

## A Violência Fantástica e a Violência Real em *Criminal Minds*: Caminhos da Interatividade e a Participação<sup>1</sup>

Hérida Batista MOREIRA<sup>2</sup>

Edla RIBEIRO<sup>3</sup>

Fernanda SIMPLICIO<sup>4</sup>

Jainara de Sousa SABINO<sup>5</sup>

Alessandro W. G. R. FERNANDES<sup>6</sup>

Universidade Federal do Cariri, Juazeiro do Norte, CE

### RESUMO

Interatividade e participação do público assumem certa centralidade nos dias atuais tornando-se importantes para problematização, aqui em especial, quando envolvem a violência como principal forma de diálogo de seus interlocutores. O presente artigo tem como objeto de análise o episódio 8, "*The Wheels on the Bus*", da 8ª temporada da série estadunidense *Criminal Minds* (2012). No episódio, interatividade, participação e violência desenvolvem a ação e levam a uma reflexão onde fantasia/realidade são associados e vividos em conjunto. De caráter qualitativo, o artigo fundamenta-se nas contribuições de Lévy (1999), Jenkins (2014), Primo (2011) e Alves (2003).

**PALAVRAS-CHAVE:** *Criminal Minds*; Interatividade; Participação; Violência; Videogame.

### INTRODUÇÃO

*Criminal Minds* é uma série de TV estadunidense produzida pela *Mark Gordon Company* em parceria com a *CBS Television Studios* e *ABC Studios*. É retratada na cidade Washington D.C, nos E.U.A. O elenco representa a Unidade de Análise Comportamental do FBI, especialistas em prender *serial killers*. A série se diferencia por se ater mais na análise da mente e comportamento do assassino do que propriamente nos crimes.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ 5 – Comunicação Multimídia do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 29 de junho a 1 de julho de 2017.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Jornalismo da UFCA, e-mail: heridamoreira@hotmail.com

<sup>3</sup> Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Jornalismo da UFCA, e-mail: edlaribeioribeiro@gmail.com

<sup>4</sup> Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Jornalismo da UFCA,, e-mail: nandasimplicio17@gmail.com

<sup>5</sup> Estudante de Graduação 5º semestre do Curso de Jornalismo da UFCA, e-mail: sousa.jaynara@gmail.com

<sup>6</sup> Orientador. Professor da disciplina Jornalismo Digital I (2016.2) do curso de Jornalismo – UFCA, e-mail: alessandroen@gmail.com

Atualmente ela conta com 12 temporadas exibidas na TV estadunidense e 11 temporadas exibidas na TV brasileira, pelo canal à cabo AXN. *Criminal Minds* acumula 21 premiações, como o de melhor série de drama no *People's Choice Awards USA* em 2017, sendo uma das principais séries policiais em exibição da atualidade.

O objeto de análise deste artigo é o oitavo episódio da oitava temporada de *Criminal Minds*, denominado de “*The Wheels on the Bus*”, que apresenta dois irmãos criados em um ambiente familiar de extrema violência. Separados pelos pais durante a adolescência, encontram no jogo de videogame *Gods of Combat* um meio de estabelecerem uma relação entre si. Realidade e fantasia na vida dos dois irmãos têm um elo em comum: a violência. Os problemas psicológicos que eles desenvolvem provoca a expulsão de ambos de um módulo do jogo eletrônico. Esse fato serve de gatilho para a ação que se desenvolverá na trama: o sequestro de um ônibus escolar. A intenção é recriar as cenas do jogo na vida real, utilizando adolescentes, selecionados a partir do que estes postam em suas redes sociais. A missão da equipe do FBI é encontrar os dois irmãos e suas vítimas.

A influência dos jogos eletrônicos no cotidiano dos jogadores, supostamente, pode refletir nos ambientes sociais. Ao considerarmos o cenário de jogadores que constroem diferentes relações entre os games e suas vidas, pode-se acarretar possíveis implicações de comportamento.

Com a Interatividade como fator de convergência entre o real e o virtual, em razão da obsessão adquirida nos jogos eletrônicos, percebe-se a necessidade de mais estudos na área em questão. Assim, temos a intenção de trabalhar a conexão entre as realidades com base nas potencialidades desenvolvidas com essa interação e a consequente reprodução do game no cotidiano. Os diálogos desenvolvidos pelos autores acerca desta questão analisam os suportes tecnológicos como atores na criação de novos espaços de sociabilidade, mas também em espaços de elaboração de conflitos.

Os ambientes virtuais tornaram-se espaços de convivência e interação entre pessoas de diferentes partes do mundo. Visto isso, remetemos à Pierre Lévy (1999), que apresenta o conceito de Interatividade, relatando como as mudanças tecnológicas transformaram a forma de produção, e em especial, do consumo da mensagem. Com o advento da internet, o receptor passou a ser também um emissor, possuindo maior interação com as mensagens e dispositivos de comunicação. Sobre os novos sistemas Lévy (1999, p. 72) constata que “[...] dão ao explorador do modelo a sensação subjetiva

(embora a ilusão completa seja muito rara) de estar em interação pessoal e imediata com a situação simulada”.

Importante ressaltar que, para o autor, essa interação só é possível graças à possibilidade de comunicação em rede, em tempo real e acesso fácil à informação. A comunicação deixa de ser linear, passando a ser poliglota, polissêmica e policêntrica. Henry Jenkins, em *Cultura da Conexão*, aborda a temática ao apresentar o conceito de cultura participativa, ressaltando a interação do público para formação de novo conteúdo. Para Jenkins,

[...] os membros dessa audiência devem reformatar esse material para que ele atenda melhor aos seus interesses. Quando o material é propagado, ele é refeito: seja literalmente, ao ser submetido aos vários procedimentos de remixagem e sampleamento, seja figurativamente, por meio de sua inserção em conversas em andamento e através de diversas plataformas. Esse contínuo processo de transformação do propósito original e de recirculação está corroendo as divisórias percebidas entre produção e consumo. (JENKINS, 2014, p. 54).

Tendo como base os conhecimentos sobre Interação, pode-se facilmente levá-los ao mundo dos videogames de realidade virtual. Locais onde jogadores definem suas ações e interagem entre si, a fim de elevar os scores no jogo, e ganhar da máquina. Alex Primo (2011, p. 135), ao trabalhar a interação entre homem e máquina, afirma que a pessoa que interage tende a se adaptar à formatação exigida, mantendo-se nas condições e limites previstos. No entanto, há de se notar um outro lado da moeda, onde, essa interação tão ativa nos jogos faz com que crianças e adolescentes sejam apresentados a atividades que ainda não ocorreram no real. No virtual, a realidade é aquilo que eles desejam e ordenam, enquanto no mundo real, as coisas não são como desejam. Eles poderão replicar a violência dos jogos?

Lynn Alves (2003, p. 442) fala sobre a grande quantidade de violência exposta que é vendida aos jovens, tornando-os mais antissociais e/ou violentos: “Já a comunicação vem concebendo a violência, enquanto uma linguagem, como uma forma de se comunicar algo”.

Visto isso, trabalhamos com os conceitos de interatividade, participação e violência, analisando o episódio 8, *"The Wheels on the Bus"*, da 8ª temporada da série americana *Criminal Minds*, lançada em 2012. Examinaremos de forma qualitativa cenas do episódio, a fim de se verificar os conceitos teóricos utilizados.

## "REALIDADES": A CONVERGÊNCIA ENTRE O REAL E O VIRTUAL

Henry Jenkins (2009) trabalha em seu livro “Cultura da convergência” com o conceito de Cultura Participativa, a interação do público com o produto ou obra. Ele ressalta que as novas formas de compartilhamento de informações buscam explorar a capacidade de interação comunicativa do receptor no consumo da mensagem e vem fazendo com que o público deixe de ser passivo e passe a ser participativo. Segundo Jenkins, “[...] a convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros” (p. 30).

Sendo assim, o autor compreende por convergência todo o fluxo de informações em variadas plataformas que mostram a interação do público com os meios de comunicação, envolvendo a narrativa e causando a colaboração ativa do público no enredo abordado. Esse processo é marcado por transformações que podem ir além da tecnologia. Abrangem o lado cultural e social dos indivíduos, sempre em busca de novas experiências através do material apresentado, construindo interações sociais por intermédio das informações recebidas e ressignificando o conteúdo em sua vida cotidiana.

Jenkins (2009) ainda destaca a forma como o público interage com as temáticas abordadas nos produtos, como filmes, séries, games, internet e tantas outras características comunicacionais através do conceito de “*Transmídia Storytelling*”. A Narrativa Transmídia acontece quando uma história se desdobra em múltiplas plataformas, fazendo com que ela não fique estática em um formato de apresentação. Cada formato determinado para a história nos diversos meios de mídia deve ser independente um dos outros, fazendo com que a narrativa apenas enriqueça com suas junções, acréscimos e adaptações que são disponibilizadas para trabalhar o enredo.

Durante a sua obra, Jenkins (2009) trabalha com o exemplo da Franquia *Matrix* (1999), que conta a história de Thomas Anderson, interpretado pelo ator Keanu Reeves, programador de computadores e *hacker*. Sob a identidade de Neo, a narrativa apresenta o protagonista inicialmente perturbado por sonhos em que ele está conectado a cabos. Sonho e realidade começam a se confundir diante do personagem, obrigando-o a duvidar de tudo que vê.

A franquia *Matrix* é um dos casos clássicos da Narrativa Transmídia, desenvolvendo-se em múltiplas plataformas com contribuições em todos os enredos

construídos. A Narrativa Transmídia é uma das questões chaves para a Convergência, uma realidade potencializada na interação.

No episódio de *Criminal Minds* escolhido para a análise, observamos como os personagens convergem entre as realidades e, a cada nova interação, a realidade virtual passa a estar mais presente na sua realidade cotidiana. Para Lévy (1999), “a ‘realidade virtual’, no sentido mais forte do termo, especifica um tipo particular de simulação interativa, na qual o explorador tem a sensação física de estar imerso na situação definida por um banco de dados”. O autor estabelece que,

[...] ao manter uma interação sensório-motora com o conteúdo de uma memória de computador, o explorador consegue a ilusão de uma ‘realidade’ na qual estaria mergulhado: aquela que é descrita pela memória digital. Na verdade, o explorador de uma realidade virtual não pode esquecer que o universo sensorial no qual está imerso é apenas virtual. (LÉVY, 1999, p. 71).

O autor continua ainda com uma afirmação que ressalta a importância de que “não podemos confundir a realidade virtual com a realidade cotidiana, da mesma forma como não podemos confundir um filme ou um jogo com a ‘verdadeira realidade’”. Tendo em vista as colocações de Lévy (1999) e observando o contexto de trama do episódio, podemos afirmar que há uma interação muito forte dos personagens com o *game* e que as realidades se convergem tanto que chega ao ponto de transposição de uma à outra. Ao mesmo tempo que eles se viam dentro do jogo, eles sentiram a necessidade de reprodução do *game* na realidade cotidiana.

Em seu trabalho, Lynn Alves (2003) explora o ambiente dos *screenagers*, termo que Rushkoff (1999) utiliza para se referir à geração que nasceu em meio a tecnologias e é capaz de dominá-la, passando pelo ambiente familiar, escolar e social, ela explora a interatividade dos jovens com as tecnologias, interatividade esta que não se limita ao simples clique no mouse, ou botão do controle remoto. Os jogos são cada vez mais interativos, dando ao jovem a sensação de mais poder. Alves (2003) nos traz o questionamento acerca da influência da violência virtual no mundo real.

Esses avatares, que permitem o exercício do faz-de-conta e uma maior interatividade, possibilitam às crianças e aos adolescentes aprender, se comunicar, formar relacionamentos, desenvolvendo habilidades motoras, lingüísticas e sociais, potencializando a construção de novos olhares, significados e significantes para a sociedade na qual estão inseridos. (ALVES, 2003, p. 139).

Os jovens trazem ao mundo real as experiências do mundo virtual, sendo este mundo responsável por criar identidades e definições sobre diversos assuntos, tais como: violência, relacionamentos e convivência social. Daí surge no imaginário dos jovens, ideias distintas da realidade, seja porque no jogo o mundo era melhor do que era no cotidiano, ou seja uma ideia de um mundo extremamente violento, como na vida virtual.

## **ANALISANDO A ROTA DO ÔNIBUS**

De acordo com Lévy (1999), a possibilidade de recombinar e reapropriar um material que é entregue ao receptor permite construir uma escala de avaliação sobre a interatividade do produto. Diante disso, este trabalho apresenta um estudo de caso baseado na análise de conteúdo do episódio 8, *The Wheels on the Bus*, da oitava temporada da série estadunidense *Criminal Minds* (2012).

A análise consiste em apontar os principais aspectos dos efeitos da Interação que foi desenvolvida durante o episódio, essencialmente a conexão entre o real e o virtual que foi estabelecida pelos personagens, demonstrando a potencialidade dos interlocutores projetarem o jogo para a realidade.

Compreendendo o enredo abordado ao longo do episódio, este estudo incorpora as cenas que demonstram os principais fatores ligados a violência dos personagens dentro do enredo. Atribuiu-se, de forma qualitativa, significação às cenas analisadas, levando em conta os instantes decisivos da trama, que apresentam alterações na interação dos personagens através da vivência do jogo.

Essa coleta de imagens das cenas apresentadas ao longo do episódio (ep.) “*The Wheels on the Bus*” é apresentada de forma simples. O exame sucessivo do ep. é executado a menção de análise, através de um estudo de caso básico, como tratado por Gil (1987, p. 140), “isso porque na maioria das pesquisas utiliza-se uma técnica básica para a obtenção de dados, embora outras técnicas possam ser utilizadas de forma complementar.”

Desta forma, a partir dos trechos reunidos da série, o estudo dialoga com os conceitos de Interatividade desenvolvidos por Alex Primo (2011), Pierre Lévy (1999), Henry Jenkins (2009) e Lynn Alves (2003), para denotar o comportamento dos personagens do episódio através do seu acesso a interatividade.

## "THE WHEELS ON THE BUS": POR ONDE SEGUE O ÔNIBUS

O episódio escolhido narra a história do sequestro de um ônibus escolar próximo à capital Washington D.C. Durante as investigações, a equipe da Unidade de Análise Comportamental, UAC, pertencente ao FBI, chega aos irmãos Matt Moore (David Gallagher) e Josh Moore (Andrew James Allen). Viciados em videogames, em particular no jogo *Gods of Combat* (GOC), e expulsos do “modo secreto, denominado ao longo do enredo de modo inferno” do jogo - fase de extrema violência - os dois jovens decidem criar sua versão real de GOC. Para isso, selecionam seus jogadores entre um grupo de adolescentes que frequentavam o coletivo e a partir do conteúdo apresentado em suas redes sociais eles traçaram o perfil dos personagens que foram utilizados neste jogo.

Na primeira cena estudada do episódio (20min 24s), o perfil dos personagens é traçado pela equipe da UAC. O critério estabelecido pelos membros do FBI é a associação do jogo virtual *Gods of Combat*, revelando uma obsessão à jogos.

Lévy (1999) afirma que os sistemas permitem que os exploradores do modelo, no caso, os jogadores, estejam em perfeita ilusão de interação imediata, tornando a experiência do jogo em uma vivência na sua realidade.

É essa imagem modificada do personagem reatualizado que modifica, em um segundo tempo lógico, o próprio espaço do jogo. Para envolver-se de verdade, o jogador deve projetar-se no personagem que o representa e, portanto, ao mesmo tempo, no campo de ameaças, forças e oportunidades em que vive, no mundo virtual comum. (LÉVY, 1999, p.80).



Imagem 01 - Momento 20 min. 24 s do episódio  
O perfil é traçado. Associações ao jogo são identificadas.

Os personagens Matt Moore (David Gallagher) e Josh Moore (Andrew James Allen) adquirem com o tempo de jogo um comportamento de pertencimento, adaptando e ressignificando toda a conjuntura de GOC a sua rotina, suprimindo a necessidade de

aventuras que eles perderam por conta da saída do modo inferno. Jenkins (2009) trabalha com o conceito de "*Lovemarks*", defendendo a apropriação da imagem da marca para a participação da rotina do consumidor/espectador. Desse modo, os irmãos Moore defenderam e conduziram toda a trama através do seu elo de ligação e comprometimento com o jogo *Gods of Combat*.

Sob esta ótica, os personagens foram expulsos do modo secreto - modo inferno - do jogo (23min 20s), fato que leva a reprodução real do jogo em seu cotidiano. O modo secreto de um jogo se configura por ser um nível mais avançado da história que ele propõe. De extrema dificuldade, essa fase do jogo é considerada um campo sem regras e uma abertura ainda maior à violência. Entretanto, a participação deles precisou ser interrompida pelo alto índice de hostilidade apresentado pelos jogadores, infringindo o próprio código de conduta do jogo.



Imagem 02 - Momento 23min 20s do episódio  
Os agentes descobrem o gatilho para a interação reativa.

Viciados em GOC e tendo o game como o único canal de comunicação entre os irmãos, eles decidem convergir o ambiente virtual para a realidade. Jenkins (2014) ressalta que o público procura aumentar o poder do conhecimento sobre o mundo cibernético e reconhecê-lo em si, fazendo a participação ser efetiva no seu cotidiano. O virtual, sob a ótica da transposição do jogo para a realidade, acaba por se tornar parte do real e não uma dimensão externa a ele.

Desse modo,

ubiquidade da informação, documentos interativos interconectados, telecomunicação recíproca e assíncrona em grupo e entre grupos” são “(...) características virtualizante e desterritorializante do ciberespaço”, prática que transforma essa realidade em vetor de um universo aberto. “Simetricamente, a

extensão de um novo espaço universal dilata o campo de ação dos processos de virtualização (LÉVY, 2010, p. 52).

Segundo Alex Primo (2011, p. 149), “Se um ato foge daquilo que era esperado previamente, ele pode ser ignorado e recusado no processo ou até mesmo acabar com a situação interativa, por se constituir em erro incontornável”. No instante 27min 53s do episódio, é apresentado ao público os problemas que são acarretados a partir do momento que a compulsão dos jogadores foge do controle.



Imagem 03 - Momento 27min 53s

A compulsão pelos jogos faz os personagens tornarem o virtual em real.

Eles consideram qualquer interferência um espelho da realidade. Isto é, inferências e comportamentos de um ambiente agressivo constroem a percepção do jogo, que para os irmãos é o reflexo da realidade. Sem medir esforços para alcançar o objetivo do jogo, a interferência da UAC acaba por se tornar mais um desafio a ser vencido, o que se transforma em uma peça importante no campo real.

Para os irmãos, o jogo sempre representou a união entre eles, seja na sala de casa, seja a quilômetros de distância, após a separação dos pais. Quando podiam estar juntos mesma casa, o jogo servia de fuga de uma realidade agressiva entre os pais dos garotos.



Imagem 04 - Momento 29min 21s

“O elo de ligação entre os jogadores é estabelecido. A união fraternal é levada ao mundo virtual.”

Durante a cena apresentada em 29min 21s, foi possível perceber que o jogo é extremamente violento e que isso cercou os garotos de referências hostis. É difícil detectar qualquer sinal de afetividade entre eles, pois tudo se trata apenas de um jogo, no qual os participantes devem buscar a vitória. Essa busca incessante da vitória através da violência possibilita para eles a sensação de completude que tentam buscar ao longo de suas vidas.

A violência vende por favorecer um efeito terapêutico, possibilitando aos sujeitos uma catarse, na medida em que canalizam os seus medos, desejos e frustrações no outro, identificando-se ora com o vencedor ou perdedor das batalhas. Visto desta forma, a violência passa a ser considerada de forma construtiva, como motor propulsor do desenvolvimento. (ALVES, 2003, p. 441).



Imagem 05 - Momento 25min 30s e 29min42s

Addyson Jones incorpora a personagem que foi determinada para ela seguir no jogo: mata um dos colegas e ameaça outro.

A personagem Addyson Jones (Brittany Curran), escolhida como uma das jogadoras pelo irmão Josh, acaba por assumir um papel interessante durante a trama. Ela é como a metáfora da escalada da violência vivida pelos irmãos desde a infância e apresentada ao longo do episódio. Na cena 25min 30s, ela é instigada a matar um dos seus colegas a partir de uma ordem dada por um dos irmãos que controlam o jogo no qual ela está inserida. A situação em que a Adysson se encontra junto com seu colega é a de que só um dos dois pode sobreviver, entretanto a adolescente é mais rápida. Logo ela incorpora uma personalidade que não estava introduzida em seu cotidiano. Primo (2007) afirma que essa situação ocorre quando é modificado o padrão dos relacionamentos perante a sua atuação/participação na relação.

Além de participarem da definição de suas relações, os participantes também são definidos pelos relacionamentos. Isto é, as relações afetam os seus participantes, como também os relacionamentos futuros (mas, claro, o impacto não será o mesmo em cada participante, tendo em vista as suas singularidades). (PRIMO, 2007, p. 103).

Essa nova personalidade assumida pela personagem mostra que o desespero em tentar se manter viva a fez reproduzir as ações e reações vividas no cotidiano dos seus sequestradores. Antes de apropriar-se deste comportamento, ela hesitou no ato. Entretanto, após assimilar o que a fez permanecer com vida, ela perpetuou o comportamento defensivo com outro personagem da história.

Ao final do episódio, após a abordagem da equipe do FBI contra os irmãos, um dos personagens, Josh Moore (Andrew James Allen) é preso e vê o corpo do irmão ser levado pela perícia, logo após a ação da UAC. Em seguida constata o fato dele ser o grande vencedor do jogo, não o irmão, que está morto. Não existe tristeza ou dor pelo fato. “A questão gira em torno do outro lado da moeda, isto é, se as tecnologias da inteligência potencializam transformações cognitivas, certamente provocam mudanças nos aspectos sociais e afetivos.” (ALVES, 2003, p. 440).

Este tipo de pertencimento ao que eles construíram no mundo virtual é caracterizado por Lynn Alves (2003) como a elaboração do herói, que está acima de tudo e é o que importa para quem exerce a interação. Neste caso, o que importava era quem estava na frente do outro, ganhando o jogo, que para eles, era o seu maior herói.

O herói aqui é compreendido como aquele que é capaz de vencer o mal por intermédio do bem, tornando-se reconhecido, valorizado, respeitado, o centro das atenções por ter ganho as imaginárias batalhas, constituindo-se, assim, num mito, entre os seus iguais, o que faz ressignificar e fortalecer a sua auto-estima. É interessante salientar que os próprios conceitos tradicionais de “mal” e “bem” são ressignificados a partir de alguns jogos. (ALVES, 2003, p. 439).

Entre os personagens irmãos, contudo, não se vê o desejo de fazer o que é presumivelmente certo. O grande objetivo do jogo é vencer. A vitória é obtida através da morte dos rivais. Quando os adolescentes questionam as ordens dos irmãos ou demonstram medo, são punidos com a morte. O “respeito” é obtido através do medo que a violência provoca. “É possível que, em casos assim, a tecnologia funcione como uma

válvula de escape, liberando questões intrínsecas aos sujeitos e que precisam ser resolvidas. ” (ALVES, 2003, p. 446).

Esse comportamento demonstra a simbologia que foi atribuída pelos personagens em relação ao jogo e como isso interferiu em suas vidas. Como a interação que foi efetiva entre o real e o virtual transpareceu um comportamento desconhecido até mesmo pelos personagens.

## CONSIDERAÇÕES

A interatividade que a era da informação inaugurou entre nós permitiu que novas possibilidades fossem empreendidas pelo humano. As possibilidades de trocas coletivas foi revolucionando ao se ampliar o campo de ação entre emissor e receptor - papéis exercidos a um só tempo pelos sujeitos sociais.

Os aspectos privilegiados dentro do processo interativo, como a imersão e a exploração, expostos no episódio analisado, reincorporam a hierarquia do real para satisfazer as demandas geradas por esta nova modalidade de diálogo digital. “*The Wheels on the Bus*” extrapola esse conceito ao expor o espectador a uma nova possibilidade: a interação já não é mais mediada pela máquina. A cadeia hierárquica é rompida. Ambientes reais e virtuais já não se completam ou se separam. Na verdade, o que se cria é um entendimento ficcional da realidade social, mediada pelas vivências nos ambientes virtuais.

Contudo, os cenários que *Criminal Minds* apresenta neste episódio são tramados pela violência de um game, jogado por dois irmãos que vêm, desde a infância, lidando com essa realidade hostil dentro da própria casa, através de seus pais. O debate aberto pela presença dos jogos violentos no cotidiano de crianças e adolescentes ainda não parece compreender que já não existe separação entre a violência fantástica e a violência real. Isso é demonstrado na agressividade extrema presente no episódio analisado e ainda retrata outras implicações, como a falta de conexão com o mundo real, afetos, limites e potencialidades, além do cuidado e respeito pelo outro.

Assim, os personagens principais, os irmãos Moore, acabaram por despertar novas reações através da interação entre o real e o virtual que não imaginavam ser

possível. Interação esta que interferiu em outras pessoas nas quais eles envolveram na trama, causando e criando muito mais pontos de violência por meio da interação mútua. Portanto, as realidades se interligam e convergem tornando assim cada vez mais comum a transposição entre elas.

## REFERÊNCIAS

ALVES, L. R. G. Jogos eletrônicos e violência: desvendando o imaginário dos screenagers. **Revista FAEBA**, Salvador, v. 11, 2003. pp. 437-446.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª ed. São Paulo: Editoras Atlas S.A.,1987.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução Susana L. de Alexandria. 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2009.

\_\_\_\_\_. **Cultura da Conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável**. Henry Jenkins, Sam Ford e Joshua Green. Tradução Patrícia Arnaud. São Paulo: Aleph, 2014.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura,**