



Videogame: Um Eficiente Meio de Comunicação entre Jovens e Adultos¹

Derval Gomes GOLZIO²

Ed Porto BEZERRA³

Pablo Cezar Peixe LARANJEIRA⁴

Daniel ABATH⁵

Felipe GESTEIRA⁶

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

RESUMO

Apesar de sua capacidade agregadora, os videogames ainda não obtiveram a devida atenção por parte dos pesquisadores de comunicação. Sem a pretensão de desmitificar a questão do isolamento social, os videogames podem ser uma boa forma de interação com outras crianças e jovens da mesma faixa etária, e destes com seus pais e professores. Este artigo defende os videogames como ferramentas eficientes à solução de problemas tanto nas áreas de conhecimento abordadas por um jogo específico, quanto nas questões que envolvem as relações humanas.

PALAVRAS-CHAVE: videogame; comunicação; educação.

INTRODUÇÃO

O videogame é uma das ferramentas mais utilizadas por crianças e adolescentes em todo o mundo. As razões para essa massificação residem no potencial de agregar áudio e vídeos em narrativas de dimensões superiores aos entretenimentos disponibilizados pelos meios de comunicação massivos como a televisão e o cinema. Apesar de sua capacidade de convergência de mídia, os videogames ainda não obtiveram a devida atenção por parte dos estudiosos dos fenômenos comunicativos e educativos.

Embora já existam incursões em várias instituições de ensino e pesquisa, o videogame ainda não tem despertado maior interesse e atenção para entender o que leva milhões de jovens no mundo a se conectarem através da rede mundial de computadores para travar disputas em batalhas medievais ou intergalácticas, em simulações de mundos reais e ficcionais.

Apesar de ainda possuir pequena dimensão, os estudos sobre os impactos do tempo gasto no jogo através do computador revelam descobertas bastante interessantes. Muitas delas, principalmente as que trataram dos efeitos nocivos (vício, isolamento social etc.), se assemelham às conclusões iniciais que foram dispensadas à televisão em

¹ Trabalho apresentado no DT 05 – Comunicação Multimídia do IX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 10 a 12 de junho de 2010

² Orientador do trabalho. Professor do Departamento em Mídias Digitais e do Programa de Pós Graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas da UFPB, email: dervalggolzio@gmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor Curso de Informática e do Programa de Pós Graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas da UFPB, email: edporto@di.ufpb.br

⁴ Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB, email: pablocezar@gmail.com

⁵ Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB, email: dnabath@gmail.com

⁶ Graduando do curso de Jornalismo UFPB: contato@felipegesteira.com



sua fase mais tenra, ao cinema dos anos 1920 e mesmo aos quadrinhos na década de 50 do século XX.

De acordo com Gunter (1996, p. 223), um dos primeiros estudos científicos sociais sobre impactos e efeitos da violência midiática ocorreu em 1920, nos Estados Unidos. Tal estudo buscava analisar a fonte de maior diversão de massa, ou seja, as produções cinematográficas. Os pesquisadores buscavam verificar a possível erosão moral provocada pelo cinema ou ainda a influência do mesmo sobre o comportamento humano.

Nos anos 1950 a preocupação com a influência negativa dos meios de comunicação de massa havia se deslocado para a produção dos *comics*. Gunter cita o livro “*A sedução dos inocentes*”, de Werthan, como exemplo na busca de culpados para a decadência moral da juventude. Ainda de acordo com Gunter, Werther postulava que:

- a) uma grande quantidade de crianças era consumidora de *comics*;
- b) um grande componente dos *comics* estava articulado pelo crime, pela violência, pelo horror e pelo sexo; e
- c) as crianças leitoras de *comics* estavam forçosamente estimuladas a levar a cabo atos delitivos com crueldade, violência e comportamento social indesejável.

Ainda a partir dos anos 1950 alguns estudiosos dirigiram às produções televisivas a correlação com a violência. A televisão foi alvo de vários estudos no Reino Unido, Estados Unidos e Canadá que tentavam verificar a sua influência no comportamento violento dos jovens:

“La televisión fue objeto de un análisis todavía más minucioso durante los años 60. En los EE.UU., el miedo a un incremento de la tasa de criminalidad, la preocupación acerca de los disturbios constatados en ciertos focos urbanos y las rebeliones en los campus universitarios debidas a la guerra de Vietnam, junto otras formas de inquietud ciudadana, dieron la impresión general de que el tejido social norteamericano se estaba desgarrando. El asesinato de cuatro prominentes figuras públicas, John F. Kennedy, Malcolm X, Martin Luther King Jr. Y Robert Kennedy reforzaron el sentimiento de ansiedad.” (GUNTER, 1996, p. 225)

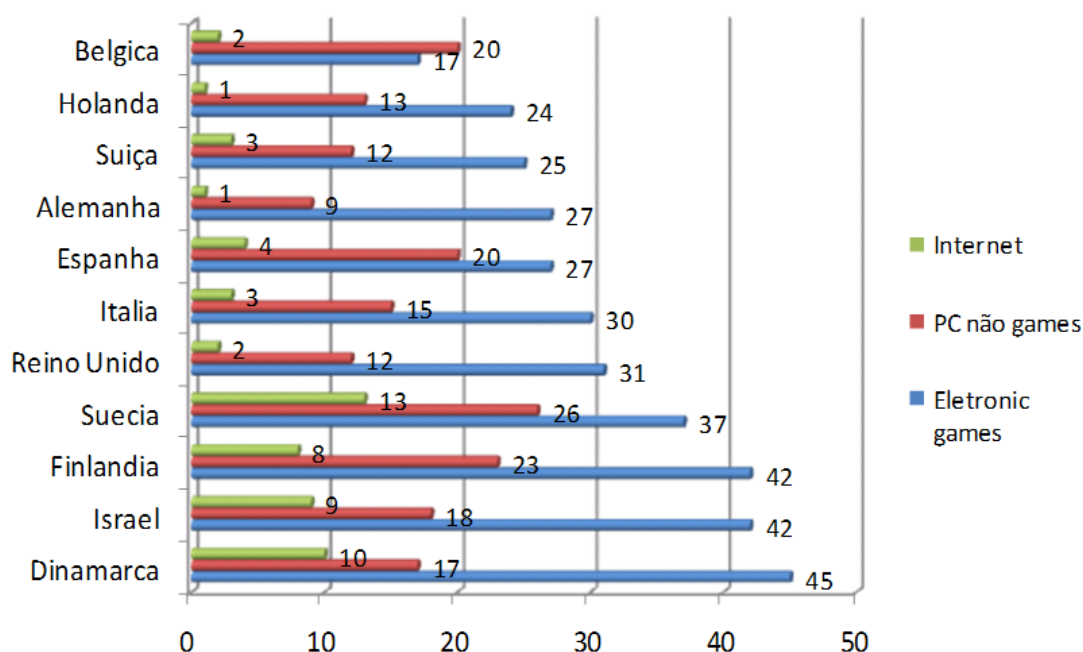
A preocupação sobre a influência que os meios de comunicação de massa exercem sobre a juventude, portanto, não é nova. Ele reflete os medos e anseios sobre algo em que pais e professores ainda não possuem controle e que, em muitos casos, parecem ser o amálgama que envolve o espírito rebelde dos adolescentes. No entanto, mesmo sob os receios da inspiração violenta ou do isolamento social, a televisão, com o passar do tempo, passou a servir a muitas famílias como “babá eletrônica”.

A metáfora da “babá eletrônica”, antes atribuída à televisão, tende a se deslocar para os videogames nos dias atuais pela simples dedução de que eles possuem um componente hipnotizador e de isolamento. Fromme (2003) argumenta que os dados empíricos de um estudo comparativo europeu realizado em 1997 e 1998 possibilitam a afirmação de que os videogames são os meios interativos mais frequentemente utilizados pelos jovens:

Três diferentes meios interativos foram incluídos: a internet, o PC (não para jogos) e jogos eletrônicos. Os “jogos eletrônicos” foram usados como um conceito coletivo de jogos de computador (jogos de PC) e jogos de vídeo (televisão ligada, consoles e sistemas portáteis de videogames). Em média, as

crianças e jovens entre 6 e 16 na Europa, passaram 32 minutos por dia a jogar jogos eletrônicos, 17 minutos por dia, utilizando as aplicações do PC (não jogos) e 5 minutos por dia utilizando a internet. Para dar uma comparação: 136 minutos por dia eram dedicados a ver televisão. Os valores variaram entre os diferentes países (ver gráfico 1), mas em todos os países (com uma exceção) mais tempo foi gasto em vídeojogos e jogos de computador que em outros tipos de uso do computador.⁷ (FROMME, 2003)

1) Gráfico 1- Tempo dedicado por semana por jovens de 6 a 16 anos. Fonte Beentjes et al. 2001



A média de minutos dedicados pelos jovens pesquisados parece contrariar as vozes alarmistas quanto à possibilidade de vício e de isolamento. Essa percepção ganha ainda mais consistência quando os jovens e adolescentes explicam suas razões da busca pelos videogames:

- 2) quando não há mais nada que fazer (83,8% meninos e 83,3% meninas); quando o tempo está ruim e eu não podem ir lá fora (80,6% meninos e 66% meninas);
- 3) quando ninguém está em casa (meninos 76,1% e meninas 66,6%);
- 4) quando os amigos estão jogando computador comigo (72,9% meninos e 59,2 meninas);
- 5) não quer fazer tarefas de casa (exercícios escolares) (meninos 32,2% e meninas 30,8%); e

⁷Tradução livre <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/>



6) em qualquer situação possível (meninos 20,4% e meninas 18,5%).

As preocupações como as possibilidades do vício e do isolamento não são novidade quando se trata de surgimento e uso de novas tecnologias e demonstram coincidências entre a televisão e o videogame que ainda consomem a atenção de parcela significativa de populações com traços culturais bastante diferenciados. O natural choque geracional, que muitas das vezes marca o distanciamento ou a proximidade com as novas tecnologias, também permeia a desconfiança e o receio de pais e professores sobre a dedicação dos jovens aos videogames.

O fato é que a formação do estereótipo do usuário do videogame é uma realidade e nos remete a uma imagem do sujeito alienado, adicto e violento que necessita de um espaço para extravasar sua raiva e agressividade (Cover, 2006). O videogame funciona como um espaço, uma zona livre para sujeitos viciados em mídia digital com pouca ou nenhuma sociabilidade. Sobre esta questão é importante ter como referência a discussão oportunizada por Cover (2006). Ele faz um comparativo entre os discursos médicos e/ou psicológicos sobre o vício:

Nos discursos médicos e científicos em torno das drogas químicas, o vício é muitas vezes definida como qualquer mudança de comportamento processual relacionada à experiência repetitiva em disciplinas sócio-psicológica, ou adaptação a estímulos (como as substâncias químicas psicoativas) entre os mais bioquimicamente orientados entendimentos do vício. De qualquer forma, qualquer conceito de dependência envolve uma noção de mudança de comportamento e um desejo de experiência ou de repetição.⁸

A transferência do discurso médico/psicológico dos viciados em substâncias químicas para os adeptos dos videogames possui o mesmo referencial: desordem de caráter anômalo, repetitiva e contagiosa que deve ser enfrentada para não contaminar outros indivíduos. Há também, ainda segundo Cover, a idéia de escapismo e fuga do mundo real, também impregnado do discurso de viciado e tendo como referência o adicto às substâncias químicas.

Não bastasse a formatação do estereótipo do videogador como um adicto, acompanha ainda a de sujeito disperso, fechado num mundo muito particular, denominado de virtual, cuja potencialidade para a transgressão decorre da dedicação e exposição excessiva a jogos de narrativa violenta.

Ao sugerir que os videogames de temática assentada na violência podem estimular os jogadores a ações violentas, os críticos também reconhecem o seu potencial cognoscitivo. Isso porque não é possível imaginar apenas o potencial para aquisição de conhecimentos para a transgressão ou violência. Neste caso, ao mudar o tipo ou narrativa de jogo, o usuário pode, ao invés de apreender formas e processos geradores de violência, ter um bom conhecimento de história dos descobrimentos, das expansões dos impérios, das formas de comércio, da geografia, dos cenários onde foram travadas batalhas históricas etc.

De acordo com Vygotsky (1989), os jogos propiciam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. O lúdico influencia no desenvolvimento do aluno, ensinando-o a agir corretamente em uma determinada situação e estimulando sua capacidade de discernimento. Os videogames, quando utilizados de forma correta, são uma alternativa de ensino e aprendizagem que com tempo ganham popularidade nas

⁸Tradução livre: <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/>



escolas. Sua utilização deve ser adequada pelos professores (mediadores) como um valioso incentivador para a aprendizagem, estimulando as relações cognitivas como o desenvolvimento da inteligência, as relações afetivas. Portanto, jogos educativos digitais usados em sala de aula podem auxiliar na aprendizagem.

ESTATÍSTICAS

O fenômeno dos videogames mesmo que relativamente recente desperta crescente interesse por parte dos pesquisadores. No entanto, as estatísticas sobre mercado de videojogos ainda são desconhecidas. O fato é que as vendas de videojogos têm registrado cifras bem superiores às das produções cinematográficas e fonográficas em países onde existem controles sobre a venda dos produtos originais. Ainda assim e apesar do volume crescente de videojogadores de consoles ou computadores, as pesquisas sobre consumo não acompanham a velocidade de outros usos da rede mundial de computadores, como os portais, sites, blogs e microblogs.

Faltam-nos dados empíricos sobre o número de usuários da rede mundial de computadores com a finalidade da interação através dos jogos, cifras e estatísticas sobre vendas de jogos para consolas e computadores. Alia-se a ausência de dados mercadológicos (talvez por conta de relativa promiscuidade com a aquisição de versões pirateadas de jogos que de certa forma impede que tenhamos um demonstrativo bastante sólido das preferências por tipos de jogos por parte dos brasileiros) a diminuta, mesmo que crescente, atenção de pesquisadores das áreas da comunicação e educação.

DESFAZENDO ESTEREÓTIPOS

Os mundos dispersivos, habitat recorrente em horas dedicadas pelos videojogadores, aos quais os estudiosos e críticos mais ácidos despejam suas atenções, estão facilitando a formação mais barata de profissionais e, sobretudo, com possibilidades reduzidas de perdas humanas em exercícios simulados. A virtualização de cenários é um desses exemplos de facilitação do aprendizado para as escolas de aviação e pilotagem. A partir de reproduções de cabines dos mais variados tipos e categorias de jatos, os alunos podem simular cenários e situações de risco para enfrentar o dia-a-dia dos vôos domésticos e intercontinentais.

No campo da medicina, muitos são os cenários enfrentados por alunos. Eles possibilitam os estudos de tecidos, músculos, sistemas circulatório e digestivo, variados órgãos do corpo humano. Mais que isso, simulam situações onde aprendizes da medicina têm que enfrentar o socorro a pacientes tendo que realizar diagnósticos e intervenções cirúrgicas.

Mesmo no campo militar, as estratégias e manobras de exércitos, companhias e pelotões da cavalaria, infantaria ou artilharia são possibilitadas de modo mais seguro e menos custoso. Se os mundos e cenários virtuais estão sendo utilizados para treinamentos de profissionais que trabalham diretamente com a responsabilidade de seus erros ou acertos significarem a tênue fronteira entre a vida e a morte, significa dizer que essas experiências devem ser estendidas ao ensino regular.

Tendo como base as possibilidades dos cenários virtuais como ferramentas importantes para o ensino e a aprendizagem, não há como não introduzir a possibilidade dos videogames como parte dessa cultura.



UM ESTUDO DE CASO

As experiências com jogos educativos apontam para a existência de muitos títulos enfadonhos desde a década de 80. A gigante Nintendo, por exemplo, concedeu a licença para que a franquia Mario fosse usada em jogo educativo: *Mario is missing*⁹.

O jogador assume o papel de Luigi, que procura por seu irmão desaparecido, Mario. Para avançar nas fases, é preciso responder algumas perguntas sobre o patrimônio histórico de vários países do mundo. Apesar da ideia de utilizar um personagem famoso no papel principal, o jogo não conseguiu acompanhar o sucesso de vendas da franquia Mario.

Dentre os muitos fiascos, um jogo de computador da década de 80 fez tanto sucesso que chegou a ser lançado para o console Mega Drive, e depois estreou como desenho animado na tv americana, em 1995. *Where in the world is Carmen Sandiego?*¹⁰, Foi criado com uma dinâmica de perguntas e respostas, onde o jogador acabava aprendendo conceitos de geografia e as características de vários países para avançar de fase. Jogando como um detetive no papel principal, o objetivo era descobrir onde estava Carmen Sandiego, uma ladra de obras de arte.

A disciplina Matemática que em quase todas as escolas é trabalhada de maneira instrucional. Por conta disso na maior parte das vezes não relaciona os conteúdos com as experiências vivenciadas pelos alunos e não desperta a curiosidade ou poda o exercício dela, gerando temor e desprezo em grande parte dos alunos. Um exemplo de sucesso, dentro do campo da matemática/cálculo, ocorreu em 2006 – *Brain Age: train your brain in minutes a day*¹¹ (Nintendo, 2006), do Nintendo DS.

Lançado para entreter crianças com as novas ferramentas daquele videogame portátil, o jogo trazia um pacote de minijogos, carregados de pequenos cálculos e quebra-cabeças, envolvendo números, letras, horários e notas musicais. Com os desafios (ou exercícios mentais), o jogo promove uma verdadeira ginástica cerebral, trazendo ainda a possibilidade de interação entre dois ou mais jogadores através de conexão wireless entre os consoles. Poucos davam nada por ele, mas como era assinado pelo mesmo criador de Mario, Shigeru Miyamoto, foram em frente. Além das crianças, o jogo foi uma febre entre idosos no Japão, e gerou uma série de estudos científicos no campo da neurologia.

Alguns jogos já trazem consigo recursos que podem ser considerados pedagógicos. É o caso, por exemplo, de *Anno 1503 A.D. The new world*, da Eletronic Arts Games, que conjuga a necessidade de conhecimentos sobre cadeias produtivas e relações comerciais. Neste videogame o usuário é proprietário de um navio carregado de estoque de madeira, ferramentas e comida, possibilitando a navegação para a descoberta e escolhas adequadas a instalação de um pequeno porto e estabelecimentos de cabanas para os exploradores.

Para que possa prosperar, uma série de tarefas precisa ser efetivada: a extração de recursos naturais (madeira), a caça, a criação de animais etc. Novas necessidades vão surgindo com o aumento populacional e a cadeia produtiva terá que ser estabelecida e ampliada para satisfazer a necessidade de progresso e de consumo dos habitantes. Como não existem territórios com todas as possibilidades da agricultura, extração de metais e/ou pedras preciosas, caça e produção de óleo de baleia etc., o comércio entre nações e povos precisa ser estabelecido sob pena de estagnação da cultura controlada pelo jogador.

⁹ Software Toolworks, 1993

¹⁰ Brotherbund Software, 1985

¹¹ Ver página <http://www.brainage.com/launch/index.jsp>



Figura 1 e 2 - Confrontos bélicos no mar e em terra são constantes sem a carga de violência atribuída aos videogames



Figuras 3 - Princípio de colonização em terra e,



4- Cadeia produtiva do tabaco, com plantação e fábricas

Figura 1, 2, 3 e 4 – Fonte: Videogame *Anno 1503 A. D. The New World*

Para fazer circular mercadorias entre povos e nações se faz necessária a produção de navios. Eles serão os meios de comunicação e comércio entre culturas, mas têm que enfrentar os perigos dos mares povoados de piratas e nações expansionistas. Urge a instalação de escolas e universidades, que possibilitaram os técnicos necessários a produção de tecnologias para todas as áreas do conhecimento: agricultura, pesca, pecuária, náutica e todos os artefatos militares (armas portáteis, canhões, variados tipos de projéteis, etc.)

Ao dedicar alguns minutos diários no exercício deste videogame, o jogador terá a possibilidade de se deparar com um conjunto de operações. Para avançar, terá que demonstrar algum conhecimento sobre as transações comerciais, diplomáticas, militares e de toda uma cadeia produtiva ambientada na fase dos descobrimentos da América.

Apesar das possibilidades descritas acima, a exploração de ambientes lúdicos eletrônicos para fins educativos é tratada de forma bastante dicotômica entre pesquisadores. Em linhas gerais, duas correntes de pensamento vão divergir sobre a potencialidade dos jogos como possibilidade de cognição e aprendizagem escolar. É esta a opinião esboçada por Hans Christian Arnseth no artigo “Learning to play or playing to learn - A critical account of the models of communication informing educational research on computer gameplay”:

Os entusiastas afirmam que as crianças aprendem muitas habilidades importantes ao longo do jogo, e, portanto, que os jogos de computador vão fazer a aprendizagem formal mais prazerosa, motivadora e eficaz (Mitchell & Savill-Smith, 2004). Os céticos tendem a argumentar que os jogos de



computador podem ter efeitos negativos sobre o comportamento e as atitudes das pessoas (Anderson & Dill, 2000; Walsh, Gentile, Gieske, Walsh & Chasko, 2004). Além disso, eles sugerem que os jogos de computador irão desviar a atenção das pessoas para longe das atividades dignas, como a leitura e a escrita, estudando matemática e ciências ou brincar ao ar livre.¹² (Arnseth, 2006, p.04)

Independente da dicotomia que separa pesquisadores, o uso dos videogames como ferramenta para ensino/aprendizagem pode passar por experimentos como forma de testar a sua eficácia. Para tanto, terá que perseguir algumas produções exitosas que não tiveram originalmente a preocupação com as possibilidades educativas. Anno 1503 é apenas um exemplo de narrativa/trama, aspectos gráficos e excelente jogabilidade que podem ser percebido como referência.

Os videogames devem ser pensados de forma que instiguem aos jogadores um desafio, um objetivo, possibilidades de vivências e imersões em múltiplas etnias, povos, nações (para que possam sentir as dificuldades de enfrentamento de uma cultura dotada de tecnologias mais desenvolvidas), uma narrativa com base em fatos históricos, em terrenos (simulações de topografia, vegetação, clima) e, não menos importante ferramentas que possibilitem a interação, seja em rede LAN ou através da rede mundial de computadores.

Diante de tantos jogos e de tantas novidades tecnológicas os pais ficam inquietos e apreensivos, muitas vezes sem saber como lidar com seus filhos, e com essas novas mídias que surgem na sociedade.

Vivemos atualmente sob o impacto das novas descobertas tecnológicas e científicas como já foi relatado no início deste trabalho, que por sua vez provocaram inúmeras mudanças na sociedade, nas relações pessoais e principalmente na educação, produzindo transformações na natureza do saber (despertando novas habilidades cognitivas). Hoje as crianças e adolescentes têm acesso às mesmas informações que o seu professor, (na maioria das vezes até mais, pois a criança e o adolescente já nascem inseridos nesta realidade, enquanto que o professor na maioria das vezes deve buscar o entendimento destas novas tecnologias), através da internet, nas bibliotecas virtuais, sites de busca e etc. O saber passa a viver a condição de uma "explosiva exteriorização". Para Lyotard (1998) a diferença entre o professor e o aluno não está na quantidade de informação, mas no modo como utilizar a informação.

Por sua vez, o professor também precisa estar ciente dos novos espaços de aprendizagem que estão surgindo na sociedade atual, novos ambientes começam a se consolidar, novas formas de acesso ao conhecimento surgem nos ambientes virtuais, novas formas de relacionamento nascem nas comunidades virtuais, nos chats de bate-papo e nos jogos eletrônicos. Este último objeto da nossa atenção vem despertando o interesse da juventude, que passa horas em frente ao computador ou em lan-houses jogando esses games.

Quanto a questão do isolamento social fica patente que, desde que sejam interessantes para que estimulem as ações em rede, não se pode afirmar que os videogames possam contribuir para tal comportamento. Há, seguramente, um modo de perceber que não diferencia contato visual com contato via rede. O isolamento, neste caso, diz respeito apenas a não existência de contato, já que, em rede, os jogadores estão se relacionando, trocando informações, sejam estratégicas para chegar a determinados objetivos, sejam simples troca de impressões sobre jogos ou mesmo sobre o potencial

¹²Tradução livre. <http://gamestudies.org/0601/articles/arnseth>



de hardwares que possibilitam “rodar” determinados jogos de formatação gráfica 3D com velocidade compatível exigida pelos usuários.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É de se imaginar que a tarefa de aprendizado sobre o mundo cultural na fase dos descobrimentos, das sagas empreendidas por portugueses, espanhóis, ingleses etc. seja mais prazeroso com o exercício do videogame. Por maior que seja o conhecimento e empatia do professor com seus alunos o videogame possibilita a aquisição de conhecimento se forma mais prazerosa.

Sem anular o professor na condução do aprendizado, imergir em uma situação de comando de toda uma de uma etnia ou nação, de forma compartilhada ou mesmo em lados opostos aos seus colegas e mesmo familiares possibilitam a sociabilidade, sobretudo de conhecimento. Se adepto ou usuário dos videogames, o professor passaria a fazer parte como mediador, explicando as dificuldades da época em que se davam os confrontos por território e riquezas, a necessidade do comércio e as razões e motivações para fazer com que os conquistadores se lançassem ao mar em busca de riquezas. Nesse caso, o choque geracional inexistiria e o professor/mediador teria papel preponderante nas elucidações necessárias à compreensão do “processo civilizatório”.

Os pais também podem assumir este papel do professor ao se tornarem videojogadores. Assim, a comunicação entre adultos e jovens poderia ser mais eficiente, possibilitando a solução de problemas tanto na área de atuação do videogame quanto de relações humanas.

REFERÊNCIAS

ARNSETH, Hans Cristian. Learning to Play or Playing to Learn - A Critical Account of the Models of Communication Informing Educational Research on Computer Gameplay. In: Games Studies. Vol. 6, UK, [Dezembro, 2006](#)

COVER, Rob. Gaming (Ad) diction: Discourse, Identity, Time and Play na Produção do Gamer Addiction Myth. In: **Games Studies: the international journal of computer game research**. Vol. 6, UK, [Dezembro, 2006](#)

FROMME, Johannes. Computer Games as a Part of Children's Culture. In **Games Studies: the international journal of computer game research**. Vol. 3, UK, [maio 2003](#)

GUNTER, Barrie. Acerca de violencia de los media. In: **Los efectos de los medios de comunicación**. BRYANT, Jennings y ZILMANN, Dolf (orgs) Barcelona: Paidós, 1994.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. 5. Ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.

VYGOTSKY, LS. **A formação social da mente**. Martins Fontes. São Paulo, 1989.