

# Jogo Sujo: violência verbal e liberdade de expressão nos games Danilo

Coronado Bernardes\*

Henrique Fernandes

Victor José Henrique Bonaldi

Sérgio Nesteriuk

Universidade Anhembi Morumbi, Curso de Design de Games, Brasil

## RESUMO

Esse artigo propõe estabelecer um debate sobre o uso de linguagem restrita e os possíveis limites existentes entre liberdade de expressão e violência verbal nos games. Para isso, é abordado como estudos nas áreas de psicologia social e cognição utilizaram a teoria da imitação para justificar uma regulamentação da exposição à conteúdos violentos, temas controversos e expressões polêmicas. Mas, se o uso da violência física nos games resistiu a barreira do selo de 'proibido para menores' e ganhou força comercial nos últimos anos, o mesmo não pode ser constatado em relação ao uso do vocabulário. Expressões e temas considerados vulgares e ofensivos ainda são banidos e novos instrumentos de censura se desenvolvem com a consolidação de legislações de injúria e com a classificação indicativa de conteúdo. Questiona-se assim, a regulamentação das palavras e o direito de ter acesso à informação. A força dos movimentos sociais 'politicamente corretos' e a posição conservadora em relação à ofensa verbal são confrontados pela defesa do direito do ouvinte para, finalmente, expor o papel do direito de ofender e do 'politicamente incorreto' destacando a importância dos games, como mídia de uma nova geração nessa mudança de paradigma.

**Palavras-chave:** liberdade de expressão, violência verbal, censura, classificação indicativa, politicamente correto, games.

## 1 INTRODUÇÃO

O termo *catarse* (do grego *κάθαρσις*, *katharsis*: purificação ou limpeza) se refere ao efeito de renovação emocional causado pela exposição à arte ou outras mudanças extremas de sentimento. Essa metáfora, usada por Aristóteles em seus poemas [1] para explicar os efeitos do drama no corpo humano, também é utilizada na medicina para designar substâncias que aceleram o processo de eliminação das fezes, geralmente em conjunto com laxativos que facilitam a defecação [2]. A exposição à violência na mídia pode ter efeito catártico; assistir à tragédia humana nos noticiários e documentários de guerra, filmes de terror e jogos violentos seria assim “relaxante”. Quantos chefes da vida real estão vivos em relação à morte de chefes de games, dilacerados por espadas e pistolas vetorizadas, esguichando litros de sangue pixelado?

Um dos principais atrativos em explodir carros, prédios e cabeças em um game seria, portanto, a possibilidade de alguma forma se experienciar tais acontecimentos sem arcar com suas consequências na vida fora do jogo. O problema se dá justamente quando jogadores borram e não mais identificam estes limites, situação já identificada como formas de corrupção por autores como Huizinga [3] e Callois [4] e manifestas em diversas esferas da vida em sociedade na qual o jogo (*play*) se manifesta.

Uma alternativa catártica à violência física também pode se dar pela expressão verbal de blasfêmias e obscenidades. Xingar e proferir palavrões em momentos de raiva e dor pode ser considerado, muitas vezes, reações comuns, toleráveis e mesmo salutares dentro de certas regras e convenções de convívio de um corpo social. No entanto, estas mesmas regras normalmente impedem o sujeito de fazer uso destas mesmas palavras em outras

situações de interações sociais, em que este comportamento pode levar a restrições e isolamento social ou mesmo a sanções legais – ainda que não represente em si uma manifestação física [5].

## 2 PÂNICO MORAL E O PODER DA PALAVRA

Durante toda a história, com o surgimento de uma nova forma de se expressar e difundir informação, intensificando-se com os meios de comunicação de massa, surge sempre um culpado pelos malefícios sociais. Gauntlett [6] explica que o “pânico moral” em relação às chamadas “novas mídias” acontece de maneira cíclica e é causado por uma predisposição de seus não-usuários, geralmente os indivíduos mais velhos e poderosos da sociedade, em julgá-la inadequada aos seus valores e crenças.

Mais do que um paradigma, trata-se também de um fato político, uma vez que uma mudança estrutural das mídias representa uma modificação do próprio jogo do poder ou, nas palavras atribuídas ao poeta Maiakovski, não há revolução sem forma revolucionária. Esse pânico moral, ou, como define Eco esta “visão apocalíptica” [7], tende a dissipar no decorrer de vários anos ou décadas, mas ressurgir toda vez que uma nova mídia é introduzida e ganha destaque na sociedade. Antes da televisão, o cinema, os quadrinhos e o rádio já haviam sido acusados de instigar a violência, e antes deles, pinturas, livros, músicas e peças de teatro eram banidos por promover valores considerados deturpados, incondizentes com a moral da época. Quanto maior a preocupação e a vigilância, maior também são o controle e a censura destes meios.

Apesar de temas violentos estarem presentes desde a primeira geração dos videogames, esta discussão só foi levantada, inclusive na esfera legal, alguns anos depois – quando os games se tornaram massificados e assumiram uma representação visual tida como mais “realista”, independentemente de seu discurso e retórica [8].

As preocupações de que a exposição prolongada à violência tornaria a sociedade mais violenta se inflamaram com as possibilidades de interatividade e imersão dos jogos digitais. Agora, não só era possível assistir às cenas de violência no cinema ou na televisão, como também era possível se colocar no papel do assassino e simular crimes e demais atrocidades.

Hurley [9] compilou a bibliografia empírica que relacionou exposição à violência na mídia com atividade violenta real e reativou o debate sobre as classificações indicativas, gerando algumas respostas acadêmicas que serão abordadas posteriormente neste texto. A autora questiona o direito de se expressar livremente citando o princípio liberal supremo cunhado pelo filósofo John Stuart Mill, de que o direito de cada indivíduo termina onde o do outro começa [10]. Para a autora, se existe algum motivo pelo qual a liberdade de expressão deveria ir além desse princípio e ter uma proteção especial, mesmo quando causa danos aos outros, estes motivos deveriam ser justificados pelos defensores da liberdade de expressão.

Os estudos coletados por Hurley se dividem em duas grandes hipóteses. Primeiro, estudos na área de psicologia social que apontam uma relação direta entre violência na mídia e respostas violentas dos expectadores. Em seguida, a autora expõe resultados de estudos neurológicos e cognitivos realizados em humanos e

\*e-mail: danbstep@gmail.com

primatas que sugerem a existência de fatores inconscientes no ato de imitar. Como um bocejo ou riso contagioso, seres humanos imitariam certos atos em um nível subconsciente, independente de sua vontade. Essas hipóteses combinadas indicam, segundo a autora, que o conteúdo transmitido na mídia pode influenciar diretamente indivíduos a cometerem atos violentos, interferindo diretamente em sua autonomia [9].

A autora propõe então revisar a regulamentação de conteúdo da mídia, a fim de evitar que essa parcela vulnerável da população, formada, sobretudo, por crianças e jovens, tenha acesso a conteúdo impróprio. Segundo ela, se a exposição a um tipo de conteúdo leva as pessoas a tomarem decisões que atravessam seu estado consciente, limitar o acesso a esse tipo de conteúdo aumentaria então sua capacidade de tomar decisões, e portanto sua própria liberdade [9].

Em resposta às afirmações de Hurley, de Bruin [11] revisou os dados empíricos levantados para questionar a possibilidade de regulamentação estatutária de conteúdo. Segundo de Bruin, os argumentos de Hurley não são suficientes para confirmar relação de causalidade e a impossibilidade de formulação de uma regulamentação com base nos dados a torna irrelevante [11].

Os dados coletados por Hurley [9] relacionam ainda diversos tipos de transgressão juvenil com a exposição à violência na mídia: de atos triviais às chacinas, sem se preocupar com as qualificações e proporções destes eventos. Para de Bruin [11], entretanto, existem diferenças cruciais entre imitar violência fictícia, de fato cometendo os mesmos crimes vistos em um filme ou jogo, e responder para o professor com desrespeito após assistir um desenho animado violento, por exemplo.

Ainda que essa parcela da população suscetível a imitação de atos criminosos pudesse ser distinguida *ex ante*, esta se faz demasiada pequena em relação ao restante da população que teria imunidade a exposição à violência na mídia. Mesmo a rotulação de alguns produtos químicos em alimentos ou a proibição do uso de chumbo em brinquedos infantis precisou de um índice de correlação causal maior do que os levantados por Hurley para defender a regulamentação de conteúdo na mídia [11]. Além disso, a autora ignora totalmente outros estudos que apontam impactos positivos dos jogos no comportamento social [12].

Os argumentos de Hurley [9] para defender uma regulamentação da liberdade de se expressar levam em consideração que o discurso pode, por ele mesmo, ser danoso à terceiros. Ao mesmo tempo, podemos observar que nenhuma palavra, de qualquer vocabulário, falada ou escrita, consegue por ela mesma gerar uma ação física capaz de ferir um indivíduo ou impedir sua movimentação. Mesmo que uma pessoa pudesse ter uma voz muito aguda capaz de danificar, voluntária ou involuntariamente, os tímpanos dos ouvintes, e não houvesse qualquer maneira de se comunicar de outra forma, seria do interesse de um terceiro ter acesso à informação que essa pessoa tem a fornecer. Essa pessoa teria o direito ainda de buscar uma maneira de expressar suas ideias para as demais – como por meio de um texto escrito, por exemplo.

Segundo Foucault [13], o princípio da autonomia é o conceito liberal fundamental em defesa de uma proteção especial para a liberdade de expressão. Portanto, quanto mais autonomia para se expressar, mais liberdade. Para o autor, o direito de se expressar deve ser defendido não só pela sua utilidade em disseminar novas ideias e na busca pela verdade, mas por uma autonomia tanto daquele que fala quanto daquele que escuta. A autonomia do ouvinte, a se destacar, rege o direito ao acesso à informação. Quando uma pessoa transmite uma informação, não só é de seu interesse ter essa informação difundida, mas é de interesse dos possíveis ouvintes ter acesso a esta informação.

Já para Hurley [9], a capacidade do conteúdo violento em gerar respostas inconscientes é determinante por si só para se

estabelecerem limites sociais na administração desse conteúdo para às pessoas. O acesso à informação tem, portanto, a capacidade de limitar a autonomia dos indivíduos. Por autonomia, entende-se aqui a capacidade humana em gerar conclusões conscientes, livres de coerção. Ter acesso à maior quantidade de informação possível parece fundamental para a geração de opinião. Mas, e se essa informação tiver uma influência perversa?

O poder das palavras se mostra na influência que o conteúdo do discurso tem na formação de opinião e as consequentes ações que os indivíduos possam tomar em relação à essas conclusões. Em entrevista à *Debating Europe*, Paul Coleman [14] explica que somente deveria haver intervenção legal em relação a discursos que levem diretamente à ações criminosas, tais como podem ocorrer com os discursos de ódio. Discurso de ódio é a manifestação de opinião que incita a violência contra outros indivíduos ou grupos sociais e é um exemplo de como é possível atribuir poder às palavras e gerar danos físicos reais. A esse tipo de discurso são atribuídas inúmeras ações criminosas, principalmente contra grupos étnicos e sociais minoritários e marginalizados – nem sempre noticiadas pela mídia. No entanto, há de se considerar que o poder atribuído ao discurso pode ser diretamente relacionado ao nível hierárquico entre falante e ouvinte. Isso significa que uma palavra de ordem só tem poder quando é obedecida. São incontáveis, na história da humanidade, exemplos de líderes que utilizaram o poder de seu discurso para mobilizar populações inteiras a cometerem atrocidades.

Se existe alguma força nas palavras capaz de mover algo, ela se manifesta no poder do discurso em influenciar as atitudes das pessoas. Essa capacidade pode se manifestar de maneira perversa em diversas formas de autoritarismo, coação, coerção, indução ao erro, simulação de culpa, abuso de poder, assédio, etc. Em todas essas formas, o discurso é utilizado como ferramenta nas relações hierárquicas e de poder para legitimar ações criminosas [13].

Destacam-se aqui duas formas pelas quais o discurso manifesta seu poder: obediência à ordem, quando o receptor da mensagem considera o discurso como verdadeiro e submete-se à vontade do interlocutor; ou o contrário, quando a resposta à mensagem é negativa e o receptor se sente ofendido, respondendo violentamente contra o próprio interlocutor. Em ambos os casos, as ações físicas decorrem a partir de uma reação ao discurso, e não dele por ele mesmo.

A legitimidade do uso da força frente ao discurso pode e deve ser discutida sob múltiplas perspectivas. Se um indivíduo responde de maneira violenta ao discurso, responsabilizar o discurso (não) estaria legitimando a utilização da força?

Um discurso pode, por meio da autoridade, restringir a liberdade de ir e vir de um indivíduo. A voz de prisão poderá ser proferida contra o autor de conteúdo considerado ilegal, e nesses casos, o direito mais importante a ser destacado é o direito a permanecer em silêncio. O Estado detém o monopólio do uso legítimo da força, inclusive contra o discurso. No entanto, o papel da mídia e das forças sociais em relação à violência costumam direcionar a posição em relação ao conteúdo, e podem indiretamente legitimar ações criminosas.

Não são raros os casos em que uma mídia culpa outra pela violência social, instigando o pânico moral. Diversos noticiários, esquivando-se da sua responsabilidade ou aproveitando a comoção popular e a polêmica, colocam a culpa da violência em outras mídias, como no caso *Columbine*, nos videogames. Jogar a culpa no outro e culpabilizar as vítimas atribuindo-a a uma abordagem maniqueísta e superficial da questão da violência pode ser entendida como uma atitude recorrente – talvez desesperada – de uma mídia sedenta por consumidores, cada vez mais evasivos e menos frequentes.

### 3 O POLITICAMENTE CORRETO E O DIREITO DE OFENDER

As tendências dessa década em relação à liberdade de se expressar estão novamente em conflito. Ao mesmo tempo em que os produtos culturais se tornam mais audaciosos na abordagem de temas controversos, a resistência à exposição a esses temas se faz por meio de movimentos conservadores conhecidos como “Politicamente Corretos” (PC). É uma dicotomia já bem estabelecida: só existe ofensa se houver alguém ofendido. Quem se sente ofendido procurará calar aquele que o ofende, e utilizará de meios regulatórios para não ter contato com criticismo.

Por PC, entende-se aqui um movimento pela retidão moral e supervisão de pensamento em que a sociedade se submete à não agir ou se expressar, de maneira nenhuma, de forma ofensiva à outro grupo cultural, étnico, religioso ou ideológico. É a (auto)censura de ideias contraditórias à boa convivência em sociedade, explicitada em uma defesa incondicional às minorias supostamente oprimidas em situações de conflito. O termo é geralmente usado, por liberais e conservadores, de maneira pejorativa para denunciar medidas exageradas na defesa desses grupos quando há interesses políticos envolvidos.

No primeiro episódio da temporada de 2015 da série de animação “South Park” (Trey Parker e Matt Stone, 1997-atual), a diretora da escola onde as crianças estudam foi substituída por um estereótipo do PC, e isso causou diversas alterações na rotina das personagens que repercutiram por toda a temporada e se espelham em tendências liberais no mundo contemporâneo. Com o tratamento satírico que se espera desse desenho, a crítica ao comportamento PC se faz a cada piada.

“(…) eles não estão simplesmente deixando uma mensagem de quão sufocante uma sociedade construída nas fundações da correção política pode ser, fazendo uma pregação sobre isso; eles estão colocando os cidadãos de South Park através disso, e assim estão nos mostrando a todos o quão lúdicros nos tornamos” [15].

Desde questões de gênero, passando pelos alimentos orgânicos e todo tipo de preconceito, o desenho faz uma crítica à condição em que a sociedade americana se encontra, denunciando a “bolha” de proteção em que as pessoas têm se colocado. O “efeito bolha”, denuncia a utilização de mecanismos legais para impedir que as pessoas se ofendam. Ao filtrar todo tipo de criticismo através de mecanismos censuratórios, as pessoas se colocam em “bolhas” de proteção, criando um “espaço seguro” no qual somente elogios e incentivos são recebidos, mesmo frente à mediocridade de ações.

Essa tendência de proteção contra a ofensa se faz pela consolidação da legislação de injúria, calúnia e difamação, mas também por desdobramentos de novos mecanismos de controle do discurso. Apesar da necessidade da defesa de minorias contra crimes de ódio, o controle do discurso tem sido utilizado como ferramenta, justamente, na disseminação da intolerância. Ao temer sanções legais à maneira como o discurso possa ser encarado, os criadores de conteúdo cultural são compelidos a se abster da discussão de temas controversos, omitindo-os ou calando-se. Esse tipo de atitude por parte da sociedade vai de encontro àquilo que lutavam os jornalistas franceses do periódico satírico Charlie Hebdo, mortos pela intolerância.

Mas, não são somente os criadores de conteúdo cultural ou a população de South Park que são afetados pelo PC. Toda a sociedade pode ter seus direitos de se expressar ameaçados quando não é defendido o direito de ofender. Se uma palavra ou expressão se torna proibida por lei e sua utilização em qualquer contexto é banida de circulação, o debate sobre ela se encerra. Não é o fim de um tabu, mas justamente a manutenção de um

status indefinido à questão. O tema deixará de ser abordado por meio de sanção legal e não pelo seu uso cotidiano em si.

“O mal peculiar de silenciar a expressão de uma opinião é que ele está roubando a raça humana; a posteridade, bem como a geração existente. Aqueles que discordam da opinião, ainda mais do que aqueles que a defendem. Se a opinião é certa, eles são privados da oportunidade de trocar o erro pela verdade. Se errada, eles perdem o que é quase tão grande quanto um benefício: a percepção mais clara e mais viva impressão da verdade, produzida por sua colisão com o erro” [16].

O direito que damos aos outros de nos ofenderem livremente é indispensável na elaboração de respostas e na percepção de nossa própria condição em referência ao Outro. Se um indivíduo é impedido de declarar sua posição em relação à ação ou às ideias de outras pessoas, essas pessoas ficarão privadas de informação crítica a elas e não terão auxílio algum para perceber seus potenciais erros ou limitações.

Esse tipo de contradição fica claro em expressões do tipo “religião não se discute”, em que um tema ofensivo ao “sagrado” do outro é evitado, pelo simples fato de ser potencialmente ofensivo. Essa cultura do “isso não se discute” priva a sociedade de resolver diversos problemas referentes a essas questões consideradas tabu dentro de um determinado contexto histórico, econômico, político e social. Se no mundo contemporâneo algumas sociedades sofrem com intolerância religiosa e ataques terroristas de grupos fundamentalistas, em parte pode-se atribuir a responsabilidade à falta de maior debate sobre esse tema.

### 4 GAMES RESPONSÁVEIS

Se no cinema, diretores como Martin Scorsese e Quentin Tarantino quebraram paradigmas e tabus em relação ao uso de vocabulário restrito e cada vez mais exploram a utilização de linguagem suja, vulgar e todo tipo de expressões polêmicas para entreter sua audiência e conquistar prêmios; na televisão, as “Sete Palavras Sujas” de George Carlin continuam proibidas e censuradas desde 1972, pelo menos nos horários comerciais das emissoras abertas americanas.

Nos canais pagos é possível ter acesso a um vocabulário muito mais abrangente. Comediantes de *stand up* que seguiram a mesma linha de humor cru e sincero de Carlin, como Luis C.K., Chris Rock, Amy Schumer ou Chelsea Handler, alguns desenhos animados adultos como Family Guy (FOX), Rick and Morty (Adult Swim) e South Park (Comedy Central), seriados com personagens boca suja como The Wire (HBO) e Breaking Bad (AMC), ou até mesmo alguns dos programas culinários do chefe de cozinha Gordon Ramsay, garantem que a audiência seja submetida a uma pletera de expressões que, na programação aberta, seriam substituídas por um censor *bleep*.

Nos games, são poucos os títulos que apresentam como diferencial a utilização de vocabulário restrito. O site especializado Kotaku traça um histórico em seu artigo “A Brief @!#!?ing History of Swearing in Video Games” e expõe as origens do tabu. Do arcade cheio de grawlix em Q\*bert (Gottlieb 1982) à ousada mudança de direção do game para Nintendo 64, Conker’s Bad Fur Day (Rare 2001), que após quatro anos sendo produzido para uma audiência familiar, teve a inclusão de humor adulto e vocabulário vulgar para diferenciá-lo dos demais jogos da empresa [17]. É possível perceber que, por determinado tempo, apesar dos games não serem transmissões públicas, as regras de comercialização, consumo e inclusive a produção e classificação indicativa de conteúdo se assemelhavam muito às da televisão

aberta. Talvez porque governos, mercado e mesmo o grande público entendessem o videogame como algo de interesse principalmente para às crianças.

Desde o início deste milênio, no entanto, a utilização de palavras sujas e ofensivas se tornou também tendência no mercado de games, com cada vez mais jogos sendo produzidos contendo vocabulário obsceno, geralmente em conjunto com temáticas relacionadas à violência física e sexo. A série Grand Theft Auto (Rockstar North) talvez seja a principal referência da relação entre violência física, vocabulário vulgar e sucesso comercial. Isso pode ser entendido como resultado de uma nova geração adulta de consumidores de games.

O Guinness World Records lista o jogo Scarface: The world is yours (SIERRA, 2006), baseado no filme dirigido por Brian de Palma em 1983 e estrelado por Al Pacino, como o jogo com mais ofensas verbais [18]. Contendo mais usos da palavra “fuck” que qualquer outro jogo, o game tem 5.688 utilizações do termo nas cerca de 31.000 linhas de diálogo escritas para a campanha [18]. A internet, no entanto, está recheada de listas com resultados diferentes: The House of the Dead: Overkill (Sega 2009), Mafia II (2K Games 2010) e Prototype 2 (Activision 2012) listam em diversos rankings não oficiais como os games mais ofensivos.

Porém, podemos observar que em nenhum desses jogos o ato de xingar é de fato ativado por ações diretas controladas pelo jogador. Todas as utilizações desses termos acontecem de maneira passiva, em *cutscenes* ou diálogos com os NPCs (*Non-Player Character*) durante as missões. Nesses jogos, os botões de comando servem somente para ações como atirar e golpear e os xingamentos somente acompanham a violência física.

O primeiro game a permitir o uso de palavrões como uma habilidade ativa de uma personagem jogável foi South Park: The Stick of Truth (Ubisoft 2014). Durante a campanha do jogo é possível desbloquear alguns dos protagonistas e um deles, Eric Cartman, possui uma habilidade que consiste em pressionar o mais rápido possível os botões de ataque para proferir uma sequência de ofensas verbais e obscenidades.

Nos outros jogos em que o uso de palavrões é destaque, o jogador é submetido ao contato com vocabulário restrito sem ser resultado de uma escolha própria. Como no cinema ou na televisão, as palavras já estão lá e o jogador terá invariavelmente contato com elas se continuar assistindo ou jogando. Quanto mais tempo jogar (ou assistir ao filme ou seriado), maior o contato com vocabulário obsceno. De toda forma, esse contato não é intensificado, reduzido ou alterado de qualquer forma por ações do jogador que não incluam parar de jogar. Também não existem formas de controlar a frequência, intensidade e taxionomia dos palavrões proferidos.

Isso diferencia South Park: The Stick of Truth de qualquer outra mídia citada até agora. Nesse jogo, mesmo que de maneira restrita, o jogador tem autonomia de decidir ouvir mais obscenidades se assim desejar. Se o jogador preferir ouvir mais linguagem suja, basta selecionar a personagem Cartman como companheiro, usar essa habilidade específica durante as jogadas e ser veloz ao pressionar os botões. Todavia, nesse quesito, não conseguimos identificar em nossa pesquisa jogos em que o jogador (e não a personagem jogável) seja o principal agente responsável pela verbalização de obscenidades.

## 5 CONCLUSÃO

Entende-se, com base nos autores pesquisados e nos exemplos buscados nos games e mídias relacionadas, que a liberdade de se expressar mais uma vez encontra-se ameaçada por uma tendência conservadora na sociedade, em diversas partes do mundo: o politicamente correto. Esse artigo espera servir como base para

estudos futuros em games que possam valorizar sua dimensão retórica, para a criação de jogos que procurem quebrar tabus e estimular debates sem restrições. Também se espera que possa estimular reflexões em relação à classificação indicativa de conteúdo e à censura, em especial no que tange sua dimensão verbal e simbólica.

O estudo e a produção de conteúdo cultural, principalmente de games, deve se firmar contra a censura do vocabulário polêmico e de temas controversos, não de maneira defensiva, mas sempre ofensiva, provocativa, questionadora e, acima de tudo, não absolutista.

## REFERÊNCIAS

- [1] E. Schaper. Aristotle's catharsis and aesthetic pleasure. The Philosophical Quarterly, p. 131-143, 1968.
- [2] Cathartic. (n.d.) Farlex Partner Medical Dictionary. Disponível em: <from <http://medical-dictionary.thefreedictionary.com/cathartic>>. Acesso: 17 nov. 2015.
- [3] J. Huizinga. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- [4] R. Callois. Os homens e os jogos. Lisboa: Cotovia, 1990.
- [5] M. Weber. Economia e sociedade: fundamentos da sociologia compreensiva. v. 1. Brasília: UnB, 1999.
- [6] D. Gauntlett. Moving Experiences: Media Effects and Beyond. New York: John Libbey Publishing, 2005.
- [7] U. Eco. Apocalípticos e Integrados. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- [8] T. Donovan. Replay: The History of Video Games. New York: Yellow Ant, 2010.
- [9] S. Hurley. Imitation, media violence, and freedom of speech. Philosophical Studies, v. 117, n. 1-2, p. 165-218, 2004. [10].
- [11] B. de Bruin. Media violence and freedom of speech: how to use empirical data. Ethical theory and moral practice, v. 11, n. 5, p. 493-505, 2008.
- [12] M. M. Sarmet; Desenvolvimento e teste de um jogo para estudo do J. Stuart Mill. On Liberty, Utilitarianism and Other Essays. Oxford: Oxford University Press, 2015. impacto de jogos eletrônicos no comportamento social. Disponível em: <[http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-25\\_full.pdf](http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-25_full.pdf)>. 2013. Acesso: 10 nov 2015.
- [13] M. Foucault. A ordem do discurso. São Paulo: Loyola, 2015.
- [14] P. Coleman. Interview: Where should the limits to freedom of speech be set? Debating Europe. Started on June 4, 2015. Disponível em: <<http://www.debatingeurope.eu/2015/06/04/hate-speech>>. Acesso: 5 out, 2015.
- [15] S. L. Miller. Review: South Park Shows How to Defeat the Social-Justice Warriors. Disponível em: <<http://www.nationalreview.com/article/426408/south-park-matt-stone-trey-parker-pc>>. Acesso: 17 nov 2015.
- [16] J. Stuart Mill. On Liberty, Utilitarianism and Other Essays. Oxford: Oxford University Press, 2015.
- [17] G. Detective. A Brief @!#!?ing History of Swearing in Video Games. Disponível em: <<http://kotaku.com/a-brief-ing-history-of-swearing-in-video-games-1594942457>>. Acesso: 10 nov. 2015
- [18] C. Glenday. Guinness World of Record 2015. New York: Bantam Books, 2015.