade de fenômenos que, dados os diferentes contextos socioculturais, podem ser classificados como violentos, o fato é que a palavra violência se apresenta como um termo cujo poder de expressão é tido por claramente manifesto, referindo-se, como que inequivocamente, a realidades sociais a um só tempo flagrantes e dolorosas, conhecidas e indesejáveis. Nessa acepção generalista, o termo subsume os significados diversos que poderia ensejar, encerrando-se pois, num sentido único, que promove o irreconhecimento da realidade em questão e obscurece a compreensão de sua complexidade. (SILVA, 2010, p.24).

Portanto, se buscarmos fugir de uma concepção generalista de violência, podemos trabalhar com a ideia de que a violência é aprendida de formas diferentes, e não partir do pressuposto de que um determinado jogo sempre vá ser considerado violento por todas as pessoas que o jogarem. O que para uns é violência, para outros é algo que “faz parte do jogo”. Além disso, a própria diversidade do que pode ser considerado violência, faz com que, de acordo com Silva, o uso do termo violências, que remete a algo múltiplo e pluralista, seja mais apropriado do que somente violência.

Não é objetivo deste trabalho analisar as ramificações políticas e jurídicas envolvendo a história da violência nos videogames, mas é importante que tenhamos a noção de que as discussões envolvendo o termo violência com os videogames estão presentes desde o início dessa indústria, que em alguns jogos a percepção de violência eleva o poder de mercado desses produtos e que os jogos que atingem uma centralidade nessa discussão geralmente são os jogos que envolvem uma violência que não é culturalmente aceita ou legitimada por grande parte da sociedade ou pelo Estado, já que considerável parte dos videogames contém componentes que podem ser, dependendo do observador, tidos como violentos.

3. Torturando Mr. K.

Em 9 de outubro de 2013, menos de um mês após seu lançamento, o jogo *GTA V*, desenvolvido pela Rockstar, quebrou sete recordes mundiais de acordo com o Guinness Book, entre eles a de se tornar a propriedade de entretenimento mais rápida a arrecadar US\$1 bilhão de dólares, ultrapassando qualquer filme e/ou música, além de outros videogames de sucesso⁶. A série *GTA*, que significa *Grand Theft Auto*, desde seu início, em 1998, tem como base central o controle sobre um personagem que geralmente se envolve com roubo de carros e o cumprimento de determinadas missões, em sua maioria envolvendo líderes criminosos, como assaltos a banco e assassinatos de inimigos, havendo participação direta ou indireta da polícia. A série deu um grande salto em vendas a partir de *GTA III*, lançado em 2001, que inovou com gráficos avançados em 3D e uma narrativa envolvente, com altas doses de ironia.

Uma das principais características da série se refere a motivação e os detalhes envolvendo a história tanto dos protagonistas dos jogos, quanto a de outros personagens secundários. Em *GTA: San Andreas* (2004), por exemplo, o jogador controla um personagem negro chamado Carl Johnson, que retorna a cidade natal de Los Santos, baseada na cidade de Los Angeles da década de 1990, para tentar desvendar os mistérios sobre o assassinato de sua mãe. Em *GTA IV* (2008), o personagem a ser controlado é Niko Bellic, veterano de guerras no Leste Europeu, que vem tentar a vida em Liberty City, cidade fictícia inspirada em Nova Iorque. Porém, a grande novidade de *GTA V* foi a implantação de três protagonistas, ao invés de um. O jogador controla alternadamente três avatares⁷: Michael de Santa, um ladrão de bancos aposentado, Franklin Clinton, jovem negro que deseja crescer no mundo do crime, e Trevor Philips, piloto militar afastado por problemas psiquiátricos.

⁶ <http://www.wired.co.uk/news/archive/2013-10/09/gta-v-guinness-world-records>

⁷ Os avatares são “representações virtuais de pessoas” (BOELSTORFF, 2010, p.128). Mark Stephen Meadows, em sua obra *I, Avatar*, chega a uma conclusão semelhante. Para Meadows, um Avatar é “uma representação social interativa de um usuário. [...] Os avatares permitem pessoas interagirem com um sistema de computador (como um videogame), e/ou com outras pessoas (como ambientes de chats online).” (MEADOWS, 2008, p.13).

Em uma determinada missão do jogo, chamada *By the Book*⁸, os personagens estão prestando serviços para o FBI⁹, na busca de um rico comerciante do Azerbaijão, Tahir Javan, que o governo americano acredita ter laços com o terrorismo. Michael recebe um telefonema de um agente chamado Steve Haines chamando-o para ir a um depósito. Chegando ao depósito, Michael, agora junto com Trevor, encontram os agentes do FBI com um homem, também do Azerbaijão, chamado simplesmente de Mr.K. Trevor recebe ordens para torturar Mr.K até que ele possa dar pistas da localização de Tahir Javan.

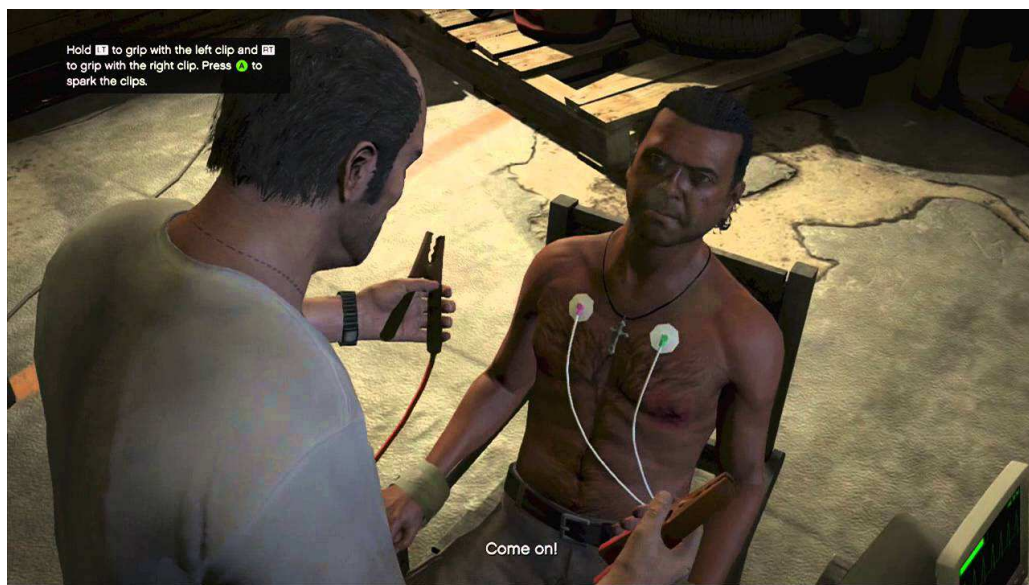


Figura 2: Hora do Choque em Mr.K

Acredito que nesse momento temos a parte que mais causou polêmica no jogo e uma situação interessante para a antropologia, pois o ato de torturar Mr. K deve ser feito por quem está jogando, através do avatar de Trevor Philips, o psicopata. Existem na cena quatro tipos de tortura possíveis¹⁰: *waterboarding*, onde o jogador tapa o rosto de Mr. K com um pano e derrama um galão de água em sua face; a tortura com uma chave inglesa, onde o jogador, dependendo do botão apertado no joystick, pode acertar o joelho, o saco escrotal ou as costelas do torturado; eletrochoque nos mamilos; e, finalmente, a extração de dentes usando um alicate. Caso o jogador se exceda na tortura, é necessária uma aplicação de adrenalina,

⁸ Traduzindo de forma livre seria algo como “seguindo as regras”.

⁹ No jogo, o FBI teve o nome trocado para FIB, por causa problemas legais.

¹⁰ Link para vídeo com toda a cena da tortura: <https://www.youtube.com/watch?v=PnXF-5vA31E>

através de seringa, para evitar que Mr. K morra. É interessante notarmos que Mr. K é apenas um instalador de equipamentos de som, e não tem qualquer ligação direta com o terrorismo. No final do interrogatório, o FBI acaba localizando o suposto terrorista e dá ordens para o jogador matar Mr. K. Nesse momento, o “jogo” toma conta da situação, e sem a influência do jogador, Mr. K é levado para um aeroporto, tendo sua vida poupada.

4. A Tortura como um Evento

A repercussão da cena de tortura foi imediata. A mídia especializada já comentava sobre a polêmica menos de um dia após o lançamento do jogo. Acredito que possamos dar um primeiro passo para o entendimento do destaque dessa cena partindo da relação que Marshall Sahlins (2000) faz entre estrutura e evento no ensaio *The Return of the Event, Again*.

Sahlins parte do argumento, defendido por Paul Veyne e outros, de que um evento é uma “diferença”, algo que se destaca sobre um pano de fundo uniforme. Algo que não podemos saber *a priori*:

Todos os acadêmicos que eu citei e muitos outros vão consentir em distinguir eventos de ações ou acontecimentos que sempre se repetem, da reprodução da ordem. Nem toda ação é um evento histórico. Pelo olhar da física, é claro, todo ato humano se qualifica como um evento – mas aqui não falamos de física. (SAHLINS, 2000, p.302).

Esse conceito de evento como diferença encontra eco no texto de Tom Bramwell, do site eurogamer.net, publicado em 16 de setembro de 2013: *É a cena mais perturbadora de GTA V justificada?*¹¹ Para Bramwell, mesmo sendo a série GTA cheia de violência, é uma violência baseada na comédia pastelão (*slapstick*), cartunística até, com carros voando por viadutos, explosões de tanques e helicópteros no meio da rua e pedestres desengonçados sendo atirados para o alto. Não há praticamente zoom da câmera, e apenas alguns segundos depois, tudo aparenta voltar ao normal, sendo muito incomum o sofrimento prolongado de uma única pessoa. Por isso, a cena de tortura, para Bramwell, causa impacto até em

¹¹ <http://www.eurogamer.net/articles/2013-09-16-is-the-most-disturbing-scene-in-gta5-justified>

jogadores veteranos. Uma outra possibilidade levantada por Bramwell, é a de que a cena de tortura seria uma crítica a política norte-americana de combate ao terrorismo, sendo o videogame usado como uma plataforma de oposição contra a política o Estado. (BRAMWELL, 2013).

Sahlins tem a preocupação de fazer uma aproximação entre Antropologia e História, e encontra na ligação estrutura e evento uma forma de alcançar este objetivo. Ele busca romper com a separação que coloca a estrutura como algo imutável que parece exigir, como defendia Radcliffe-Brown, a desconsideração de acidentes históricos. Se “a estrutura é para o evento, o que o social é para o indivíduo”, ou seja, a sempre presente questão da dualidade entre indivíduo e sociedade, entre agência e conformidade, como avançar sobre essa questão crucial? A resposta encontrada seria evitar a predominância de um dos lados da questão: “O problema é precisamente que um não pode ser reduzido pelo outro, a estrutura pelo evento ou vice versa, e ainda assim, de alguma forma, um determinar o outro.” (SAHLINS, 2000, p.203).

Logo, na cena de tortura, o jogador se vê entre a estrutura do jogo, moldada pela empresa criadora do videogame, e a possibilidade de produzir e participar de um evento dentro desse jogo, controlando diretamente o personagem que pratica a tortura. É uma relação de fluxo bidirecional entre estrutura e evento que vai gerar, nos símbolos fornecidos pela situação, uma multiplicidade de significados, dependendo do *background* de cada jogador, ou seja, cada jogador vai reagir de uma forma distinta nessa cena de tortura. Não é só o jogo que produz o evento, mas também o jogador, ao participar diretamente dele controlando o avatar. E, ao controlar um avatar cujas práticas muitas vezes não vão de encontro com o que o jogador acha “correto” ou “aceitável”, cria-se uma situação de contraste que podemos chamar de conflito jogador-jogo.

5. O Conflito Jogador-Jogo

Os videogames fornecem ao antropólogo a observação constante e em profusão de situações de intenso conflito. Em minha dissertação, levantei a ideia de que existem dois tipos de conflitos nos videogames online: o conflito jogador-jogador e o conflito

jogador-empresa. (MASSARANI, 2013). Nas análises e observações feitas tanto em fóruns de discussões dos jogos, quanto na vivência no mundo virtual em si, os conflitos envolvendo o jogador com a empresa criadora do mundo virtual são muito mais comuns do que podemos supor inicialmente. É importante deixarmos claro que o jogador de um videogame online está constantemente envolto com conflitos, seja com a inteligência artificial, seja com outros jogadores, seja pleiteando alterações no modo de funcionamento do mundo que ele habita e joga. Acredito que nem uma visão holista, de que a empresa criadora do jogo tem total controle sobre ele, e nem uma visão individualista, onde o jogador tem agência completa sobre o jogo, são dissociáveis. Pelo contrário, me parece que agem concomitantemente, com certo grau de flexibilidade, e que podemos dizer que esse jogador online vive em um estado de conflito perpétuo.

Porém, essa ideia de conflito perpétuo deve ser entendida a partir do pensamento que Simmel (1983) faz da natureza sociológica do conflito. Para Simmel, existe um mal-entendido quando pensamos conflito como uma interação destruidora da integração social:

O desaparecimento de energias de repulsão (e, isoladamente consideradas, de destruição) não resulta sempre, em absoluto, numa vida social mais rica e mais plena. (SIMMEL, 1983, p.126).

O conflito atua, para Simmel, como força integradora do grupo, agindo não em oposição as forças unificadoras, mas sim em cooperação com elas:

As relações de conflito, por si mesmas, não produzem uma estrutura social, mas somente em cooperação com forças unificadoras. Só as duas juntas constituem o grupo como uma unidade viva e concreta. (SIMMEL, 1983, p. 128).

Como ele mesmo diz, casamentos com conflitos não são “menos” casamento por causa da quantidade de conflitos. Acredito que os conflitos nos videogames possam ser vistos também como uma forma integradora e basilar na constituição desses jogos, sendo vivenciados de forma constante pelos jogadores. A grande questão levantada por Simmel em relação aos conflitos, é que ao invés de analisar as mudanças como um distúrbio de uma estrutura natural estável chamada sociedade,

“a própria estabilidade deve ser vista como um equilíbrio temporário (apesar de em alguns casos ter uma longa duração) entre forças em interação; e forças estas que por definição são capazes de serem descritas apenas em termos de mudanças.” (HUGHES, 1964, p.9).

Porém, no caso da cena de tortura do *GTA V*, acredito que seja necessário o acréscimo de um outro tipo de conflito: o de jogador-jogo. Como bem discutido e teorizado por Turner (2005) e Geertz (1978), os mesmos símbolos podem carregar uma multiplicidade de significados, dependendo de quem os observa e do contexto no qual estão inseridos. E, como vimos, a violência não pode ser vista de forma generalista, pois cada um apreende de forma distinta o que é e se é violência. Logo, jogadores diferentes vão ter reações diferentes frente a mesma cena de representação de tortura, configurando uma vasta gama de opiniões e posições diversas. Como muitos jogadores vão se recusar ou vão se sentir desconfortáveis para praticar o ato de tortura, estabelece-se então o conflito com o jogo: “Talvez o ponto seja que a tortura é mais difícil para o jogador do que para o personagem que controlamos, e após ela nossa desconfiança e desgosto por Trevor está completo, estabelecendo o arco para o resto da aventura.” (BRAMWELL, 2013).

A sessão de comentários dos usuários sobre o texto de Bramwell reflete de forma interessante como se dá de forma múltipla e variada a produção de significados simbólicos. Para o jogador holandês Azhrarn:

Torturar outros seres humanos é um procedimento normal, feito no mundo inteiro, até em países que se consideram os pilares da civilização. Logicamente a Rockstar sabia que isso era controverso e seria discutido. Rockstar é boa em nos mostrar a hipocrisia de nossa sociedade de consumo.

Isso nos faz pensar e falar sobre tortura... A tortura parece ser facilmente aceita quando feita pelos salvadores do planeta escolhidos por Deus e policiais do universo e além: Os Estados Unidos da América. E eu sei do fato que os fuzileiros holandeses são treinados em torturar pessoas para obter informações. Nós, os holandeses, apenas não falamos disto, o que é algo bom, pois somos tão civilizados e assim podemos ficar apontando o dedo para os outros países.

É um comentário de fato irônico, mas está dentro do contexto levantado por Erik Cain da revista *Forbes*, quando este afirma que a cena de tortura do *GTA V* não

passa de uma sátira ao governo americano, ainda mais pelo caso do torturado estar disposto a dar informações e mesmo assim sofrer o ato¹². Porém, acredito que aqui o mais importante é que se para Cain a cena é uma sátira ao governo americano, esse significado não se replica quando temos jogadores de outros países jogando o mesmo jogo. Aliás, até para os americanos o significado dessa representação é diverso. Em termos antropológicos, podemos dizer que cada indivíduo tem uma agência única sobre o jogo, interagindo com ele a partir de valores particulares a cada um, reforçando o pensamento de que estrutura e evento não são independentes, mas sim se correlacionam. Ao darmos destaque aos valores e as experiências que cada jogador trás para o jogo, estaremos, nas palavras de Ortner, devolvendo “o ator ao processo social sem perder de vista a estrutura mais ampla que exerce coerção sobre a ação social.” (ORTNER, 2007, p.21).

No Brasil, essa discussão ficou muito centrada na questão da idade dos jogadores, e no papel dos pais ao permitirem que os filhos joguem determinados videogames que são feitos para um público mais adulto. No blog Pop! Pop! Pop! da Revista Veja de São Paulo, o post *Cena de Tortura no Game Grand Theft Auto V Causa Polêmica*¹³ recebeu muitos comentários nesse sentido, como o de Matheus Schoen:

Olha, vendo que é o Trevor que faz a tortura, para mim faz sentido, claro, ele é psicopata, logo, ele deve fazer coisas de psicopatas! Faz sentido, e além disso, o jogo é para adultos, se têm crianças jogando, os pais são responsáveis pela sanidade mental das crianças, não a Rockstar North ;)

O discurso de que são os pais que devem supervisionar o que os filhos jogam também é destacado por malzaowb:

velho o jogo ta perfeito, quem curte a serie esperava isso mesmo do jogo e dos proximos que virao, gta eh um jogo pra adulto, entao se fosse assim teriamos que para de produzir filmes pornograficos ou de violencia, eles sao tao acessiveis quanto os jogos. Quem tem que supervisionar isso sao os pais, as produtoras dos jogos tem obrigacao de fazer jogos divertidos e cada vez mais reais, e isso gta v tem de sobra, parabens rockstar.

¹² <http://www.forbes.com/sites/erikkain/2013/09/21/grand-theft-auto-v-torture-scene-is-satire/>

¹³ <http://vejasp.abril.com.br/blogs/pop/2013/09/23/cena-de-tortura-em-grand-theft-auto-v-provoca-polemica/>

Logo, apesar da cena ser a mesma, o discurso crítico envolvendo tortura e governo não é replicado nos comentários sobre o jogo no post brasileiro, mas sim a de que cabe aos pais “filtrar” o que os filhos jogam ou deixam de jogar.

6. Considerações Finais

Acredito, que através desse texto, conseguimos fazer um levantamento inicial de algumas questões interessantes para o campo de estudo que envolve antropologia, mundo digital e videogames.

Primeiramente, a de que a trajetória da relação violência e videogames vem desde o surgimento desses jogos, e que a violência que causa mais atritos com os setores políticos, jurídicos e jornalísticos da sociedade é a violência não legitimada pelo Estado e que muitas vezes não é culturalmente aceita por grande parcela da população.

Um outro ponto é o de que cenas peculiares como as de tortura no game *GTA V* são consideradas diferenciais, e por isso, podemos tratá-las como um evento, algo que foge a regra comum estabelecida por uma estrutura social. E que esses eventos são experienciados de forma distinta por cada jogador, dependendo de sua origem e valores, o que reforça uma interação entre estrutura e indivíduo, que estariam em um fluxo constante de trocas. Acontece que essas trocas não são necessariamente harmônicas ou sem obstáculos, e o indivíduo (jogador) pode entrar em atrito com a estrutura estabelecida (jogo), formando o tipo de conflito jogador-jogo.

É uma relação delicada e crucial a dos múltiplos significados de violência com os videogames, justamente por causa da agência que o jogador tem sobre o jogo, pois de uma certa forma, é o jogador, mesmo por trás de um avatar com história própria, que faz a tortura, que atropela os pedestres, que assalta os bancos, que mata as prostitutas, e o que é ao mesmo tempo uma grande diversão para muitos, é para outros tantos uma fonte inesgotável de problemas.

7. Referências Bibliográficas

BRAMWELL, Tom. *Is the Most Disturbing Scene in GTA Justified?* Disponível em: <http://www.eurogamer.net/articles/2013-09-16-is-the-most-disturbing-scene-in-gta5-justified>. Setembro de 2013. Último acesso em: 18 de julho de 2014.

BOELLSTORFF, Tom. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Estados Unidos: Princeton University Press, 2010.

GEERTZ, Clifford. *A Interpretação das Culturas*. Rio de Janeiro: Zahar Editora, 1978.

HUGHES, Everett. Foreword. In.: SIMMEL, Georg. *Conflict & The Web of Group Affiliations*. Estados Unidos: Free Press, 1964.

KOCUREK, Carly A. The Agony and the Exidy: A History of Videogame Violence and the Legacy of Death Race. In: *The International Journal of Computer Game Research, volume 12, issue 1*. Setembro de 2012. Disponível em: http://gamestudies.org/1201/articles/carly_kocurek. Último acesso em: 18 de julho de 2014.

MASSARANI, Sandro. *A (re)Produção de Valores nos Videogames Online*. 2013. 158f. Dissertação – Programa de Pós-Graduação em Antropologia (PPGA), Universidade Federal Fluminense (UFF), Rio de Janeiro, 2013.

MEADOWS, Mark. *I, Avatar. The Culture and Consequences of Having a Second Life*. Estados Unidos: New Riders, 2008.

ORTNER, Sherry. Uma Atualização da Teoria da Prática & Poder e Projetos: Reflexões Sobre a Agência. In: Grossi, Miriam Pilar et. alli. *Conferências e Diálogos. Saberes e Práticas Antropológicas*. Santa Catarina: Nova Letra, 2007.

SAHLINS, Marshall. The Return of the Event, Again. In: *Culture in Practice*. Estados Unidos: Zone Books, 2000. p.293-351.

SILVA, Edilson Márcio Almeida da. *Notícias da Violência Urbana: Um Estudo Antropológico*. Niterói: Eduff, 2010.

SIMMEL, G., A natureza sociológica do conflito. In.: MORAES FILHO, Evaristo (org.), *Simmel*. São Paulo: Ática, 1983.

TURNER, Victor. *Floresta de Símbolos*. Niterói: Eduff, 2005.