

Técnico em Informática – Integrado ao Ensino Médio

Interações Sociais e Videogames: estudo de caso sobre o jogo League of Legends

Guarulhos/SP

2025

Estevan Ribeiro Leal, Livia Kathleen Souza Santos, Pedro Paulo Lourenço

Interações Sociais e Videogames: estudo de caso sobre o jogo League of Legends

Relatório do projeto de pesquisa
apresentado como parte da avaliação da disciplina
de Projeto Integrador em Tecnologia da Informação
do Curso Técnico em Informática – Integrado ao
Ensino Médio do Instituto Federal de Educação,
Ciência e Tecnologia de São Paulo – Câmpus
Guarulhos sob orientação do Profa. Ma Juliana
Nicolau Santana

Guarulhos/SP

2025

Resumo

Este estudo aborda as interações sociais presentes no jogo online *League of Legends* (LOL), um dos videogames mais populares no mundo e amplamente jogado no Brasil. A pesquisa consiste em um estudo de caso que utiliza os conceitos de ação social de Max Weber e de catarse de Aristóteles para compreender as dinâmicas sociais e emocionais nas comunidades virtuais dos jogos online. A metodologia adotada combina pesquisa bibliográfica e qualitativa, em outros termos, análise e comparação de dados encontrados em outras pesquisas e dos questionários aplicados. Estes últimos serão divididos em categorias avaliados por meio da técnica de conteúdo. Os resultados da revisão de literatura indicam a coexistência de comportamentos tóxicos e agressivos com um forte senso de comunidade, marcado pela troca de conhecimentos e estratégias entre jogadores. Essas interações são importantes para a construção do pertencimento grupal e evidencia os desafios e potencialidades que ambientes digitais de jogos apresentam para as relações sociais contemporâneas.

Abstract

This study examines the social interactions present in the online game *League of Legends* (LoL), one of the most popular video games worldwide and widely played in Brazil. The research is structured as a case study and employs Max Weber's concept of social action and Aristotle's notion of catharsis to understand the social and emotional dynamics within virtual gaming communities. The adopted methodology combines bibliographic and qualitative research, that is, the analysis and comparison of data from previous studies and from applied questionnaires. The latter will be categorized and evaluated through content analysis. The findings from the literature review indicate the coexistence of toxic and aggressive behaviors alongside a strong sense of community, characterized by the exchange of knowledge and strategies among players. These interactions are significant for the construction of group belonging and highlight both the challenges and potentialities that digital gaming environments present for contemporary social relations.

Sumário

Resumo	1
Abstract	2
1. Introdução	3
2. Materiais e Métodos	4
Estudo de Caso.....	4
Pesquisa Bibliográfica.....	4
Etapas de Campo.....	5
Fundamentação Teórica dos Conceitos Centrais.....	5
Principais Estudos Analisados.....	5
3. Resultados e Discussão	6
5. Conclusão	9
REFERÊNCIAS	11

1. Introdução

League of Legends é um jogo eletrônico online gratuito do gênero Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), desenvolvido pela empresa Riot Games e lançado para plataformas Windows em 2009. Pense num grande tabuleiro virtual, onde os jogadores assumem papéis por meio da escolha de uma personagem, chamada de campeão, com habilidades únicas e responsável por desempenhar um papel específico para a sua equipe, como: atirador, lutador, mago, suporte e tanque.

A dinâmica consiste em cada time iniciar em um “castelo”, identificado como Nexus. Este está relacionado ao poder, assim é possível ganhar ouro e experiência, quer dizer mais habilidades, ao derrotar inimigos e monstros. Com aquele ouro, compra-se equipamentos para ficar mais forte. O objetivo principal é a equipe avançar pelas trilhas (rotas) quebrar as torres de defesa e, por fim, destruir o Nexus adversário. É um misto de estratégia (decidir para onde ir e o que comprar), coordenação (combinar ataques com os colegas) e habilidade (mirar bem, fugir de armadilhas).

O modo mais jogado é o mapa Summoner's Rift. Nele duas equipes de cinco pessoas entram num “campo de batalha”. Ele é dividido em três rotas, superior, central e inferior. Estas desempenham o papel de estradas que ligam o Nexus de uma equipe ao Nexus da equipe adversária. Trata-se de um caminho no qual sua personagem anda, luta e avança contra o outro time. Há ainda a selva, uma área entre as rotas cheia de criaturas que dão bônus extras a quem as derrota. Existem áreas nas quais as equipes possuem uma visão aérea e inclinada do espaço em que ocorre o jogo. Porém, há áreas em que não possuem visão e enxergam apenas o espaço, na escuridão.

As equipes podem ainda escolher pelo modo do jogo: amistoso ou competitivo. O primeiro é escolhido quando se tratam de partidas para brincar com amigos, sem pressão de pontuação; enquanto o segundo refere-se a jogos que contabilizam pontos de habilidade (elo) e podem levar a torneios profissionais, premiações em dinheiro e reconhecimento. O LOL é jogado profissionalmente em várias partes do mundo. Além disso, a sua estrutura permite várias combinações de habilidades, estratégias e coordenações, o que torna cada partida única.

Segundo a Pesquisa Game Brasil 2024, 73,9% dos brasileiros jogam algum tipo de jogo digital, e destes, 85,4% veem esta como sendo sua principal maneira de diversão. Cerca de 80% dos jogadores conhecem os *e-sports*, jogos competitivos que possuam competições formais. Considerando isto se escolheu tratar especificamente do jogo *League of Legends (LOL)*, um *e-sport* lançado em 2009 pela empresa *Riot Games*, possuindo 180 milhões de jogadores mensais (PRIORI DATA, 2021).

Tendo em vista estes dados, elaborou-se um estudo de caso com jogadores de *LOL* com o objetivo principal de compreender as ações sociais e a catarse no ambiente deste jogo. Para o cumprimento de tal, se viu a necessidade dos seguintes objetivos específicos:

- Conhecer as ações sociais praticadas por jovens jogadores de LOL, que contribuem para a construção de pertencimento grupal e participação na comunidade;
- Entender as motivações que levam aqueles jovens a ingressar nessas comunidades digitais;
- Compreender quais elementos podem levar a construção de catarse, na qual cada jogador reproduz o que é reforçado pelo grupo comunitário;

Temos como hipóteses, a partir dos conceitos de ação social e catarse, o atrativo dos jogos se relaciona ao possível efeito catártico que podem causar à quem joga, funcionando assim como válvula de escape para os estresses do cotidiano. Assim causando conforto nestes ambientes e permitindo a repetição de ações violentas que são reforçadas pelo grupo comunitário, o que aumenta o sentimento de pertencimento grupal.

2. Materiais e Métodos

A presente pesquisa busca compreender as interações sociais no jogo *LOL* com base nos conceitos de ação social, catarse, brincar e desinibição online. Para isso, adota-se uma abordagem qualitativa. Segundo Creswell (2014), a abordagem qualitativa é ideal para explorar significados e experiências. No contexto desta pesquisa, ela contribui para compreender a sociabilidade e expressão emocional dos jogadores em profundidade, priorizando a riqueza dos dados. Entre os procedimentos desta investigação estão: pesquisa bibliográfica e preparação para trabalho de campo com técnicas etnográficas.

Estudo de Caso

O estudo de caso é uma estratégia adequada para investigar fenômenos em seu contexto real (Yin, 2015). No presente trabalho, ele permite analisar as práticas sociais e emocionais no ambiente virtual do *LOL*, por meio de fontes como entrevistas, observações e literatura especializada.

Pesquisa Bibliográfica

A primeira etapa envolveu a revisão de livros, artigos e documentos científicos, com foco em temas como comportamento tóxico, cultura games e ação social. A pesquisa foi feita em plataformas como Google Acadêmico e SciELO, utilizando termos como “League of Legends” e “Interações Sociais”. Autores como Golart et al. (2017), Pires (2021), Huizinga (2017), Caillois (2017) e Suler (2004) fundamentam o estudo.

Etapas de Campo

A etapa empírica, ainda em andamento, aplicará questionários online divulgados por meio da técnica de amostragem em bola de neve (Biernacki & Waldorf, 1981), permitindo acesso à comunidade de *LOL*. As entrevistas serão baseadas nos conceitos teóricos centrais e passarão por teste piloto. Os dados colhidos serão submetidos à análise de conteúdo (Bardin, 2011), com foco em padrões e sentidos compartilhados.

Fundamentação Teórica dos Conceitos Centrais

A pesquisa fundamenta-se em quatro conceitos principais:

- **Ação Social (Max Weber):** Ações com sentido subjetivo voltadas ao outro, essenciais para compreender as dinâmicas sociais no jogo;
- **Catarse (Aristóteles):** Processo de liberação emocional via representação simbólica, explicando a externalização das emoções no jogo;
- **Brincar (Winnicott):** Espaço intermediário entre o real e o simbólico, onde emoções e conflitos são elaborados, inclusive na vida adulta por meio dos jogos digitais;
- **Desinibição Online (Suler):** Fenômeno que explica comportamentos mais intensos ou agressivos em ambientes virtuais, decorre de seis principais elementos:
 - o Anonimidade dissociativa: distanciamento entre identidade real e virtual.
 - o Invisibilidade Online: sensação de segurança que facilita ações sem inibição.
 - o Assincronia: defasagem temporal e possibilidade de evitar respostas imediatas.
 - o Introjeção Solipsista: projeção das próprias emoções sobre os outros.
 - o Imaginação dissociativa: crença na separação total entre mundo virtual e real.
 - o Minimização de Autoridade: percepção de impunidade pela ausência de controle imediato.
 - o

Principais Estudos Analisados

No estudo “Aprendizagem colaborativa e violência entre os jogadores de League of Legends”, Golart, Kroeff e Gavillon (2017) analisam a convivência e a violência no jogo, destacando a colaboração e os impactos da toxicidade¹. Pires (2021), em “Comportamento tóxico de jogadores de League of Legends pela ótica de

¹ Toxicidade, conjunto de comportamentos manifestados durante a partida por alguns jogadores, que incluem ameaças, agressão verbal, excesso de críticas, linguagem obscena, arruinar o jogo e a própria equipe, causar discórdia propositalmente, etc.

Winnicott”, relaciona agressividade ao brincar e à catarse, usando de conceitos da psicologia. Carvalho, Teixeira e Carvalho (2015), no estudo “Jogadores tóxicos: uma análise comportamental dos jogadores brasileiros de LOL”, classificam tipos de toxicidade e avaliam a eficácia das punições. Por fim, Postali e Luama (2020), em “O chapéu do Teemo: produção de comunidade em League of Legends”, exploram a formação de comunidades e o sentido de pertencimento entre os jogadores

3. Resultados e Discussão

A partir da literatura e de debates realizados pela nossa equipe, surgiu a hipótese de que devido a catarse e a pressão grupal, tornou-se um grande atrativo do *LOL* a liberação emocional. Neste sentido, a violência, por exemplo, pode funcionar como uma válvula de escape para o estresse, sendo naturalizada e replicada pelos jogadores em um ciclo de repetição e normalização, influenciado pelo efeito da catarse.

Postali e Luama (2020), a partir de Huizinga (2017), definem o jogo como uma atividade **livre, voluntária e 'não-séria'**, desvinculada de recompensas materiais. Ele cativa o jogador intensamente e é limitado por um espaço-tempo e regras próprias. Suas principais funções são a 'luta por alguma coisa ou representação de alguma coisa' (Huizinga 2017, p.16 apud Postali; Luama 2020).

A concepção de jogo como diversão e distração por vontade própria levanta o questionamento sobre a liberdade do jogador. Para muitos, o jogo pode se transformar em um **desejo incontrollável**, viciante e dominante. Além disso, a associação entre jogo e diversão é relativa, já que perdas podem gerar angústia e raiva.

A limitação espaço-temporal do jogo, conforme propõe Huizinga, permite diferentes formas de jogar segundo valores e regras sociais. No *LOL*, essa ideia se manifesta em modos variados que proporcionam experiências distintas aos jogadores. A estrutura de regras e objetivos, inerente ao jogo segundo Huizinga, o define como uma atividade dirigida. As **regras**, que devem ser claras e consensuais, desafiam os jogadores e promovem diferentes resultados. Esse ponto gera reflexões sobre por que os jogadores burlam as regras, quais experiências buscam e como isso se manifesta no *LOL*.

Caillois (2017) complementa Huizinga ao definir o jogo como uma atividade livre, separada da realidade, incerta, improdutivo, regida por regras e fictícia. Trata-se de um espaço onde o jogador pode experimentar situações intensas sem consequências reais, mas ainda submetido a normas que não devem ser violadas. Ainda classifica os jogos em quatro tipos: **agôn** (competição), **alea** (acaso), **mimicry** (simulacro) e **ilinx** (vertigem). Ele explica que a competição exige igualdade de condições; o acaso depende da sorte; o simulacro envolve interpretação e simulação; e a vertigem busca a perda de estabilidade por meio de estímulos intensos.

Sobre essas quatro classificações, um questionamento possível em relação ao simulacro é se durante as partidas, jogadores do *LOL* poderiam perder a noção de

identidade e passar a apresentar uma personalidade estranha/desequilibrada como forma de fugir da realidade?

Os jogos, motivados pela vontade de jogar e interesses comuns, formam comunidades ou alianças temporárias. Buber (2008 apud Postali; Luama 2020) explica que essas comunidades são baseadas nas relações **Eu-Tu** (encontro recíproco e diálogo) e **Eu-Isso** (experiências objetivas e utilitárias). Assim, a comunidade se funda na relação Eu-Tu, baseada no respeito à diferença, enquanto a relação Eu-Isso pode gerar desarmonia. Para Buber (2008), a integração social ocorre por meio de comprometimento, respeito, responsabilidade e honestidade, sendo a cooperação essencial em qualquer tipo de jogo — competição, acaso, simulacro ou vertigem.

Postali e Luama (2020) destacam que a Riot, organizadora das competições de LOL, foca em fortalecer comunidades existentes e criar ferramentas que promovam o sentimento de pertencimento, como canais de comunicação, comentaristas e atrações durante os campeonatos. Essa abordagem contrasta com o conceito de comunidade de Buber (2008), aproximando-se da comunidade imaginada de Anderson (2008). Esta concepção reúne membros que, conhecidos ou não pessoalmente, compartilham símbolos e significados que geram sentimento de pertencimento em um espaço simbólico. Esse sistema cria novas formas de sociabilidade para manter os integrantes unidos e programados a agir conforme as demandas do grupo.

A respeito da concepção da comunidade imaginada, muitos questionamentos podem ser elaborados: como se dão as interações nessas comunidades criadas artificialmente? De que maneira se manifestam as relações de poder entre os seus integrantes?

Carvalho, Teixeira e Carvalho (2015) ressaltam que, assim como em outras comunidades, no *LOL* há membros que desrespeitam as regras. Enquanto muitas equipes usam o chat para combinar estratégias, alguns jogadores utilizam esse espaço para ofensas e discussões, sendo chamados de jogadores tóxicos.

Os jogadores tóxicos são nomeados desta maneira por agirem de uma forma nociva ao meio do qual participam, prejudicando outros jogadores, causando danos dentro dos jogos e até mesmo tendo um comportamento agressivo em relação a outros jogadores. [...] (idem, p. 15).

Carvalho, Teixeira e Carvalho (2015) destacam a importância de analisar os “jogadores tóxicos” na comunidade gamer, cujos comportamentos afetam não só os resultados das partidas, mas também a experiência coletiva. Mesmo com regras estabelecidas, a toxicidade persiste e pode ser replicada por outros. A pesquisa propõe analisar esses comportamentos e questiona se punições são eficazes ou se métodos de reconversão seriam mais adequados.

Esses autores observaram que, em 10 partidas observadas, ao menos um jogador apresentou dois ou mais comportamentos tóxicos, sendo as ofensas as mais recorrentes, gerando desunião e favorecendo a derrota da equipe.

Os autores também abordam a complexidade das comunidades gamers, comparando-as a outros grupos sociais onde o respeito é essencial. Enfatizam que a ideia de que “regras sociais não se aplicam à internet” é prejudicial, pois a toxicidade compromete a integridade da experiência de jogo. E como essas experiências interativas, que a princípio poderiam ser apontadas como formas de entretenimento, tomaram essas proporções incluindo o desrespeito e a sociabilidade negativa?

Gallina (2012 apud Pires 2021), com base em Winnicott (1975), relaciona brincar, interação e videogames, afirmando que o brincar contribui para a formação psicológica e social em todas as fases da vida. Segundo ela, “o que se diz sobre o brincar de crianças aplica-se também aos adultos”. A diferença é que, na vida adulta, o brincar torna-se uma experiência cultural compartilhada, presente no lazer, humor, jogos e uso da linguagem. Essa concepção é complementada pelas reflexões de Oliva (1991 apud Pires 2021), que aponta para o fato de que o brincar está diretamente relacionado com a cultura.

o brincar é sempre uma ação – se diferencia do sonho, do pensamento, dos mecanismos inconscientes, do desejo, da fantasia. É uma ação socialmente compartilhada, ou seja, manifesta-se através de algo que faz sentido para o indivíduo e para a sociedade e cultura em que o indivíduo está inserido. (idem, p. 157).

Segundo Winnicott (1975 apud Pires 2021), o brincar ocupa um espaço intermediário entre o mundo interno e externo, permitindo liberdade e elaboração de conflitos. Em adultos, manifesta-se em práticas culturais como jogos online, que canalizam emoções e agressividade de forma simbólica.

Para o autor, a agressividade faz parte do desenvolvimento humano, mas sua má gestão pode resultar em comportamentos destrutivos, como a violência virtual.

Pires (2021), com base em Suler (2004), destaca a noção de desinibição online, segundo a qual a internet favorece tanto expressões positivas quanto destrutivas, com ênfase, nos jogos digitais, em manifestações tóxicas como ofensas (flaming), trollagem, assédio e discursos de ódio. Paul et al. (2015) complementam apontando que a exposição à toxicidade pode levar à reprodução desses comportamentos, alimentando um ciclo de agressividade.

Em sua pesquisa, Pires (2021) procura entender como os jogadores percebem e experienciam o comportamento tóxico. Os dados deste estudo indicaram que 90% dos participantes receberam ofensas e/ou ameaças via chat, e 93% presenciaram isso com colegas de equipe. Quanto ao assédio virtual, 73% presenciaram casos e 38,9% foram vítimas. Sobre homofobia, 83,9% relataram ter testemunhado e 44,7% sofrido esse tipo de violência. Em relação ao racismo, 86,2% observaram ocorrências e 34,8% foram alvo. Em

síntese, a pesquisa confirma a elevada incidência de comportamentos tóxicos durante partidas de LOL.

Golart, Kroeff e Gavillon (2017) destacam a importância da interação entre jogadores para alcançar bons resultados, trocar conhecimentos e reforçar o sentimento de pertencimento à comunidade de LOL. Nesse contexto, os autores citam Jenkins (2006), para quem:

“[...] A partir do reconhecimento dos espaços de afinidade relacionado aos jogos, a cultura dos videogames se fortalece, unindo jogadores em torno de projetos, que não necessariamente se limitam ao espaço digital. *League of Legends* cativa o jogador, estimulando que a sua partição não se efetive somente nos espaços online, mas que possa se estender para outros espaços, contemplando outras formas de relação [...]” (idem, p. 112)

Com base em depoimentos, Golart, Kroeff e Gavillon (2017) observam que jogadores valorizam o conhecimento prévio dos colegas. Quando experientes, promovem trocas e soluções conjuntas de forma democrática. Já os novatos recebem instruções básicas, mas, se não as seguem, são alvo de ofensas e sabotagens pela própria equipe. Segundo os autores:

“No jogo, os jogadores mais antigos mostram-se menos receptivos a ensinar, preocupando-se mais com a disputa pela vitória. Isto pode sugerir aos jogadores novatos que não há espaços para aprender. Acreditamos, entretanto, que quando um jogador se insere nos espaços de discussão e aprendizado fora do jogo, ele não só encontra ajuda para aprimorar suas habilidades com campeões ou rotas específicas, como também pode vivenciar formas diferentes de se relacionar com o jogo [...]” (idem, p. 113).

Portanto, o ambiente do jogo *LOL* trata-se de um espaço complexo de relações sociais, marcado pela colaboração, competição e conflito. Apesar de oferecer o sentimento de pertencimento e aprendizado coletivo, naquele espaço também se intensificam os comportamentos tóxicos e agressivos, muitas vezes naturalizados pelos próprios jogadores. A partir dos conceitos de ação social, brincar, catarse e desinibição online é possível analisar como aquelas interações virtuais se estruturam, apontar potenciais educativos e de riscos. A ideia de brincar elaborada por Winnicott se conecta à catarse de Aristóteles ao tratar das vivências emocionais intensas em um espaço simbólico e controlado, como forma de promover o alívio emocional. Dessa forma, os jogos *LOL* podem ser entendidos como arenas simbólicas relevantes para a compreensão dos impactos das comunidades virtuais e das tensões da vida social contemporânea.

5. Conclusão

Os dados da revisão literária confirmam nossas hipóteses, especialmente quanto aos comportamentos violentos no *League of Legends*, que parecem restritos ao contexto do

jogo e funcionam como uma "válvula de escape". A motivação dos jogadores para participar dessas comunidades está ligada ao aspecto social, uma experiência coletiva que exige colaboração e promove união e troca de conhecimentos. Esse fenômeno pode ser explicado pela teoria do brincar do adulto, que destaca a busca por significado pessoal e sociocultural, configurando uma prática social compartilhada. Além disso, a catarse ocorre por meio do ato de jogar, já que o ambiente lúdico favorece o desenvolvimento psicológico e social, permitindo experimentar comportamentos fora do habitual.

Dada a toxicidade presente no jogo e a importância dessas comunidades para os jovens, futuras pesquisas devem investigar as causas desses comportamentos negativos e também os aspectos positivos desses espaços virtuais.

REFERÊNCIAS

- ANDERSON, B. Comunidades Imaginadas: reflexões sobre a origem e a difusão do nacionalismo, São Paulo: Companhia das Letras, 2008
- ARISTÓTELES. Poética. Edição da Fundação Calouste Gulbenkian, 2008. p. 15-21.
- BARDIN, L. Análise de conteúdo, 2011.
- BUBER, M. Eu e tu. 2. ed. São Paulo: Moraes, 1974.
- BUBER, M. Sobre a comunidade. Trad. de Newton Aquiles Von Zuben. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- CAILLOIS, R. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Petrópolis: Vozes, 2017
- CARVALHO, V.; TEIXEIRA, C.; CARVALHO, B. Jogadores Tóxicos: Uma análise comportamental dos jogadores brasileiros de LOL. **XIV SBGames** – Teresina – PI. 2015
- GALLINA, Luiz Mello. Brincar de MMORPG. Orientador: Sérgio Wajman. 2012. 82 f. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em psicologia) - Faculdade de ciências humanas e da saúde, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2012.
- GOLART, J.B.; KROEFF, R.F.S.; GAVILLON, P.Q. Aprendizagem Colaborativa e Violência Entre Jogadores de League of Legends. **Informática na Educação: teoria & prática** – Porto Alegre, v.20, n.1, jan/abr. 2017.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2017
- JENKINS, H. Fans, Bloggers and gamers: exploring participatory culture. New York University Press. 2006
- LAKATOS, M.A.; MARCONI, E.M.A. Fundamentos de Metodologia Científica, 2017.
- PRIORI DATA. League Of Legends Player Count & Stats 2024. Disponível em: <https://prioridata.com/data/league-of-legends/>. Acesso em: 04 dez. 2024.
- OLIVA, Sueli Epstein. O brincar do adulto: uma abordagem transacional. 1991. 207 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia Social). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 1991.
- PGB. Pesquisa Game Brasil 2024. 2024
- PIRES, B.C.A. Comportamento tóxico de jogadores de League of Legends pela ótica de Winnicott. **Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde**. 2021

POSTALI, T.; IUAMA, T.R. O chapéu do Teemo: produção de comunidade em League of Legends. **REU**, Sorocaba, SP, v.46, n.2,p447-467, dez.2020

RIOT GAMES. 2018 Events By the Number. 2018. Disponível em: <https://nexus.leagueoflegends.com/en-us/2018/12/2018-events-by-the-numbers/>. Acesso em: 04 dez. 2024.

SULER, John. The Online Disinhibition Effect. *Cyberpsychology & behavior*, vol. 7, n.3, p. 321-325. New Jersey, 2004.

WEBER, M. *Economia e sociedade*, 2022 p.13-35.

WINNICOTT, D. W. *O brincar e a realidade*. [S. l.: s. n.], 1975. 203 p.