

DLC Cenas Cortadas 2

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 estado da arte do pânico moral: Resident Evil 5, Mass Effect, Saw, Madworld, Bulletstorm, Hotline Miami 2: Wrong Number e Watch Dogs

Neste trecho veremos alguns dos casos mais absurdos, exagerados e insólitos casos de criminalização cultural motivada por pânico moral. Nenhum deles reivindicou qualquer conexão direta com um caso de violência real. Os juízos foram feitos estritamente com base no conteúdo considerado ofensivo e mostram que muitas vezes mesmo pessoas com as melhores intenções podem inadvertidamente formular juízos apressados e atuar como disseminadores de pânico moral.

Assim como Bully (ou Canis Canem Edit) foi um jogo absolutamente incompreendido (leia mais em *Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo*), o mesmo vale para Resident Evil 5. O game chegou ao mercado em 2008, mas a controvérsia começou antes mesmo do seu lançamento, em virtude de um preview. No trailer divulgado pela Capcom, um protagonista branco – Chris Redfield – adentra uma vila africana e mata dezenas de homens e mulheres zumbis. O jornalista N’Gai Croal, da Newsweek, confessou ter se sentido desconfortável com a cena. Para ele, esse tipo de imagem tem uma história e não é possível fingir que ela não existe.^[1] O fantasma do racismo foi evocado, fazendo com que um tema muito sensível passasse a espreitar o lançamento do jogo. Como se isso não bastasse, surgiu ainda outro ponto de tensão: a cena em que uma mulher branca é arrastada por zumbis negros para dentro de uma casa. Quando o jogador tenta resgatá-la, é tarde demais: já virou zumbi e deve ser morta. Muitos acharam que havia conotação sexual, já que a infecção não é mostrada na tela e os zumbis eram homens. No entanto, o BBFC – órgão de classificação de conteúdo britânico – examinou a cena e o restante do jogo e não encontrou vestígios de racismo nela ou em qualquer fase do game.^[2]

Por outro lado, o site Eurogamer considerou que a cena emprega clichês do perigoso “continente negro” e de seus “primitivos habitantes”: o autor da matéria afirmou que parece que o jogo foi escrito no início do século XX.[3] Curiosamente, neste caso houve censura por parte da própria comunidade gamer ao conteúdo de Resident Evil 5. Pânico moral injustificado ou não? O contexto do jogo realmente evoca questões delicadas e isso é inegável. Mas Glenn Bowmann, do Departamento de Antropologia da Universidade de Kent, em Canterbury, considerou que existe uma temática anticolonial muito interessante no jogo, que consiste na vitimização da África por um conjunto de companhias farmacêuticas e grupos terroristas, que sempre são liderados por personagens brancos e que estão explorando as pessoas.[4]

De fato, embora a série Resident Evil certamente não seja conhecida por sua sofisticação narrativa, os elementos percebidos por Bowmann integram a história do jogo, ainda que sejam explorados de forma incipiente no contexto da trama, que é semelhante à de um filme de ação. Sua opinião é certa, ainda que a visão da África trazida por Resident Evil 5 remeta aos estereótipos habituais, o que faz com que as críticas não sejam inteiramente injustificadas. Apesar do barulho inicial, o jogo foi classificado como Mature nos Estados Unidos e depois de lançado acabou não gerando polêmica, seja em função do suposto racismo ou do seu nível de violência. Jamais foi relacionado a qualquer fato traumático da vida real.

Um dos casos mais inusitados de pânico moral da história dos games atingiu a celebrada série Mass Effect. Uma matéria publicada no New York Times relatou um episódio lamentável: a escritora de livros de autoajuda Martha MacCallum disse em um programa na Fox News que Mass Effect – um dos jogos criticamente mais aclamados de 2007 – tinha nudez frontal e retratações explícitas de atividade sexual. A descrição que a autora fez do jogo deixou claro que ela não o conhecia: falou em objetificação de mulheres e em um homem que decidia com quantas delas “ficava”.

A matéria oportunamente esclarece que em Mass Effect o personagem pode ser masculino ou feminino e as sugestões de contato íntimo ocorrem no contexto de uma história interpessoal detalhada.[5] O redator pontua que Mass Effect é um jogo de ficção científica, que inclui elementos românticos que não são mais apimentados do que o que se costuma ver na televisão. Entrevistada ao vivo pela Spike TV, MacCallum admitiu não ter jogado o game.[6] Mas os tempos decididamente eram outros. Se após Columbine a subcultura gamer tinha poucos meios de se fazer ouvida, a internet e as redes sociais mudaram o cenário completamente. Como observa o autor do texto, unidos por fóruns de mensagem mundiais, blogs, salas de bate papo e os próprios jogos, os gamers são provavelmente a mais intensa subcultura da internet, ferozmente protetora do seu passatempo e familiarizada com os atalhos do ciberespaço.[7]

Em tom de ironia, é relatada a retaliação dos gamers: das 472 análises de usuários do livro da autora disponível na Amazon, 412 tinham a menor nota possível. 48 eram de duas estrelas e apenas 12 tinham três estrelas ou mais. 929 usuários marcaram o livro com a tag “ignorante” e empatadas com 744 tags estavam “lixo” e “hipocrisia”. Muitas das “críticas” incluem admissões de que os autores jamais leram o livro: *“sei tudo sobre esse livro mas jamais o li. Por que? Diante da gigantesca reação, tenho que dar uma estrela para ele. Os rumores indicam que o livro é mal escrito e a pesquisa é de má qualidade. Portanto, sem verificar o conteúdo por conta própria, dei a ele uma estrela. Ainda bem que os games não são julgados dessa forma – opa!!!”*[8]

MacCallum disse que depois da controvérsia assistiu uma partida de Mass Effect durante duas horas e se arrependeu de suas palavras. Reconheceu que havia assistido episódios de Lost que eram mais explícitos. Ray Muzyka, executivo da Bioware, o estúdio da Electronic Arts responsável pelo jogo, disse que “Estamos chateados. Acreditamos nos games como uma forma de arte e em nome das 120 pessoas que desenvolveram o jogo durante três anos, estamos realmente chateados que alguém se equivoque tanto sobre um jogo sem sequer jogá-lo. Tudo o que podemos esperar é que as pessoas que realmente o joguem vejam a verdade”.^[9]

MacCallum errou, mas teve coragem e se retratou: admitiu que jamais tinha visto o jogo funcionando. Mas nem sempre a condenação moral parte de alguém que não conhece o game em questão. Foi o que ocorreu com Saw, desenvolvido pela Zombie Studios e distribuído pela Konami. O jogo é baseado na série de cinema “Jogos Mortais” e sua história ocorre entre os dois primeiros filmes da franquia. Talvez este seja o game mais emblemático para demonstrar que pelo menos em alguns casos é necessário ter mais rigor na classificação do entretenimento eletrônico do que no cinema: muitas pessoas consideram a série desagradável e obviamente que a tradução de suas premissas para um ambiente interativo maximizaria tais restrições. O velho fantasma de Death Race era novamente revivido, como o leitor verificou em Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo. Ou não?

Saw foi criticado de forma contundente por “ultrapassar todas as fronteiras da violência”, sendo chamado de “pornô para torturadores” por William Usher, em um editorial do site Cinemablend. Para ele, diferentemente de outros jogos – nos quais a violência é apresentada dentro de um contexto moral, ou não é levada inteiramente a sério – Saw traz cenas em que o jogador deve abrir os corpos das vítimas e procurar por uma chave dentro deles, além de outros cenários de tortura, mutilação e sadismo. Usher afirma que entretenimento interativo deve ser algo divertido e não um curso para dar prazer a sádicos.^[10]

Embora a crítica pareça ultrapassar os limites da razoabilidade – afinal, o jogo foi corretamente classificado como Mature –, não há como negar que Saw testou os limites da mídia ao tentar reproduzir em um ambiente virtual a temática do filme no qual é baseado. Mas pornô para torturadores? Convenhamos. Surpreendentemente, apesar do nível intenso de violência, foi lançado normalmente nos Estados Unidos e também na Alemanha e na Austrália, países com histórico de banimento de jogos violentos.[11]

O jogo não foi bem recebido pelos críticos, mas as restrições eram baseadas na jogabilidade e não na temática do game. Sua sequência Saw II: Flesh & Blood, teve recepção ainda pior. Curiosamente, não existe uma comunidade gamer suficientemente grande para viabilizar um produto baseado em uma série de cinema razoavelmente bem sucedida. Certamente isso não se encaixa nos habituais estereótipos sobre a subcultura gamer. Afinal, seria de se esperar que os "degenerados que nela habitam" festejariam a chegada de um produto com essas características. Mas contrariando tais "expectativas", o sucesso dos filmes jamais foi reproduzido nos games, demonstrando mais uma vez que a violência interativa por si só não vende. Os gamers são mais exigentes do que se supõe. Os dois casos a seguir também demonstram isso claramente.

MadWorld é um game desenvolvido pela Platinum Games e distribuído pela Sega, que enfrentou duras críticas antes mesmo do lançamento. O game trouxe a violência virtual para o Nintendo Wii, console conhecido por sua orientação familiar e pelos personagens Mario, Luigi, Zelda e Link.

A história do jogo envolve o personagem Jack Cayman, que participa de um sangrento programa de televisão. MadWorld foi inspirado na série Sin City de histórias em quadrinhos de Frank Miller. Os gráficos em preto e branco convivem com o vermelho do sangue dos inimigos, que o jogador enfrenta em inúmeros combates, como os bloodbath challenges (desafios banho de sangue). Certamente que o contraste do preto e branco com vermelho apenas serviu para acentuar o repúdio: o sangue era mais visível do que nunca, para horror de inúmeros reacionários culturais. John Beyer, diretor do Mediawatch-UK (grupo que luta pela "decência" em filmes, TV e games) disse que o jogo não devia sequer receber uma classificação do BBFC, o que impediria sua venda no Reino Unido. Para ele, é preciso que valores "modernos e civilizados" prevaleçam diante da morte e desmembramento de pessoas. Beyer afirmou que o jogo destruiria a imagem do Wii como um console familiar, algo que certamente competia à própria Nintendo avaliar.

As barricadas morais foram levantadas, como de costume. Um representante da empresa japonesa disse que o game seria classificado em concordância com critérios legais e, logo, somente estaria disponível

para uma audiência adequada. Finalmente, enfatizou que MadWorld não era desenvolvido pela Nintendo e sim pela Sega.[12] O título da matéria é um clássico do pânico moral: “Pais apavorados, o jogo mais violento de todos os tempos está prestes a ser lançado no console familiar Nintendo Wii.” Mais uma vez o Daily Mail aprontava das suas. Apesar da pouca importância do jogo, a comunidade gamer reagiu de forma massiva à campanha lançada pela Mediawatch-UK.[13] Os tempos eram outros e as redes sociais permitiam que a subcultura gamer lançasse iniciativas de resistência contra a criminalização cultural movida por empreendedores morais. Para o site Eurogamer, é incompreensível que MadWorld tenha gerado tanta polêmica, já que a violência se assemelha a de um desenho animado, como Tom & Jerry.[14]

O jogo foi classificado como 18+ na Inglaterra e curiosamente recebeu uma classificação de 15+ na Austrália, notória pela rigidez de seu sistema de avaliação.[15] MadWorld foi banido na Alemanha e nos Estados Unidos algumas campanhas também tentaram seu banimento, ainda que sem sucesso.[16] Não parece existir nenhuma explicação racional para que tenha sido classificado de forma tão diferente nos países referidos. De qualquer forma, pelo menos não houve nenhum caso real de assassinato com motosserra no qual o jogo tenha sido implicado (!!!). Somente é lembrado em textos como o que você está lendo. Apesar da comunidade gamer ter reunido forças em torno dele, era apenas questão de princípio. O jogo não foi nem remotamente um sucesso.

O moralismo em torno de Madworld certamente impressiona. Mas talvez em nenhum outro caso de criminalização cultural o pânico moral tenha atingido níveis tão patológicos como em Bulletstorm. Prepare-se para uma das mais desastrosas condenações morais da história dos games.

Bulletstorm é um FPS lançado pela Electronic Arts e desenvolvido pela People Can Fly, em associação com a Epic Games (notória por outra série violenta, Gears of War). O leitor certamente entenderá porque eu enfatizo a extensão do pânico moral em relação à Bulletstorm. A controvérsia em torno do game teve um destaque infinitamente maior do que o próprio jogo, inclusive na imprensa especializada.

Bulletstorm atribui pontos ao jogador por matar os inimigos de forma criativa, através dos chamados skillshots (tiros de habilidade). Tiros na cabeça (headshots) e nas partes íntimas (groinshots) são recompensados com pontos elevados, que permitem aprimorar o arsenal do jogador. Antes mesmo de ser lançado, o jogo foi atacado por John Brandon, da Fox News, que o chamou de “pior jogo do mundo”. Brandon afirmou que Bulletstorm conecta violência e atos sexuais: “topless” é cortar um inimigo em vários pedaços, enquanto “gang bang” significa matar simultaneamente vários inimigos.

A matéria em questão empregou o conhecido recurso do reforço de credibilidade, trazendo declarações de Jerry Weichman, um psicólogo da Hoag Neurosciences Institute. Ele considera que os danos podem ser significativos se uma criança experimentar a linguagem e a violência explícita de Bulletstorm. Para ele, jogos como Bulletstorm passam a mensagem de que a violência e insultos com conotação sexual são um meio aceitável de resolução de conflitos. Nada de novo no horizonte. Declarações dessa espécie já se tornaram rotineiras e essa seria apenas mais uma entre centenas – talvez milhares – de matérias com essa conotação. De fato, não é um jogo adequado para crianças e é por isso que foi classificado como Mature. Mas dessa vez a situação foi muito mais grave. Também citada na matéria, Carole Lieberman, psiquiatra e escritora, sustentou que cenas e situações com conotação sexual nos games causam violência sexual no mundo real. Segundo ela, o aumento no número de estupros pode ser atribuído em grande medida às cenas sexuais em jogos eletrônicos (!).

A ousadia da criminalização cultural dos games atingia patamar de estado da arte.

No final da matéria, o repórter da Fox News lamenta que o sistema de classificação da ESRB não conduza a penalidades, pois é apenas indicativo: nada impede que as lojas vendam os jogos classificados como Mature para menores. John Brandon comenta que a Suprema Corte americana terá que se pronunciar sobre uma lei da Califórnia que impõe uma multa de mil dólares para quem venda um jogo classificado como Mature para um menor. A Entertainment Software Association (ESA) se opôs à medida e deu início ao processo contra o Estado da Califórnia, que foi julgado procedente pela Suprema Corte, como discuti em Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo.

O artigo de Brandon gerou reações imediatas. Para o presidente da ESA, Hal Halpin, a existência de um sistema de classificação, a possibilidade de bloquear o conteúdo nos consoles e a atuação responsável das grandes redes de varejo, torna a decisão algo que cabe aos pais e a adultos, individualmente. Ele afirma que respeita os direitos criativos dos desenvolvedores de jogos, o que lhes dá o direito de fazer um game como Bulletstorm, assim como respeita o direito de um cineasta como Quentin Tarantino fazer um filme violento como Kill Bill.^[17]

Alguns dias depois, Keith Stuart, do The Guardian, rebateu a matéria publicada pela Fox News. Stuart aponta que a maior controvérsia em torno dela está na relação de causalidade direta entre estupros e cenas de sexo em games, como alegado por Carole Lieberman. O autor contesta a afirmação de Lieberman apontando que por inúmeras razões é difícil provar que de fato os estupros estão aumentando nos Estados Unidos,

além de que muito raramente jogos eletrônicos incluem cenas de sexo. Como observa Stuart, a afirmação de Lieberman não é nada ambígua e deixa pouca margem para interpretação. Se partisse de uma acadêmica com reputação ilibada, como fruto de estudos rigorosos conduzidos por ela mesma, certamente seria merecedora da atenção que recebeu. Mas não era o caso: Stuart aponta que a frase havia partido da autora do livro *Bad Boys: Why We Love Them, How to Live with Them and When to Leave Them*, sem que qualquer estudo científico desse apoio à alegação feita por ela na reportagem da Fox. No livro em questão, a autora discute os “canalhas” que atraem as mulheres, por que elas acabam em relacionamentos ruins com eles e como avaliar se um homem pode se “emendar”, dentre outras questões.^[18]

Lieberman disse posteriormente que seus comentários foram retirados de contexto e tratados com sensacionalismo, mas que ela mantinha seu ponto de vista de que a violência nos jogos eletrônicos é perigosa: segundo ela, pesquisas tinham demonstrado que as pessoas imitavam a violência vista em filmes, seriados e games.^[19] A autora afirmou ter recebido uma avalanche de telefonemas, emails e comentários negativos. Mas para ela o pior foi a repercussão negativa que seu livro – que nada tinha a ver com o assunto – teve no site Amazon, com centenas de resenhas negativas dos usuários. A subcultura gamer reagia massivamente e de forma articulada contra a atribuição de efeitos criminógenos aos games, como havia feito com *Mass Effect*. Lieberman disse que escreveu o livro “*Bad Girls: Why Men Love Them & How Good Girls Can Learn Their Secrets*” para ajudar as pessoas a encontrar a felicidade. Para ela, as “resenhas” “provam” que os videogames tornam as pessoas mais agressivas.^[20] Hilário, não é mesmo?

Evidentemente, trata-se de um comentário que não deve ser levado a sério, como não devem ser levadas a sério as alegações da autora sobre causalidade direta entre games e prática de estupros. O site Kotaku apresentou a Lieberman estatísticas do Departamento de Justiça americano que indicam que o número de estupros vem reduzindo progressivamente desde 1973: curiosamente, a autora respondeu que “estatísticas variam e não são confiáveis”, invalidando seu próprio argumento original.^[21] Afinal, ela tinha dito que os games haviam provocado aumento no número de estupros, uma informação que ela aparentemente teria obtido a partir de estatísticas confiáveis. Portanto, bastaria apontar qual a fonte para que ela não perdesse completamente a credibilidade. Mas decididamente não era o caso: não existia nenhuma fonte. Ela simplesmente tinha tirado a informação da própria cabeça de forma totalmente irresponsável: e quanto mais falou, mais se complicou.

As coisas não são mais tão simples como nas décadas de 70, 80 e 90: muitas pessoas cultas e bem informadas gostam de games e conseguem

se organizar para atuar conjuntamente por meio das redes sociais, resistindo aos estereótipos sobre os games veiculados por empreendedores morais.

O site da Rape, Abuse & Incest National Network (RAINN: a maior organização americana de combate à violência sexual) indica que os estupros diminuíram 60% desde 1993.^[22] É claro que existe um limite para a confiabilidade desses dados, já que o estupro é um crime que muitas vezes não chega ao conhecimento das autoridades, devido a inúmeras questões ligadas ao que representa para a vítima vir a público. Mas o ponto central é que Lieberman simplesmente não tinha o menor embasamento para sustentar o que disse. Ela posteriormente enviou um email para jornalistas no qual apresentava as fontes em que apoiava suas conclusões. No entanto, nenhum dos oito estudos citados ligava conteúdo sexual nos games com violência sexual real.^[23]

Stuart, do The Guardian, apontou que um ataque isolado como o promovido pela Fox e por Lieberman pouco representa para a indústria dos games, que atua em um mercado de bilhões de dólares. Mas isso não impediu uma resposta formal. A Electronic Arts fez um pronunciamento oficial e afirmou que a Epic, a EA e a People Can Fly acreditam no sistema de classificação etária da ESRB: Bulletstorm foi classificado como Mature devido ao elevado nível de violência, sangue, nudez parcial, temática sexual, linguagem vulgar e uso de álcool. Na mensagem, enfatizaram que o jogo e seu marketing aderem a todas as políticas da ESRB e são dirigidos a um público de 17+ anos. Finalmente, defenderam o direito de artistas criarem obras fictícias de entretenimento para consumidores de todas as idades, incluindo adultos que apreciam aventuras de ação como Bulletstorm, que assim como Kill Bill, de Tarantino, ou Sin City, de Rodriguez, expressa uma forma de entretenimento criativo para adultos. ^[24]

A indústria dos games reivindicava sua autonomia como ente criativo, exigindo o mesmo tratamento reservado à indústria do cinema. A People Can Fly e a Epic insistiram em muitas oportunidades que a violência em Bulletstorm se aproxima da violência de um desenho animado, chegando às raias do absurdo.^[25]

Curiosamente, embora o jogo tenha recebido críticas favoráveis e publicidade gratuita, teve vendagem abaixo de um milhão de cópias, sendo considerado um fracasso pela Electronic Arts. Não vendeu sequer o suficiente para motivar a aposta que seria uma continuação, ainda que seu lugar esteja definitivamente assegurado na história dos games. Mais uma prova de que a violência em si mesma e a polêmica que dela eventualmente resulta não bastam para que um jogo se torne um best-seller.

Mas a resolução do episódio Bullestorm não bastou para dar o assunto por encerrado. A temática do estupro voltou a rondar os games recentemente. As confusões e incompreensões quanto ao conteúdo dos jogos eletrônicos realmente parecem não ter fim. No entanto, pelo menos neste caso existe uma conexão que certamente motiva debate.

Hotline Miami é um jogo ultraviolento com enredo surreal e repleto de referências à cultura e música dos anos 80. Os gráficos homenageiam a cena arcade da época. Lançado originalmente para PC e posteriormente para os consoles da família Playstation, Hotline Miami foi muito bem recebido pelos críticos. Apesar do elevado nível de violência do game, foi com somente com a sequência, Hotline Miami 2: Wrong Number, que a polêmica chegou. Alguns usuários manifestaram desconforto diante de uma cena de estupro encontrada na versão de demonstração do jogo. A produtora Dennaton Games afirmou que não pretendia causar controvérsia com a cena e a removeu da versão posterior do demo, afirmando que uma compreensão melhor do contexto seria obtida com a versão completa de Hotline Miami 2: Wrong Number.^[26] Não há motivo para ser ingênuo: é evidente que a inclusão da cena no demo visava provocar pânico moral deliberadamente, como em tantos outros casos discutidos Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo. Mas mesmo assim o caso merece uma atenção especial.

Os desenvolvedores introduziram uma série de avisos na versão final, indicando que “a cena a seguir contém alusão à violência sexual”, dando ao jogador a possibilidade de pular o conteúdo, sem qualquer prejuízo. Com certeza isso mostra que foram bastante ajuizados. Mas a polêmica não foi encerrada com essa medida. A Australian Classification Board recusou uma classificação de conteúdo para Hotline Miami 2: Wrong Number, com base em uma cena que insinua a existência de estupro. Com isso, o jogo foi efetivamente banido da Austrália. De acordo com o relatório da AFC, “na sequência do jogo intitulada Midnight Animal o protagonista adentra o que parece ser um cenário de filme e mata 4 pessoas, que caem no chão em poças de sangue. Após pisotear a cabeça de um quinto personagem masculino, ele atinge uma personagem feminina que está vestida com roupa íntima vermelha. Ela cai no chão e fica de bruços em uma poça de sangue. O personagem masculino é visto com as calças arriadas e as nádegas parcialmente expostas. Ele é visto segurando a mulher pelos braços, deitado sobre ela e fazendo movimentos que implicitamente sugerem que a estupra. Suas pernas se debatem enquanto ela luta para se livrar dele. A retratação visual de violência é enfatizada pelo posicionamento no centro da tela, com um fundo vermelho pulsante, enquanto o restante da tela é preta”. ^[27]

Trata-se da cena que havia gerado polêmica originalmente e que a produtora disse que seria melhor compreendida na versão completa. Mas aparentemente não foi o caso, pelo menos para os censores Australianos. Inconformada com a decisão da AFC, a produtora esclareceu que a cena faz parte de um momento de ficção dentro do jogo: logo em seguida um “diretor” grita “corta”. Os programadores se disseram desapontados e afirmaram que em nenhum momento o personagem tira a roupa ou faz movimentos como os descritos pelo órgão Australiano. [28] Para eles, a AFC distorceu os fatos. Mostrando que não seria intimidado, o desenvolvedor Jonatan Söderström disse que os jogadores Australianos devem “piratear” o game caso ele não esteja disponível no país e que não é preciso mandar a eles nenhum dinheiro em troca. De qualquer modo, é possível ver que neste caso a estratégia não deu nada certo e o tiro saiu pela culatra.

Hotline Miami 2: Wrong Number não é o único jogo que recentemente enfrentou problemas com o sistema de classificação prévia da Austrália. Saint’s Row IV, State of Decay e South Park: Stick of Truth também tiveram classificação recusada pela AFC e foram aprovados posteriormente, após extensivas modificações, que optei por não expor aqui por motivos de espaço. De qualquer modo, Bulletstorm pode ser o exemplo mais contundente, mas a criminalização cultural continua rondando a indústria: o pânico moral foi novamente despertado recentemente, quando o âncora conservador de rádio e TV Glenn Beck atacou Watch Dogs, criticando o personagem do jogo por ser um anti-herói que viola leis no contexto do game. Beck considerou que Watch Dogs glorifica hackers. Para ele o jogo ensina a “hackear” e pergunta: o que há de errado conosco? O que estamos pensando? O que estamos ensinando a nossos filhos? Novamente o pânico era suscitado mediante emprego dos velhos estereótipos de ameaça para o desenvolvimento sadio de crianças e adolescentes. Beck afirmou que ainda que os games sejam uma forma nova de entretenimento, de “algum modo” eles certamente afetam nosso cérebro. Para ele, assim que você “começa” é “muito difícil” largar o hábito, como crack.[29]

Perceba como Beck recorre aos mesmos estereótipos veiculados na matéria do Domingo Espetacular sobre o Massacre do Realengo, como o leitor pode ver em *Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo*. A imagem do gamer viciado definitivamente está sedimentada no imaginário coletivo e parece difícil crer que tão cedo ela possa ser eliminada por completo. De qualquer modo, a criminalização cultural de Watch Dogs não representou nada mais que outro episódio lamentável em uma longa história de manifestações irresponsáveis na grande mídia. As declarações de Beck são completamente insensatas. É necessário domínio de procedimentos relativamente complexos para que alguém possa ser considerado um

hacker: nada parecido com o simples pressionar de um botão no contexto do jogo. A jogabilidade do game foi inclusive criticada por abordar de forma superficial algo que é reconhecidamente complexo. Ou será que a temática já bastaria para incentivar alguém a perseguir esse caminho, tão moralmente reprovável? Qual é o argumento afinal? Watch Dogs pode “despertar o hacker que existe dentro de você”? É constrangedor. Como se isso não bastasse, a comparação com o crack é totalmente desprovida de qualquer bom senso, o que não necessita de maiores explicações. Seria preciso discutir que efeitos a disseminação inconsequente desse tipo de discurso pode ter, isso sim.

[1] JOHN, Tracey. Newsweek’s N’Gai Croal on The ‘Resident Evil 5’ trailer: ‘this imagery has a history’. Em: <> Acesso em 09/09/2013.

[2] IGN. A brief history of video game controversy. Em: <> Acesso em 09/09/2013.

[3] WHITEHEAD, Dan. Resident Evil 5. Em: <> Acesso em 09/09/2013.

[4] IGN. A brief history of video game controversy. Em: <>

[5] SCHIESEL, Seth. Author faults a game, and gamers flame back. Em:> Acesso em 29/07/2015.

[6] SCHIESEL, Seth. Author faults a game, and gamers flame back. Em:> Acesso em 29/07/2015.

[7] SCHIESEL, Seth. Author faults a game, and gamers flame back. Em:> Acesso em 29/07/2015.

[8] SCHIESEL, Seth. Author faults a game, and gamers flame back. Em:> Acesso em 29/07/2015.

[9] SCHIESEL, Seth. Author faults a game, and gamers flame back. Em:> Acesso em 29/07/2015.

[10] USHER, William. Editorial: Saw game is depraved and inhumane; Konami should be ashamed. Em: <> Acesso em 11/09/2013.

[11] SHEFFIELD, Brandon. Q&A: Zombie Studios’ Williamson talks game violence, psychology, Saw II. Em: <> Acesso em 11/09/2013.

[12] DAILY MAIL. Parents horrified as most violent video game ever to launch on ‘family friendly’ Wii. <> Acesso em 09/09/2013.

[13] PURCHESE, Robert. Fans rage at anti-MadWorld campaign. Em: <> Acesso em 09/09/2013.

[14] MACDONALD, Keza. MadWorld. Em: <> Acesso em 09/09/2013.

[15] KOLAN, Patrick. MadWorld Gets AU Classification. Em: <> Acesso em 09/09/2013.

[16] THE TELEGRAPH. MadWorld: ‘most violent computer game ever’ launched on Nintendo Wii. Acesso em 09/09/2013.

[17] BRANDON, John. Is Bulletstorm the worst video game in the world? Em: <> Acesso em 06/09/2013.

[18] STUART, Keith. Bulletstorm, Fox News and the controversy that shouldn’t have been. Em: <> Acesso em 06/09/2013.

[19] GAMEPOLITICS. Lieberman discusses FoxNews comments. Em: <> Acesso em 06/09/2013.

- [20] GAMEPOLITICS. Lieberman discusses FoxNews comments. Em: <> Acesso em 06/09/2013.
- [21] TOTILO, Stephen. The doctor who said video games cause rape explains what she meant. Em: <> Acesso em 06/09/2013.
- [22] RAINN. How often does sexual assault occur? Em: <> Acesso em 06/09/2013.
- [23] STUART, Keith. Bulletstorm, Fox News and the controversy that shouldn't have been. Em: <> Acesso em 06/09/2013.
- [24] TURI, Tim. EA responds to FoxNews' Bulletstorm slam. Em: <> Acesso em 06/09/2013.
- [25] NUNNELEY, Stephany. EA responds to accusations from Fox News over Bulletstorm content. Em: <> Acesso em 06/09/2013.
- [26] MAKUCH, Eddie. Hotline Miami 2 sexual assault scene under review. Em: <> Acesso em 19/01/2014
- [27] SERRELS, Mike. Hotline Miami 2 refused classification because of an implied rape scene. Em: <> Acesso em 19/01/2014
- [28] CROSSLEY, Rob. Hotline Miami 2 ban: australian censor has "stretched the facts," dev says. Em: <> Acesso em 19/01/2014.
- [29] MAKUCH, Eddie. Glenn Beck criticizes Watch Dogs for promoting hacking -- "what the heck is wrong with us?" Em: <> Acesso em 04/08/2014.