

DLC Cenas Cortadas 3

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. Os casos de EverQuest, Final Fantasy VIII e World of Warcraft

Os chamados MMORPGs devem ser enfrentados, ainda que de forma breve. Não tenho aqui a pretensão de tratar de uma temática tão rica com profundidade. Trata-se de um universo que exigiria um estudo por si só, mas que deve ser referido no que é pertinente para o objeto de Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo, que impõe que ao menos alguns casos sejam mencionados, devido ao fato de ter sido suscitada a relação de causa e efeito entre games e violência.

O primeiro deles é o caso que envolve EverQuest, um jogo referido na obra e inexplicavelmente proibido no Brasil, juntamente com Counter-Strike. EverQuest é um MMORPG (massively multiplayer online role-playing game), espécie de jogo no qual milhares de pessoas interagem em um universo persistente online. Introduzido em 1999 e com uma sequência lançada em 2004, EverQuest é um jogo caracterizado por cenários de fantasia. Sua popularidade chegou a ser tão grande que formou uma verdadeira economia paralela: os itens obtidos no game são vendidos no mundo real, através de sites como o Ebay.^[1] Uma reportagem da BBC tratou do estudo de um professor da Indiana University, que apontou que a economia de mundos virtuais como Everquest superou o PIB de países como a Namíbia, podendo em breve superar o PIB da Jamaica.^[2]

A quantidade de horas que os jogadores investiam no jogo durante o seu auge já seria mais do que suficiente para causar polêmica: quem dirá então com o surgimento de uma economia paralela, o que demonstra o quanto era profundo o envolvimento das pessoas com ele. Não é por acaso que os MMORPGS foram objeto de inúmeros estudos no âmbito da pós-graduação, inclusive no Brasil. Mas foi somente em

2009, com o suicídio de um jovem de 21 anos, em Winsconsin, nos Estados Unidos, que EverQuest foi envolvido na discussão sobre violência nos jogos eletrônicos. O evento não podia ser mais dramático e ao menos aparentemente, conectado: Shawn Woolley se matou com uma arma de fogo em frente ao seu computador, que foi encontrado ligado e rodando EverQuest.[3]

Como já disse em outras oportunidades, sempre é necessário cuidado antes de formular conclusões apressadas. Aparentemente o rapaz tinha dificuldades de aprendizado e problemas emocionais, como tantos outros jovens do sexo masculino que foram referidos ao longo da obra. Mas para sua mãe, o game foi responsável. Segundo ela, por mais que ele tivesse outros problemas, foi o jogo que o levou a se suicidar. Ela afirma que ele não conseguia se desligar de EverQuest, que “é muito viciante”. Por mais que tentasse, ela relatou que não conseguia convencer o filho de que era “apenas um jogo”. Para ela algo terrível aconteceu ao personagem de Shawn no game – uma rejeição ou traição – e isso o destruiu completamente.[4]

O CEO da Sony Online Entertainment, John Smedley – um dos criadores do jogo – afirmou que EverQuest não causou a morte de Shawn: “conversei com a Sra. Wooley e expressei minhas condolências. É uma dessas coisas terríveis que acontecem. Mas não há nada que possa sugerir que EverQuest teve qualquer parte na morte do rapaz. EverQuest é um jogo e eu não vejo nenhuma conexão entre uma forma de entretenimento e o suicídio trágico de alguém”. Para ele, chamar EverQuest de viciante não faz sentido: “é entretenimento. Um livro é perigoso? Um programa de TV é perigoso? Acho que não. As pessoas precisam dar um basta. É um game!”. [5]

No entanto, a mãe de Shawn não ficou satisfeita. Uma matéria da CBS News relata que muitas pessoas no site EverQuest Windows compartilham de sua opinião: acham que seus maridos e esposas ficaram obcecados pelo game. Para ela, EverQuest pode ser muito perigoso: “se alguém se mata diante de uma tela de computador deste jogo, quer dizer alguma coisa. Você não se senta na frente do computador e se mata sem que isso não tenha nenhuma relação com o game”. [6]

Os alertas de Block (discutidos na Fase 2 da obra) sobre a quantidade de horas investidas e a confusão entre o real e o virtual merecem lembrança aqui. Mas diferentemente do que o autor sustenta, não houve abstinência abrupta. Não parece existir relação entre o caso e a ideia de que o jogo era uma forma saudável de canalização da agressividade do rapaz. Trata-se de uma situação distinta e muito

peculiar. De qualquer modo, salvo melhor juízo, não existem outros casos de suicídio que de algum modo remetam a Everquest, um game que foi jogado por milhões de pessoas. Tudo parece indicar que a tragédia resultou da condição pessoal de Shawn, que pode ou não ter contribuído para que ele desenvolvesse uma relação problemática com o jogo. O próprio relato da mãe de Shawn indica que o rapaz tinha problemas emocionais, antes de qualquer envolvimento com EverQuest. Mas embora a dor da mãe seja inteiramente compreensível, não parece factível que o jogo tenha a capacidade de por si só produzir uma identificação tão profunda com um universo virtual que foi compartilhado por milhões de jogadores que jamais se suicidaram ou tentaram se suicidar.

No entanto, essa interpretação está longe de ser unânime. Como já referi, o jogo foi proibido no Brasil em 2007 (juntamente com Counter-Strike) e posteriormente liberado em sede recursal. Por outro lado, Block fez alguns alertas que merecem menção: o autor considera que hoje em dia números massivos de crianças, adolescentes e adultos passam grande parte de suas vidas em realidades virtuais. Em 2006, mais de oito milhões de pessoas ao redor do mundo regularmente jogavam apenas um game – World of Warcraft – o que equivale a mais pessoas do que a população inteira do Colorado. Os jogadores passam muitas horas construindo e aprimorando seus personagens, tornando-os mais fortes e poderosos. Para ele, a fusão do real e do virtual é muito mais extensiva do que era em 1999, quando Harris e Klebold protagonizaram o atentado de Columbine. Muitas pessoas financiam suas “vidas reais” com o dinheiro obtido em “realidades virtuais”: elas vendem itens, propriedades e personagens avançados por somas consideráveis. Ele alerta: “à medida que nossas vidas se tornam cada vez mais conectadas ao computador é fácil perceber que perturbações na vida virtual, por qualquer razão, podem refletir na vida real e levar a uma crise. Essa crise é uma oportunidade para mudança, mas também tem grande potencial para desastre. Aparentemente a realidade virtual é uma espada de dois gumes”.^[7]

Apesar dos alertas de Block, certamente não sabemos o suficiente para considerar que jogos assim realmente são perigosos. As alegações e hipóteses permanecem não sendo nada consistentes e convincentes. Existe outro caso de tragédia familiar que envolve um game semelhante, embora trate-se apenas de um RPG, ou seja, não tenha outros jogadores virtuais, apenas NPC's (non player characters). Embora não pertença particularmente ao tópico em discussão nesse trecho, parece interessante referi-lo em virtude da situação ser relativamente semelhante.

Final Fantasy VIII é um RPG (role-playing game) da Squaresoft. No game o jogador faz parte de um grupo de mercenários que integram uma organização chamada "SeeD", que tem como objetivo impedir uma feiticeira de comprimir o tempo. Final Fantasy VIII – como os outros jogos da série – não pode ser acusado de ser um jogo violento. A ESRB o classificou como Teen (adolescente) e o combate não apresenta níveis de violência distintos da média dos desenhos animados. No entanto, isso não impediu que o jogo fosse relacionado a uma tragédia, o que demonstra o quanto o tema é complexo.

Em abril de 2000, José Rabadán Pardo – um jovem espanhol de 16 anos – matou o pai, a mãe e a irmã, com uma espada samurai japonesa katana. No quarto do rapaz, a polícia encontrou vários livros sobre temas satânicos e de magia negra, além de uma cópia de Final Fantasy VIII. De acordo com amigos, ele era aficionado por artes marciais e a espada tinha sido presente de seu pai.

Para a polícia, o jovem imitou Squall – herói do game – e "se rebelou contra o poder dos ditadores e opressores". Rabadán Pardo inclusive tinha adotado visual semelhante ao do personagem, uma constatação inegável e que causa absoluta perplexidade.[\[8\]](#)

Neste caso é preciso reconhecer que a polícia não estava trabalhando com meras especulações: é uma tragédia verdadeiramente impressionante. Foi considerado que o rapaz tinha psicose epilética idiopática, o que o levou a cometer o assassinato de sua família.

José Rabadán Pardo foi libertado após cumprir sete anos e nove meses de pena privativa de liberdade.[\[9\]](#) Embora o tempo em que o rapaz permaneceu preso tenha causado certo desconforto na mídia, surpreendentemente a imprensa não fez qualquer menção ao game nas matérias que tratavam de sua soltura.[\[10\]](#)

Não deixa de ser interessante observar como o tempo reduziu o impacto da relação entre o game e o crime, considerando que este aspecto havia sido originalmente divulgado como o mais característico do caso, tanto pela mídia como pela própria polícia. A explicação mais provável é que o elemento de destaque deixou de ser a identificação com o jogo e passou a ser a curta duração da pena imposta pelo massacre de sua família.

A pergunta é mais do que óbvia: por que um jogo que vendeu mais de 9 milhões de cópias influenciou apenas – salvo melhor juízo – José Rabadán Pardo? Novamente será preciso dizer que nenhuma

constatação consistente sobre a influência de um game pode ser extraída do caso.

Everquest não é o MMORPG mais popular do mercado. Essa honra de fato pertence a World of Warcraft, não que ela tenha ajudado a produtora Blizzard a escapar de controvérsias. O game tem como cenário um universo de fantasia que os jogadores devem explorar, enfrentando vários monstros e interagindo com outros jogadores, em um modelo de assinatura que deve ser paga mensalmente. Com mais de 7 milhões de assinantes, WOW é um fenômeno mundial.^[11] World of Warcraft foi classificado como Teen (adolescente) pela ESRB. Não é de modo algum um jogo violento, mas de forma semelhante à EverQuest, também acabou implicado em uma tragédia: o suicídio de Xiao Yi, um menino chinês de apenas 13 anos de idade. Como havia acontecido com o jovem Wooley, novamente um MMORPG suscitava questionamentos sobre os perigos envolvidos nos jogos persistentes online. Os pais do menino processaram a Aomeisoft – distribuidora de World of Warcraft na China –, responsabilizando o game pelo suicídio de seu filho. De acordo com as alegações, o menino se atirou de um prédio após ter jogado World of Warcraft por mais de 36 horas seguidas. Em sua nota de suicídio, Xiao Yi afirmou que queria se juntar aos heróis do game que ele venerava e sequer mencionou os pais.^[12]

O pai do menino disse que ele era um excelente estudante antes de se interessar por jogos de computador. Depois disso, dificilmente passou em alguma prova. Da última vez que seus pais o encontraram em um cyber café, Xiao Yi não havia comido por dois dias seguidos e teria confessado ao pai que foi envenenado pelos games e não conseguia se controlar.^[13] O processo movido pelos pais pedia que fosse colocado um aviso nos jogos, no qual constasse que a utilização excessiva pode ameaçar a saúde. Um representante da Aomeisoft afirmou desconhecer o processo e disse que a empresa não era distribuidora de World of Warcraft na época em que ocorreu a morte do menino. Mesmo assim, disse que pretendia colocar um aviso sobre a possibilidade de vício nos futuros games distribuídos por eles na China.^[14]

Aparentemente, MMORPG's como World of Warcraft e EverQuest parecem conduzir a problemas inteiramente distintos dos problemas ligados aos jogos violentos, até porque nem sequer podem ser considerados como tais. De qualquer forma, a mesma questão surge: será possível considerá-los responsáveis pelo suicídio de duas pessoas quando são games jogados por literalmente milhões de jogadores? Sobre a questão, outro aspecto também merece consideração, ainda que de forma pontual. Infelizmente são relativamente comuns os casos

de maratonas de dias seguidos que resultam na morte de jogadores.[15] Embora normalmente ocorra com orientais – o que indica que a questão cultural é importante para a compreensão do fenômeno – também acontece com ocidentais, ainda que muito raramente. São literalmente dezenas de casos e a maioria deles aconteceu em lan houses nas quais os jogadores passaram mais de 24 horas jogando sem alimentação e hidratação. Os MMORPGS são os tipos de jogos que mais “causam” o fenômeno, embora não esteja restrito a eles.

Não tenho intenção de aconselhar pais ou gamers no exercício de um controle que deve partir dos parâmetros éticos e culturais de cada um. A questão extrapola o objeto do livro que escrevi e deixei isso claro no prelúdio da obra. Mas considerando-se o histórico que envolve esse tipo de situação, é prudente que se tenha cautela caso um amigo, familiar ou você mesmo desenvolva uma relação de dependência que pode não ser saudável. De qualquer modo, não sabemos o suficiente para extrair quaisquer conclusões suficientemente satisfatórias. Até que um estudo sério consiga demonstrar de forma inequívoca que os MMORPG's representam uma ameaça para o bem-estar dos jogadores, qualquer generalização de tragédias para sustentar que eles são um perigo terá que ser interpretada como mais um dos inesgotáveis episódios de empreendedorismo moral que acompanharam praticamente toda a história dos games.

Por fim, penso que uma amostragem tão pequena não deve fazer com que o leitor desconfie dos MMORPG's. Uma das coisas mais belas que podem ser encontradas nestes jogos são os memoriais. O site IGN discutiu o tema, em um texto intitulado “As pessoas que vivem para sempre nos games que amavam”. Um dos mais tocantes exemplos é o de Brad Bridenbecker, imortalizado como Crusader Bridenbrad em World of Warcraft. O personagem foi criado como tributo a Brad, um jogador ávido de WOW que foi diagnosticado com câncer aos 31 anos. Ele lutou contra a doença por quatro anos até falecer, deixando sua esposa e duas filhas. Seu irmão, Robert Bridenbecker, trabalhava na Blizzard e perguntou se não havia alguma chance de imortalizar Brad no jogo que ele amava. Duas opções foram oferecidas a ele por Chris Metzen, chefe de histórias da empresa: integrá-lo na narrativa principal de Lich King, uma expansão de WOW, ou dar a ele a sua própria “quest”, alternativa que foi escolhida por Robert.

As diferentes opções da narrativa criada para homenagear Brad simbolizam sua batalha real contra o câncer. A história termina com os jogadores sendo incapazes de salvar a vida de Bridenbrad, por mais que se esforcem. Mas quando ele está prestes a morrer os Naaru (raça

de seres inteligentes de energia) aparecem, proclamando que a luz não abandonará um de seus campeões. Eles usam seu poder para eliminar a doença e com isso garantir que Crusader Bridenbrad irá escapar da dor e do sofrimento causado pela praga mística disseminada pelo Lich King, depois de muitos anos de luta.[16]

Existem memoriais em outros MMORPG's, como City of Heroes, Guild Wars e EVE Online. Quando Leonard Nimoy faleceu, centenas de fãs prestaram tributo a ele se "reunindo" em uma fonte no planeta Vulcano, no jogo Star Trek Online.[17] Estátuas de Spock foram posteriormente introduzidas no jogo, assim como bandeiras pretas de luto.[18]

2. Thrill Kill: breve história de um jogo hiper violento e natimorto

Toda regra comporta uma exceção: nem sempre a ousadia foi contida por avaliações externas que resultaram no banimento ou alteração de conteúdo de um jogo. Em raras oportunidades alguns games tiveram a gestação interrompida e nem chegaram ao mercado. É o caso de Thrill Kill, um jogo de luta criado pela Paradox Entertainment. Quando Thrill Kill estava sendo desenvolvido, Mortal Kombat já era uma série consolidada, com várias sequências.

O jogo prometia superar a violência de MK, gerando muita expectativa na comunidade gamer, que ansiava pelo seu lançamento para o console Playstation. As semelhanças não eram poucas: os oponentes se enfrentavam em arenas e podiam encerrar os combates com uma Thrill Kill (algo como uma "execução emocionante"), semelhante às fatalidades de Mortal Kombat.

Thrill Kill seria originalmente lançado em 1998 pela Virgin Interactive. Mas a empresa acabou sendo comprada pela Electronic Arts, o que aparentemente foi uma sentença de morte para o game: a EA considerou o jogo tão violento e ofensivo que optou por não lançá-lo, deixando de lado inclusive a possibilidade de vendê-lo a outra distribuidora, para que eventualmente chegasse ao mercado. Trata-se de um raro episódio de autorregulação, bastante atípico para a indústria.

No entanto, apesar de jamais ter sido lançado oficialmente, o jogo acabou "vazando" na internet e foi difundido em versões piratas, sendo possível também jogar em computadores com emuladores que rodam jogos de Playstation nos PCs.

O site Askmen relacionou Thrill Kill na lista de jogos mais violentos da história, indicando que somente sádicos teriam interesse em procurar um jogo no qual os personagens espancam uns aos outros em

movimentos grotescos e com conotação sexual, sempre resultando em grandes quantidades de sangue.[19]

A descrição é exagerada e profundamente moralizante. Mas o fato é que apesar de todas as promessas, Thrill Kill é um jogo de má qualidade, cujo apelo consiste exclusivamente nas cenas de violência que os protagonistas desempenham. Não só não chegou ao mercado como foi condenado à obscuridade, sendo procurado somente em virtude da curiosidade motivada pela inusitada história do desenvolvimento do projeto.

De qualquer forma, o fato de ter sido arquivado pela desenvolvedora claramente demonstra que os tempos eram outros: a Electronic Arts não estava disposta a enfrentar a comoção que Thrill Kill certamente causaria e nem sequer cogitou a possibilidade de readaptação de conteúdo. Simplesmente optou por não lançá-lo.

3. Os atiradores escolares e sua motivação: o limitado “lugar” dos games na discussão (trecho retirado)

Em pelo menos dois casos a proibição ou limitação de uso do videogame contribuiu para uma tragédia. Aviso o leitor que os trechos a seguir são bastante fortes.

Já referi anteriormente a série Halo, da Microsoft. No FPS em questão, o jogador controla Master Chief – um soldado ciberneticamente modificado – em um conflito que envolve a humanidade e a aliança alienígena Covenant, no século XXVI. Embora Halo 3 seja classificado como Mature, a série não é conhecida por sua violência, que em grande medida é atenuada pelo cenário futurista. No entanto, isso não impediu que o jogo fosse associado a uma tragédia: em outubro de 2007, Daniel Petric – um jovem de 17 anos – disparou contra seu pai e sua mãe com uma pistola de 9mm, depois deles terem impedido que ele jogasse Halo 3. Seu pai sobreviveu, mas sua mãe morreu em função do disparo. [20]

De acordo com os depoimentos, o jogo e o rifle estavam guardados no mesmo armário, que foi aberto por Daniel. Mark Petric, seu pai, afirmou em testemunho que o adolescente entrou no quarto em que ambos estavam e pediu que fechassem os olhos. Mark esperava uma surpresa agradável, mas em seguida recebeu o disparo. [21] A acusação sustentou que Daniel tentou fazer com que parecesse um assassinato seguido de suicídio, colocando a arma na mão de seu pai. A defesa argumentou que Petric estava perturbado pelo jogo. [22]

O juiz considerou que embora estivesse obcecado pelo game, o rapaz havia planejado o crime semanas antes. Para ele, mesmo que fosse admitida a hipótese de que Petric não tinha consciência de que se matasse seus pais eles “permaneceriam mortos”, não era aceitável a argumentação de insanidade da defesa. O rapaz foi sentenciado a 23 anos de prisão. [23]A Microsoft se recusou a comentar o caso, dizendo apenas que estava a par da situação e que se tratava de uma tragédia.[24]

Infelizmente este não é o único caso no qual um adolescente matou a mãe em uma situação de conflito que envolve videogame, embora o caso a seguir não diga respeito a nenhum jogo em particular.

Em fevereiro de 2011, nos Estados Unidos, Kendall Anderson, um jovem de 16 anos, matou sua mãe com golpes de martelo após uma discussão de cerca de uma hora e meia que terminou com a mãe retirando o console Playstation dele. Depois de ter matado a mãe, Anderson tentou cremá-la no forno e, sem obter sucesso, esmagou sua cabeça com uma cadeira e escondeu o corpo no beco atrás de sua casa. O cadáver foi descoberto dois dias depois em virtude de suspeitas da família. O rapaz não tinha histórico de violência, embora tivesse sido acusado de furtar um laptop da escola. Em sua confissão, Anderson afirmou que não faria novamente o que fez e que sentia falta da sua mãe, a única pessoa que se importava com ele.[25]

[1] Para um estudo aprofundado, ver CASTRONOVA, Edward. On virtual economies. Em: <> Acesso em: 26/02/2015.

[2] WARD, Mark. Virtual gaming worlds overtake Namibia. Em: <> Acesso em 12/09/2013.

[3] KOHN, David. Addicted: suicide over everquest? Em: <> Acesso em 12/09/2013.

[4] KOHN, David. Addicted: suicide over everquest? Em: <> Acesso em 12/09/2013.

[5] KOHN, David. Addicted: suicide over everquest? Em: <> Acesso em 12/09/2013.

[6] KOHN, David. Addicted: suicide over everquest? Em: <> Acesso em 12/09/2013.

[7] BLOCK, Jerald J. Lessons from Columbine: virtual and real rage. American journal of forensic psychiatry, Vol.28, No.2, 2007 / 5.

[8] <http://web.archive.org/web/20100212094603/http://www.elmundo.es/2000/04/04/sociedad/04N0071.html>Acesso em 12/09/2013.

[9] <http://www.elmundo.es/elmundo/2008/01/13/espana/1200238424.html> Acesso em 12/09/2013.

- [10] [http://www.libertaddigital.com/sociedad/el-asesino-de-la-catana-
puesto-en-libertad-tras-ocho-anos-de-condena-1276321206/](http://www.libertaddigital.com/sociedad/el-asesino-de-la-catana-puesto-en-libertad-tras-ocho-anos-de-condena-1276321206/) Acesso em 12/09/2013.
- [11] KARMALI, Luke. World of Warcraft down to 7.7 million subscribers . Em: <> Acesso em 12/09/2013.
- [12] FOX NEWS. Chinese 'warcraft' game distributor sued over teen's suicide. Em: <> Acesso em 12/09/2012.
- [13] CHINA.ORG. Young Addict's Suicide Sounds Stark Warning . Em: <>
- [14] FOX NEWS. Chinese 'warcraft' game distributor sued over teen's suicide. Em: <> Acesso em 12/09/2012.
- [15] COSTA, Christian. Jovem taiuanês morre após jogard Diablo 3 por 40 horas. Em: <> Acesso em 19/02/2014
- [16] KARMALI, Luke. The people who live forever in the games they loved. Em:> Acesso em: 30/07/2015.
- [17] KOCH, Cameron. 'Star Trek Online' to remember Leonard Nimoy with in-game memorial. Em:>
- [18] SEPPALA, Timothy, J. 'Star Trek Online' honors Leonard Nimoy with in-game Spock statues. Em: <>
- [19] CHOMIK, Andrew. Top 10: most violent games. Em: <> Acesso em 13/09/2013.
- [20] DAILY MAIL. 'Warped' teen convicted of shooting his parents in the head after they took away his Xbox game. Em: <> Acesso em 12/09/2013.
- [21] DAILY MAIL. 'Warped' teen convicted of shooting his parents in the head after they took away his Xbox game. Em: <> Acesso em 12/09/2013.
- [22] DAILY MAIL. 'Warped' teen convicted of shooting his parents in the head after they took away his Xbox game. Em: <> Acesso em 12/09/2013.
- [23] DAILY MAIL. 'Warped' teen convicted of shooting his parents in the head after they took away his Xbox game. Em: <> Acesso em 12/09/2013.
- [24] DAILY MAIL. 'Warped' teen convicted of shooting his parents in the head after they took away his Xbox game. Em: <> Acesso em 12/09/2013.
- [25] SHERIDAN, Michael. Kendall Anderson, 16, killed mom with claw hammer for taking away his Playstation: court. Em: <> Acesso em 13/09/2013.