

As representações sociais de violência nas sinopses de jogos eletrônicos

The social representations of violence in the electronic games synopsis

Igor Lins Lemos

Graduado em Psicologia, pela Universidade Católica de Pernambuco – Unicap; mestre em Psicologia, pela Universidade Federal de Pernambuco – UFPE; doutorando em Neuropsiquiatria e Ciências do Comportamento, pela UFPE.

Raimundo Cândido de Gouveia

Doutor em Psicologia Social, pela Universidade Federal da Paraíba – UFPB; professor adjunto I da Universidade Federal da Bahia – UFBA; membro do Centro Internacional de Representações e Psicologia Social Serge Moscovici, da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Psicologia – Anpepp, da Associação Brasileira de Psicologia Social – Abrapso e da Sociedade Brasileira de Psicologia Política – SBPP.

Resumo

O objetivo do presente estudo foi analisar os conteúdos manifestados nas sinopses de jogos eletrônicos. A pesquisa foi embasada pela teoria das representações sociais, que enfatiza a forma como os sujeitos constituem teorias, ditas do senso comum, as quais são construídas e compartilhadas. Foram coletadas cem sinopses de jogos eletrônicos de uma lista norte-americana dos títulos mais vendidos de 2007. A análise dos dados utilizou o *software* Alceste. Os resultados apontam que a violência não é abordada diretamente, sendo enfatizados aspectos referentes à movimentação, disputa e diversão.

Palavras-chave: representações sociais; violência; jogos eletrônicos.

Abstract

The objective of the study was to analyze the contents manifested in the synopsis of electronic games. The research was based by the social representations theory, which emphasizes the way in which the subjects constitute theories, known as common-sense, which are construed and shared. It was collected a hundred synopses of electronic games, found in a north-American list of the bestselling titles in 2007. The data analysis used the ALCESTE software. The results pointed that violence is not broached directly, being emphasized aspects that involve movement, dispute and entertainment.

Keywords: social representations; violence; electronic games.

As representações sociais de violência nas sinopses de jogos eletrônicos

1. Introdução

Há décadas, a ascensão tecnológica vem sendo delineada. Perpassando pelos modelos primitivos computacionais da década de 1950 até os recentes periféricos, é inegável que se vive em uma era de transformações significativas nas formas de comunicação. Huesmann (2007) afirmou que essa nova estrutura social dominada pelas mídias acabou por assumir um papel central no cotidiano da população. Dentre as diversas inovações tecnológicas vigentes, uma que tem chamado atenção é a que adentra o campo dos jogos eletrônicos.

Suzuki *et al.* (2009) revelaram acreditar que é possível classificar esses jogos como um tipo de mídia condizente com a atualidade, já que possuem uma estética própria, possibilitam novas interações, sejam elas virtuais, sejam presenciais, exigindo do usuário estratégia e entendimento de regras.

Rhodes (2008) apontou que os jogos, eletrônicos ou não, caracterizam-se como uma parte essencial da existência humana, podendo esta ser considerada um universo lúdico e de uso da imaginação. Grigorowitschs (2010) comentou que o termo “jogo” abarca elementos diversos e, por vezes, desarticulados entre si, tornando-se difícil uma definição precisa para algo que abraça um mundo de possibilidades, principalmente quando se trata de jogos dentro de um contexto computacional.

Santaell & Feitoza (2009) revelaram que os jogos eletrônicos vêm desempenhando um relevante papel na cultura humana. Além disso, Huizinga (2004) sugeriu importantes funções do jogo: o seu potencial de preparar o jovem para tarefas sérias que mais tarde a vida exigirá; auxílio no exercício de autocontrole; e, por último, ainda pode ser visto como um impulso inato para exercer algo, como o desejo de competição.

Imprescindível mencionar que os jogos eletrônicos possuem divisões (semelhantes aos filmes e livros) quanto ao tipo de informação que é transmitida. Comumente são divididos em diversas categorias, denominadas “gêneros”. Os mais comuns são “ação”, “*shooter*” (jogos de tiro em primeira pessoa), “aventura”, “simuladores”, “RPG” (*Role playing games*), “estratégia”, “corrida” e “esportes”. Apesar de estes títulos estarem constantemente vinculados ao aspecto lúdico, é necessário salientar que eles também se detêm à violência contida nos jogos eletrônicos.

Adorno (2002) comentou que estudos científicos têm apontado no sentido de uma tendência mundial, desde os anos 1950, para o crescimento da violência social e interpessoal. Este período coincide com o surgimento dos primeiros modelos tecnológicos que levariam aos jogos eletrônicos contemporâneos. Com isso, é possível levantar uma questão: os jogos eletrônicos podem estar influenciando a violência na sociedade?

Njaine & Minayo (2004) apontaram a violência como uma produção onde são necessários investimentos constantes na interpretação das novas formas de sua apresentação e de suas intrincadas articulações. Há, então, uma necessidade de entendimento quanto aos tipos de violência próprios desse momento de mudanças profundas sob a égide da revolução microeletrônica, período este relativamente recente e que ainda possui uma relevante carência de estudos, principalmente em solo nacional.

O que pode, então, caracterizar o conteúdo de um jogo eletrônico como sendo violento? Na visão de Michaud (1989), é preciso estar pronto para admitir a inexistência de um saber universal sobre a violência, tendo em vista que ela é, por princípio, um alimento privilegiado para a mídia, existindo um destaque para as violências espetaculares e sangrentas, presentes nos jogos eletrônicos.

É fundamental, neste momento, diferenciar as palavras “violência” e “agressão”. Alves (2005) propôs que, no primeiro termo, há uma intenção e, no segundo, uma ordem de necessidade instintiva. Bandura (1973) considerou a agressão como a utilização de comportamentos que foram aprendidos por observação com o propósito de machucar, normalmente, alvos humanos. Segundo Aronson (1986), comportamentos agressivos não reduzem a agressividade, o que pode sugerir que a noção dos jogos eletrônicos de conteúdo violento funcionando como instrumento de catarse, ou seja, uma forma de disseminação da raiva ou de frustrações através do jogo é contestável.

A teoria das representações sociais, como apontou Santos (2005), concebe o sujeito como um ser ativo, construtor da realidade social e nela construído. De acordo com esta autora, falar na teoria das representações sociais é se referir a um tipo de modelo teórico, um conhecimento científico que busca compreender as teorias do conhecimento leigo. Herzlich (2005) comentou que uma representação social não constitui um simples reflexo do real, mas rerepresenta sob a forma de conhecimento a respeito dele. Tal teoria, como afirmou Moscovici (2003), prioriza a dinâmica de suas relações no contexto da ação e da comunicação, cujos vetores não são muito organizados ou rígidos. Moscovici (2009) ainda pontuou que as representações sociais são formas de compreender e comunicar o que todos já sabem.

A escolha teórico-metodológica para a utilização da teoria das representações sociais junto à temática da violência se adéqua ao campo dos jogos eletrônicos, pois estas são tanto a manifestação de permanências culturais como da multiplicidade e da divergência existentes em um contexto social específico.

Ramos & Novo (2003) apontaram que, no contexto social, circulam diversas representações sociais da violência que

As representações sociais de violência nas sinopses de jogos eletrônicos

necessitam ser compreendidas, uma vez que orientam e guiam as práticas sociais. A mídia contribui para a divulgação e reflexão de diversas representações sociais sobre a violência, uma vez que as notícias sobre esse tema são constantemente veiculadas nas manchetes dos meios de comunicação.

Guimarães & Campos (2007) comentaram que a violência, enquanto fenômeno social complexo que suscita representações, deve ser compreendida a partir das condutas e práticas humanas que lhe dão suporte, em conjunto com os sistemas simbólicos que lhe conferem sentido. De acordo com os autores citados, cada grupo social elabora, a partir de suas práticas sociais, um sistema de representações para lidar com as situações sociais complexas, funcionando como um sistema de referências, dando sentido às condutas e possibilitando a compreensão da realidade social.

Pode-se considerar que as sinopses são um tipo de propaganda, tendo em vista que manifestam o caráter de convencer ou de atrair o comprador em relação a um produto. Com isso, como salientaram Allain, Nascimento-Schulze & Camargo (2009), um dos objetivos fundamentais da propaganda é a formação de uma representação social. Desta forma, a presente pesquisa pode ser considerada relevante por analisar uma temática frequentemente negligenciada em sua importância e de notável impacto social.

2. Método

O objetivo da pesquisa foi analisar os conteúdos manifestados nas sinopses de jogos eletrônicos. O estudo em questão, de caráter qualitativo e descritivo, teve como objeto avaliar as sinopses obtidas através de um *ranking* de preferência de jogos eletrônicos norte-americanos. Portanto, trata-se de um tipo de análise documental, que Almeida (2005) considerou como uma técnica rica para o estudo das representações sociais. Os textos coletados foram transcritos e adaptados para a leitura no Alceste (*Analyse lexicale par contexte d'un ensemble de segments de texte*) (REINERT, 1998).

Segundo Nascimento & Menandro (2006), diversas etapas de procedimento compõem o método Alceste, perpassando por uma leitura inicial do texto e pelos cálculos dos dicionários. Após essa primeira fase, chega-se a um dicionário de formas reduzidas, que irá gerar uma nova lista, produzida pelas palavras mais frequentes. Ainda de acordo com os autores mencionados, o *software* conjuga procedimentos estatísticos aplicados a bancos de dados textuais. As classes formadas desta análise representam distintos discursos referentes ao tópico de interesse. Além disso, a regularidade de um vocabulário específico indica a existência de um espaço semântico específico. Por fim, após relacionar a frequência e a distribuição das palavras que resultam nas

classes, o *software* realiza uma análise fatorial para identificar a articulação entre as classes.

Análise fatorial, ainda em conformidade com Nascimento & Menandro (2006), é o cruzamento entre o vocabulário (considerando-se a frequência de incidência de palavras) e as classes, gerando uma representação gráfica em plano cartesiano, na qual são vistas as oposições entre classes ou formas. A análise fatorial permite verificar as relações entre as classes num plano gráfico, apontando, segundo a localização dessas classes, a sua interação.

Em relação à coleta de dados, foi considerada, nesse estudo, a lista dos cem jogos mais vendidos (lojas, internet e outros meios de comercialização) no ano de 2007, divulgada pelo endereço eletrônico Edge¹. Há três motivos para a escolha dessa lista: primeiramente, não existe uma lista semelhante a esta no Brasil (o que demonstra a carência de informações em solo nacional); em segundo lugar, os jogos eletrônicos consumidos na América do Norte são praticamente os mesmos jogados no Brasil; e, por fim, esta foi a lista de cem jogos mais recente encontrada na internet.

Importante pontuar que as sinopses não foram coletadas no *site* Edge, que ofereceu apenas a lista coletada. Para isso, foi visitado o *site* Gamespot². Trata-se de um portal de referência mundial, onde foram digitados os nomes dos jogos eletrônicos e, assim, acessadas suas contracapas, que são disponibilizadas gratuitamente nesse endereço eletrônico. Os textos foram copiados na íntegra, em inglês, e depois analisados com o auxílio do Alceste.

3. Resultados

No tocante à análise de dados, realizada pelo Alceste, foram formadas seis categorias ou classes, com uma proporção próxima entre elas em relação ao conjunto, cada uma variando entre 13% e 19% do corpo textual. O número de palavras por classe apresentou uma variação de 11 a 20 termos encontrados com a análise do programa. Como os textos foram coletados de uma única fonte, não foi necessário dividir em diversas variáveis, sendo necessária apenas a variável de gêneros de jogos eletrônicos. O *corpus* foi dividido em 190 unidades de contexto elementares (UCEs), e a presente análise considerou 62,1% do total de UCEs que o *corpus* possuía.

A Figura 1 mostra que o resultado da análise divide-se em dois eixos (denominados, respectivamente, “esportes e diversão” e “jogos de massas”), que, por sua vez, estão divi-

¹ Disponível em: <<http://www.next-gen.biz/features/top-100-selling-games-last-12-months>>.

² Disponível em: <<http://www.gamespot.com/>>.

As representações sociais de violência nas sinopses de jogos eletrônicos

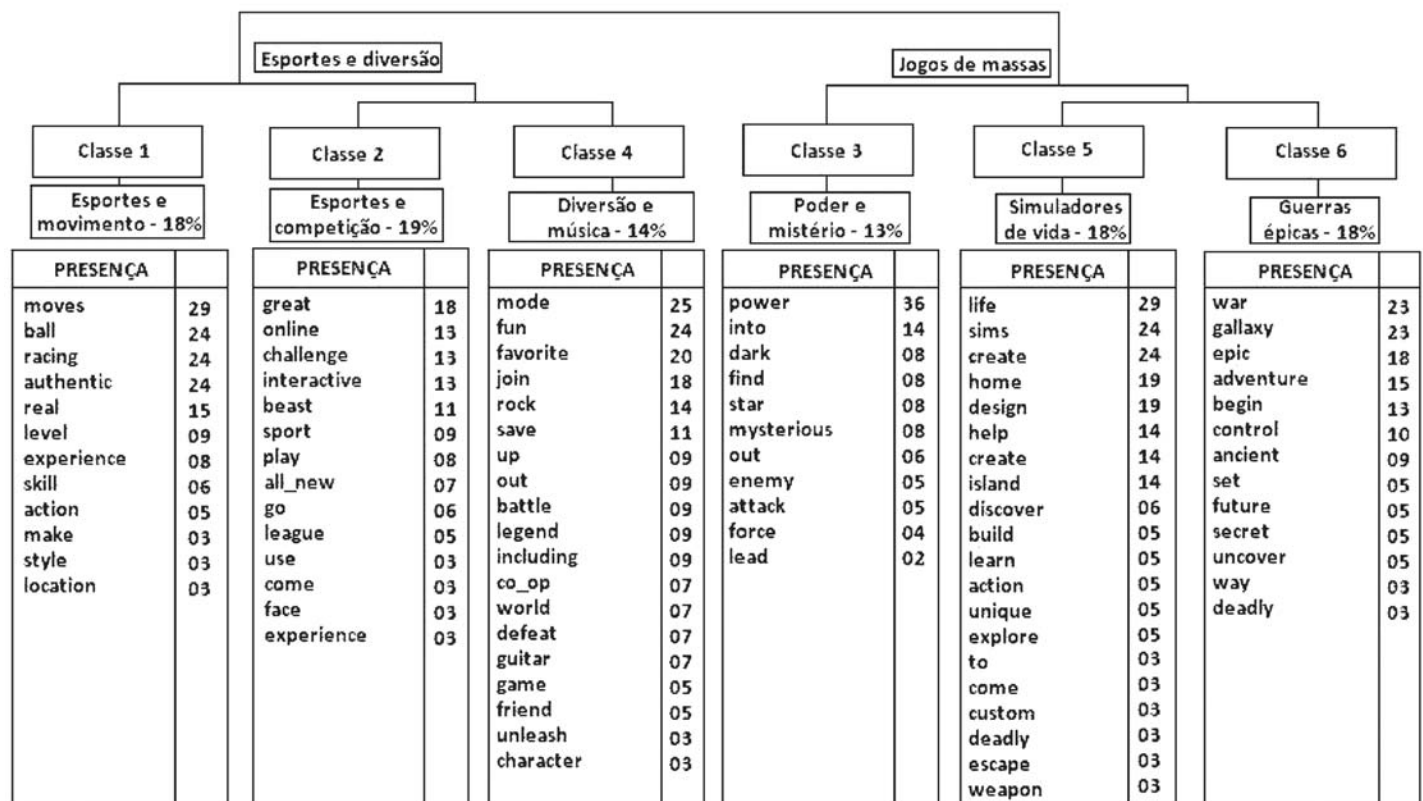


Figura 1: Dendrograma: classes obtidas através da análise do Alceste

didados em seis classes. O eixo I, “esportes e diversão”, foi composto por jogos eletrônicos que envolviam títulos voltados ao esporte, principalmente o futebol, e conteúdos que remetiam, antes de qualquer outro aspecto, à caracterização do lúdico. O eixo II, “jogos de massas”, possui diferentes nuances, tendo em vista que é nesta categoria que se evidenciam conteúdos mais voltados à temática da violência. Em ambos os eixos, há aspectos violentos; contudo, eles estão mais explicitados no eixo II, que envolve, por exemplo, títulos de guerra e estratégia.

Cada classe foi nomeada de acordo com o seu conteúdo específico, utilizando-se, para isso, de uma leitura atenta do conteúdo das sinopses. A classe 1 foi intitulada “esportes e movimento”; a classe 2 denominou-se “esportes e competição”; a classe 3 foi chamada de “poder e mistério”; a classe 4 tem como nome “diversão e música”; a classe 5 foi considerada por “simuladores de vida”; e a classe 6 foi intitulada “guerras épicas”. Assim, são formados dois eixos de análise, um com as classes 1, 2 e 4 (“esportes e diversão”) e outro com as classes 3, 5 e 6 (“jogos de massas”). Observa-se também que ocorre uma subdivisão em cada grupo, havendo uma relação entre as classes 2 e 4 e entre as classes 5 e 6.

A classe 1, que se denominou “esportes e movimento”, refere-se a uma das grandes preferências dos jogadores, que são os títulos que envolvem esportes com bola, principalmente o futebol, seguido do basquete e do futebol americano. Contudo, o aspecto de movimento é o que chama atenção nesta classe, o que revela um progresso na indústria dos jogos eletrônicos, já que exigem o movimento corporal do próprio usuário, e não apenas do personagem. Isso significa que os novos *video games*, que utilizam o movimento do corpo do jogador como forma de refletir o movimento do personagem na tela, vêm ganhando espaço nas prateleiras e já são considerados uma revolução na indústria eletrônica. Termos frequentes nessa classe foram os seguintes: *moves* (movimento), *ball* (bola), *racing* (corrida), *authentic* (autêntico) e *real* (real).

Os jogos de esporte são produzidos, comumente, para o público geral. Entretanto, Thompson & Haninger (2001) alertaram que mesmo esses jogos, classificados como *E-rated* (um tipo de classificação por faixa etária, significando “para todos”) apresentam conteúdos considerados violentos e desaconselháveis para o público infantil, já que podem recompensar os usuários através da ação violenta que o personagem executa. Um exemplo são jogos de futebol

As representações sociais de violência nas sinopses de jogos eletrônicos

de rua, nos quais o personagem pode apresentar diversos comportamentos agressivos sem que haja uma punição, tendo em vista que não existe um juiz em quadra. Esse tipo de agressão é legitimado pelos jogos e o mesmo pode acabar se dando na opinião dos consumidores, que enfatizam o aspecto da diversão em detrimento de conceitos voltados para a violência.

A classe 2, “esportes e competição”, a segunda envolvendo um mesmo tipo de gênero, enfatiza os jogos por internet e a disputa por uma pontuação maior do que a do adversário na competição. São jogos que, em sua maioria, necessitam do uso da internet para que todas as suas funções sejam aproveitadas pelo jogador. Belloni (2004) comentou que expressiva parcela da população utiliza o ciberespaço, havendo uma tendência de expansão desses recursos. Com isso, jogos que não possibilitam a disputa através da internet estão desaparecendo do mercado. Os termos mais vistos dessa classe foram os seguintes: *great* (legal), *online* (on-line), *challenge* (desafio), *interactive* (interativo), *best* (melhor) e *sport* (esporte).

Apesar de os jogos de esportes comumente não serem considerados violentos pela mídia e pelos usuários, mesmo quando contêm personagens que desempenham comportamentos de agressividade, alguns pesquisadores chamam a atenção para o fato de que jogos eletrônicos que envolvem competição podem aumentar o comportamento violento do usuário. De acordo com Adachi & Willoughby (2011), a competição em *video games* pode influenciar também pensamentos e sentimentos de agressividade. Segundo estes autores, quando se acessa a modalidade de competição, ao invés da cooperação, é possível que o índice de agressividade do usuário aumente, já que ele se sentirá mais competitivo tendo em vista que a vitória no jogo serve como recompensa.

Por fim, a última classe do eixo I (“esportes e diversão”), a classe 4, “diversão e música”, diferentemente da anterior, busca enfatizar aspectos vinculados à disputa entre vários jogadores através de *games* musicais. Exemplos de títulos são as séries *Guitar Hero* e *Rock Band*. Não são enfatizadas características de violência nesta classe, mas sim o dinamismo. Os controles não são os conhecidos *joysticks*. Ao invés do uso desse modelo, são utilizados simuladores de guitarras, baterias e outros instrumentos como forma de imitar os movimentos do usuário, trazendo um avanço no aspecto de realismo vinculado ao mundo virtual.

A “diversão”, um dos termos mais frequentes nesta classe, é colocada nas sinopses dos jogos como forma de atrair o jogador. Junto a isso é também destacada a importância de que todo esse contexto está inserido no campo da batalha contra outros usuários. Termos significativos dessa classe, como *battle* (batalha), *join* (unir), *rock* (agitar), *guitar* (guitarra), *friend* (amigo) e *legend* (lenda), reforçam o que foi mencionado anteriormente.

Há uma ligação mais próxima da classe 4 com a classe 2, que se dá pela temática da competição, já que uma envolve o campo dos esportes e a outra, da música. Há um grande nível de rivalidade entre os usuários nessas duas classes, sendo comum que esses jogos disponibilizem a prática com mais de um controle.

O eixo II (“jogos de massas”) inicia-se pela classe 3, denominada “poder e mistério”, que envolve títulos de jogos que contêm suspense e, paralelamente, a busca pelo poder. Podem ser considerados os jogos pertencentes ao gênero de aventura, contudo direcionado ao público adolescente (*Teen-rated*), haja vista que envolvem temas que sugerem estados de tensão ao jogador. Os termos mais comuns dessa classe foram os seguintes: *power* (poder), *into* (adentrar), *dark* (escuridão), *find* (encontrar), *star* (estrela) e *mysterious* (misterioso).

A classe 5, “simuladores de vida”, revela os jogos que possibilitam ao usuário a criação de uma interface de acordo com o desejo do jogador. As três palavras mais frequentes, *life* (vida), *Sims* (nome dos personagens de uma série de jogos chamadas *The Sims*) e *create* (criar), apontam para o mundialmente famoso título *The Sims*.

A série *The Sims* tenta simular a vida real da forma mais fiel possível. Paralelamente, são títulos destinados aos adolescentes e adultos. Há a possibilidade de o personagem morrer por falta de alimento ou por afogamento. Esses conteúdos podem ter seu uso considerado questionável para o público infantil. Pode-se afirmar que, além desses aspectos, os personagens ainda podem brigar entre si, independentemente de esses adultos brigões estarem na frente de crianças dentro do ambiente do jogo. Trata-se de uma violência disfarçada (ou implícita) em gráficos que não seduzem por aspectos violentos, como outros títulos de jogos eletrônicos. Bijvank *et al.* (2009) mencionaram o efeito do “fruto proibido” neste tipo de jogos, o que pode suscitar a curiosidade de crianças neste usufruto.

A classe 6, “guerras épicas”, refere-se a jogos que possuem como característica fundamental o combate em massa (em grande quantidade), seja em terrenos planos, seja na galáxia. Os termos mais comuns foram *war* (guerra), *galaxy* (galáxia), *epic* (épico) e *adventure* (aventura). São títulos que envolvem, comumente, jogos do tipo estratégia, como a série *Age of empires*. O diferencial nessa classe é a inserção de um cenário tomado por adversários, de diversos níveis de força e importância na história do jogo. Os jogos cujas sinopses compõem esta última classe são destinados para o público adolescente e/ou adulto.

A ligação entre as classes 5 e 6, aparentemente incompreensível em uma primeira leitura, deu-se devido à possibilidade de seleção de diversos personagens simultaneamente.

As representações sociais de violência nas sinopses de jogos eletrônicos

te pelo jogador, o que é um artefato comum nos jogos de simulação da classe 5 e dos jogos de estratégia e ação da classe 6. Neste segundo momento, traz-se a Figura 2, que mostra a análise fatorial por gêneros dos jogos eletrônicos.

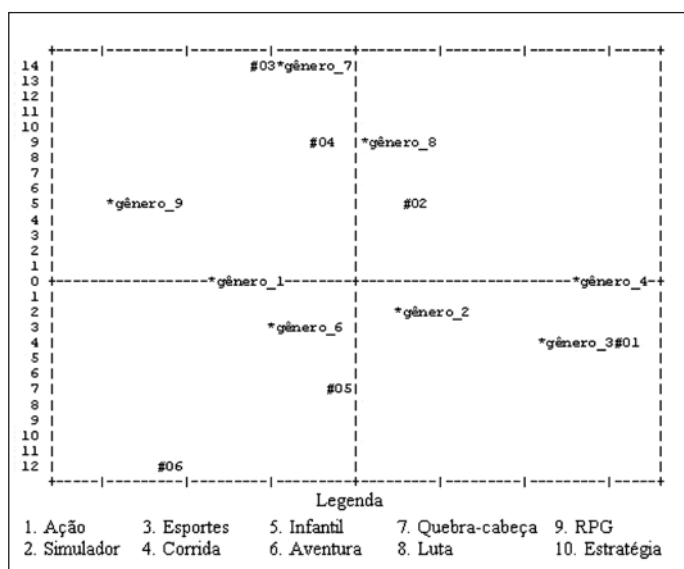


Figura 2: Análise fatorial dos jogos eletrônicos por gêneros

Os jogos localizados no quadrante superior esquerdo foram os pertencentes aos seguintes gêneros: gênero 9 (RPG), gênero 7 (quebra-cabeça) e gênero 1 (ação). Esses podem ser considerados os gêneros mais convergentes de acordo com a análise do Alceste. Os gêneros pertencentes ao quadrante inferior direito são os elementos de menor convergência. Neste momento, observam-se o gênero 2 (simulador) e o gênero 3 (esportes). Outros elementos importantes, porém menos proeminentes em relação ao quadrante superior esquerdo, foram aqueles localizados no quadrante superior direito e quadrante inferior esquerdo, ou seja, os gêneros 8 (luta) e 6 (aventura).

Pode-se supor que os jogos eletrônicos pertencentes ao quadrante superior esquerdo estejam ligados ao eixo II, que são os jogos de massas, comuns em títulos de RPG, e que envolvam ação. Cogita-se, paralelamente, que o gênero 7, quebra-cabeça, surge aqui como enigmas que são colocados dentro desses jogos, entendido por mistérios a serem resolvidos pelo jogador. É interessante observar que os jogos vinculados ao eixo I, que são os títulos de esportes, acabaram por ficar no quadrante inferior direito, mostrando significativa discrepância em relação aos jogos do eixo II. Com isso, é possível criar uma hipótese de que os jogos vinculados ao quadrante superior esquerdo sejam aqueles que envolvem significativamente aspectos voltados à violência, o que não ocorre no eixo I com frequência.

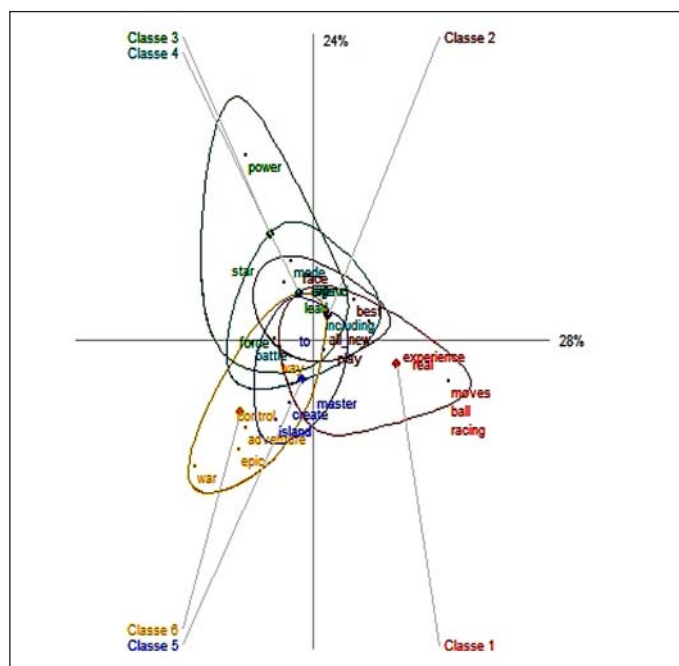


Figura 3: Análise fatorial dos jogos eletrônicos por palavras de classes

A Figura 3 revela o segundo momento da análise fatorial. Observa-se que as classes mais convergentes foram as 3 e 4, “poder e mistério” e “diversão e música”, respectivamente, localizadas no quadrante superior esquerdo. Pode-se pontuar, com isso, que os jogos vinculados a esta classe envolvem a violência, ainda que de forma não tão explícita, e a competitividade. São jogos que necessitam, muitas vezes, de confrontos com outros jogadores, ao invés de se jogar apenas contra a máquina. As palavras *battle* (batalha) e *power* (poder) demonstram este aspecto.

As classes 2, 5 e 6, “esportes e competição”, “simuladores de vida” e “guerras épicas”, surgem como elementos intermediários. As palavras *best* (melhor), *adventure* (aventura), *control* (controle) e *war* (guerra) sugerem diferentes aspectos. Aqui, a violência encontra-se vinculada novamente ao caráter de competição; contudo, permanece dissolvida em elementos que a camuflam, como nos jogos de simuladores de vida e de esportes (ambos comentados anteriormente), sendo mais evidente apenas nos jogos de guerras, que envolvem estratégia para derrotar um grande número de adversários.

Por fim, os jogos vinculados ao quadrante inferior direito são os que mais se distanciam dos aspectos violentos, que foi a classe 1, “esportes e movimento”. As palavras *moves* (movimentos) e *ball* (bola) confirmam a percepção aqui delineada. Considera-se que há oposições marcantes entre as classes, sendo a principal característica a presença ou não da violência nelas. Não se acredita ser coincidência que os jogos de maior conteúdo de violência estejam vinculados ao quadrante

As representações sociais de violência nas sinopses de jogos eletrônicos

superior esquerdo. Os dados da análise fatorial por gêneros (Figura 2) e por palavras de classes (Figura 3) entram em sintonia, visto que a violência está presente, em ambos os momentos, no quadrante superior esquerdo.

4. Considerações finais

A análise das sinopses demonstra que referências a uma violência do tipo explícita, na maioria das vezes, estão, ao contrário, implícitas nas sinopses dos jogos eletrônicos, aparecendo em poucos textos (jogos de ação, guerra e luta, principalmente), apelando-se para um modelo de camuflagem de seu real conteúdo. Pensa-se, então, que a violência pode ser considerada uma temática negativa para as empresas de jogos eletrônicos que destinam seus produtos ao público infantil, ainda que tais jogos apresentem conteúdos de violência, pois podem afastar possíveis compradores.

Em poucos momentos foi oportuno relatar representações que abordassem diretamente a violência, mas, ao contrário, expuseram-se aspectos que envolveram a movimentação, a disputa e a diversão, o que pode ser uma forma de se referir à violência apelando para eufemismos, como no caso

5. Referências

ADACHI, Paul J. C. & WILLOUGHBY, Teena. The effect of video game competition and violence on aggressive behavior: which characteristic has the greatest influence? *Psychology of Violence*, v. 1, n. 4, p. 259-274, October, 2011.

ADORNO, Sérgio. Exclusão socioeconômica e violência urbana. *Sociologias*, ano, 4, n. 8, p. 84-135, Porto Alegre, julho/dezembro, 2002.

ALLAIN, Juliana M.; NASCIMENTO-SCHULZE, Clélia Maria & CAMARGO, Brígido V. As representações sociais de transgênicos nos jornais brasileiros. *Estudos de Psicologia*, v. 14, n. 1, p. 21-30, Natal, janeiro/abril, 2009.

ALMEIDA, Angela Maria de O. Pesquisa em representações sociais: proposições teórico-metodológicas. In: SANTOS, Maria de Fátima de S. & ALMEIDA, Leda Maria de (orgs.). *Diálogos com a teoria das representações sociais*. Recife: EdUFPE, 2005. p. 117-160.

ALVES, Lynn Rosalina G. *Game over: jogos eletrônicos e violência*. São Paulo: Futura, 2005.

ARONSON, Elliot. *O animal social: introdução ao estudo do comportamento humano*. São Paulo: Instituição Brasileira de Difusão Cultural, 1986.

BANDURA, Albert. *Aggression: a social learning analysis*. Englewood Cliffs: Prentice Hall, 1973.

de alguém que vai assistir a um filme de ação no cinema, sabendo que ele apresentará conteúdo de violência em vários momentos. Entretanto, o objetivo do trabalho não foi buscar diretamente as representações sociais de violência, e sim verificar se nas representações que são feitas dos jogos eletrônicos há associação entre eles e a violência. É possível confirmar que o objetivo foi alcançado, já que há representações sobre esses conteúdos.

Outra hipótese que pode explicar a ausência de referências explícitas à temática da violência com maior frequência nas sinopses é que a lista estudada apresenta algumas limitações: a primeira é que ela revela jogos de diversos gêneros, tornando a leitura sobre a violência menos homogênea; o segundo ponto é que se trata de uma percepção de violência pela sociedade norte-americana, reforçando, novamente, a necessidade de um órgão que aponte números significativos de vendas de jogos eletrônicos em solo nacional. Ainda assim, acredita-se que esse estudo é relevante e necessita ser ampliado, abarcando um número ainda maior de textos, que, comumente, passam despercebidos pela sociedade e possuem impacto talvez maior do que se acredita para os consumidores de jogos eletrônicos.

BELLONI, Maria Luiza. Infância, máquinas e violência. *Educação & Sociedade*, v. 25, n. 87, p. 575-598, Campinas, maio/agosto, 2004.

BIJVANK, Marije N.; KONIJN, Elly A.; BUSHMAN, Brad J. & ROELOFSMA, Peter H. Age and violent-content labels make video games forbidden fruits for youth. *Pediatrics*, v. 123, n. 3, p. 870-876, March, 2009.

EDGE. *The top 100 selling games of the last 12 months*. Site institucional. Disponível em: <<http://www.next-gen.biz/features/top-100-selling-games-last-12-months>>. Acesso em: 11 de abril de 2011.

GAMESPOT. Site institucional. Disponível em: <www.gamespot.com>. Acesso em: 10 de abril de 2011.

GRIGOROWITSCHS, Tamara. Jogo, mimese e infância: o papel do jogar infantil nos processos de construção do self. *Revista Brasileira de Educação*, v. 15, n. 44, p. 230-246, Rio de Janeiro, maio/agosto, 2010.

GUIMARÃES, Sílvia P. & CAMPOS, Pedro Humberto F. Norma social violenta: um estudo da representação social da violência em adolescentes. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, v. 20, n. 2, p. 188-196, Porto Alegre, 2007.

HERZLICH, Claudine. A problemática da representação social e sua utilidade no campo da doença. *Physis: Revista de Saúde Coletiva*, v. 15, suppl., p. 57-70, Rio de Janeiro, 2005.

As representações sociais de violência nas sinopses de jogos eletrônicos

HUESMANN, L. Rowell. The impact of electronic media violence: scientific theory and research. *Journal of Adolescent Health*, v. 41, n. 6, suppl. 1, p. S6-S13, December, 2007.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

MICHAUD, Yves. *A violência*. São Paulo: Ática, 1989.

MOSCOVICI, Serge. Por que estudar representações sociais em Psicologia? *Estudos*, v. 30, n. 1, p. 11-30, Goiânia, 2003.

_____. *Representações sociais: investigações em psicologia social*. Petrópolis: Vozes, 2009.

NASCIMENTO, Adriano Roberto A. do & MENANDRO, Paulo Rogério M. Análise lexical e análise de conteúdo: uma proposta de utilização conjugada. *Estudos e Pesquisas em Psicologia*, v. 6, n. 2, p. 72-88, Rio de Janeiro, semestre 2, 2006.

NJAINÉ, Kathie & MINAYO, Maria Cecília de S. A violência na mídia como tema da área da saúde pública: revisão da literatura. *Ciência & Saúde Coletiva*, v. 9, n. 1, p. 201-211, Rio de Janeiro, 2004.

RAMOS, Fabiana P. & NOVO, Helerina Aparecida. Mídia, violência e alteridade: um estudo de caso. *Estudos de Psicol-*

gia, v. 8, n. 3, p. 491-497, Natal, setembro/dezembro, 2003.

REINERT, Max. *Alceste: analyse de données textuelles*. Manuel d'utilisateur. Toulouse: Image, 1998.

RHODES, Glen. *Desenvolvimento de games com Macromedia Flash Professional 8*. Série Profissional. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

SANTAELLA, Lucia & FEITOZA, Mirna (orgs.). *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SANTOS, Maria de Fátima de S. A teoria das representações sociais. In: SANTOS, Maria de Fátima de S. & ALMEIDA, Leda Maria de. *Diálogos com a teoria das representações sociais*. Recife, EdUFPE/EdUfal, 2005. p. 13-38.

SUZUKI, Fernanda T. I.; MATIAS, Marcelo V.; SILVA, Maria Teresa A. & OLIVEIRA, Maria Paula M. T. de. O uso de *video games*, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo. *Jornal Brasileiro de Psiquiatria*, v. 58, n. 3, p. 162-168, Rio de Janeiro, 2009.

THOMPSON, Kimberly M. & HANINGER, Kevin. Violence in E-rated video games. *JAMA*, v. 286, n. 5, p. 591-598, August, 2001.