

## Jogos eletrônicos e violência: o retorno

📅 15 de setembro de 2009 👤 Administrador 💬 1 Comentário

*Lynn Rosalina Gama Alves possui graduação em Pedagogia pela Faculdade de Educação da Bahia (1985), Mestrado (1998) e Doutorado (2004) em Educação pela Universidade Federal da Bahia. O Pós-doutorado foi na área de Jogos eletrônicos e aprendizagem pela Università degli Studi di Torino, na Itália. Atualmente é professora adjunta e pesquisadora do SENAI -CIMATEC- Departamento Regional da Bahia (Núcleo de Modelagem Computacional) e da Universidade do Estado da Bahia. Tem experiência na área de Educação, realizando investigações sobre os seguintes temas: jogos eletrônicos, interatividade, ensino online e educação. Coordena os projetos de pesquisa e desenvolvimento em jogos digitais: a) Tríade – mediando o processo ensino-aprendizagem da História (FINEP/FAPESB/UNEB); b) Búzios: ecos da liberdade (FAPESB). As produções do grupo de pesquisa encontram-se disponíveis na URL: [www.comunidadesvirtuais.pro.br](http://www.comunidadesvirtuais.pro.br)*

### Resumo:

O presente artigo retoma a discussão em torno da relação de causa e efeito dos jogos eletrônicos e comportamentos hediondos. Mediante a interlocução com a psicanálise, com a saúde coletiva, comunicação e outros aportes, apresentamos um olhar diferenciado para este debate. Assim, neste artigo os jogos eletrônicos passam a ser compreendidos como espaços de aprendizagem nos quais são possíveis elaborar medos, angústias, sentimentos agressivos, como em uma catarse.

Os jogos eletrônicos vem a cada dia ocupando maior espaço em diferentes segmentos da sociedade contemporânea. Contudo, ainda despertam por parte dos pais, especialistas, educadores e profissionais da mídia, um olhar maniqueísta, quase sempre sendo responsabilizados por comportamentos hediondos e que envolvem atos violentos contra a sociedade e/ou os semelhantes.

Esta leitura linear, reducionista e acrítica limita-se a um olhar de causa e efeito sobre o epifenômeno que é a violência. A violência se constitui em um fenômeno complexo que envolve, ao mesmo tempo, questões sociais, econômicas, culturais, políticas e afetivas.

A violência compreendida aqui neste texto como uma forma de expressão, uma linguagem construída pelos sujeitos mediante a sua imersão na cultura e à sua interação com os pares e com diferentes instrumentos e signos, é analisada e estudada por distintos pesquisadores que constroem diferentes olhares para explicar este fenômeno[1]. Portanto, não cabem leituras simplistas para justificar quaisquer tipos de comportamentos violentos. Desta forma, para pensar, refletir e analisar os comportamentos de crianças, jovens e até mesmo adultos que se apresentam de forma violenta, é fundamental contextualizar, principalmente, se a notícia vem responsabilizando as mídias e especialmente os jogos eletrônicos como responsáveis pelos comportamentos hediondos.

A transposição da tela para a vida real não é um comportamento tão simples, portanto, exige uma leitura aprofundada e crítica. Assim, aqueles sujeitos que fazem uma transposição da tela para a vida real estão sinalizando que algo não vai bem com eles, que precisam de ajuda, pois o problema está relacionado com a estrutura psíquica destes sujeitos e não com o jogo e/ ou qualquer tipo de mídia. A violência neste caso se constitui em uma forma de dizer, de sinalizar que algo não vai bem com o sujeito, que precisa de uma escuta e acompanhamento diferenciado com um especialista.

Os jogos eletrônicos se constituem em espaços de aprendizagem nos quais os jogadores podem exercer diferentes habilidades e vivenciar distintas emoções por possibilitarem a catarse de energia e/ou sentimentos que os angustia, mas a passagem para o cotidiano não é uma relação de causa e efeito, uma equação tão simples, isto é, jogos violentos = comportamentos violentos.

As pesquisas em torno dos jogos e a violência podem ser divididas em dois grupos. No primeiro grupo, temos os estudos realizados principalmente na década de oitenta, das áreas de sociologia, psicologia, entre outras que defendem a idéia de que a violência dos medias ensinam os observadores como agredir. Em contraponto a esta perspectiva, temos a teoria da catarse que compreende que estes meios podem ser úteis para liberar as energias reprimidas. (KIRRIEMUIR E MCFARLANE, 2004).

Assim, compreendendo os jogos como espaços de resignificação que possibilitam aos *gamers* elaborar seus medos, perdas, enfim, diferentes emoções sem transpor o limite da tela, defendemos a perspectiva de que estes elementos midiáticos atuam *locus* para catarse.

A palavra catarse tem origem no grego *kátharsis* e significa purgação, purificação, limpeza, um efeito que provoca a conscientização de uma lembrança fortemente emocional e/ou traumatizante até então reprimida<sup>[2]</sup>.

O conceito de Catarse foi atribuído originalmente a Aristóteles que

“ [...] argumentava que algumas emoções podiam ser liberadas ao experimentá-las e citava as tragédias clássicas do teatro grego como exemplos de purgação do temor e pesar. [...] A hipótese da catarse se estendeu para incluir a liberação emocional supostamente obtida não só por observação dos dramas, mas também por recordar e reviver eventos passados através da expressão das emoções e de diversas ações (SÍLBERMAN E LIRA, 2000, p. 200-201).

Na Grécia antiga, o termo era compreendido como o despertar de *eleos* (piedade) e *phobos* (temor) pela ação representativa (a tragédia); um processo de identificação que acarretaria numa economia de afetos, num estado de purificação do ser (calma). Desenvolveu-se como método no período de 1880/1895 quando a terapia psicanalítica utilizava a hipnose no processo de tratamento (SANTOS, 2003, p. 12).

Na perspectiva de Laplanche e Pontalis, trata-se de um método de psicoterapia em que o efeito visado é a purgação (*catharsis*), uma descarga adequada dos afetos patogênicos ligados a acontecimentos traumáticos; uma *ab-reação*, ou seja, uma descarga emocional, uma liberação desse afeto que faz sintoma (satisfações substitutivas) no sujeito (1992, p. 60).

Esta reminiscência pode ser elaborada de diferentes formas, isto é, através de um processo de análise no qual o sujeito resignifica a emoção pela fala, pelo choro, pela representação da situação vivida anteriormente ou por meio dos elementos midiáticos. Estes espaços se constituem em *locus* de atualização de sentimentos que nem sempre podem ser vivenciados no contexto social, o qual estabelece limites que inibem determinadas manifestações. Ao se defrontar com situações de conflito, de perda, de dor, de violência, o indivíduo pode repetir, recordar e elaborar as suas emoções, processos fundamentais, segundo a psicanálise, para significar os afetos (FREUD, 1976, p. 168).

Portanto, a interação com cenas e imagens promotoras de tais sentimentos não resulta, necessariamente, na repetição mecânica destes afetos no cenário social, mas na resignificação destas emoções em um espaço previamente definido, sem atingir os semelhantes.

No que se refere aos comportamentos violentos e agressivos que cotidianamente são veiculados pela mídia, a teoria da catarse na área de comunicação argumenta que a violência na mídia cumpre uma função social: satisfazer e canalizar instintos violentos reprimidos, de modo que não transcendam de cada indivíduo e não perturbem a boa marcha social. Logo, o efeito terapêutico consiste em que, graças à contemplação de cenas violentas na mídia, o indivíduo pode desenvolver suas fantasias pessoais canalizando toda a carga de instintos agressivos, reduzindo, assim, qualquer dose de violência na vida real (SÍLBERMAN; LIRA, 2000, p. 210). Por conseguinte, as mídias se convertem em agentes canalizadores de comportamentos violentos e agressivos.

Nesta perspectiva, os jogos eletrônicos, independente dos seus conteúdos, se constituem em espaços de catarse nos quais os sujeitos podem resignificar seus diferentes medos, anseios, desejos, sentimentos agressivos ou não, visto que

“ nos jogos temos a oportunidade de representar nossa relação básica com o mundo: nosso desejo de superar as adversidades, de sobreviver as derrotas inevitáveis, de dar forma a nosso entorno, de dominar a complexidade e de fazer com que as nossas vidas se encaixem como quebra-cabeças (MURRAY, 1999, p. 156).

Essa experiência pode ser vivenciada em jogos *on line*, como os MOOS e MUDS, nos quais os participantes podem no mundo virtual construir diferentes personagens e narrativas exercendo o poder da palavra por meio do teclado e dando um novo significado às situações do cotidiano.

A diferença entre os MUDS e os MOOS está no fato de que no primeiro, o participante constrói o mundo virtual utilizando a escrita e, no segundo, pode utilizar os recursos gráficos, a interface WWW.

Os MUDS – Masmorras para Multiutilizadores – são originários dos jogos de desempenho de papéis cara a cara, como o *Dungeons and Dragons*, que surgiram no início dos anos setenta, marcando um lugar singular na cultura dos games. Este jogo conta à história de um senhor que era dono das masmorras e criava mundos nos quais os jogadores poderiam adotar identidades fictícias e interpretar aventuras

criava mundos nos quais os jogadores poderiam adotar identidades ficcionais e interpretar aventuras complexas. Com regras bem definidas que incluem magias, labirintos povoados de monstros, elfos – personagens que permeiam os livros de Tolkien –, o game atraía e fascinava os jogadores que tinham as suas vidas definidas mediante o lançamento de dados. Com a emergência da cultura do computador,

“ O termo “masmorra” permaneceu na cultura da alta tecnologia para designar um lugar virtual. Assim, quando eram criados espaços virtuais que muitos utilizadores de computadores podiam partilhar e onde podiam colaborar uns com os outros, tais espaços eram incluídos na categoria de “Multi-User Dungeons” (Masmorras para Multiutilizadores) ou MUDs, um novo tipo de realidade virtual social (TURKLE, 1997, p. 266)

Assim, esses jogos caracterizam comunidades virtuais nas quais os internautas representam diferentes papéis que trafegavam do real para o imaginário, atuando, muitas vezes, como espaços de ressignificação e aprendizagem para os seus usuários, como aponta Turkle:

“ A um dado nível, o computador é uma ferramenta. Ajuda-nos a escrever, a gerir as nossas contas bancárias e a comunicar com outras pessoas. Mas, para, além disso, o computador oferece-nos tanto novos modelos da mente como um novo meio no qual podemos projetar as nossas idéias e fantasias. Nestes últimos tempos, o computador tornou-se algo mais do que um misto de ferramenta e espelho: temos agora a possibilidade de passar para o outro lado do espelho. Estamos a aprender a viver em mundos virtuais. Por vezes, é sozinho que navegamos em oceanos virtuais, desvendamos mistérios virtuais e projetamos arranha-céus virtuais. Porém, cada vez mais, quando atravessamos o espelho, deparamos-nos outras pessoas (TURKLE, 1997, p.11-12).

Enfrentar nos jogos eletrônicos o desafio de matar o adversário para sobreviver e ganhar a partida utilizando carro, bomba, arma de fogo, não implica em uma transposição destes comportamentos para a vida real, mas, por meio das imagens ficcionais e reais, o sujeito elabora

“ suas perdas, materializa seus desejos, compartilha a vida animal, muda de tamanho, liberta-se da gravidade, fica invisível e, assim, comanda o universo por meio de sua onipotência. Dessa forma, ela [ele] realiza todos os seus desejos e as suas necessidades (PACHECO, 1998, p. 34).

E, para Murray,

“ quanto mais construtivo for o ambiente da história, mais oportunidades oferecerão para ser algo mais que a repetição de padrões destrutivos. O objetivo dos ambientes maduros de ficção não é de excluir o material antisocial, senão incluí-lo de modo que o usuário possa enfrentar a ele, dando-lhe forma e trabalho (1999, p.184).

Logo, a reprodução de comportamentos violentos não passa pela imitação mecânica destes modelos, muitas vezes, alheio ao desejo dos sujeitos. Perceber a violência dentro dessa lógica implica em compreender a aprendizagem social na perspectiva skinneriana, como se a conduta pudesse ser adquirida a partir de referenciais impostos de fora para dentro, sem considerar a subjetividade dos sujeitos e as causas estruturais, delinqüenciais ou de resistência que promovem o aumento da violência.

Considerando que a violência pode se constituir em uma forma de dizer, em uma linguagem, os grupos tendem a se identificar com os seus iguais, seus pares, e podem repetir comportamentos semelhantes, ecoando, assim, as suas diferentes insatisfações. Rocha sinaliza para a possibilidade de a linguagem da violência se tornar um dialeto, transformando-se

“ em algo que só os que a praticam de fato conhecem e entendem, e, mais ainda, algo que lhes oferece uma marca de “distinção”. O que me parece surpreendente, voltando ao exemplo da criminalidade organizada, é a capacidade deste padrão sociolinguístico, mesmo sendo hermético, fechado, impermeável, se espalhar para além de seus “muros”, de seu campo de domínio estrito, tornando-se, talvez como um significante puro, um padrão a ser adotado pelos membros de outras “tribos”, por soldados de outros combates (1997, p. 261).

Os jovens criam diferentes dialetos que se configuram em senhas de acesso ao grupo, estabelecendo rituais para entrada e manutenção nas galeras. Os trotes aplicados aos calouros das universidades se constituem em um exemplo corriqueiro desses rituais que normalmente envolvem os indivíduos de classe média e alta. Dentro desta perspectiva, a realização de atos de violência por estes sujeitos pode ser compreendida como o prazer de ser visto e aceito, de fazer parte de uma tribo, de ser respeitado. A linha que separa a delinqüência para a simples necessidade de ser aceito em um grupo se delinea de forma tênue.

Para Minayo, a delinqüência não se constitui necessariamente em uma patologia e se alimenta “das

para mimayo, a delinqüência não se constitui necessariamente em uma patologia e se alimenta das desigualdades sociais, da alienação dos indivíduos, da desvalorização das normas e valores morais, do culto à força e ao machismo, do desejo de lucro fácil e da perda das referências culturais” (1990, p. 290). Todavia, os comportamentos violentos provocados pelos jovens que se enquadram no perfil acima trazem à tona a questão da delinqüência gerada por questões familiares. Sujeitos que adotam comportamentos denominados delinqüentes por ausência da lei, da função paterna ou por uma imensa necessidade de chamar a atenção das figuras parentais.

Esta lei ou contrato diz respeito ao direito que todo sujeito tem de ocupar um lugar irreversível na cadeia das gerações e uma posição em face das diferenças dos sexos, conforme o sistema de regras que ordena seu meio sócio-cultural. O que equivale a dizer que, a todo sujeito, é assegurado o direito a uma identidade compatível com o investimento erótico de sua vida e de sua história e com o investimento do próprio sistema de regras. Esta identidade é que garante a transmissão desse direito às gerações futuras e a obediência às suas leis no tempo presente, condições necessárias à sobrevivência do sujeito e do grupo social (COSTA, 1984, p. 103).

Pereira (1997, p. 141) registra a existência de uma crise familiar que não se manifesta somente na classe alta e média, mas, principalmente, na de menor poder aquisitivo, atingida pelo somatório de injúrias sociais. Questões como a efemeridade das uniões maritais e dos parceiros sexuais, bem como a necessidade emergente das mulheres de assumirem cada vez mais a responsabilidade pelo sustento físico e emocional da família, implicando, muitas vezes, na ausência da figura paterna ou de seu substituto – que deveria instaurar a lei, o limite, a censura –, tem resultado em situação de total permissividade que repercute nas diferentes instâncias sociais, expondo sujeitos aos riscos da delinqüência e da estruturação de personalidades psicopatas.

Lucas realizou uma pesquisa que aponta como causas da violência na adolescência os seguintes aspectos (sic):

“ a) Violência que emana do ambiente doméstico quando as famílias são forçadas a viver na miséria como resultado de alterações demográficas em grande escala, migração ou discriminação étnica e racial.

b) Existência de más condições para a criação dos filhos, quando as crianças são repetidamente expostas à violência doméstica, quando os próprios filhos são vítimas de abuso e quando as crianças não têm supervisão dia após dia.

c) A violência também pode infiltrar-se nas escolas, quando a comunidade se desintegra, quando a reestruturação deixa um vácuo em seu rastro, quando as crianças carecem de modelos pró-sociais para tomar como exemplo, em função do longo tempo de desemprego e da pouca perspectiva de um futuro estável e produtivo. (1999, p. 28).

Assis e Souza (1999, p. 140), em uma pesquisa feita com jovens infratores e não-infratores, concluíram que uma relação familiar conflituosa pode promover o envolvimento dos adolescentes com drogas, o que pode estimular a entrada no mundo infracional. Estes sujeitos aprendem, desde cedo – primeiro por imitação e depois por assimilação e acomodação –, a linguagem que permeia as suas relações familiares: a linguagem da violência. Arrisco a dizer que aqui a imitação é concebida na perspectiva de

Vygotsky (1994) que se diferencia de Skinner (1998) na medida em que não se constitui em uma mera cópia da realidade, de um modelo, mas na reconstrução individual daquilo que é observado no coletivo.

Contudo, não podemos deixar de ressaltar a banalização e naturalização da violência em suportes digitais que, segundo Smith, ensinam que a

“ violência é engraçada, é divertida, é fonte de sucesso, é a primeira escolha do herói, é indolor, é sem culpa, é recompensadora. [...] Se você olhar as crianças pequenas assistindo ao seu primeiro desenho, verá que elas literalmente aprendem quando rir. Rir não é uma resposta natural à violência. Mas elas aprendem, porque as outras crianças em volta delas riem. Porque há uma seqüência de riso, porque há música que lhes diz quando rir (apud PROVENZO 2001, p.172).

Portanto, a crítica que se faz aos conteúdos violentos das imagens da TV e/ou videogames se relaciona com a possibilidade de tornar o espectador e/ou gamer indiferente às situações nas quais os indivíduos são vítimas de atos violentos, bem como a simplificação da resolução de conflitos mediante a agressão física.

Os jogos eletrônicos, com suas diferentes possibilidades de imersão, permitem aos usuários vivenciar situações que não podem ser concretizadas no seu cotidiano, exigindo tomada de decisão, planejamento, desenvolvimento de estratégias e antecipações que vão além do aspecto cognitivo. É

possível elaborar perdas, medos e outras emoções e sentimentos sem correr riscos.

Neste contexto, ainda é importante lembrar que a origem dos computadores e a utilização das diferentes tecnologias digitais e telemáticas tem transformado completamente o modo de fazer a guerra. Inclusive, alguns jogos digitais, a exemplo do América's Army, foram utilizados para treinamento militar (LEVIS, 2003). Levis citando Gómez Cañete afirma que "muitos jogos eletrônicos participam desta cultura armamentista, hegemônica e global, baseada no fetichismo aos sistemas de armas avançadas apresentando a violência como algo divertido. Com isto, não fazem mais que adaptar e refletir valores dominantes em nossa cultura".

Assim, como produto cultural, as narrativas dos jogos eletrônicos podem reproduzir conteúdos presente na sociedade, mas é importante ressaltar que a interação com estes diferentes conteúdos e em especial, os relacionados com a violência, não resultam em comportamentos agressivos com outros sujeitos, mas propiciam a elaboração dos aspectos subjetivos de cada indivíduo na medida em que os jogos se constituem em espaços de cartase, nos quais a violência é uma linguagem, uma forma de dizer o não dito.

Estes espaços podem se constituir também em comunidades de aprendizagem nas quais é possível intercambiar diferentes saberes.

Portanto, a aprendizagem que é construída em interação com os games não se constitui em uma mera cópia mecânica das situações vivenciadas, mas na ressignificação que os jogadores fazem das imagens e ações presentes nos conteúdos dos jogos eletrônicos, mediante os seus modelos de aprendizagem construídos ao longo da sua estruturação como sujeito.

Convido, assim, aos leitores a aprofundar a discussão em torno da categoria violência compreendendo-a de uma forma sistêmica e articulada com distintos aspectos, evitando leituras reducionistas em relação a este fenômeno.

## Referências

ASSIS, S. G. de; SOUZA, E. R. Criando Caim e Abel – pensando a prevenção da Infração juvenil. **CIÊNCIAS E SAÚDE COLETIVA. Abrasco - Associação Brasileira de Pós-Graduação em Saúde Coletiva** – Vol 4, nº 1, ISSN 14138123, 1999, 131-144p.

COSTA, Jurandir Freire. **Violência e psicanálise**. Rio de Janeiro, 1984.

FREUD, Sigmund. **Além do princípio do prazer e outros trabalhos**. Rio de Janeiro: Imago Editora, Obras Completas, 1976.

KIRRIEMUI, J. & MCFARLANE, A.. 2004. Report 8: Literature Review in Games and Learning. In: **Futurelab Series**. Disponível em: [http://www.futurelab.org.uk/resources/document/lit\\_reviews/Games\\_Review.pdf](http://www.futurelab.org.uk/resources/document/lit_reviews/Games_Review.pdf)

Acesso em 15 mai. 2009

LAPLANCHE, Jean; PONTALIS, J. B. **Vocabulário da Psicanálise**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

LEVIS, Diego. Videjuegos en red: espacios simbólicos de juego y encuentro. In: APARICI, Roberto (org.). **Comunicación Educativa en la sociedad de la información**. Madri: Universidad Nacional de Educación a Distancia, 2003, p. 521-535

LUCAS Peter. Violência na escola – questão de segurança ou de pedagogia? In. **Revista Pátio** no. 8, ano 2, fev/abril 1999, p. 26-29.

MINAYO, Maria Cecília. A violência na adolescência: um problema de saúde pública. In. **Cadernos de Saúde Pública**. Rio de Janeiro, nº 6 (3), jul/set, 1990: 278-292p.

MURRAY, Janet H. **Hamlet em la holocubierto – el futuro de la narrativa em el ciberespacio**. Barcelona: Paidós, 1999.

PACHECO, Elza Dias. Infância, cotidiano e Imaginário no terceiro milênio: dos folguedos infantis à diversão digitalizada. In. Pacheco, Elza (org). **Televisão, criança, Imaginário e educação**. Papirus: Campinas, 1998.

PEREIRA, Geraldo. A violência urbana: reflexões em torno da causalidade. In: **Anuário da Faculdade de Medicina da Universidade Federal de Pernambuco** – Recife, v. 42 (2), 1997, 140-141.

PROVENZO, JR. Eugene. Videogames e a emergência da mídia interativa para crianças. In: STEINBERG, Shirley R. e KINCHELOE, Joe L. **Cultura infantil – a construção corporativa da infância**. Rio Janeiro: Civilização Brasileira. 2001.

ROCHA, Rosamaria Luíza de Melo. **Estética da violência: por uma arqueologia dos vestígios**. Data. 1997, 285 f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, Local. São Paulo. Orientador: Prof. Dr.Ciro Marcondes Filho

SANTOS, Juracy Marques dos. Contribuições da psicanálise e psicologia social para as ciências da arte: Freud e Vygotsky em Discussão.In: **Estados Gerais da Psicanálise: Segundo Encontro Mundial**, Rio de Janeiro 2003.

SÍLBERMAN, Sarah García e LIRA, Luciana Ramos. **Médios de comunicación y violencia**. México: Instituto Mexicano de Psiquiatria – Fondo de Cultura Econômica, 2000.

SKINNER, B. F. **Ciência e comportamento humano**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

TURKLE, Sherry. **A vida no ecrã – a identidade na era da Internet**. Lisboa: Relógio D'água, 1997.

\_\_\_\_\_. **O segundo EU – os computadores e o espírito humano**. Lisboa: Presença, 1989.

VYGOTSKY, Lev Semynovitch. **A formação Social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Org. Michael Cole...[et al.]; São Paulo, Martins Fontes, 1994

[1] Sugiro a leitura do capítulo Faces da violência no livro Game over, onde é apresentado um estado da arte da categoria teórica Violência.

ALVES, Lynn. Game over: jogos eletrônicos e violência. São Paulo: Futura, 2004

[2] DICIONÁRIO Aurélio – Século XXI, versão 3.0, dezembro de 1999, em cd-rom. São Paulo: Nova Fronteira



Administrador

[More Posts](#)

[Artigos](#) [Catarse, Jogos eletrônicos, videogames, Violência](#)

Um Comentário para: “Jogos eletrônicos e violência: o retorno”

Pingback: [A Era dos Games « Revista Universitária do Audiovisual](#)

## Deixe uma resposta

O seu endereço de email não será publicado Campos obrigatórios são marcados \*

Nome \*

Email \*

Site

Comentário

Você pode usar estas tags e atributos de HTML: <a href="" title=""> <abbr title=""> <acronym title=""> <b> <blockquote cite=""> <cite> <code> <del datetime=""> <em> <i> <q cite=""> <strike> <strong>



Direitos Autorais © 2016 RUA » Revista Universitária do Audiovisual. Todos os Direitos são Reservados. | Catch Responsive por **Catch Themes**