



## **VIOLÊNCIA NOS GAMES:**

primeira tese do programa de Comunicação e Cultura da Uniso estuda os significados desse produto midiático

## **VIDEOGAME VIOLENCE:**

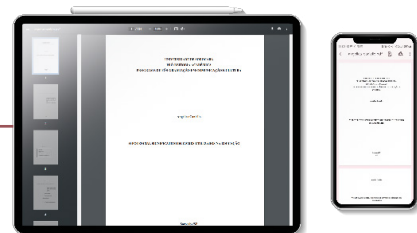
first doctoral dissertation defended at Uniso's graduate program in Communication and Culture explored the constructed meanings within this medium

Por/By: Édison Trombeta  
Foto/Photo: Fernando Rezende

A professora doutora Angelica Caniello, que realizou pesquisa sobre violência nos games  
Professor Angelica Caniello, whose research was focused on videogame violence

No universo dos jogos eletrônicos, a professora da Universidade de Sorocaba (Uniso) Angelica Caniello optou por mergulhar nas camadas dos bastidores da cultura dos games que contêm violência. Além de professora da Instituição, ela é egressa do doutorado no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, onde, em 2022, defendeu a tese “Violência nos games: os efeitos de sentido no discurso dos jogadores”, sob a orientação da professora doutora Luciana Coutinho Pagliarini de Souza.

A tese é, de certa forma, uma continuidade da **DISSERTAÇÃO DE CANIELLO**, defendida no mesmo Programa em 2014, sobre *games* voltados para a educação. Na dissertação, intitulada “O potencial significativo de games utilizados na educação”, a autora destacou que os *games* proporcionam experiências que podem ser proveitosas para aprendizagem, por meio de interação e ludicidade. A partir do seu uso, o aluno pode ser um agente ativo no seu processo de aprendizagem, além de produtor e multiplicador de novos conhecimentos.



A dissertação pode ser acessada na íntegra (em português) por meio do QR code:

The full thesis (in Portuguese) can be accessed through the QR code:



Na continuidade do estudo, agora já sob outra perspectiva, Caniello revela não apenas uma incursão acadêmica, mas uma imersão em um campo que transcende a simples diversão. A autora confessa que não é jogadora, mas gosta de explorar o cenário: “os pontos que me atraem no universo *game* são os bastidores, a sua linguagem hipermediática que potencializa a significação, além das implicações socioculturais. Estes

When it comes to the broad realm of electronic gaming, professor Angélica Caniello, who is a faculty member at Uniso, chose to delve deep into the culture behind those specific titles that involve violence. In addition to lecturing at some of the university’s undergraduate programs, she is also an alumnus of Uniso’s graduate program in Communication and Culture, where, in 2022, she defended the doctoral dissertation titled “Videogame violence: Effects of meaning in players’ discourse” (translated from Portuguese), which was advised by professor Luciana Coutinho Pagliarini de Souza.

In a way, Caniello’s dissertation is a continuation of her **MASTER’S THESIS**, defended in the same program back in 2014, which focused on educational games. In the thesis, titled “The potential meanings of educational games” (also translated from Portuguese), she emphasized the fact that games provide experiences that can be beneficial when it comes to learning through playfulness and interaction. While making use of them, students can ideally become active agents in their learning process, as well as producers and disseminators of new knowledge.

In this new study that served as follow-up to her original research, now from a different perspective, Caniello explored not only new layers of academic immersion, but also a field that goes way beyond mere entertainment. The researcher confesses that although she is not a gamer herself, she enjoys exploring the gaming culture: “What attracts me to the universe of gaming is the behind-the-scenes, its hypermedia language that enhances

aspectos estão em sintonia com a minha formação acadêmica, em Comunicação e em Sociologia. Daí o meu envolvimento com o estudo dessa mídia, capaz de provocar ações e reações de grande impacto na sociedade”.

Dentro do panorama dos jogos *online*, a pesquisadora destaca a distinção entre os “casuais” e os “não casuais”. Os primeiros, representados por aplicativos populares de celular, oferecem entretenimento sem exigir assiduidade ou habilidades excepcionais. Já os “não casuais”, muitas vezes caracterizados por conteúdo violento, competições acirradas e a presença dos *hardcore gamers*. Caniello destaca que estes são os que “se reúnem em *fandoms* e participam de fóruns de discussão, redes sociais, blogs, canais de YouTube, na **TWITCH**, entre outros ambientes. Alguns desses jogos compõem campeonatos eletrônicos (ou *e-Sports*), que possuem clubes de torcedores e certos membros se tornam celebridades, da mesma forma como acontece em campeonatos de futebol e outros esportes mais tradicionais”.



Twitch é um serviço de *streaming* de vídeo ao vivo voltado principalmente a conteúdos de videogame, com transmissão de competições, além de músicas e outros elementos

Twitch is a video live-streaming service that focuses primarily on videogame-related content, including competitions, music, and other elements

Embora os jogos de conteúdo violento enfrentem críticas frequentes por seu suposto potencial de estimular práticas violentas, Caniello direcionou seu estudo para o processo discursivo. A pergunta que orientou a pesquisa foi: “Quais sentidos são produzidos pelos discursos dos jogadores de *games* de conteúdo violento?”.

the construction of meaning, as well as its socio-cultural implications. These aspects resonate with my academic background in Communication and Sociology. This is the very origin of my involvement with the study of this medium, which is capable of provoking significant impacts on society.”

The researcher highlights the distinction between ‘casual’ and ‘non-casual’ games within the scene of online gaming. The former, exemplified by popular mobile applications, offer entertainment without requiring regularity or exceptional skills. On the other hand, ‘non-casual’ games are the ones often characterized by violent content, intense competition, and the presence of the so-called hardcore gamers. Caniello points out that these are the individuals who “gather in *fandoms* and take part in discussion forums, social networks, blogs, YouTube channels, on **TWITCH**, among other online environments. Some of these games have their own electronic championships (which makes them *e-Sports*), as well as their own fan clubs. Certain members even become celebrities, much like what happens in soccer and other traditional sports.”

Even though games that include violence often face criticism for their alleged potential to stimulate violent behavior, Caniello did not focus on that, but directed her research towards the study of discourse. The question she intended to answer was: “What meanings do the players of violent games produce with their discourse?”.

Para responder a este questionamento, a pesquisa utilizou de Análise do Discurso de linha francesa. Foram levados em conta *tweets* postados em março de 2019, após fato que envolveu a comunidade. O *game Counter-Strike*, que é um jogo *online multiplayer* de **TIRO EM PRIMEIRA PESSOA**, também figurou como um *corpus* na exploração do objeto da pesquisa, tanto a partir de um produto midiático produzido por uma fã do jogo e direcionado à comunidade quanto partindo de conversas ocorridas durante partidas.

In order to answer this question, the researcher employed French Discourse Analysis. She considered a set of tweets posted in March 2019, following an event that stirred the community. Besides that, she also used the game Counter-Strike—which is an online multiplayer **FIRST-PERSON SHOOTER**—as a corpus to explore her subject, through the analysis of a media product aimed at the community and created by a fan of the game, as well as conversations that took place during online matches.



Nos games em primeira pessoa, o jogador enxerga a partir do ponto de vista do protagonista  
When it comes to first-person games, what the player sees is the character's point of view

Os resultados revelam que a violência emerge como um forte agregador nas comunidades de *gamers*. Não se trata dos significados negativos atribuídos no mundo “real”, mas de uma normalização e uma ressignificação construídas pelos próprios jogadores. Segundo Caniello, eles “passam a associar violência a algo positivo, acentuado pelo valor simbólico de objetos associados à força e à potência, e que leva à catarse, à consagração e ao reconhecimento na comunidade de pertencimento”.

Assim, a pesquisa contribui para a compreensão de como a violência nos *games* é percebida e significada pelos jogadores a partir de seus próprios discursos. Longe de discutir sobre eventuais causas e consequências de âmbito psíquico, a intenção foi revelar nuances que transcendem as fronteiras digitais e ecoam na complexidade das emoções humanas. A autora destaca também que o objetivo também não foi “entrar no debate, muito recorrente nas mídias, sobre se os *games* de conteúdo violento tornam as pessoas mais violentas” — o que pode ser explorado em futuras pesquisas.

A banca examinadora do doutorado contou com a participação dos professores doutores Felipe Tavares Paes Lopes, Maria Ogécia Drigo, Arlete dos Santos Petry e Lucia Santaella, além da própria orientadora do trabalho. Santaella, destaca Caniello, é uma das referências mais relevantes da área da comunicação.

The results reveal that violence emerges as a strong bonding factor in gaming communities. It is not about the negative meanings attributed to violence in the “real” world though, but rather a process of normalization and redefinition that is conducted by the players themselves. According to Caniello, they “begin to associate violence with something positive, accentuated by the symbolic value of objects related to strength and power, which leads to catharsis, endorsement, and recognition within the community.”

In this sense, the research contributes to the understanding of how videogame violence is perceived and signified by players through discourses of their own. Far from discussing potential psychological causes and consequences, the intention was to reveal nuances that transcend digital boundaries and resonate within the complexity of human emotions. The author also emphasizes that her goal was not to “engage in the recurring media debate about whether violent content games make people more violent or not”—which could be explored in upcoming studies.

The dissertation examining board was composed by professors Felipe Tavares Paes Lopes, Maria Ogécia Drigo, Arlete dos Santos Petry, and Lucia Santaella, in addition to the research advisor. Caniello emphasizes that Santaella is one of the most relevant Brazilian theorists when it comes to the field of Communication.

Com base na dissertação “Violência nos Games: Os efeitos de sentido no discurso dos jogadores”, do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba (Uniso), com orientação da professora doutora Luciana Coutinho Pagliarini de Souza e aprovada em 22 de fevereiro de 2022.

Acesse o texto completo da pesquisa (em português):  
Follow the link to access the full text of the original research (in Portuguese):

