



Ministério da Saúde

FIOCRUZ

Fundação Oswaldo Cruz



ESCOLA POLITÉCNICA DE SAÚDE
JOAQUIM VENÂNCIO

Letícia Maria da Silva Cordeiro

QUICKSCOPE: JOGOS ELETRÔNICOS NA MIRA DOS JOVENS

Jogos Eletrônicos e a Violência

Rio de Janeiro

2017

QUICKSCOPE: JOGOS ELETRÔNICOS NA MIRA DOS JOVENS

Jogos Eletrônicos e a Violência

Projeto de monografia apresentado à Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio – Fundação Oswaldo Cruz (EPSJV-Fiocruz) como requisito parcial para aprovação no Curso Técnico em Gerência em Saúde.

Orientador(a): Dênis Roberto da Silva Petuco

Co-orientador: Marco Aurélio Soares Jorge

Rio de Janeiro

2017

AGRADECIMENTOS

Agradeço á Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio – FIOCRUZ pelo apoio institucional.

Agradeço aos meus orientadores pela ajuda nesse processo.

Agradeço as professoras de PTCC que me ajudaram na escolha do tema.

Agradeço á minha família por me apoiarem e aos meus colegas de classe que também me ajudaram durante esse processo.

”Imagine uma nova história para sua vida e acredite nela.” – Paulo Coelho

RESUMO

Este projeto tem como objetivo analisar a influência dos jogos eletrônicos com conteúdos violentos no comportamento dos jogadores, que geralmente são crianças e adolescentes. O projeto também pretende analisar se esses jogadores podem passar essa forma “violenta” para a sua vida social pois nos dias de hoje muitas crianças, jovens e até mesmo adultos utilizam-se de jogos eletrônicos no seu tempo livre. A metodologia será feita com revisões bibliográficas que ajudarão a compreender as questões abordadas no projeto.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos; Violência; Crianças e Adolescentes;

SUMÁRIO

1-INTRODUÇÃO	07
2-CAPITULO 1 - JOGOS ELETRÔNICOS.....	08
3 – CAPITULO 2- MÍDIA.....	09
4 – CAPITULO 3- JOGOS ELETRÔNICOS E VIOLÊNCIA.....	
6- CONCLUSÃO.....	10

1- INTRODUÇÃO

Este projeto irá abordar os jogos eletrônicos e a violência, mostrando de que maneira a mídia mostra essa relação para o seu público. Escolhi esse tema porque me chamou a atenção a quantidade de amigos e conhecidos, também não somente eles, que passam um período considerável de tempo utilizando aparelhos eletrônicos, computadores e jogando em consoles jogos que muitas vezes possuem uma temática violenta. É importante saber se esses jogos eletrônicos podem ou não vir a implicar no modo de agir e se comportar desses jovens, como a mídia muitas vezes afirma. O título deste projeto faz referência a uma gíria muito utilizada em jogos de tiro online, “Quickscope”, que significa mira rápida, ou seja; quando o atirador consegue atirar em seu alvo de uma forma rápida.

Durante o processo de pesquisa de projeto foi muito difícil encontrar artigos de língua portuguesa com essa temática. Existem poucos autores brasileiros que trazem essa importância de se estudar esse tema que as vezes é considerado muito polêmico. Por isso também fiz leitura de algumas artigos de língua inglesa para me ajudar a entender um pouco mais sobre a relação dos jogos eletrônicos e a violência.

Existem vários estudos sobre o quanto os videogames e jogos eletrônicos são utilizados no cotidiano e qual as consequências que eles podem proporcionar, como por exemplo, os autores (ALVES, 2005) e (CARACCILO, 2009), ambos questionam se existe mesmo uma relação entre jogos eletrônicos e o comportamento violento.

As revistas e sites quando abordam sobre esse tema geralmente dizem que a relação entre esses elementos existem, eles acabam mostrando o assunto muito superficialmente e não discutem sobre o que os pesquisadores estudaram. Fora do Brasil, geralmente, eles costumam relacionar com os massacres que acontecem em escolas. Quando o atirador é jovem, muitas das vezes, dizem que há uma grande probabilidade desse atirador ter sido inspirado por algum jogo eletrônico.

A indústria de jogos eletrônicos vem se expandindo e se adequando às novas tecnologias e ao mercado. Os jogos eletrônicos são uma forma contemporânea da cibernética, que está cada vez mais em expansão. As novas tecnologias acabam atingindo toda a sociedade, de forma direta ou indireta, principalmente as crianças e os adolescentes. (LE MOS e SANTANA, 2011).

Mas antes mesmo dos aparelhos eletrônicos e jogos eletrônicos que conhecemos hoje em dia já se havia uma preocupação em estudar a relação entre a violência e os jogos do século passado com os usuários dos jogos e videogames anteriores. Em 1992 a Acclaim lançou o jogo Mortal Kombat. O modelo do jogo é de animação por captura de movimentos e digitalização subsequente, imagens de atores foram digitalizadas para o jogo, assim eles proporcionariam um maior realismo estético em troca de movimentos mais repetitivos. (CLUA e BITTENCOURT, 2005). Um ano depois senadores americanos se preocuparam com o conteúdo do jogo:

“ Em 1993, Mortal Kombat e o jogo Night Trap viraram uma preocupação para o Senado Americano. Os senadores Joseph Lieberman e Herbert Kohl, levantaram uma pesquisa para saber como a violência contida nesses jogos estavam interferindo na vida dos usuários. (BATISTA e col, 2007, pag 7).”

Segundo Lynn Alves (2005), o realismo que as imagens possuem faz com que o jogador se sinta dentro do jogo, como se ele fosse o próprio personagem. É por isso que muitos jogos utilizam a “câmera subjetiva”, assim o jogador tem o ponto de vista do personagem.

Os jogos eletrônicos fazem parte do cotidiano de muitos jovens. Segundo Andre de Abreu (2003) os jogos sempre estiveram presentes com a humanidade desde os primórdios. Em algumas situações seu lado mau se sobressaia, e em outras seu lado bom.

Por fazer parte do cotidiano de muitos, os jogos possuem um mercado muito grande. A indústria de videogames é uma das que mais lucram, comparando com a do cinema, a diferença de faturamento em 2013 o filme com maior faturamento mundial foi o “Homem de ferro 3” que faturou cerca de US\$ 1,21 bilhão durante sua exibição no cinema, já na área de game o jogo GTA V no mesmo período de 2013 faturou US\$ 1 bilhão em apenas três dias após seu lançamento. (CASTILHO, 2005). Existem várias categorias e gêneros de jogos, mas uma das mais polêmicas são os jogos de tiro e ação, os considerados como jogos violentos.

Quando se trata de jogos eletrônicos e os conteúdos que neles estão contidos, existe uma faixa etária estabelecida para cada gênero de jogo e classificação. Geralmente está localizada na capa do jogo, mas nem sempre ela é vista ou levada em consideração pelos compradores. Os jogos eletrônicos com conteúdo violento possuem a classificação indicativa entre 16 e 18 anos.

No primeiro capítulo irei abordar sobre alguns dos jogos eletrônicos que possuem conteúdos violentos, no segundo capítulo irei abordar sobre a mídia e como é o papel dela para o

processo de informações para as pessoas. No terceiro capítulo irei citar a pesquisa da Lynn Alves, mostrando os resultados que ela obteve com a sua pesquisa sobre jogos eletrônicos e a violência.

2- JOGOS ELETRÔNICOS

Neste capítulo irei abordar brevemente sobre alguns jogos eletrônicos que são considerados violentos, mostrando algumas imagens retiradas do jogo para uma melhor visualização dele. Muitos desses jogos são famosos e por causa de suas cenas violentas são bastante polêmicos na mídia.

- **The Warriors**

Baseado no filme de 1979 “The Warriors”, esse jogo mostra as lutas entre gangues por territórios em Nova York. (MACHADO, 2010)

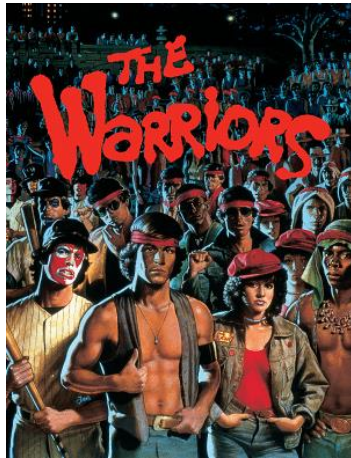


Figura 1



Figura 2

- **Grand Theft Auto**

Grand Theft Auto, que recebeu a sigla de GTA, é uma série de jogos de computador e videogames e que foi criada por David Jones.

Os jogos se passam em cidades fictícias que possuem várias gangues e crimes. O protagonista do jogo é um criminoso, para completar as missões do jogo ele precisa roubar e matar. O enredo do jogo possui violência, tráfico de drogas e prostituição. (MACHADO, 2010)

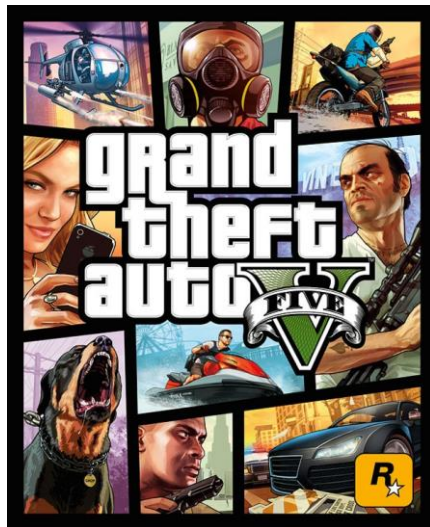


Figura 3



Figura 4

- **God of War**

God of War é uma série de jogos eletrônicos baseada na mitologia grega. O jogo de ação gira em torno do personagem Kratos, um guerreiro espartano. Durante o jogo ele luta contra vários outros Deuses. (MACHADO, 2010)



Figura 5



Figura 6

- **The Godfather**

O jogo de ação-aventura é baseado no filme. No jogo o personagem principal precisa completar várias missões contra famílias rivais. (MACHADO, 2010)

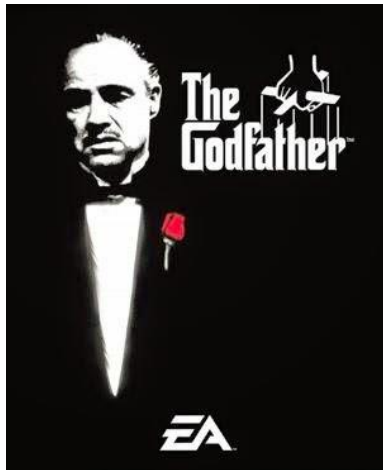


Figura 7



Figura 8

- **Resident Evil**

Resident Evil é uma série de jogos que depois virou filme. Nesse jogo o jogador precisa lutar e matar os humanos que estão infectados. (MACHADO, 2010)

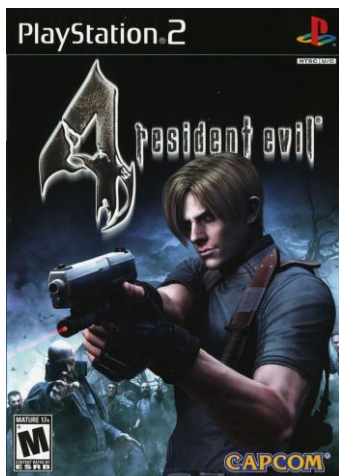


Figura 8



Figura 9

- **Dante's Inferno**

O personagem desse jogo consegue capturar a foice da Morte e a usa para completar as missões. Durante o jogo o jogador pode coletar outras armas que o ajudem. (MACHADO, 2010)



Figura 10



Figura 11

- **Carmageddon**

No jogo Carmageddon, o jogador é um piloto de corrida que pode optar por atropelar pedestres para ganhar pontos. (ABREU, 2003)

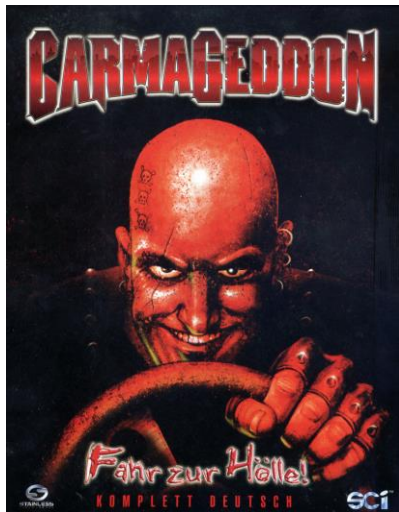


Figura 12

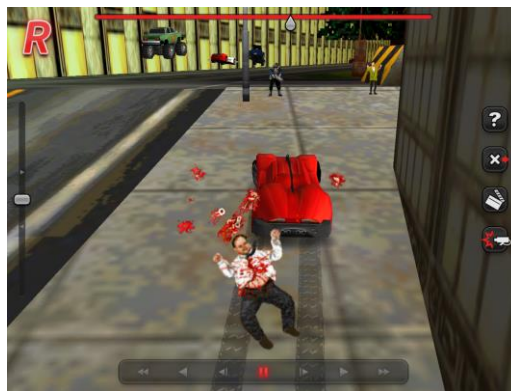


Figura 13

3- MÍDIA

A tecnologia está sempre evoluindo e com ela os videogames, eles já não são os mesmos que os de anos anteriores, hoje possuem novas opções, controles e jogabilidade. O acesso é fácil e existem aparelhos para todas as idades.

É muito comum as pessoas pensarem que a jogos eletrônicos podem influenciar no comportamento violento dos usuários, esse pensamento é encorajado pela mídia. Alguns blogs, sites e revistas tentam fazer uma relação entre esses dois elementos, essa informação sem a devida pesquisa pode fazer com que as pessoas acreditem no que está sendo falado.

Quando é divulgada uma matéria sobre o assunto, nem sempre as fontes dessas informações são confiáveis. Algumas matérias são apenas a opinião de um blog mas eles acabam chamando a atenção e causam uma preocupação nos responsáveis de jovens que utilizam esses jogos.

A mídia apresenta uma relação muito genérica e superficial. Segundo Rocha e Eckert (2002) os jornalistas, pedagogos e outros profissionais tentam associar o desencadeamento da violência às imagens veiculadas por programas de televisão, filmes e publicidades. Eles supõem que o consumo dos tais produtos estimulam e determinam a escala de atos violentos no corpo da vida social.

Anos atrás era comum a existência de Lan houses, que eram casas que disponibilizavam computadores que eram ligados em redes e os usuários podiam jogar contra as pessoas que estavam no mesmo local, no caso, no computador ao lado (ABREU, 2003). Esses locais eram alvos das principais discussões sobre a violência e jogos eletrônicos na internet porque eram onde os jovens passavam uma grande parte do tempo com seus colegas.

A mídia muitas das vezes não cita as pesquisas nas matérias, eles se baseiam nas respostas e opiniões das pessoas.

Discussões sobre esse tema também são muito comuns nos países estrangeiros. Em outros países, por exemplo, é muito comum a violência dos jogos eletrônicos serem relacionados aos massacres e tiroteios que acontecem nos mesmos. Em 22 de julho de 2016, na Alemanha, um adolescente atirou e matou 9 pessoas e a mídia vinculou o fato dele jogar vídeo game como o

possível motivo desse ato. O ministro da Alemanha, Thomas de Maizière, colocou a culpa desse acontecimento nos videogames como possível influenciador do atirador. (FERGUSON, 2016)

No Brasil também teve um caso parecido, em 2013 uma família inteira foi assassinada e o suspeito do crime é uma criança de 13 anos, que suicidou-se depois. A polícia não encontrou nenhuma explicação para o crime mas a mídia diz que uma das possíveis causas poderiam ter sido os jogos eletrônicos. O garoto meses antes do acontecimento trocou sua foto de perfil em sua rede social para o protagonista do jogo Assassin's Creed, que é um assassino. Muitos acreditam, por causa da repercussão da mídia, que esse personagem possa ter servido de inspiração para o garoto. (THOMAZ, 2013). [obs: tem uma maneira correta de se fazer a referência a notícias. Nesse caso, como a notícia tem um autor, a referência é (THOMAZ, 2013).

Segundo Abreu (2003) o jogo Camargeddon, citado no capítulo anterior, foi proibido de ser vendido no Brasil e em outros países estrangeiros porque possuía imagens e cenas de violência. Na proibição, o Ministério da Justiça alegou que esse jogo “induz à violência”. Esse argumento apenas mostrou que não existem um estudo, ou um aprofundamento sobre o assunto. (ABREU,2003).

A mídia pode ser um dos motivos desse assunto ser tão polêmico porque ela acaba trazendo questões e dúvidas que nem sempre são respondidas por eles. Por isso considero que a mídia tem um papel muito importante quando assunto é a relação de jogos eletrônicos e a violência.

4- JOGOS ELETRÔNICOS E A VIOLÊNCIA

Essa pesquisa foi realizada pela pesquisadora Lynn Alves (2004), com o objetivo de estudar se os jogos eletrônicos com tema considerados violentos podem alterar o comportamento dos jovens que utilizam esses jogos. Ela foi realizada em Salvador com um grupo de jovens. As questões da pesquisa foram utilizadas para compreender questões e auxiliar durante o processo de entrevista realizado pela autora.

Os participantes da pesquisa foram selecionados através de uma entrevista que está no anexo 1. Ao todo, foram selecionados 5 jogadores, que participaram da pesquisa por um longo período de tempo.

Nesse período de tempo Lynn Alves pode conhecer os participantes para um melhor resultado da pesquisa, ela não só conhecia sobre os jogos que eles jogavam mas também sabia de questões familiares que eles comentavam durante as suas falas.

Depois de identificar os “participantes da entrevista”, Lynn Alves notou que alguns deles jogavam desde a infância então priorizou ouvir essas pessoas para identificar e questionar se os jogos produziam comportamentos agressivos.

Para preservar a identidade dos sujeitos, Lynn Alves preferiu utilizar avatares, que são nomes que eles escolhem para se identificar em um jogo, para nomear e identificar os entrevistados. Os participantes da pesquisa foram cinco jovens: Caótico, Conan, Expert, Tony e Narciso. Os avatares foram escolhidos a partir da indicação, falas e conteúdos que surgiram durante a pesquisa com eles.

Segundo Lynn Alves (2004) os jogos podem ser considerados um espaço de ressignificação e de catarse, na pesquisa os sujeitos ilustravam isso no cotidiano. Quando eles jogam se sentem mais aliviados, afirmando a teoria de catarse.

O Narciso defende a ideia que os jogos eletrônicos fizeram com que ele ficasse mais violento, mas Lynn Alves quando analisou a história contada por ele sobre a sua família durante a sua pesquisa percebeu que existiam questões afetivas e familiares que poderiam ser a causa desse comportamento.

Lynn Alves (2004) afirma também que na pesquisa eles falam que não trazem o jogo para a vida real:

“Os sujeitos da pesquisa, em nenhum momento, fazem a transposição do universo ficcional dos jogos para o seu cotidiano; pontuam inclusive que aqueles que o fazem apresentam algum distúrbio psíquico.”

Os sujeitos entrevistados acreditam que todos são potencialmente violentos, o que define é a cultura. Segundo Lynn Alves (2004) nenhum dos entrevistados da pesquisa mostrou comportamento violento nas histórias contadas por eles.

Logo a conclusão da pesquisa realizada pela Lynn Alves resultou que a interação com os jogos eletrônicos não é capaz de fazer com que os jovens apresentem um comportamento violento. E que, frequentemente, a violência está relacionada a outras questões, como por exemplo, as questões afetivas e familiares.

5- CONCLUSÃO

Inicialmente esse TCC iria abordar sobre como os jogos eletrônicos influenciavam no comportamento violento dos jovens mas depois me questionei se existia mesmo uma relação entre isso, então o tema do TCC passou a ser sobre a relação entre os jogos eletrônicos e violência, procurando saber se isso realmente existia.

Pesquisei sobre o tema no banco de dados e encontrei alguns artigos em português sobre o tema. Quando pesquisei no Google me deparei com muitas matérias em sites falando sobre isso mas a maioria era falando que existia essa relação, como citei nos capítulos anteriores, algumas matérias jornalísticas colocavam a culpa nos jogos eletrônicos.

O meu pensamento era a partir da mídia, eu pensava da mesma forma que muitas pessoas hoje também pensam. Depois que eu tive acesso aos artigos e autores sobre o tema, descobri que não é como a mídia diz, o assunto é polêmico porque as pessoas não se aprofundam sobre o assunto.

Depois de analisar os capítulos anteriores tive a conclusão que os jogos eletrônicos não influenciam o comportamento violento dos jovens, como muitas pessoas acreditam. As pessoas geralmente pensam que isso possa ser verdade pelo fato da mídia estar sempre fazendo parecer que essa relação existe.

A violência que os jovens estão expostos nem sempre são dos jogos eletrônicos, a violência está presente no cotidiano da pessoa. (MACHADO, 2010).

Segundo Lynn Alves (2004) a violência que os jogos eletrônicos possuem possibilitam que os jogadores possam canalizar seus medos e frustrações do seu cotidiano. Sendo assim, os jogos eletrônicos podem construir espaços de elaboração de conflitos.

Além de não influenciarem e não serem os responsáveis pelo comportamento violento dos jogadores, os jogos podem ser uma forma de aprendizado. Segundo Lynn Alves (2004) os jogos eletrônicos com conteúdo violento também estimulam a competição, que pode causar uma experiência que promove diversos níveis de dificuldade.

A partir das leituras que fiz, acredito que os responsáveis dos jovens que gostam de jogos eletrônicos tentam colocar a culpa nos jogos porque é mais fácil do que pensar no outro motivo responsável pelo jovem estar se comportando de uma maneira violenta.

A mídia possui um papel muito importante, conheço várias pessoas que acreditam que os jogos eletrônicos podem influenciar no comportamento dos jogadores porque leram alguma matéria sobre o assunto ou viram alguma notícia estrangeira sobre algum atirador. Acredito que se o estudo sobre esse tema fosse comum no Brasil, a mídia e as pessoas também teriam como se aprofundarem no assunto ou apenas saberem sobre.

A conclusão deste projeto foi realizada a partir dos autores estudados e citados sobre o tema de jogos eletrônicos, violência e a relação com a mídia.

ANEXO 1

Questões da entrevista da pesquisadora Lynn Alves.

1. Identificação do sujeito:
 - Qual o seu nome?
 - Onde você mora?
 - Quantos anos você tem?
 - Como é o nome do seu pai?
 - Onde ele mora e trabalha?
 - Como é o nome da sua mãe?
 - Onde ela mora e trabalha?
 - Quais as atividades que você desenvolve?
 - Quantos irmãos você tem?

2. Nível de interação com os suportes tecnológicos, em especial os jogos eletrônicos.
 - Você utiliza o computador no seu dia-a-dia? Para quê?
 - Você utiliza o correio eletrônico? Para quê?
 - Você navega na Internet?
 - Quais os sites que você mais visita?
 - Como você classificaria a sua relação com o computador e por quê?
 - Quantos anos você tinha quando jogou pela primeira vez?
 - Quais os seus jogos prediletos e por quê?
 - Quanto tempo você leva jogando diariamente?

3. Na categoria jogos eletrônicos, foram indagados os critérios de escolha, o nível de realismo das imagens presentes nos games, emoção provocada, sociabilidade e interatividade.
 - Como você fica sabendo dos lançamentos dos jogos novos?
 - Quando você vai comprar ou locar um jogo, o que você pensa primeiro?
 - Onde e com quem você joga?
 - Como você descreveria as situações apresentadas nos jogos?

- Por que você gosta de jogar?
 - Qual o jogo eletrônico que você mais gosta? Por quê?
4. Os jogos de RPG foram também investigados, procurando indagar as relações entre esta tipologia, à leitura e a escrita, bem como as novas possibilidades narrativas.
- Você gosta de RPG? Por quê?
 - Você consegue estabelecer relação entre jogos de RPG e leitura e escrita?
 - Qual a diferença entre as histórias dos jogos de RPG e os games?
5. As possibilidades de aprendizagem presentes nos jogos eletrônicos – este aspecto normalmente é preterido pelos pais, especialistas e pela mídia.
- Você acredita que pode aprender alguma coisa com os jogos eletrônicos?

O que?

- Como você estabelece estratégias para ganhar o jogo?
6. Concepção de violência, objetivando inquirir sobre a violência nas imagens dos filmes, dos jogos e no comportamento dos jogadores.
- O que você pensa sobre os jogos eletrônicos violentos? Você gosta de filmes violentos? Por quê?
- Quais as cenas que mais lhe impressionam?
 - Você já presenciou cenas que você classificaria de violentas? Descreva.
 - Você acha que o seu bairro é violento? Como? Por quê?
 - E a cidade de Salvador? Como e por quê?
 - E a sociedade como um todo?
 - O que você entende por violência?
 - Você conhece pessoas violentas?
 - Você considera que também age com violência? Em caso afirmativo, relate as ações que considera violenta e como você se sente depois de praticá-las.
 - Você acredita que os jogos violentos podem influenciar o comportamento das pessoas?

Referências Bibliográficas

ABREU, Andre de. Videogame: um bem ou um mal?; um breve panorama da influência dos jogos eletrônicos na cultura individual e coletiva. **São Paulo**, 2003.

ALVES, Lynn. Game over: jogos eletrônicos e violência. Ed. Futura, 2005.

ANDERSON, Craig A.; BUSHMAN, Brad J. Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. **Psychological science**, v. 12, n. 5, p. 353-359, 2001.

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza, et al. "Um estudo sobre a história dos Jogos Eletrônicos." Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery-<http://re.granbery.edu.br>-ISSN (1981): 0377.

CARACCILO, Paola, et al. "Além do Virtual—A Violência e os Videogames." Universidade Federal do Pará, Belém, PA, 2009.

FERGUSON, Christopher. Stop Blaming Violent Video Games. **U.S. News & World Report**, 2 de Agosto de 2016, disponível em: <https://www.usnews.com/opinion/articles/2016-08-02/stop-blaming-violent-video-games-for-societal-violence>

THOMAZ, Kleber. Garoto matou família em 10 minutos, diz advogado da OAB sobre chacina. **G1**, 26 de agosto de 2013, disponível em: <http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/08/garoto-matou-familia-em-10-minutos-diz-advogado-da-oab-sobre-chacina.html>

GNOMO, Rafa. Garoto mata os pais e mais uma vez a mídia culpa o vídeo game. **Nerdpride**, 06 de agosto de 2003. Disponível em: <https://nerdpride.com.br/garoto-mata-os-pais-e-mais-uma-vez-a-midia-culpa-o-video-game/>

CASTILHO, ADOLFO DO NASCIMENTO. INDÚSTRIA DE VIDEOGAMES, 2015

SHERRY, John L. The effects of violent video games on aggression. **Human communication research**, v. 27, n. 3, p. 409-431, 2001.

CLUA, Esteban Walter Gonzalez; BITTENCOURT, João Ricardo. Desenvolvimento de jogos 3D: concepção, design e programação. In: XXIV Jornadas de Atualização em Informática (JAI) Part of XXIV Congresso da Sociedade Brasileira de Computação. 2005. p. 22-29.

ECKERT, Cornelia e ROCHA, Ana Luiza Carvalho da. (2000b). “Imagens de violência e jogos perigosos, vulgarização da barbárie e projeções de cenas sociais?” *Illuminuras*. Série do Banco de Imagens e Efeitos Visuais, número 9. Porto Alegre: BIEV, PPGAS/UFRGS.

LEMOS, Igor Lins; SANTANA, Suely de Melo. Dependência de jogos eletrônicos: a possibilidade de um novo diagnóstico psiquiátrico. *Rev Psiq Clín*, v. 39, n. 1, p. 28-33, 2012.

RETONDAR, Moebus José; HARRIS, Elisabeth Rose Assumpção. Jogos eletrônicos e violência. **Motrivivência**, n. 40, p. 183-191, 2013.

MACHADO, Carla Rejane Gonçalves. Possível influência dos jogos violentos de videogame na formação moral e ética dos adolescentes. 2010.

Figuras;

7. https://www.voxel.com.br/noticias/3-imagens-para-o-jogo-the-warriors-xbox-360_303806.htm
8. <http://www.eurogamer.pt/articles/2014-11-17-videos-mostram-modo-fps-no-seu-auge-em-gta-v>
9. [https://www.rockstargames.com/V/restricted-content/agegate/form?redirect=https%3A%2F%2Fwww.rockstargames.com%2FV%2Fde%2Forder&options=NWQyMzg2MWIxOWY4OWE1YT13NDQ0NmY5MmFiMTk4YzUzMGFkOGU3MDc2M2Y2YzA3Y2FjYjIzYjY2Mzg5NTI2Mvr+6Vx+g1vj82bP8Afhseo/8+5IReZBNrK4idexM5Z1&l](https://www.rockstargames.com/V/restricted-content/agegate/form?redirect=https%3A%2F%2Fwww.rockstargames.com%2FV%2Fde%2Forder&options=NWQyMzg2MWIxOWY4OWE1YT13NDQ0NmY5MmFiMTk4YzUzMGFkOGU3MDc2M2Y2YzA3Y2FjYjIzYjY2Mzg5NTI2Mvr+6Vx+g1vj82bP8Afhseo/8+5IReZBNrK4idexM5Z1&locale=de_dehttps://www.selectgame.com.br/rumor-possivel-bundle-e-capa-europeia-da-edicao-de-colecionador-de-god-of-war-iii/)
[ocale=de_dehttps://www.selectgame.com.br/rumor-possivel-bundle-e-capa-europeia-da-edicao-de-colecionador-de-god-of-war-iii/](https://www.selectgame.com.br/rumor-possivel-bundle-e-capa-europeia-da-edicao-de-colecionador-de-god-of-war-iii/)
10. <http://www.perezstart.com/sony/ps3/new-god-of-war-iii-screenshots-check-em-out/5633/>
11. <https://hardcoregaming.wordpress.com/2009/04/17/the-godfather-2-review/>
12. <http://jablay-tanggung.blogspot.com/>
13. <https://www.videogamer.com/games/resident-evil-4-ultimate-hd-edition/screenshots>
14. <http://www.mobygames.com/game/ps2/resident-evil-4/cover-art/gameCoverId,71525/>
15. <http://www.3djuegos.com/foros/tema/6577293/0/necesito-ayuda-urgente-doy1/>
16. http://www.mobygames.com/game/psp/dantes-inferno_/screenshots/gameShotId,490089/
17. <http://www.mobygames.com/game/carmageddon-maxpack/cover-art/gameCoverId,137590/>