

MASCULINIDADE E RPG: RELAÇÕES ENTRE IDENTIDADE E VIDEOGAMES

Guilherme Silveira Caltabellotta (IC) e Marcos Vinícius de Araújo (Orientador)

Apoio: PIVIC Mackenzie

RESUMO

Esta pesquisa se propôs a avaliar as relações entre noções de masculinidade e o ato de jogar um RPG eletrônico denominado The Elder Scrolls V: Skyrim. Foram realizadas entrevistas semiestruturadas, com cinco participantes que jogaram o jogo por pelo menos seis meses. As entrevistas foram divididas em duas partes, sendo a primeira fazendo perguntas mais direcionadas ao jogo em si, e a segunda focando em perguntas relacionadas a noção de masculinidade dos participantes. Não foi verificada uma correlação direta entre a masculinidade e a construção dos personagens no jogo, porém, observou-se uma projeção da subjetividade dos jogadores em seus personagens. Em relação a masculinidade, os participantes demonstraram possuir um conceito aberto sobre o que é ser homem e sobre suas noções de masculinidade, não se restringindo às falas socialmente atribuídas a um determinado modelo de masculinidade, e, a maioria relatou possuir uma infância solitária, geralmente, sofrendo *bullying* durante o período escolar. Algo em comum entre os participantes foi o fato de não gostarem de esportes, principalmente o futebol. Concluiu-se que a masculinidade é múltipla e seu conceito vem se alterando, uma hipótese é pelo fato de discussões sobre gênero estarem em destaque. Também é relevante destacar a mostra usada nos estudos, sendo pessoas jovens, de classe média e com ensino superior, seria interessante a realização de pesquisas, principalmente abordando a masculinidade, com participantes com outras características.

Palavras Chave: Masculinidade. Role Playing Game. Skyrim.

ABSTRACT

This research aimed to evaluate the relationships between notions of masculinity and the act of playing an electronic RPG, in this case, The Elder Scrolls V: Skyrim. Semi-structured interviews were conducted with five participants who played the game for at least six months. The interviews were divided into two parts, the first one asking questions more directed to the game itself, and the second focusing on questions related to the notion of masculinity of the participants. A direct correlation between masculinity and the construction of the characters in the game was not verified, however, a projection of the subjectivity of the players in their characters was observed. Regarding masculinity, the participants demonstrated an open concept about what it is to be a man and about his notions of masculinity, not restricting himself

to the socially attributed speeches to a model of masculinity, and most reported having a solitary childhood, usually, suffering bullying during the school period. Something in common among the participants was the fact that they did not like sports, especially soccer. It was concluded that masculinity is multiple concept, and they are changing, a hypothesis is that gender discussions are highlighted. It is also relevant to highlight the sample used in the studies, being young people, middle class and with higher education, it would be interesting to conduct research, mainly addressing the masculinity, with participants with other characteristics.

Keywords: Masculinity. Role Playing Game. Skyrim.

1. INTRODUÇÃO

A masculinidade, dentro de um sistema patriarcal, é um conceito de grande destaque e influência em nossas relações e dinâmicas sociais, com isso é um tema constante no dia a dia e muitas vezes considerado tabu, principalmente entre os próprios homens e como eles se enxergam em relação ao mundo. Esta pesquisa é relevante pelo fato, primeiramente acadêmico, da escassez de material sobre a masculinidade, pois, apesar da crise da masculinidade ser identificada pelos pesquisadores do tema, propostas de intervenção e exposições são escassas (MELO et al., 2012), inclusive refletindo nas datas de publicações encontradas para a elaboração deste artigo. Outro ponto de relevância é como a masculinidade influencia na dinâmica de interação com o homem e seu ambiente e, também, socialmente os videogames vem conquistando cada vez mais espaço na vida e no tempo de jovens e adultos, havendo uma necessidade de descobrir como os jogos eletrônicos influenciam na subjetividade dos jogadores através de suas experiências.

Diante do exposto, o presente trabalho tem como objetivo principal identificar como o jogador de *The Elder Scrolls V: Skyrim* afeta e constrói seu personagem com as noções de masculinidade que lhe são próprias e como o próprio personagem criado e a dinâmica e experiência do jogo influenciam em sua noção de masculinidade, aí se encontra uma forma dialética de construção subjetiva e objetiva da realidade. Os objetivos secundários envolvem determinar a noção de masculinidade própria dos entrevistados e como a masculinidade afeta suas vidas e relacionamentos.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Sendo o desenvolvimento humano resultado da interação entre o sujeito e seu ambiente, logo, sua subjetividade também é transformada nesse processo, podemos pensar que, até certa medida, a realidade também é construída socialmente através dessas interações. Segundo Berger & Luckmann (1998) através da linguagem, objetos ganham significação e as coordenadas da vida em sociedade são dadas e, dependendo de quais objetos são apresentados pelo ambiente e para onde a atenção da consciência está voltada em determinado momento, se experimentam realidades múltiplas. Sendo assim, através da linguagem, o ser humano adquire a capacidade de objetivar questões da sua subjetividade.

Dentro dessas múltiplas realidades, a da vida cotidiana é a mais evidente e, muitas vezes, admitida como única realidade, e é dividida entre o sujeito e outros sujeitos, com um campo infinito de significação. De qualquer forma, essas múltiplas realidades se mesclam e se transformam entre si através da ação do sujeito perante a elas (BERGER; LUCKMANN, 1998) (DREHER, 2015).

Essa discussão sobre múltiplas realidades também pode ser feita pela ótica da ecologia do desenvolvimento humano, teoria apresentada por Bronfenbrenner. Seus estudos apontam uma nova forma de olhar para as dinâmicas dos ambientes sociais que, com uma analogia proposta pelo próprio autor, poderiam ser comparadas com as bonecas russas, um menor inserido em outro maior. Bronfenbrenner divide em quatro os sistemas ambientais, o primeiro seria o microssistema, a relação mais imediata do sujeito com o mundo, onde o sujeito tem mais facilidade de interagir face a face com outros, um exemplo de microssistema seria o ambiente familiar, a escola, ou trabalho do sujeito. O segundo sistema é o mesossistema, que inclui a inter-relação de dois ou mais ambientes dos quais o sujeito participa ativamente, como se fosse um conjunto de microssistemas. O terceiro sistema é o exossistema, ambiente do qual o sujeito não participa ativamente, porém, de alguma forma influenciam em sua vida, como por exemplo a câmara de vereadores da cidade onde o sujeito reside. O quarto e último sistema é o macrossistema, que engloba todos os outros sistemas e vai um pouco além deles, é o nível cultural e de costumes da região ou país do qual o sujeito pertence (BRONFENBRENNER, 1996).

Bronfenbrenner propõe que cada ambiente é extremamente vivo e maleável, além de, entre si, os diferentes sistemas se inter-relacionarem e se modificarem, tanto do macro para o micro, quanto do micro para o macro, isso vai alterando a subjetividade e as relações entre as pessoas através das épocas e, obviamente, altera também a conduta das instituições e das culturas. A ecologia do desenvolvimento humano amplia a noção de múltiplas realidades de Berger & Luckman, além de dar mais consistência a ela, com isso, compreende-se que a construção da subjetividade é feita a partir da apreensão e compreensão dos símbolos e objetos de determinada sociedade, perpassada pela objetivação da subjetividade de outros indivíduos que compõem e compuseram essa sociedade, em diversos níveis ambientais e sociais.

Pensando na crise contemporânea da masculinidade, e como a cultura ocidental e as instituições se relacionam com a masculinidade, podemos usar os escritos de Bronfenbrenner e Berger & Luckman como ponto de partida para nossa pesquisa, sendo que, os jogos, por si só, sendo simulacros da realidade, possuem todos esses níveis de sistemas e relações entre o personagem criado pelo jogador e por todo o ambiente do jogo, como um todo. Com isso, um dos pontos a serem investigados por essa pesquisa é, como as inter-relações ambientais das quais o jogador participa influenciam em sua experiência no jogo, usando a masculinidade como principal ponto de referência subjetivo e cultural a ser analisado.

Valendo-se da afirmação de Simone de Beauvoir "*ninguém nasce mulher: torna-se mulher*" (p. 09, 2015), percebemos que tanto a feminilidade, quanto a masculinidade, são constructos sociais definidos por uma gama de variáveis, incluindo o ambiente em que este

sujeito está inserido. Para Bronfenbrenner, “afirmar que o desenvolvimento humano é um produto da interação entre o organismo humano em crescimento e seu ambiente é afirmar o que é quase um lugar comum na ciência comportamental” (p. 14, 1996), portanto, podemos usar a mesma lógica para afirmar; ninguém nasce homem, torna-se homem.

A palavra “masculinidade” deriva do latim, mais precisamente do termo *masculinus*, e pode ser definida como:

Um lugar simbólico/imaginário de sentido estruturante nos processos de subjetivação (...) na qualidade de estrato constitutivo e articulado do socius, apresenta-se como uma significação social, um ideal culturalmente elaborado ou sistema relacional que aponta para uma ordem de comportamentos socialmente sancionados. (OLIVEIRA, 2004, p.13).

Essa definição possui a finalidade de diferenciação mais explícita entre o sexo masculino e o sexo feminino. Fazendo uma análise histórica dos ideais e comportamentos vinculados a masculinidade, conclui-se que até o século XVIII não existia um modelo de sexualidade humana, além do próprio termo sexualidade começar a ser usado apenas a partir do século XIX (FOUCAULT, 1998). Até então a ideia sobre a sexualidade era baseada no one-sex-model, da qual a mulher era vista como um homem invertido e menos desenvolvido, sendo o modelo fálico sinônimo de perfeição corporal.

O modelo de sexualidade humana passa então a ser o two-sex-model, no qual voltava-se para a relação anatomo-fisiológica da sexualidade, como também para a relação político-ideológica da sexualidade, que começa a ser levada em consideração, o que leva a imposições e justificativas sobre as diferenças morais do comportamento de ambos os sexos, isso de acordo com as normas sociais e estruturais da sociedade. A mulher passa a ser então a forma complementar do homem, porém, no campo político-ideológico, ainda mantinha sua inferioridade perante a forma masculina (COSTA, 1995).

Segundo Parker (1991) vale enfatizar que, as atividades do homem eram voltadas para a esfera econômica, política e social, além do âmbito familiar, enquanto as atividades da mulher eram voltadas apenas para a esfera doméstica e familiar. Analisando os fatos, fica evidente que a nova concepção de sexualidade apenas serviu para reiterar a supremacia masculina, e não elevar a mulher a outro patamar, pois, a partir desse período, a reprodução das desigualdades sociais e políticas entre homens e mulheres, passou a ser justificada pelas diferenças naturais entre os sexos (SILVA, 2000).

Outro legado do novo modelo de sexualidade, surgido no século XIX, é a imagem do homem invertido não ser mais atribuída a mulher, mas sim, a subjetividade do próprio homem, tendo a possibilidade, agora, de ser um invertido sexual através da homossexualidade,

naquela época vista como doença e passível de cura. Logo a feminilidade, tanto das mulheres, quanto dos invertidos sexuais, passa a atormentar o imaginário masculino, servindo de catalizador para o advento do culto a masculinidade (Silva, 2000). Além disso novas formas de organização social como a formação do Estado nacional moderno, a criação de instituições como o exército, os ideais burgueses e valores da classe média, *“calçados no pragmatismo dos negócios, na personalidade moderada e no culto da ciência metódico-racional”* (OLIVEIRA, 2004, p. 19), perpetuaram e estimularam, ainda mais, o culto a masculinidade.

Eventos importantes na história da humanidade, como a Revolução Francesa, priorizando os ideais de liberdade, igualdade e fraternidade, a Revolução Industrial e as duas grandes guerras mundiais, alteraram e desordenaram o papel social do homem burguês, com a inserção da mulher em esferas públicas além das esferas domésticas, induzindo assim a primeira grande crise da masculinidade, tentando reconstruir uma virilidade hegemônica masculina (Oliveira, 2004). Além disso, a teoria Freudiana sobre a sexualidade, da qual defende uma bissexualidade ontológica no ser humano, e a propagação do feminismo, ajudaram a evidenciar ainda mais a crise da masculinidade, da qual os valores e comportamentos de um homem ideal começaram a ser colocados em xeque.

Outro fato a ser levado em consideração é o triunfo do capitalismo como sistema hegemônico mundial, pois isso assegurou o fim de hierarquização rígida, enfraquecendo as instituições que encorajavam a masculinidade como um valor a ser cultivado por seus funcionários (SILVA; 2000; OLIVEIRA, 2004). Com isso, a masculinidade foi sendo redefinida, os homossexuais passaram a ser aceitos como homens, houve uma aceitação de uma feminilidade subjetiva nos homens, a perda da virilidade como algo importante a ser demonstrado, uma aceitação da fraqueza masculina, assim como modos de falar, vestir e se comportar, não mais sustentariam a masculinidade. Porém, este novo conceito de homem, em uma sociedade secularmente voltada ao enobrecimento da figura masculina, não é incorporado por todos os homens, anunciando uma nova crise da masculinidade.

A partir dessa nova crise, alguns estudos mostram, agora, um discurso de vitimização por parte dos homens, em relação a masculinidade. Segundo Nolasco (1993, p.11):

A tentativa de sistematizar a maneira como os homens se viam, bem como de identificar o que eles imaginavam ser a expectativa social em relação a um homem, deixou de ser o foco central de minhas análises a partir do registro da elevação do nível de tensão e angústia quando falávamos sobre: o significado de ser homem; a relação com o pai; a maneira como desconsideravam suas emoções quando faziam suas escolhas profissionais e afetivas. Nos depoimentos havia solidão, sofrimento e uma tensão premente, difícil de ser identificada e assumida no cotidiano.

Portanto podemos pensar, sendo a masculinidade, como já citado, um lugar simbólico estruturante da subjetivação, além de o ambiente do qual o sujeito está exposto interferir diretamente também em sua subjetivação, considerando a influência cultural, o consumo desenfreado e a ausência de papéis bem definidos da sociedade contemporânea como fatores determinantes para uma masculinidade em crise, de qual maneira o homem pode redefinir, se relacionar, ou até mesmo vivenciar de maneiras diferentes, a masculinidade? Uma hipótese para responder essa pergunta seria, através da experiência com jogos de videogame, mais especificamente os Role-Playing-Games (RPG).

O RPG é um jogo lançado nos anos 70 com a proposta de usar principalmente a imaginação como principal ferramenta e ser uma simulação o mais perto possível de uma realidade alternativa. Baseado em wargames de tabuleiro misturados com a obra literária de R. R. Tolkien, *Lord of the Rings*, usando o mundo fantástico dos livros como base para a criação da história do jogo, surgiu o primeiro RPG, o D&D. O jogo é composto de três a seis pessoas, das quais, uma delas é o narrador e criador das histórias, denominado como *mestre*, os outros participantes criam e interpretam personagens complexos com habilidades e personalidades diferentes para seguir a história e resolver os dilemas propostos pelo mestre. O RPG de tabuleiro é, acima de tudo, um jogo de infinitas possibilidades, pois o desenrolar da história vai sendo criado enquanto se joga. Com o tremendo sucesso desse tipo de jogo a indústria dos videogames começa a desenvolver jogos baseados nos RPGs de tabuleiro. (SOUZA; RAPHAEL, 2016)

Os videogames surgiram durante o início da Guerra Fria, desde então as plataformas e jogos foram se desenvolvendo e se modificando, alcançando nos dias de hoje um lugar de destaque na indústria do entretenimento. Os desenvolvedores de jogos, atualmente, possuem uma enorme preocupação em construir histórias profundas e imersivas, das quais os jogadores possam se sentir parte do jogo e sentir as emoções relativas as situações enfrentadas pelos personagens (PEREIRA et al., 2012). Essa profundidade das histórias pode ser facilmente encontrada nos jogos de RPG dos consoles e um dos grandes exemplos é um jogo desenvolvido pela *Bethesda*, *The Elder Scrolls V: Skyrim* de 2011.

O jogo se ambienta no continente fictício de *Tamriel*, mais especificamente na província de *Skyrim*, em um período semelhante a Idade Média, onde os dragões voltaram a aparecer e estão destruindo cidades, em meio a uma guerra civil entre o Império e rebeldes nórdicos, o personagem principal da história descobre ser ele um *Dragonborn*, um ser místico descendente dos dragões e com capacidade de aprender as habilidades deles e de destruí-los. Percebe-se na estrutura principal da história do jogo uma estrutura mítica estudada por Joseph Campbell em seu livro, *O herói de mil faces* (1995), conhecida como a jornada do

herói ou monomito, com conteúdo que se repete nas estruturas narrativas mitológicas de diversos povos e culturas (SILVA; KLAUTAU, 2013).

O jogador de *Skyrim* inicia o jogo montando seu personagem, podendo escolher entre dez raças, nem todas com características humanas, além de customizar completamente o avatar, alterando detalhes faciais, cabelo, corpo, e, durante o jogo, podendo também escolher o vestuário e armas que irá usar. O jogador também deve escolher entre 18 habilidades, quais serão mais úteis para o estilo de jogo que irá usar, afetando diretamente a maneira de se relacionar com o mundo proposto pelo jogo. Esse jogo foi escolhido justamente pela liberdade dada ao jogador, tanto na hora de construir seu personagem, quanto na hora de escolher suas ações durante o jogo. Além disso, diferente de outros jogos que sexualizam e objetificam a figura mulher, no *Skyrim*, a escolha do sexo não altera em nada a experiência do jogo, e as mulheres usam roupas de acordo com o estilo de personagem, por exemplo, uma mulher guerreira usará uma armadura de guerreira e não um biquíni para lutar. Sendo assim, a indiferenciação dos sexos e gêneros auxilia em uma análise mais ampla sobre o conceito de masculinidade dos jogadores.

3. METODOLOGIA

3.1. Participantes

Participaram da pesquisa cinco homens entre 18 e 25 anos, que jogaram *The Elders Scrolls V: Skyrim* pelo período mínimo de seis meses. Foram escolhidos participantes com essas características pois já passaram por diferentes processos de socialização secundária, tendo vivenciado e experienciado diferentes formas de masculinidade e diferentes papéis sociais, tendo uma noção de masculinidade mais consolidada. Além disso, a experiência com o jogo por um período de tempo auxilia em nosso objetivo, pois o jogador conhece grande parte do jogo e tem maior facilidade para discutir certos detalhes considerados importantes para essa pesquisa. Após cuidados éticos necessários, os nomes dos participantes foram alterados, sendo eles, Nelson, Deive, Teodoro, Jim e Alberto. A amostra foi de conveniência.

3.2. Instrumentos

Foram usados dois métodos de pesquisa para a construção deste trabalho, o primeiro, uma revisão bibliográfica sobre a masculinidade e suas relações com a cultura ocidental e, o segundo, foi a realização de entrevistas semi-estruturadas. (BAUER; GASKELL, 2015)

3.3. Procedimentos

Para a realização das entrevistas, adotou-se a estratégia de conduzi-las de maneira informal, utilizando-se gírias comuns aos jogadores, com o intuito de propiciar aos participantes um ambiente seguro, do qual se sentissem identificados. As entrevistas também foram divididas em duas partes, sendo a primeira focada na experiência do jogo como um

todo, tendo as seguintes questões disparadoras: *A quanto tempo você joga Skyrim?*, *Como você se sentiu a primeira vez que jogou o jogo?* e *Quais critérios você usa para criar seu personagem?*. A segunda parte das entrevistas focava na questão da masculinidade e como isso afetava a vida do jogador, tendo como questões disparadoras: *O que você ouviu, enquanto crescia, sobre o que é ser homem?*, *Como você se relacionava com outros meninos da sua idade, quando era criança?* e *O que é ser homem para você?*

A partir dessas questões as perguntas se configuraram de maneira diferente para cada participante, dependendo das respostas anteriores às perguntas. Cada entrevista durou entre trinta minutos e uma hora e meia, aproximadamente. Quando necessário, foram realizadas perguntas que buscavam relacionar diretamente a experiência do jogo com a noção de masculinidade própria do jogador.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Através dos resultados coletados a partir das entrevistas realizadas para esta pesquisa, não foi possível identificar ou correlacionar a influência direta da masculinidade própria dos jogadores como algo estruturante para a construção dos personagens feitos por eles em *Elders Scrolls V* e sua experiência com o jogo, porém, foi possível identificar a projeção da subjetividade dos jogadores em suas criações. Em um primeiro contato com o jogo, os participantes, de forma unanime, afirmam serem levados a construir um primeiro personagem baseado em suas características pessoais, pensando como se eles mesmos estivessem vivenciando a experiência virtual. Conforme jogam novamente, construindo novos personagens, costumam criá-los pensando especificamente no personagem em si, construindo uma história de vida para eles, utilizando a imaginação e a criatividade, não se restringindo a totalidade de sua subjetividade, mas sim, se deixando experimentar e vivenciar papéis diferentes, alguns até socialmente desvalorizados e retaliados. A seguinte fala de Alberto demonstra isso de forma clara:

Quando eu fiz um personagem, foi meu primeirão, eu agia como eu pensaria agindo, aliás, o Skyrim dá essa liberdade. No Skyrim o background é meu, não tem uma história pré-selecionada, se eu crio um personagem baseado em mim, então eu acho que tem que ser baseado em mim.

Jim foi o jogador que mais demonstrou fazer seus personagens baseados em suas próprias características, pode-se verificar isto na seguinte fala dele ao ser questionado de qual forma ele interagia com o jogo quando criava, se pensava na história do personagem, ou acabava agindo como ele possivelmente agiria em determinada situação:

Eu tentava pensar no personagem, mas sempre fugia para mim mesmo, acabava sendo, “ah olha, eu não sou um High Elf em Skyrim, eu sou eu, que por acaso é um High Elf dentro de Skyrim”, acabava sempre sendo isso, eu

sempre tive muita dificuldade em fazer um personagem que não pensa igual a mim, porque eu tenho que escolher, esse é o problema. É olhar um diálogo agressivo, por exemplo, eu penso, “não esse personagem ele é mais durão, ele vai descer a porrada” (...) o problema está na hora de selecionar o diálogo, porque tem a minha agência na atitude e nas coisas que o personagem faz, do tipo, o personagem pode ser agressivo, mas eu que estou controlando, eu que estou fazendo a mão dele, eu que estou fazendo a cabeça dele, eu não consigo. Em todos os RPGs que eu jogo hoje em dia inclusive, eu não consigo pegar e falar, não, vou ser malvado agora, vou ser egoísta.

Porém, quando os jogadores montam um personagem sem se basear tanto em suas características pessoais, verifica-se uma questão interessante em relação aos papéis sociais. Um dos participantes, Nelson, afirma ser seu personagem favorito um ladrão, segundo ele:

Eu fico bem na pele do personagem mesmo, eu tento pensar em como eu queria que ele pensasse. Isso é um negócio meio que neutro. Porque ele é um ladrão, esse personagem que eu jogo mais, então ficaria aquele negócio, faz, mas só se tiver uma recompensa para você, sabe?

A partir dessa fala podemos observar como Nelson projeta conteúdos próprios seus em seu personagem, mas também busca formas de expressar e experimentar aspectos e papéis diferentes dos que normalmente vivencia no mundo real. Segundo Berger e Luckman (1998), se referindo a construção de papéis dentro de determinada sociedade, uma ação X, quando executada por qualquer sujeito, acaba sendo reconhecida como uma ação típica de determinado papel, no caso do ladrão, segundo Nelson, é o sujeito que age somente quando tiver alguma recompensa para ele. Ainda segundo Berger e Luckman (1998), “*no curso da ação há uma identificação da personalidade com o sentido objetivo das ações*” (p. 101) e o “eu social”, ou seja, o “eu” do qual o sujeito se coloca perante a sociedade, é dissociado e diferente do “eu” total experimentado pelo sujeito. Isso ocorre, pois, um segmento da personalidade do sujeito se objetiva em caracterizações socialmente validadas. No caso dos jogadores, quando eles criam personagens e histórias de vida, diferentes das deles, eles se propõem a vivenciar situações socialmente inaceitáveis, mesmo que elas de certo modo façam parte de sua personalidade, de uma forma socialmente válida, jogando videogames. Essa dinâmica também aparece na seguinte fala de Deive:

Hoje eu tenho mais experiência com o RPG, então eu foco mais no role play do personagem, porque quando eu vou montar o personagem eu já vejo, “o personagem dessa pessoa vai ser assim, assim, assado”. Eu criei uma personagem que era uma ladina, uma assassina, então eu pensei, vai ser uma personagem com bastante speech, então ela pode ter mais intimidation, assim como ela pode ser mais convincente também, então dependendo da situação, dependendo de quem for o NPC, assim que eu vou agir. Depois eu criei outra personagem, (...) uma paladina, então eu pensei, ela vai ser uma

peessoa mais tranquila, ela vai tentar resolver as coisas na base da diplomacia.

Vale citar também o fato de ao desempenhar papéis, o sujeito interage e atua em um mundo social, e, a partir disso, desta ação tipificada, introjeta e interioriza estes papéis, tornando o mundo social parte de seu mundo subjetivo (BERGER E LUCKMAN, 1998). Com isso os jogadores ao criarem personagens dentro do jogo acabam desempenhando dois papéis simultaneamente, um virtual, a ação do personagem dentro do mundo social do jogo, e um real, a ação do jogador exercendo o papel de jogador dentro de um mundo social, e assim, acaba introjetando e interiorizando papéis distintos, bem como mundos sociais distintos, em uma única ação, enriquecendo ainda mais o mundo subjetivo e simbólico do jogador.

Os papéis desempenhados pelos sujeitos, são sempre partes de um conhecimento coletivo social, que já está posto quando nascemos, e quando analisamos esses papéis, eles revelam serem *“as mediações existentes entre os universos macroscópicos de significação, objetivados por uma sociedade, e os modos pelos quais estes universos são subjetivamente reais para os indivíduos”* (BERGER; LUCKMAN, 1998 pag. 109). A partir disso encontra-se um ponto de convergência com a teoria da ecologia do desenvolvimento humano de Bronfenbrenner, pois, exatamente através dos papéis desempenhados pelos sujeitos dentro de determinada sociedade, através também de nossas relações com outros nas díades e tríades, damos significados a nossos papéis e subjetivações, apoiados tanto pelas experiências em um macrossistema e em um microssistema e influenciando ambas. Alberto, mesmo não falando sobre o Skyrim, mas sobre o jogo *Grand Theft Auto* (GTA), traz informações interessantes para a reflexão sobre a relação dos papeis e o microssistema com o mundo social, ou o macrossistema:

Quando a gente joga GTA, quando a gente vai naquele mundo, é obvio que tem pessoas que não conseguem diferenciar a realidade do jogo, que acontece por exemplo, que eles criticam nos Estados Unidos, “Ah o cara matou e joga jogo violento”. Não, na verdade ele joga jogo violento porque ele matou, já tem essa veia de morte, ele não consegue diferenciar. Então no vídeo game você joga em um mundinho, quando você joga GTA você está em um mundinho de bandido, então você vai agir como um bandido, você sabe que aquilo é ficção, que está ali, você não vai sair na rua e assaltar, bater em uma pessoa, pegar o carro e sair correndo. Até porque não dá, é ficção. Mas é a mesma coisa no Skyrim, você tem que saber essa divisão...

Em seu relato percebemos como essa duplicidade de papéis simultâneos gera preconceitos com os jogos, principalmente pela ótica do macrossistema, mas, apesar disso, o jogador, quando não possui impulsos violentos mal elaborados, pode usar o jogo como forma de objetivar seus impulsos violentos, ontológicos em nossa psique, exercendo o papel virtual de bandido, no caso do GTA, ou

de herói, como aparece muitas vezes no caso de Skyrim. Um dos participantes, Teodoro, ao ser questionado como agia quando encontrava impasses morais dentro do jogo, se as formas de resolver a situação, para ele eram influenciadas por suas noções próprias de masculinidade, ou por dinâmicas subjetivas próprias afirma: *“Como qualquer pessoa deveria se portar, porque eu via meu personagem como um herói, uma figura heroica, acho que um herói deveria se portar desse jeito”*.

Sendo assim, nesse momento podemos começar a analisar a segunda parte dessa pesquisa, a masculinidade. Na construção dos personagens, por exemplo, todos os participantes, menos Deive, afirmam escolher, na grande maioria das vezes, o sexo masculino, pelo fato de serem homens e se identificarem com isso, pois no *Skyrim* o sexo escolhido não influencia a jogabilidade. Pode-se identificar essa questão na seguinte fala de Jim: “

Acho que no geral, nessa época, não só com Skyrim, mas quando tinha essa opção, no geral o jogo pergunta para você se você vai ser um homem, ou uma mulher, no geral eu sempre escolhi um homem porque eu sou um homem, e era essa a lógica.

Em relação a isso, foram coletadas inúmeras informações relevantes sobre a forma como a masculinidade vem sendo construída, e, como as questões de gênero, amplamente discutidas na sociedade contemporânea podem estar afetando como os homens vem concebendo a masculinidade atualmente.

4.1 Noções de masculinidade e suas construções

Continuando com os escritos de Berger e Luckman (1998), percebe-se que os sujeitos constroem sua subjetividade e suas dinâmicas relacionais a partir de duas formas de socialização, a socialização primária e a secundária. Novamente percebe-se um ponto convergente com a teoria de Bronfenbrenner (1996), sendo a socialização primária constituída no primeiro microssistema do qual o sujeito participa, geralmente a família, e a socialização secundária sendo constituída tanto no microssistema, quanto no mesossistema. Portando, tanto a socialização primária, quanto a secundária, se inter-relacionam dialeticamente, bem como se relacionam nas dinâmicas que constituem os ambientes dos quais os sujeitos participam, afetando e sendo afetadas por eles, fazendo surgir a síntese da dinâmica dialética, tanto objetivamente, quanto subjetivamente, em múltiplos ambientes. Toda essa dinâmica descrita, ainda sofre a influência direta do macrossistema, ou seja, a cultura como um todo, incluindo também o conhecimento social sobre o que é ser homem e a dimensão cultural simbólica sobre a masculinidade.

Pelas palavras de Berger e Luckman (1998):

Sendo a sociedade uma realidade ao mesmo tempo objetiva e subjetiva, qualquer adequada compreensão teórica relativa a ela deve abranger ambos estes aspectos (...) [eles] recebem correto reconhecimento se a sociedade for entendida em termos de um processo dialético em curso, composto de três momentos, exteriorização, objetivação e interiorização (pag. 173).

O sujeito ao nascer é convidado a participar de uma sociedade com determinada dialética estabelecida, com padrões culturais também estabelecidos, e, a partir da linguagem como ferramenta de comunicação entre diferentes subjetividades, de forma extremamente naturalizada, quase de forma ontológica, o sujeito torna-se predisposto a socialização, sendo a interiorização a maneira da qual se inicia a construção deste sujeito, através da apreensão ou interpretação de situações objetivas dotadas de algum sentido para ele (Berger e Luckman, 1998). A partir disso, o sujeito constrói um mundo significativo próprio e, em certa medida, assume o mundo objetivo do qual faz parte. Novamente, aqui se encontra também inserida a noção de masculinidade no meio deste processo. Na seguinte fala de Teodoro, podemos vislumbrar essa dinâmica:

Eu lembro de uma vez que eu falei que cerveja é bebida de homem, eu vi minha mãe bebendo, e no momento que ela questionou eu percebi, “é verdade, qual o problema? Ela pode tomar cerveja”, e aí eu comecei a pensar mais, foi exatamente esse marco na minha vida.

Percebe-se aqui duas coisas importantes sobre a socialização, a primeira, como a influência da socialização primária é, de certa forma, potencialmente a mais constitutiva do sujeito, pois quando a mãe questiona a validade e a veracidade de algo sugerido para Teodoro vindo da cultura, ela consegue transformar sua maneira de interpretar a questão sobre mulheres não poderem beber, pois antes, para ele, isso seria coisa de homem. A segunda questão importante sobre a socialização é justamente o fato de nesta fala estar explícita a dinâmica dialética na relação entre socialização primária e secundária, assim como na interação entre macro, exo, meso e microsistema.

Para tudo ficar mais claro é importante entendermos as falas sociais das quais o sujeito estava exposto, durante sua socialização, em relação ao que é ser homem, tendo como referencial a cultura, ou seja, o macrosistema. Continuando com as falas de Teodoro, ele relata como cresceu ouvindo as descrições sociais sobre a masculinidade:

O que eu ouvia estava diretamente relacionado a homossexualidade, principalmente, a presença de um pênis também, mas esses dois fatores com certeza. Tinham outras coisas atribuídas, o homem bebe muito, homem é o

cara que trabalha, quando eu era bem pequeno, o homem que vai trazer o lucro para a casa, essas concepções gerais.

Depois continua:

Eu sentia que eu tinha uma responsabilidade de ter muitos amigos. Porque o homem deve ser uma figura popular, deve ter amigos, o homem sozinho parece meio medíocre, meio... dá pena do homem sozinho, acho que é um sentimento que eu tenho até hoje. Nem tanto com mulher.

A partir daqui, percebe-se também como as falas sociais vão sendo interiorizadas pelo sujeito e incorporadas em sua subjetividade, afetando a maneira como interpreta o mundo objetivo. Em relação as falas da socialização primária, os participantes receberam informações com forte apelo cultural e de senso comum sobre o que é ser homem. Deive, por exemplo, relata ter sido criado em uma família rígida e religiosa, e ouvia as seguintes afirmações sobre ser homem:

Teu pai fala que você tem que jogar futebol, tua mãe fala que você tem que brincar com os bonecos do Max Steel, que você tem que arranjar uma namoradinha logo cedo, “ai, e aquela menininha filho, você não achou bonita?”, tipo com seis anos de idade, essas histórias.

Outro fator interessante que aparece na fala de alguns dos participantes é o fato de mesmo as famílias deles não cobrarem diretamente algumas atitudes em relação a ser homem, eles mesmos entendiam isso ser algo importante a demonstrar para seus pais. Teodoro disse o seguinte sobre existir uma cobrança de seus pais em relação a ter comportamentos considerados masculinos:

Quando eu era pequeno eu acreditava nisso sim, agora que eu cresci eu percebo que não tem nada a ver, meus pais são muito liberais, são pessoas bem compreensivas, independente de gênero, da minha preferência sexual, independente de muita coisa, eles são bem liberais.

Isso também aparece de forma significativa nas falas de Jim:

Meu pai nunca me forçou a fazer nada, mas pelo meu jeito de ser desde pequeno, eu sempre tentava agradar, então eu era forçado, eu me forçava a ir fazer a aulinha de futebol por exemplo, porque era o que era esperado do meu pai, então eu tentava agradar ele, aí no final das contas eu ficava puto com tudo, com meu pai. Ele nunca me cobrou diretamente, mas eu sabia que era isso que ele queria, então não tinha opção.

Com isso, também se percebe a forte influência cultural dentro do microsistema e como isto tem um impacto na formação do sujeito na socialização primária, mesmo de forma indireta e,

muitas vezes, fantasiada por este sujeito. Outro fator marcante nas respostas dos participantes foi o fato de a figura materna ser ou mais marcante dentro do ambiente familiar, sendo muitas vezes a provedora da casa, ou ser a pessoa mais próxima dos participantes, exercendo uma função de forte referência. Tanto Jim, quanto Alberto relatam o fato de a mãe deles ser quem ganhava mais e trabalhava mais dentro de casa, Deive e Teodoro afirmam serem distantes da figura paterna em relação a figura materna. Apesar disso, os participantes parecem não ter espaço dentro de casa para falar sobre as frustrações e tristezas que sentiam durante seu desenvolvimento, com exceção de Alberto, a fala de todos os participantes quanto a isso demonstra uma falta de espaço de fala.

Aqui começam as questões relacionadas também com a socialização secundária e o mesossistema, e como estas dinâmicas interferiram para o conceito de masculinidade dos participantes. Algo que aparece de forma unânime em relação aos participantes é o fato de, quando eles eram crianças, no período do ensino fundamental, terem sido crianças sozinhas e isoladas no ambiente escolar. Além disso, todos eles em algum momento, sofreram *Bullying*. O *Bullying* pode ser definido como uma forma de agressão específica, dentro do ambiente escolar, da qual existem duas figuras principais, a de vítima e a de agressor, sendo esta agressão repetida diversas vezes de forma a se perpetuar e criar, um lugar simbólico, na subjetividade de ambos os atores envolvidos nesta agressão (PINHO, 2011). Seguem as falas de alguns dos participantes em relação a suas experiências:

Eu não tinha muitos amigos em geral (...), eu sempre fui uma criança meio... na minha, então eu gostava de coisas que a galera não gostava. Hoje em dia todo mundo curte Star Wars, mas na época era coisa de idiota, desde criança, então eu era meio excludinho ali, eu tinha coleguinhas e tal, mas nada assim de amigos. (Alberto).

Eu sempre senti quando eu era pequeno duas hostilidades, uma era por ser não homem mesmo, e a outra por eu ser descendente de japonês e falarem que eu tinha o pinto pequeno, então, eram coisas muito específicas assim que aconteciam. Em relação a ser não homem, por exemplo, eu tinha que andar com uma certa postura, era o que eu ia percebendo, se não me xingavam, não necessariamente de bicha, mas me xingavam, genericamente, eu tinha que segurar minha lancheira de um jeito específico. Minha lancheira era um drama assim, porque, eu não lembro o que eu fazia, mas eu lembro, a lancheira também, era de desenho, então ela era meio infantil pra época e pra idade que eu tava, aí já tinha essa coisa, e eu ficava andando com ela meio assim (nessa hora o participante gesticulou o modo como segurava a lancheira, demonstrando com a mão, como segurasse uma alça e o braço levemente flexionado na altura da barriga), pra mim era meio lógico, tinha uma alcinha e eu ficava segurando pela alcinha, e ficavam me xingando, pelo jeito que eu segurava a minha lancheira também. Aí era de bicha, boiola, coisas assim e eu do tipo...eu sempre fiquei sem paciência com essas coisas, não ficava bravo nada, tinham que ser muitas vezes que aí eu explodia, mas no geral eu só ficava confuso com isso, tipo, por que é um problema? Sabe assim? Tinha hostilidade porque eu era inteligente, porque eu ia bem nas aulas, eu ia bem sem estudar principalmente, eu não prestava

muita atenção na aula, não ficava estudando, eu ia bem e as vezes tinha uma hostilidade. (Jim)

Principalmente pela questão de eu não gostar de jogar bola, ficavam me chamando de viadinho, dessas coisas, porque eu não gostava de jogar futebol, e nunca gostei, principalmente nessa situação. Quando você é criança e sua cabeça não está bem formada, você vai ficar irritado, vai falar, “ah não sou, não sou, não sou”, eu sei que eu até cheguei a botar em dúvida minha sexualidade, parava para pensar, mano, eu não gosto de jogar futebol, não gosto disso, não gosto daquilo, e se eu for viado mesmo? Ai eu parava para pensar, mas hoje em dia é algo irrelevante. (Deive)

Eu não tinha amigos em geral, eu sofria muito Bullying, eu era o excluído, o nerd excluído da sala. Eu levava pancada diariamente, eles falavam que minha voz era muito fina, ai tinha voz de mulher e minha cor favorita era rosa, tinha um pouco disso também, a cor rosa era cor de menina. Já usavam o termo gay, mas era principalmente por nerdice mesmo, porque eu era uma pessoa dedicada, gostava de videogame desde sempre, mas isso com certeza foi um fator sim. (...) Eu jogava futebol porque tinha educação física e eu era obrigado a jogar, mas eu não curtia nem um pouco e não jogava bem. Por isso, não estabelecia relação com os outros, o assunto dos meninos principalmente era futebol, eram essas coisas, e eu não ligava muito. (Teodoro)

Notam-se diversas formas como isso afetou a subjetividade dos participantes, Deive, por exemplo, chegou a questionar a sua masculinidade, e Jim se enxergava como um “*não homem*”, justamente por não gostar de coisas socialmente classificadas como masculinas. A socialização secundária, portanto, também possui uma relevância crucial na construção simbólica de conceitos de extrema importância social, neste caso, o papel do homem na sociedade, consequentemente o papel dos participantes, na condição identitária de serem homens, serem aceitos e fazerem sentido, na condição de sujeitos, no contexto social, principalmente no mesossistema. Outro dado chamativo é o fato de, majoritariamente, os participantes não gostarem de praticar esportes, em especial o futebol. Alguns participantes, inclusive, apontam isto como algo diretamente relacionado com esta atividade estar relacionada com a figura masculina, como é o caso de Jim.

Apesar da infância solitária, os participantes da pesquisa, também de forma unanime, afirmam que, a partir de determinado momento da vida escolar, começaram a se envolver em grupos e a fazer amigos, principalmente no final do ensino fundamental e ensino médio. Os participantes afirmam de forma unanime que estes diversos amigos, dos quais hoje podem contar e confiam plenamente, além de dividirem informações em relação a seus sentimentos e experiências afetivas marcantes, tem laços de intimidade com eles até os dias atuais. Mesmo quando essa amizade é entre homens, isso não parece ser algo que dificulte a expressão de determinados sentimentos, porém, alguns participantes afirmam que as vezes sentem um desconforto em relação ao gênero quando estão com amigos homens, mas não tem o mesmo sentimento com amigas mulheres.

Com todas estas informações, falta a questão crucial desta pesquisa ser esclarecida, de que forma os participantes da pesquisa entendem o que é ser homem, e o que é, para eles, a masculinidade. Seguem as falas dos participantes sobre essa questão:

Para mim, ser homem e ser mulher não tem uma definição, você que sabe o que você é, você define o que você é ao longo da sua vida, você constrói o que você é. Eu não sei se eu ia conseguir definir, o que é masculinidade, eu acho que é um conceito muito amplo, ao mesmo tempo que a galera tenta fechar muito, não dá para fechar, você tem homens que são de um jeito, você tem homens que são de outro. (...) O conceito de masculinidade é algo que é socialmente construído inevitavelmente, a não ser que você seja religioso, e acredite que Deus fez o homem, a mulher, para isso e pra isso especificamente, eu prefiro acreditar que masculinidade e feminilidade são conceitos construídos socialmente, é o que eu aceito mais fácil. para mim é irrelevante o conceito de masculinidade e feminilidade. (Deive)

Para mim ser homem, pessoalmente, é o gênero que a pessoa se identifica mesmo, não é nem no sentido biológico, vai ser o que a pessoa falar que ela se sentir, se ela se identificar socialmente como homem, então ela é homem. Definir comportamentos de um homem seria generalizar muito, conheço tanto homem que age de maneira tão diferente uma das outras, até muita gente vem me falar que eu ajo de uma maneira afeminada. Na verdade, é que não existe padrão, quer dizer, não deveria existir um padrão, existe um padrão estabelecido socialmente, mas por mim não existe uma maneira certa que um homem age, cada homem age de um certo jeito, mas todos acabam sendo influenciados pela sociedade e acabam tendo um padrão. Talvez um certo cuidado com a aparência muito grande, talvez não só homem, mas mulher também, mas é uma coisa da sociedade em geral. (Teodoro)

O que é ser homem para mim? Eu não consigo, eu estou tentando pensar em alguma coisa menos rasa. (...) Eu acho que é homem quem fala que é homem, seja o que for que isso signifique para a pessoa, então acho que está correto a pessoa falar que ela não vai se deixar abalar, porque ela é homem, e eu acho que está correto uma pessoa falar que ela vai se deixar abalar porque ela é homem, (...) eu entendo como sendo uma identidade completamente pessoal, eu acho que eu acabo atrelando uma coisa zero por cento social para a coisa, ser homem para mim é ser quem eu quero ser, como se fosse um modelo, da pessoa que eu quero ser. Eu acho que quando eu penso, por exemplo, vou ser homem, vou lembrar quem que é essa pessoa, esse modelo que eu montei, de quem eu quero um dia ser assim. (Jim)

Portanto, as noções de masculinidade dos participantes são bem divergentes das falas sociais das quais foram expostos durante seu desenvolvimento, seja na socialização primária, ou secundária, ou também no meso e no macrosistema. Entretanto, até mesmo por este não ser o objetivo desta pesquisa, não existem dados suficientes para correlações fundamentadas dos motivos que levam os participantes a ter tal opinião sobre a masculinidade. Pode-se apenas criar hipóteses a partir das falas que apareceram nas entrevistas, uma delas é o fato de a figura feminina na vida dos participantes ter um papel fundamental de referência, bem como ser quem trabalhava mais, ou ganhava mais dinheiro dentro de casa. Outra hipótese

gira em torno do fato de todos os participantes terem sofrido *Bullying* durante o período escolar, muitas vezes com questões ligadas direta ou indiretamente com o gênero, podendo assim construir um conceito de masculinidade diferente do esperado. Vale ressaltar o fato de as questões de gênero serem amplamente discutidas na sociedade contemporânea, e estar em evidência principalmente nas redes sociais.

5. CONSIDERAÇÃO FINAIS

Conclui-se, portanto, que os jogos de RPG, possuem um potencial para os jogadores poderem experimentar, de forma lúdica, papéis dos quais não poderiam em outros contextos, fortalecendo aspectos simbólicos de sua subjetividade e da maneira como interpretam e experimentam o mundo real. Apesar de a masculinidade não estar diretamente relacionada com a maneira da qual o jogador se relaciona com o jogo, analisando o que é ser homem para os participantes, percebe-se que quando jogam, a forma como enxergam a masculinidade está implícita dentro de seus personagens, justamente por projetarem neles, partes de sua subjetividade.

Em relação a masculinidade vemos os pontos em comum entre os participantes, o fato de todos terem sofrido *Bullying* no período escolar, o conceito aberto sobre a masculinidade e até mesmo a dificuldade e a confusão deles na hora de definir o que é ser homem, portanto fica evidente que não há uma resposta pronta sobre o que é ser homem, mesmo o conhecimento social atribuído a masculinidade ser bem definido. Consequentemente, pelas próprias falas dos participantes, percebe-se que a questão de gênero, no sentido de serem homens e como isso os faz interagir com o mundo, não possui muita importância, é uma característica de quem são.

Portanto, não se pode falar em masculinidade no singular, mas sim no plural, existem masculinidades, sendo elas múltiplas, polifórmicas, polissêmicas e individuais. Apesar de a crise da masculinidade ser evidenciada pela literatura, essa pesquisa mostra como esta crise provavelmente esteja, de certa forma terminando, pois, os homens conseguem se enxergar cada vez mais de forma mais plural. O ideal seria outros pesquisadores se interessarem pelo tema e fazerem novas investigações, com pessoas de classes sociais e culturais diferentes, pensando até que ponto o conceito de masculinidade é aberto para esta geração. Também seria interessante serem feitas pesquisas com homens que não jogam RPG, pois pode ser que os jogadores, justamente por terem a oportunidade virtualmente infinita, de vivenciarem diversos papéis dentro dos jogos, tenham uma definição diferente sobre a masculinidade em relação aos não jogadores.

Ainda cabe muita discussão sobre o assunto, reiterando novamente a dificuldade de achar uma quantidade atualizada e variada de matérias que discutam essa questão, tão crucial em uma sociedade cada vez mais plural e que se importa e discute de forma ampla as questões de gênero, principalmente das mulheres e dos homossexuais. Os homens heterossexuais, cis gêneros,

também possuem seu lugar nesta dinâmica, até porque essas discussões surgem justamente devido a uma sociedade secularmente patriarcal que valoriza a figura masculina em detrimento da feminina. Porém, se mesmo para os homens isto vem mudando, é importante olhar com mais rigor e cuidado para estas questões, e pensar de qual forma ser homem também é ser aberto a possibilidades e diversas formas de ser.

6. REFERÊNCIAS

BAUER, Martin W.; GASKELL, George. Pesquisa Qualitativa Com Texto Imagem E Som: Um manual prático. Petrópolis: Editora Vozes, 2015.

BERGER, Peter Ludwig e LUCKMANN, Thomas. A construção social da realidade. Petrópolis: Editora Vozes, 1998

BEAUVOIR, Simone. O segundo sexo: Volume 2. Lisboa: Quetzal, 2015

BRONFENBRENNER, Urie. A ecologia do desenvolvimento humano. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996

COSTA, Jurandir Freire. *A Face e o Verso: estudos sobre o homoerostimo II*. São Paulo: Escuta, 1995

DREHER, Jochen. *The social construction of power: reflections beyond Berger/Luckmann and Bourdieu*. Thousand Oaks: SAGE, 2015.

FOUCAULT, Michael. *A História da Sexualidade II – O Uso dos Prazeres*. Rio de Janeiro: Graal, 1998

MELO, Aurélio Fabrício Torres de et al. (Org.) Temas contemporâneos em psicologia do desenvolvimento. São Paulo: Vetor Editora, 2012

NOLASCO, Sócrates. O Mito da Masculinidade. Rio de Janeiro: Rocco, 1993

OLIVEIRA, Pedro Paulo de. A construção social da masculinidade. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2004

OLIVEIRA, Pedro Paulo de. Discursos sobre a masculinidade, Rio de Janeiro: IFCS UFRJ, 2002

PARKER, Richard Guy. *Corpos, prazeres e paixões: a cultura sexual no Brasil contemporâneo*. São Paulo: Best-Seller/Abril Cultural, 1991

PEREIRA, Omar Calazans Nogueira et al. Jogar videogame como uma experiência simbólica: entrevistas com jogadores. 2012

PINHO, Gerson Smiech. O sujeito do Bullying. Porto Alegre: APPOA, 2011

SILVA, S. G. Masculinidade na história: a construção cultural da diferença entre os sexos, 2000

SILVA, Henrique Diniz e KLATAU, Diego Genu. A jornada do herói nos jogos digitais: Journey e The Elder Scrolls V: Skyrim. 2013

SOUZA, Samuel Possidonio e RAPHAEL, Jackeline Kruschewsky Duarte. Sublimando através do Role-Playing Game: Uma discussão à luz da psicanálise acerca da importância do Role-Playing Game para a subjetividade dos jogadores. Revista Diálogos e Ciências, ano 16, número 37. ISSN: 1678-0493, 2016

Contatos:

guilhermecaltabellotta@hotmail.com e marcosaraujo@mackenzie.br