

## GAMES E VIOLÊNCIA NUMA PERSPECTIVA DE GÊNERO

Maria da Luz Olegário – UFCG – daluzprof@gmail.com

Rosangela de Araujo Lima – UFPB – psirosa@pq.cnpq.br

Leónidas Leão Borges - CEFET-AL – borges.leonidas@gmail.com

### Resumo

O artigo aborda o tema jogos eletrônicos e violência, ampliando o debate sob o viés de gênero. A partir da observação e análise de entrevistas de freqüentadores/as de *lan houses* problematizamos uma nova modalidade de violência causada pelo impedimento simbólico da mulher, agora, tecnológico e virtual. Assim, denunciemos sua exclusão de um ambiente de aprendizagem, que se sabe capaz de ampliar o potencial cognitivo do ser humano e, conseqüentemente, a transformação de sua realidade. Como referencial teórico, recorremos aos estudos desenvolvidos por autores como Bourdieu, Castells, Giddens, dentre outros/as que fundamentam a discussão proposta.

Palavras-chave: *lan house* – jogos eletrônicos – gênero – educação.

## GAMES AND VIOLENCE IN A GENDER PERSPECTIVE

### Abstract

This article deals with the problem of electronic games and violence, expanding the debate on the bias of gender. From the observation, analyses of interviews with the users of “lanhouses” (rooms with computers to be used under payment), we questioned a violence modality caused by the symbolic women impediment that now became technological and virtual. Thus, we denounced their exclusion from learning ambient, which increases human beings’ cognitive potential and consequently reality transformation. As theoretical foundation, we utilized studies of authors such as Bourdieu, Castelles, Giddens, among others.

Key-words: “lanhouse” – electronic games – gender - education

### 1. Introdução

Durante séculos, a humanidade tem dado atenção a jogos de estratégia. Com a diversificação do uso dos computadores, esses jogos saíram dos tabuleiros, do papel e das mesas direto para os monitores, popularizando, cada vez mais, seu uso como objeto de diversão.

É notório que, devido a sua penetrabilidade, as tecnologias da informação e comunicação (TIC) vêm influenciando campos distintos da atividade humana: do entretenimento ao militar. Um exemplo claro dessa ambivalente uso das TIC é a criação e, principalmente, o desenvolvimento da Internet, que se configurou como uma fusão singular de estratégia militar, de cooperação científica e de iniciativa tecnológica. Essa rede mundial de computadores, inicialmente desenvolvida para construir um sistema de comunicação invulnerável a ataques nucleares, atualmente se consolida em uma genuína teia de comunicação mundial. (CASTELLS, 1999).

Outro exemplo de criação e de desenvolvimento, a partir de fins militares, são os simuladores – equipamentos utilizados para criar situações de combate: ataque, defesa, estratégias e afins.

Nos Estados Unidos, as forças armadas e as empresas produtoras de *games* trabalham conjuntamente na fabricação de simuladores, que são utilizados como máquinas de treinamento ou vendidos no mercado em versões que atendem ao lazer.

Nesse caminhar em direção ao mundo virtual, a indústria de *softwares* faz desaparecer os limites entre os campos do lazer e do trabalho, de tempo e de espaço, permitindo aproximar, sem a mínima mudança de lugar e no mesmo período de tempo, o garoto que joga vídeo *game* e o caça-bombardeiro, desestabilizando as noções de espacialidade e de temporalidade, que, por sua vez, promovem um desencaixe de estruturas bem definidas e diferenciadas entre o real e o virtual. (GIDDENS, 1991).

Essa virtualidade, promovida pelo realismo das imagens faz com que o jogador se sinta dentro do jogo, quase sempre guerras (urbanas, espaciais), participando mais ativamente da trama. Não é por acaso que grande parte dos novos jogos eletrônicos traz imagens em primeira pessoa, através da chamada “câmera subjetiva”, na qual a visão do jogador corresponde exatamente àquela que ele teria com o ponto de vista do seu próprio olho.

Com a aproximação cada vez mais realista dos *games* e seu massivo uso por jovens e adolescentes, tornam-se recorrentes os seguintes questionamentos: eles

educam ou deseducam a quem joga? Com esses *games*, os usuários aprendem a ser violentos?

O juiz citou o caso de um menino de 11 anos que foi flagrado na “Metro Xpress” jogando com outros três adolescentes o cartucho de guerra Counter Strike, classificado pelo Ministério da Justiça como proibido para menores de 18 anos. “Este jogo é muito violento e não poderia ser jogado por um grupo de menores”, frisou o magistrado. (O JORNAL, 2004).

A exemplo do artigo acima citado, cada dia mais, se torna freqüente encontrar reportagens na imprensa abordando o tema da violência atrelada à obsessiva utilização dos jogos eletrônicos por jovens e adolescentes. Essa relação, quase sempre linear, em torno da temática (jogos eletrônicos X violência) domina as discussões entre autoridades, pais, educadores e engenheiros de softwares.

Diante de tamanha polêmica, Mendes (2006) problematiza: seria possível declarar que um jogo promove violência e outro, não?

Quase sempre, a questão dessa violência está associada à cultura de regras e simulação implícita nos *games*. A partir dessa lógica demonizante dos jogos eletrônicos, são sempre as armas ou o enredo dos mesmos, sob a óptica dos simuladores empregados na formação de soldados mais eficazes, que estão no cerne das discussões sobre a violência. Porém, “Quando as crianças de hoje estão em frente de um videogame, existe contato entre a criança física e a máquina física. Mas existe igualmente outro contato: entre a cultura da criança e uma cultura da simulação” (TURKLE, 1987, p.69).

A autora acima se refere ao *game* como um elemento da cultura que contribui para o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo dos sujeitos, constituindo assim, em uma atividade universal, com características singulares que permite a ressignificação de diferentes conceitos. “A cultura em suas fases originais é um jogo. Ela não brota *do* jogo, tal como um fruto vivo se desprende do corpo que o gera, mas desenvolve-se *em meio* ao jogo e *como* o jogo”. (HUIZINGA *apud* RUCKENBAUER, 1998, p.90).

Buscando aprofundar e desmistificar a relação linear que vem sendo estabelecida em torno da temática: jogos eletrônicos X violência, Alves (2004), analisa a influência dos jogos eletrônicos no cotidiano dos jogadores e suas possíveis

implicações em um comportamento “violento”, que supostamente poderia refletir nos ambientes sociais e, principalmente, na escola.

Culturalmente, a participação em jogos, competições e desafios é um traço atribuído ao gênero masculino. Boa parte do significado do “ser homem” se relaciona com o aceitar os desafios propostos por outros homens (GASTALDO, 2005).

Nas sociedades ocidentais e ocidentalizadas, mais não só nelas, há toda uma expectativa em torno do nascimento de um ser humano do sexo masculino. Ao terem conhecimento do sexo do feto, os pais iniciam uma construção social e cultural do que é ser menino ou menina; todo um aparato físico e psicológico é construído nas inter-relações em torno desse novo ser. Em se tratando de um menino, essas sociedades detêm ritos de masculinidade e todo um código normativo ao qual o menino é submetido, desde o nascimento, visto que a feminilidade é dada, mas a masculinidade é conquistada.

Entre os “atributos” masculinos necessários ao “ser homem” destacamos: agressividade, domínio do público, inteligência, praticidade, racionalidade, estratégia, liderança dentre outros, moldando seus perfis como competidores/desafiantes o que vai de encontro ao desejado pela sociedade. Esse perfil, não coincidentemente, é o adequado para os jogos de competição e estratégia.

Ampliando o debate em torno do tema, questionamos que tipo de cultura e/ou de conceitos advindos desses jogos têm chegado aos usuários. Seria o jogo de estratégia um espaço simbólico próprio aos homens, posto que submetidos a esse processo “masculinizador”?

Essa questão remete-nos a Bourdieu (2003, p. 7):

*A illusio original, constitutiva da masculinidade, está sem dúvida na base da libido dominandi, sob todas as formas específicas que ela reveste nos diferentes campos. É ela que faz com os homens (ao contrário das mulheres) sejam socialmente instituídos de modo a se deixarem prender, como crianças, em todos os jogos que lhes são socialmente destinados e cuja forma por excelência é a guerra.*

Os homens, pois, são educados com vistas a reconhecer nos jogos instrumentos de dominação e exercício de poder, nos quais desempenham papéis de mando,

dotados da *libido dominandi*, que lhes dão o privilégio de ocuparem posições socialmente valorizadas ao se enfrentarem seguidamente nesse campo de “entretenimento”.

Na apreensão de novos comportamentos pelos meninos, o controle das emoções é bastante austero sobre a conduta destes. Por conseguinte, nos jogos e nas brincadeiras, é preciso ressaltar e deixar sempre ativo, na masculinidade, a idéia de bravura, força física, agressividade, esperteza dentre outros “atributos masculinos”. Tais aspectos se constituem necessários na construção da masculinidade e na afirmação desses jovens como homens ativos, conquistadores, vencedores.

Atualmente, quem vive em uma cidade grande no Brasil, certamente, percebeu uma das mais novas “modas” do mercado surgir repentinamente por todas as esquinas: as *lan houses*. Esse estabelecimento comercial que possibilita o acesso ao computador para atividades diversas, permite, de maneira mais efervescente, que pessoas entrem na pele de *aliens*, soldados da Segunda Guerra e pilotos de Fórmula 1. (MORATO, 2004).

Nesse contexto, o universo das *lan houses* surge como mais um ambiente de convivialidade e de aprendizagem humana promovido pelas TIC, sinalizando um campo fértil de possibilidades para a pesquisa sobre cultura contemporânea.

Porém, visitando uma dessas casas de jogos, percebemos que o público desses estabelecimentos comerciais é, em sua maioria, masculino. Esse ponto – a ausência das mulheres – se constitui o “pano de fundo” para a discussão das outras violências: a invisibilidade das mulheres na “história” dos jogos eletrônicos, implícitas nos jogos eletrônicos de estratégia.

É possível, então, questionar: são esses jogos mais um instrumento tecnológico orientado para e pelos homens e, conseqüentemente, mais um meio de dominação masculina? Há algum impedimento simbólico da mulher nesses ambientes? O não acesso a esses novos agentes cognitivos, disponibilizados pelos jogos de estratégia nas *lan houses*, pode se constituir em um obstáculo para a inserção da mulher à sociedade do conhecimento.

Advogamos aqui, a desconstrução da “lógica” de que esse tipo de entretenimento e toda a indústria que o produz, pois percebemos que está direcionada para o consumo masculino, bem como denunciemos a violência simbólica da exclusão feminina nesses ambientes de aprendizagem, na perspectiva de uma construção da existência social integradora, mais justa e igualitária entre homens e mulheres, a partir do acesso e da utilização das tecnologias frente aos novos desafios impostos pela sociedade do conhecimento.

## 2. Lan house

À primeira vista, a sala cheia de computadores de última geração e dezenas de pessoas olhando fixamente para suas telas pode parecer um ambiente de trabalho, mas a iluminação pouco convencional e música ambiente - assim como a presença de crianças - acaba traindo essa teoria. (MORATO, 2004).

Hoje, quem mora na maioria das cidades do Brasil, mesmo nas pequenas e afastadas dos grandes centros, certamente percebeu a difusão dessas casas de jogos: as lan houses, que têm como vitrine os jogos de estratégia em tempo real (RTS<sup>1</sup>). Característica importante desses jogos é que os mesmos admitem que as partidas sejam disputadas em tempo real (*on line*) entre vários usuários.

Para o autor, essa nova “onda” em que se transformaram as *lan houses* tem como vitrine os jogos de RTS. Característica importante desses jogos é que os mesmos admitem que as partidas sejam disputadas em tempo real (*on line*) entre vários usuários.

Com o objetivo de proporcionar um referencial que guie, fundamente e justifique a discussão, durante o período de 22 a 25 de setembro de 2004, foi realizada uma pesquisa na LAN 4 FUN, casa de jogos franqueada da MONKEY Brasil – “a maior rede nacional no segmento” (MONKEY), situada na cidade de Maceió-AL.

Para a pesquisa, foram utilizados dois formulários, sendo um direcionado para o proprietário/gerente, com o objetivo de definir o perfil do público da loja, enquanto o outro, dirigido aos usuários da casa de jogos, serviu para conhecer nuances desse ambiente. Para tanto, foram utilizados o diálogo e a observação, a partir de algumas

---

<sup>1</sup> RTS – Tradução de Real Time Strategic Games para Jogos de Estratégia em Tempo Real.

questões-mestras, permitindo uma exploração mais flexível e, conseqüentemente, mais rica do tema e, desta forma deixar os entrevistados, geralmente adolescentes, mais à vontade no momento da entrevista. Na ocasião, foram entrevistadas doze pessoas entre usuários, proprietário e atendente da loja.

Constatamos que o usuário, inicialmente, vai à *lan house* por curiosidade, instigado pela sua estrutura física e lógica instaladas, bem como em busca de emoção nos jogos. Essa escolha se dá, basicamente, devido à diversidade de games encontrados e seu acervo sempre atualizado. Porém, com o passar do tempo, a relação de amizade instituída no interior da casa, incentivada pela relação de camaradagem e de competição entre os clãs de usuários que participam do jogo, e ainda outros fatores como o ambiente, a música, a conversa, a distância dos pais e a liberdade de exprimir suas emoções, tornam-se também aspectos importantes para motivar novas idas às casas de jogos.

Basicamente, os usuários das *lan houses* podem ser divididos em dois grandes grupos. De um lado, os usuários eventuais que vão jogar sem um game preferido, não participam de nenhum clã e vão basicamente por modismo e para curtir o ambiente. Do outro, os jogadores mais freqüentes da casa, com um jogo favorito, geralmente o Counter-Strike<sup>2</sup>. Para esse último grupo a interação com os demais usuários da *lan house* se dá essencialmente em torno do jogo.

Os RTS tornaram-se a vitrine dessas lojas. Apesar desses também serem disponibilizados na internet, a grande maioria dos pesquisados prefere jogá-los nas *lan houses*. Dentre os aspectos pontuados para essa preferência estão o clima que se estabelece em torno da representatividade do ambiente, a disputa entre grupos e o sentimento de camaradagem entre membros de um mesmo clã. Esse fato demonstra a dicotomia entre “casa” – lugar de proteção, lugar feminino – e “rua”, entendida como arena pública, lugar de correr riscos, lugar de homens, lógica masculina.

Quando o grupo de jogadores já se conhece ou já tem experiência de jogar junto, as estratégias podem ser combinadas anteriormente às partidas. Neste caso, as características e habilidades dos jogadores são decisivas para definir a função de cada

---

2 Legendário jogo de estratégia em tempo real possui jogabilidade baseada em times. De inacreditável realismo, o Counter-Strike é o jogo de ação mais jogado no mundo.

jogador, sendo as ações do grupo supervisionadas pelo capitão, geralmente, o jogador mais experiente.

O grande jogador é sempre alvo de elogios e todos querem conhecê-lo, aprender com ele ou mesmo desafiá-lo para uma partida, evidenciando que aquele que vence o jogo atesta a sua virilidade e sua superioridade de macho lutador sobre os demais participantes.

O interessante é que, no caso dos clãs, onde há preferência por um jogo específico, há uma identificação entre o game e seu usuário, mas: será que o jogo repercute sobre a identidade deste, e particularmente sobre a sua masculinidade em caso de derrota? Suas habilidades de jogador estariam sendo medidas e, de forma mais ou menos direta, mais ou menos metafórica, também estariam em jogo a fibra e a masculinidade dos jogadores, nos confrontos entre clãs e internamente numa categorização hierárquica de “bons” e “maus” ciberatletas?

Para Bourdieu (2003), o investimento em jogos de violência masculinos leva a produzir signos visíveis da masculinidade e para testar as qualidades ditas viris de seus participantes. Destarte, o medo de perder a estima ou a consideração do grupo repercute para uma forma de afirmação da virilidade, ou pelo menos para sua dependência com relação ao julgamento do grupo.

Destacamos da pesquisa realizada a pouca permanência de meninas nesse ambiente. Segundo dados da pesquisa realizada na LAN 4 FUN apenas 10% do público é composto por meninas. Nos últimos anos, embora tenha havido um notável crescimento da participação feminina no universo das *lan houses*, o mundo dos jogos de combate, no Brasil, continua, ainda, a ser hegemonicamente um território masculino.

Durante as entrevistas encontramos clãs formados por garotas, mas apenas um reclamou de preconceito, afirmando que os garotos não sabem perder para meninas. Esse aspecto evidencia uma característica do gênero masculino, implícito nos significados do “ser homem”, que é o fato deste só aceitar desafios propostos por outros homens e não aceitar o fato de perder para mulher.

Muitas garotas vão, inicialmente, a *lan house* para acompanhar amigos e ou namorados. Dessa maneira, fica muito evidente que a ida “aceitável” das garotas à *lan house*, é aquela que se dá, para acompanhar os amigos e ou namorados, como podemos constatar no depoimento<sup>3</sup> a seguir:

Foi do nada. Decidimos e fomos. Ensinei para ela. Depois fiquei jogando sozinho enquanto ela ficou navegando na internet. Foi legal, diferente, a gente nunca tinha feito isso. Esse fenômeno de meninas em *lan houses* já é muito comum. Quando elas não jogam junto, ficam na webcam, em chats, curtem a *lan* de outra forma. É quase sempre o irmão ou o namorado que inicia uma menina.

Observamos que elas iniciam sua participação por solidariedade afetiva para com o jogador (amigo, namorado), não implicando uma verdadeira participação cognitiva e afetiva no jogo, fazendo delas, na maior parte das vezes, torcedoras incondicionais, contudo mal informadas sobre a realidade e as interações implícitas no mesmo. (BOURDIEU, 2003). Sendo assim, elas aparecem apenas como complemento da paisagem, como objeto, acessório do jogo, situação preliminar.

Entretanto, essa não é a regra. As garotas do clã *Ladies*, armadas de mouse e teclado, ganharam, em 2005, pela segunda vez consecutiva, o vice-campeonato mundial do *Electronic Sports World Cup* (ESWC), campeonato da categoria considerado a Copa do Mundo dos *games*. Essa competição, que mantém uma modalidade específica para a participação feminina, envolveu ciberatletas de cinquenta (50) países. Também foi a segunda vez que a capitã do time, Natália Sujian Ko, de 20 anos, foi indicada ao prêmio de melhor jogadora feminina de *Counter-Strike*.

Cabe destacar que o campeonato mantém uma modalidade específica para mulheres. Por que essa distinção? Por que separar, em clãs, homens e mulheres?

É possível então inferir que há uma compreensão de um cérebro humano “feminino” e um outro “masculino”, pois a divisão de modalidades específicas para sexo em atividades físicas devido à compleição anatômica de homens e mulheres, embora que questionável, existe nos desportos. Porém, separar ciberatletas, por sexo,

---

<sup>3</sup> Depoimento colhido no site [http://www.link.estadao.com.br/index.cfm?id\\_conteudo=7180](http://www.link.estadao.com.br/index.cfm?id_conteudo=7180) em 15 de dez. de 2006.

numa atividade eminentemente cognitiva, é pressupor uma essencialidade a-histórica e a-cultural, excludente, discriminatória e preconceituosa.

### 3. Considerações Finais

Atualmente, os jovens crescem em um mundo multimídia. A espécie humana alcança, com as novas tecnologias, uma fase evolutiva nunca vista, na qual os aspectos de convivialidade e de aprendizagem humana, dentre outros, se transformam com rapidez nunca antes experimentada (ASSMANN, 2000).

Juntamente às diversas oportunidades de incremento de sociabilidade e do conhecimento humano disponibilizadas pelas tecnologias, reforçam-se velhas práticas, bem como surgem também novos riscos de discriminação e desumanização, que obstaculizam o acesso à complexidade da nova economia, sociedade e cultura em transformação.

Nesse sentido, expomos nossa “desconfiança” para com as análises que estabelecem uma relação linear entre jogos eletrônicos e violência. Nos pomos de acordo que as formas de educar presentes nos *games*, não estão somente orientadas para a violência implícita em armas e enredos, mas também na violência simbólica, excludente e dominante, tal qual exposta nesse artigo com foco nas questões relativas ao comportamento masculino e feminino, sob uma ótica de gênero.

O conteúdo dos jogos, que têm chegado aos “consumidores”, não leva em conta os aspectos mental, psicológico, cultural e social do usuário. Como consequência de um produto de consumo de massa, esses jogos enfatizam o caráter lúdico e de entretenimento, em detrimento a sua função mediadora como ambiente de aprendizagem, fazendo-os, dessa forma, assumir um caráter fomentador de força e poder. Isto é: os benefícios são tão variados quanto os malefícios, entretenimento e alienação caminham juntos todo o tempo.

No mercado de software há programas e programas. Videojogos com apelo à violência e efeitos sensacionais de realidade virtual têm uma procura extraordinária; mais do que nunca, devemos alargar a atenção dada ao conteúdo desses *games*.

Não devemos aguardar passivamente essa nova modalidade de alienação, agora, tecnológica e virtual, e “perder” mais um espaço de ambiente de aprendizagem,

que se sabe capaz de ampliar o potencial cognitivo do ser humano (ASSMANN, 2000). Fundamentados em novo modelo científico, esses novos ambientes de aprendizagem poderão colaborar para a construção do conhecimento e, conseqüentemente, para a transformação de sua realidade. Novos espaços de aprendizagens são criados privilegiando a formação do “ser quântico”. Estaremos criando ambientes sociais, culturais e ecológicos que possam satisfazer nossas necessidades futuras sem reduzir as chances das novas gerações; assim, a contribuição é enorme quanto à evolução da humanidade.

Para Moraes (1997), a nova prática pedagógica para a sociedade do conhecimento deve ser capaz de provocar mudanças internas e revolucionárias nas condições de aprendizagem do indivíduo no sentido de gerar uma força renovadora que, coloque em prática novos conceitos, ideais e alternativas de ensino.

Indubitavelmente, entramos na era dos meios de comunicação, dos computadores e da Internet, porém ainda convivemos com a desigualdade e a exclusão de grande parte da população mundial, na qual as mulheres continuam fazendo parte das minorias excluídas. Essa desigualdade polarizada, socialmente estabelecida como “feminino /masculino”, é desequilibrada, pois, para os homens, a mesma (não há registro na história) nunca inspirou protestos ou greve de fome. Os homens não são/ foram reconhecidos como “sexo frágil” ou “o segundo sexo”.

A busca de novos paradigmas, que nos leve a um novo diálogo criativo do indivíduo consigo mesmo, com a sociedade e com o meio ambiente, com base num enfoque mais holístico, mais igual, impõe uma forte ética de solidariedade necessária para vislumbrarmos novos patamares de convivência humana mais justa e fraterna.

## Referências

ALVES, Lynn R.. Game over: jogos eletrônicos e violência. Tese (doutorado). Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2004.

ASSMANN, Hugo. A metamorfose do aprender na sociedade da informação. Ci. Inf, Brasília, v.29, n.2, p. 7-15, maio/ago. 2000.

- BOURDIEU, Pierre. A dominação masculina. 3. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.
- CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura. 5. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- GASTALDO, Edson. O complô da torcida: futebol e performance masculina em bares. Horizontes Antropológicos. Porto Alegre, ano 11, n.24, p.107-123, jul./dez. 2005.
- GIDDENS, Anthony. As conseqüências da modernidade. São Paulo: Unesp, 1991.
- JUIZ multa três boates e uma casa de jogos. O Jornal. Maceió, 19 de out. 2004. Caderno Cidades. P.A9.
- KOSS, Mônica Von. Feminino + masculino: uma nova coreografia para a eterna dança das polaridades. São Paulo: Escrituras, 2000.
- MENDES, Cláudio L. Games e violência: que jogo é esse? Revista Presença Pedagógica. v. 12, n. 71, p. 73-76, set./out. 2006.
- MORAES, Maria C. O paradigma educacional emergente. Campinas: Papirus, 1997.
- MORATO, Gabriel. LAN Houses: o fenômeno. Disponível em: <<http://www1.uol.com.br/jogos/reportagem/lanhouses>>. Acesso em: 20 ago. 2004.
- SANTOS, Fábio M. de A.; CASANOVA, M. A. SEIXAS; Roberto de B. Jogos de guerras em plataformas móveis. Disponível em: < [http://www.tecgraf.puc-rio.br/publications/artigo\\_2002\\_jogos\\_guerra\\_plataformas \\_moveis. pdf](http://www.tecgraf.puc-rio.br/publications/artigo_2002_jogos_guerra_plataformas_moveis.pdf) >. Acesso em 09 dez. 2006.
- TURKLE, Sherry. A vida no ecrã: a identidade na era da Identidade. Lisboa: Relógio D'água, 1997.