

DLC Cenas Cortadas 1

Cenas cortadas

Nem tudo que um autor escreve ou pesquisa é incluído na versão final de um livro. Os trechos a seguir contém uma série de "cenas cortadas": trechos em estado bruto (versões alpha ou beta) que foram retirados da obra durante o processo de editoração, em comum acordo entre autor e editores. Talvez estes trechos venham a ser incluídos em uma futura reedição do livro, talvez não. Por enquanto seu lugar será aqui, como um complemento para quem tem a curiosidade de ler ainda mais sobre o tema.

1. O Ataque a Tiros em Beltway

O Ataque a Tiros em Beltway (também conhecido como Ataques a Tiros em Outubro de 2002 ou Ataques a Tiros em Washington), foi protagonizado pelos snipers John Allen Muhammad e Lee Boyd Malvo. Dez pessoas morreram durante três semanas sucessivas de ataques realizados por Muhammad e Malvo, que ficaram conhecidos como os atiradores de Washington. Os dois tinham exigido US\$ 10 milhões do governo americano para parar com os ataques.^[1]

O advogado de Lee Malvo, que tinha apenas 17 anos, sustentou que o adolescente aprendeu a matar jogando os games violentos que Muhammad teria lhe dado. Ele apontou que “se você é atingido, você sangra e morre, a não ser que insira um código e a maioria desses jogos têm códigos que o tornam invencível, imortal. Os jogadores chamam de ‘God mode’“. A expressão “God” fazia parte dos códigos utilizados pelos dois para comunicação, sendo essa a “conexão” empregada como tática pela defesa. O caso é muito incomum: a sugestão de que os games teriam efeitos criminógenos não foi suscitada pela imprensa, grupos de pressão ou pesquisadores comprometidos com teorias de agressividade e dessensibilização: os "games violentos" eram lançados nos holofotes por força da estratégia defensiva empregada por advogados em um processo específico.

Como em outras oportunidades, os fatos retratam uma história bem diferente.

Malvo era um rapaz obediente e que procurava uma figura paterna. Seu com Muhammad era bastante complexo. Segundo a defesa, os dois jogavam games, incluindo um simulador de voo. Mas o rapaz se interessou por musculação, adotou o sotaque americano de Muhammad e também se tornou muçulmano. O “processo de indocinação” supostamente começou logo em seguida: treinamento militar, exercícios físicos, leituras e... jogos violentos: “ele treinou e foi dessensibilizado por games... para

atirar em formas humanas repetidamente”, disse o seu advogado.[2] Mas o próprio Malvo arruinou a estratégia durante o processo: admitiu que treinou com armas reais atirando em alvos de papel que representavam cabeças. Ele tinha uma longa história de comportamento antissocial e criminal, inclusive de tortura de pequenos animais – um dos maiores fatores de previsão de futuro comportamento violento criminal.[3]

Dez anos depois de ter sido poupado pelo júri – que levou em consideração o fato do rapaz ter sido controlado por Muhammad – e cumprindo uma pena de prisão perpétua, Malvo afirmou que era um monstro na época e teria feito qualquer coisa que Muhammad ordenasse. Ele considerou que não existe explicação para que ele e o parceiro tenham matado tantas pessoas: declarou que seu mentor se descontrolou quando perdeu a custódia das filhas e que queria se vingar de sua ex-exposa. Também havia planos para recuperá-las e começar uma “nova sociedade” com o dinheiro extorquido do governo, mas Malvo disse que desconhecia as intenções reais de Muhammad na época.

Para efeito da questão que nos interessa, o mais importante é o relato de Malvo sobre o aprendizado com armas: os dois atiravam praticamente todos os dias. O rapaz de apenas 17 anos aprendeu a disparar com mais de uma dúzia de armas diferentes. Praticava por até 12 horas diárias. Muhammad lhe dizia para atirar no “velho” Malvo: fraco e sem propósito. E assim rapaz procedeu: atirou em “si mesmo” centenas de vezes. Quando chegou a hora do primeiro assassinato, Malvo disse que foi “automático”: “os assassinatos se tornaram rotina. As vítimas não eram vítimas, eram alvos. Eu havia sido dessensibilizado”. Nenhuma menção a jogos violentos é feita na matéria do Washington Post, que fez uma retrospectiva do caso dez anos após terem ocorrido os ataques.[4] Trata-se de mais um situação na qual a suposta relação de causa e efeito entre videogame e violência somente foi afastada de forma decisiva perante o grande público muitos anos após o incidente original.

2. Os Ataques a Tiros na Estrada de Ohio

Outro caso semelhante é o dos Ataques a tiros na Estrada de Ohio, que começaram em maio de 2003 e continuaram por muitos meses, com uma vítima fatal. O atirador agiu em doze oportunidades distintas, atingindo inúmeros veículos. O responsável, Charles A. McCoy Jr, foi preso em Las Vegas em 17 de março de 2004. Ele foi sentenciado a 27 anos de prisão, depois de fazer um acordo para evitar novo julgamento, devido ao fato dos jurados não terem chegado a um veredito no primeiro. Mas o que nos interessa é o envolvimento de Jack Thompson no caso, um personagem que o leitor de Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo conhece muito bem. Ele pediu ao juiz responsável que revelasse o que a polícia havia encontrado quando

fizeram uma busca na casa em que o rapaz vivia com sua mãe. E o pedido foi atendido: encontraram os games State of Emergency, Max Payne e Dead to Rights. Thompson sustentou que o argumento de que existia uma conexão entre as ações de McCoy e a influência de games violentos era essencial, uma vez que ele enfrentava a possibilidade de pena de morte caso fosse condenado. Para ele, os jogos “treinaram uma pessoa mentalmente doente a atirar em veículos”.

Parentes disseram que McCoy passava muito tempo jogando games no porão da casa. Mas seus advogados disseram que ele sofria de esquizofrenia paranoide desde 1986 e não tomava sua medicação. Apesar das “contribuições” de Thompson, o julgamento seguiu outro rumo.[5]

3. Outros casos de criminalização cultural

Existem outras situações de violência nas quais foram suscitadas relações de causalidade de forma indevida por inúmeros empreendedores morais. Muitas vezes os jogos criminalizados são incluídos em “balanços” ou “retrospectivas” sobre os efeitos criminógenos dos games, em matérias sensacionalistas que “comprovam” o perigo, com relatos de violência real. Vamos a eles.

Em 2010, na França, Julien Barreaux, um jovem de 20 anos, planejou por sete meses um ataque contra o jogador que o havia derrotado em um “confronto com facas” em Counter-Strike. Não se sabe se os dois tiveram qualquer contato fora do jogo, ou se chegaram a trocar mensagens entre si e qual teria sido o conteúdo dessa comunicação. O fato é que Barreaux ficou anormalmente perturbado pelo episódio. Quando finalmente localizou seu oponente, tocou na campainha de sua casa e o atingiu com uma faca de cozinha, deixando de acertar o coração do seu “alvo” por cerca de uma polegada. Barreaux foi condenado a dois anos de prisão, além de ter que fazer testes psiquiátricos e terapia para controle de raiva. O juiz que o condenou disse que o jovem era uma ameaça para a sociedade.[6]

Ainda que se possa ter justificadas restrições quanto a esse tipo de valoração por parte do magistrado, parece claro que o que estava em questão no confronto acima referido era um “ajuste de contas”: o fato do desentendimento entre os dois ter ocorrido em um “confronto virtual” é meramente circunstancial. Barreaux claramente não estava em plena posse de suas faculdades mentais. Alguém que estivesse certamente não agiria dessa forma. Alguém daria crédito a qualquer hipótese de responsabilização do jogo pelo episódio? Terá o desequilíbrio de Barreaux decorrido dos efeitos criminógenos de Counter-Strike?

Se todos os episódios de confronto que ocorrem no jogo tivessem resolução semelhante, certamente estaríamos diante de um produto voltado para a maximização de conflitos. Como o leitor de Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo já sabe, penso justamente o contrário: de algum modo os games podem ser uma válvula de escape para um instinto agressivo que é do humano, como já foi referido em inúmeros trechos da obra.

De qualquer modo, quando relatei na primeira Fase do livro que Doom representou a gênese de uma cultura online altamente competitiva, certamente não me referi a esse tipo de conduta. Os jogos online são notórios por permitir que floresça a competitividade, o que muitas vezes acaba conduzindo a excessos, como insultos e provocações entre os jogadores. Mas serviços como o Xbox Live, da Microsoft, contam com instrumentos de classificação de usuários e denúncias que podem inclusive levar ao banimento da rede de games da empresa. Competitividade e agressividade são coisas distintas, que inclusive são confundidas em alguns estudos científicos que tratam da relação entre games e violência, como discuti na Fase 5 de Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo.

Existe pelo menos mais uma situação em que os conflitos típicos dos complexos universos virtuais de algum modo foram transferidos para confrontos assustadoramente reais: é o caso de Lineage II, um MMORPG incrivelmente popular na Ásia, semelhante a EverQuest e Worlds of Warcraft, que também estão inclusos no DLC Cenas Cortadas. O site Gamespot relatou que para muitas pessoas, os MMORPG's desenvolveram uma má reputação nos últimos anos, em função da devoção fanática de seus adeptos. Essa percepção ganhou ainda mais força após um homem ter sido assassinado em um confronto real entre dois grupos (guilds) de jogadores de Lineage II. Depois de um dos jogadores ter matado um personagem do outro grupo no game, os dois grupos marcaram um encontro para acertar as diferenças. Na luta que se seguiu, um dos jogadores se machucou tanto que veio a morrer enquanto era levado para o hospital. Um homem de 22 anos confessou ter sido o responsável.^[7]

O aspecto social do jogo claramente levou ao acirramento dos ânimos e a rivalidade acabou atingindo o mundo real. Novamente teríamos que considerar o evento como algo isolado: Lineage II era jogado literalmente por milhões de pessoas na época. Não é preciso uma análise aprofundada para perceber que a questão se assemelha ao confronto entre dois jogadores de Counter-Strike: o jogo foi apenas a plataforma na qual foi desencadeada a violência, de forma absolutamente imprevisível e incontrolável. Os dois casos não se diferenciam significativamente de duas pessoas que se desentendem no trânsito e passam a se agredir mutuamente. Mas ninguém jamais acusou carros de terem efeitos

criminógenos, embora eles certamente possam ser utilizados como instrumentos para ceifar diretamente a vida de alguém, diferentemente dos games.

O próximo caso de envolvimento circunstancial de um game diz respeito à Scarface: The World is Yours, jogo desenvolvido pela Radical Entertainment e distribuído pela Sierra. O título é apresentado como sequência do filme de 1983, estrelado por Al Pacino. O personagem de Pacino é um imigrante cubano ilegal e o filme relata sua escalada ao topo do mundo do crime. A produtora adotou algumas liberdades criativas para trazer a série do cinema aos games: diferentemente do final do filme, no game Tony Montana sobrevive e continua profundamente envolvido na criminalidade. Como o filme em que é baseado, Scarface: The World is Yours também é bastante violento. Foi classificado como Mature nos EUA e 18+ na Inglaterra. Infelizmente, trata-se de mais um caso no qual a violência “não se restringiu ao jogo”, que acabou se tornando parte de um assassinato na cidade de Corpus Christi, no Texas.

Em 2007, Alejandro Garcia, de 19 anos, matou seu primo de 17 anos, George Flores. De acordo com a polícia, os dois jovens e pelo menos mais dois adolescentes estavam em casa bebendo e fumando maconha, quando os dois primos começaram a discutir sobre quem era a vez de jogar o jogo, o que acabou motivando a agressão. Três anos depois – sem ter tido qualquer contato com a família –, Alejandro Garcia se entregou e confessou, recebendo uma sentença de 30 anos de prisão.^[8]

Scarface provocou o desentendimento? Seus efeitos criminógenos teriam causado o descontrole do jovem Alejandro? Tudo parece indicar que o game apenas motivou indiretamente um conflito entre os rapazes, com consequências fatais. E isso não tem qualquer relação com seu conteúdo, o que não impediu que fosse instrumentalizado para legitimar infundados juízos morais, constando em inúmeras relações de jogos violentos e supostamente aptos a causarem tragédias.

Existem pelo menos mais dois casos com características semelhantes. O primeiro deles ocorreu na Inglaterra. Gary Alcock, de 28 anos, foi condenado a vinte e um anos de prisão pelo assassinato de Violet Mullen, de apenas 15 meses. A menina – filha de sua companheira – foi agredida durante três semanas até que um golpe no estômago finalmente a matou. Cerca de trinta e cinco diferentes ferimentos foram encontrados em Violet. De acordo com a perícia, as lesões eram comparáveis às de um acidente de carro. A mãe ignorou os sinais óbvios de abuso e foi condenada a cinco anos de prisão. As agressões ocorriam porque Alcock se irritava com a menina, que interrompia suas partidas no console Xbox.

O que dizer de algo assim? É brutal, doentio e desumano. O fato de que tenha acontecido sob os auspícios da própria mãe da criança torna a tragédia ainda mais chocante. Embora o tom das declarações do juiz deixe

transparecer certo desprezo pelo hábito de jogar videogame, nem ele nem a imprensa esboçaram qualquer relação de causalidade. Evidentemente o problema era de outra ordem.[9]

O segundo caso envolve a série Mortal Kombat. O que espanta aqui não é apenas a tragédia, mas a forma com que o tema foi retratado pelos jornais, com coberturas inteiramente distintas para os mesmos fatos.

Em 2007, Mortal Kombat novamente foi envolvido em polêmica, quando Heather Trujillo (de 16 anos) e seu namorado, Lamar Roberts (de 17 anos) foram presos devido ao assassinato da irmã de apenas 7 anos de Heather, Zoe Garcia. De acordo com os depoimentos, os dois estavam cuidando da menina enquanto a mãe trabalhava em um bar, que ficava a cinco quadras de distância. Trujillo disse que eles estavam brincando de Mortal Kombat e batendo na menina. Roberts – que afirmou ser um expert em artes marciais – disse que a menina pediu que ele parasse de bater nela, mas que ele não parou porque “estava bêbado”.

O Denver Post relatou que vizinhos já haviam percebido que a criança sofria abuso e denunciaram, sem que o caso recebesse atenção.[10] Toda a rede de proteção falhou em atender a menina, o que certamente contribuiu para que a tragédia ocorresse: foi o que apontou o jornal em tom de denúncia, de forma condizente com a função social que se espera que a imprensa desempenhe. Já o Rocky Mountain News preferiu explorar a ligação entre jogos violentos e violência no mundo real, inadvertidamente demonstrando a diferença entre um jornalismo comprometido com causas sociais e uma cobertura nitidamente sensacionalista.[11]

É claro que não há como relativizar a brutalidade dos fatos e o menosprezo doentio pela vida alheia na tragédia em questão. Mas parece ridículo e sensacionalista atribuir ao jogo qualquer responsabilidade: a imprensa deve estar ciente da função que lhe cabe, que certamente não deve ser a de serventia à disseminação de pânico moral. Tristemente não é o que acontece em inúmeros casos de condenação moral de games, como veremos a seguir.

4. Realidade ou especulação? Quando os fatos valem menos do que a opinião: Killer 7, Rule of Rose e State of Emergency

Todos os casos relatados no DLC até agora exemplificam situações de alegações de conexão entre jogos violentos e episódios de violência real, por mais que a presença deles fosse meramente circunstancial, ou simplesmente parte da dieta cultural de eventuais praticantes dos crimes relatados. Mas como leitor de Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo sabe, existe outro tipo de pânico moral: aquele que simplesmente assume os efeitos nocivos de um

dado game e promove a criminalização cultural. Vejamos mais alguns casos que exemplificam o fenômeno.

Como pôde ser visto, Jack Thompson não se dedicou exclusivamente ao embate contra a Rockstar. Ele também elegeu outros jogos e situações como potenciais alvos. O advogado empreendeu uma pequena cruzada contra Killer 7, um jogo desenvolvido pela Grasshopper Manufacture e distribuído pela Capcom, antes dele sequer ter sido lançado. Killer 7 foi escrito e dirigido por Goichi Suda, também conhecido como Suda51, designer notório por seus jogos polêmicos. A IGN descreveu o jogo como uma jornada bizarra em um mundo surreal em que nada é exatamente o que parece e no qual os palavrões, o sexo e a violência são rotineiros.^[12] Ou seja, uma receita especial para os moralistas de plantão. E neste caso não foi o índice de violência que lhe rendeu polêmica. Foram as supostas cenas de sexo explícito que chamaram a atenção de Jack Thompson, que entrou em contato com a ESRB, pedindo que a classificação de Killer 7 fosse modificada de Mature para Adults Only. Ele exigiu que o jogo fosse imediatamente retirado das lojas, ou “ele e outros” iriam utilizar esse escândalo – que ele mesmo oficialmente iniciava, por sinal – para acabar com a ESRB. Para ele, “a raposa ficou encarregada do galinheiro por tempo suficiente, e Killer 7 parece provar isso”. ^[13]

Apesar das ameaças, a campanha de Thompson parecia estar baseada somente na descrição de Killer 7 disponível na crítica da IGN sobre ele, pois uma observação mais detalhada da cena em questão mostra que não há sequer nudez no jogo. Novamente os arautos do pânico se erguiam para combater não apenas o que não compreendiam, mas o que simplesmente desconheciam. Ainda que Thompson tenha feito um estardalhaço, de acordo com a IGN, trata-se de uma cena que se estivesse em um filme, resultaria em uma classificação PG-13 (para maiores de 13 anos) ou R (que requer acompanhamento de um responsável, se menor de 17 anos). A ESRB o classificou como Mature. Novamente surge uma questão referida anteriormente: os games estão sendo classificados de forma mais rigorosa do que outras formas de entretenimento?^[14] Dez anos antes, Roberta Williams, designer de Phantasmagoria, fez o mesmo questionamento, como relatei na primeira Fase de Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo. O rito de passagem ainda não havia sido superado, como de certo modo não foi até hoje.

Um jogo relativamente desconhecido e que somente é lembrado pelo pânico moral de quem o criminalizou é Rule of Rose, game da Atlus para Playstation 2. A 505 Games optou por não lançar o jogo no Reino Unido após uma série de comentários do Comissário de Justiça e Segurança da União Europeia, Franco Frattini. Segundo ele, Rule of Rose retrata uma menina que é submetida à violência física e psicológica, o que o chocou

profundamente pela extensão da obscenidade e crueldade. Fratinni sustentou que “esse tipo de jogos recreacionais é um terrível exemplo para nossas crianças e pode provocar ou encorajar violência e bullying, ou sugerir que esse tipo de comportamento é aceitável”.^[15] A decisão de não lançar o jogo no Reino Unido provavelmente decorreu da cobertura negativa em jornais como o Daily Mail e o Times. O prefeito de Roma também defendeu o banimento do game.^[16]

O British Video Standards Council (VSC) reagiu duramente e acusou os jornais de inventar cenários inexistentes no jogo: “eu não tenho a menor ideia de onde surgiu a sugestão de que no jogo há sadomasoquismo ou crianças sendo enterradas. São invenções”, disse a secretária geral do VSC, Laurie Hall. Os comentários ocorreram em função da crítica de Fratinni à classificação PEGI 16+ concedida ao jogo. Hall disse não estar preocupada com o fato da integridade do órgão ter sido colocada em questão, já que “as declarações do Sr. Fratinni não fazem o menor sentido”.^[17] Não há como não manifestar perplexidade diante da deliberada criminalização cultural do jogo, que certamente o afetou comercialmente e ao que tudo indica, de forma negativa: Rule of Rose é um dos jogos mais raros para Playstation 2.

Se jogos com ingredientes sobrenaturais muitas vezes incomodam, nada se compara ao “perigo” que representa um jogo que flerta com problemas políticos e sociais. Não são poucos os games contemporâneos que abordaram temáticas como a de GTA, tentando reproduzir a fórmula que lhe rendeu tanta popularidade. Um desses casos é o de State of Emergency, um jogo desenvolvido pela VIS Entertainment e distribuído pela própria Rockstar, responsável pela série GTA. Embora não seja um jogo muito violento, chamou a atenção da mídia antes mesmo de seu lançamento, por tocar em um assunto particularmente sensível e contemporâneo à chegada do game ao mercado: existem enormes semelhanças entre o cenário de State of Emergency e os protestos contra a Organização Mundial do Comércio (OMC) em Seattle, em 1999. A premissa de que parte State of Emergency realmente é muito parecida: o jogador enfrenta a fictícia ATO (American Trade Organization), destruindo patrimônio, saqueando lojas, enfrentando policiais, derrubando carros e assassinando líderes da ATO, dentro de um contexto político de golpe de Estado.

Segundo Alexander Galloway, professor da New York University, foram necessários quarenta anos para que realismo social chegasse aos games. Para ele, State of Emergency, o jogo baseado em protestos da Rockstar, coopta o espírito de insurgência social – visto em eventos como a rebelião contra o espancamento de Rodney King em Los Angeles – e o transpõe para um ambiente interativo. O jogo está repleto de absurdos e excessos e não retrata de forma fiel as realidades brutais da violência urbana. Nesse

sentido, falha enormemente como jogo realístico. Mas ele retém um elemento central de realismo, que pode ser encontrado na representação de comunidades marginalizadas (juventude revoltada, hackers, minorias étnicas e assim por diante) e na própria narrativa, uma fantasia de rebelião anticorporativa. O jogo se destaca facilmente da apatia predominante na grande mídia, conferindo aos jogadores o poder de esmagar a corporação e dando-lhes as armas necessárias para isso.[18]

Com uma temática com conteúdo político tão forte, não surpreende que o jogo tenha motivado o surgimento de detratores: em muitos sentidos, chegou antes do seu tempo. State of Emergency foi acusado de instigar protestos violentos e não foi aprovado inclusive por quem esteve envolvido nas manifestações em Seattle: para Ellen Chesnut, que participou dos protestos, o jogo retrata mal tanto a cidade de Seattle quanto o sentido dos protestos.[19] Um representante não identificado da Rockstar afirmou que de fato o jogo tinha ligações muito próximas com os protestos de 1999.[20]

A acusação de instigação à violência é típica do empreendedorismo moral com o qual estamos em alguma medida acostumados. Mas por outro lado, não é difícil perceber porque State of Emergency incomodou. Basta pensar em um jogo que retratasse os protestos populares de junho de 2013 no Brasil. Imagine um game no qual a polícia agride os manifestantes e eles podem revidar e que disponibiliza uma opção de destruição de patrimônio público e privado, sem que as questões de fundo político e social dos movimentos fossem sequer mencionadas. Evidentemente seria um jogo mal visto por qualquer um dos envolvidos – direta e indiretamente – com os protestos. Dificilmente um jogo pode ser representativo de algo dessa ordem, como também seria muito difícil que um filme capturasse algo tão difuso e disperso como uma manifestação social em grande escala.

Apesar da conexão com GTA, State of Emergency foi mal recebido pelos críticos e não vendeu bem. Mesmo assim gerou uma sequência, State of Emergency 2, que não foi distribuída pela Rockstar e foi concluída por outra desenvolvedora após a falência da VIS Entertainment. A sequência teve ainda menos sucesso, já que não desfrutou da associação com a Rockstar, que potencialmente poderia atrair fãs da série GTA. A pequena controvérsia gerada pela temática do jogo não foi suficiente para torná-lo um sucesso.

5. Condemned 2: Bloodshot

Logo após o lançamento de Manhunt 2, a controvérsia acabou atingindo também a série Condemned, desenvolvida pela Monolith e distribuída pela Sega. Trata-se de uma franquia que mistura os gêneros de ação e horror e é caracterizada pela brutalidade do combate em primeira pessoa, que foi muito bem avaliado pelos críticos no primeiro jogo da série, Condemned: Criminal Origins, para Xbox 360. A premissa é bastante

simples: o jogador assume o papel de um agente do FBI que está sendo injustamente perseguido por um homicídio. Ainda que armas de fogo existam no jogo, o destaque é dado a machados, canos e facas, por exemplo. A intensidade do combate em primeira pessoa despertou a atenção da mídia, mas apesar da violência extrema, o jogo não passou por escrutínio intenso até a sequência, *Condemned 2: Bloodshot*, que chegou também ao PS3. O segundo jogo da série abandonou o cenário realístico do primeiro e investiu nos superpoderes do protagonista, acentuando ainda mais a violência e recebendo críticas severas da revista *Edge*, que considerou que os elementos de suspense do primeiro jogo foram abandonados em prol de um banho de sangue que pode ocorrer a qualquer momento. Na Alemanha, *Condemned 2* foi banido. Nos Estados Unidos, a classificação AO dada a *Manhunt 2* fez com que os desenvolvedores trabalhassem conjuntamente com a ESRB para viabilizar a indicação mature. Inúmeras cenas de decapitação foram retiradas e o próprio produtor do jogo, Constantine Hantzopoulos, disse que ele mesmo não acreditava no quanto estavam sendo originalmente ousados. Obviamente a Monolith tentava evitar a repercussão negativa em torno do jogo na grande mídia. *Condemned 2* obteve a classificação mature, mas não vendeu o suficiente para motivar uma nova sequência na época. Não há notícia de incidente “provocado” pela série.[21]

[1] BBCBRASIL. Justiça recomenda prisão perpétua para atirador. Em: <> Acesso: 13/08/2015

[2] LIPTAK, Adam. Defense portrays different sides of sniper suspect. <> Acesso: 13/08/2015

[3] KUTNER, Lawrence; OLSON, Cheryl K. Grand theft childhood: the surprising truth about violent video games and what parents can do. Simon & Schuster, 2008. pp.2-3.

[4] WHITE, Josh. Lee Boyd Malvo, 10 years after D.C. area sniper shootings: ‘I was a monster’. Em: <> Acesso em: 31/07/2015.

[5] DREW, James. Ohio sniper case may put video games on trial. Em: <> Acesso em 13/08/2015.

[6] THE TELEGRAPH. Video game fanatic hunts down and stabs rival player who killed character online. Em: <> Acesso em 13/09/2013.

[7] GAMESTOP. Russian Lineage II player beats rival...to death. Em: <> Acesso em 13/09/2013.

[8] FOLLEY, Sara. Man pleads guilty, will serve 30 years for shooting death of his cousin. Em: <> Acesso em 12/09/2013.

[9] BBC NEWS. Man jailed for life for toddler Violen Mullen’s murder. Em <> Acesso em 13/09/2013.

[10] MCPHEE, Mike. Sister charged in “Mortal Kombat” death of 7-year-old. Em: <> Acesso em 12/09/2013.

[11] ROCKY MOUNTAIN NEWS. Teens held girl’s Mortal Kombat death. Em: <> Acesso em 12/09/2013.

[12] KASSAMINA, Matt. Killer 7. Em: <> Acesso em 11/09/2013.

- [13] KASSAMINA, Matt. ESRB adversary and lawyer targets Killer 7. Em: <> Acesso em 11/09/2013.
- [14] CASSAMINA, Matt. ESRB adversary and lawyer targets Killer 7. Em: <> Acesso em 11/09/2013.
- [15] MELANDER, Ingrid. UPDATE 2-EU Commission urges code of conduct on video games. Em:> Acesso em: 17/07/2015.
- [16] CHARTER, David. Torturing this child is a game too far, says appalled EU boss. Em:>
- [17] GAMASUTRA. Rule Of Rose's UK Release Cancelled. Em: > Acesso em 17/07/2015.
- [18] GALOWAY, Alexander R. Social realism in gaming. In: Game Studies. Vol.4. No.1. Nov. 2004.
- [19] KOMONEWS. Video game based on WTO riots. Em: <> Acesso em 10/09/2013.
- [20] SEATTLE PI. You, too, can riot -- in new video game based on WTO here. Em: <> Acesso em 10/09/2013.
- [21] Ver QUICKJUMP. Condemned 2: Bloodshot feeling effects of Manhunt 2 controversy. Em: <> Acesso em 27/01/2015