

ALÉM DO LEVEL-UP: ASPECTOS PSICOLÓGICOS DOS JOVENS ADULTOS AO FAZEREM USO DOS JOGOS DE MMORPG

Alexandre Petry*

Resumo

Para o presente artigo, buscou-se estudar aspectos psicológicos dos jovens adultos ao fazerem uso dos jogos de *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG). Como objetivo, na pesquisa visou-se buscar quais os motivos que levam os jovens adultos a fazerem uso dos jogos de MMORPG, jogos eletrônicos que permitem aos seus participantes uma inserção em um universo *on-line* com milhares de outros jogadores ao mesmo tempo. Utilizando o método de pesquisa qualitativa, foram feitas entrevistas semiestruturadas com quatro jovens adultos que fazem uso dos jogos de MMORPG no seu dia a dia, buscando responder o que atrai os jovens adultos a jogar os jogos de MMORPG, como é para eles esse mundo e a relação que eles têm com o jogo em que estão inseridos. Utilizando o método de análise de conteúdo, por meio das entrevistas se notou que os jovens adultos buscam nos jogos de MMORPG a socialização com outros indivíduos semelhantes a eles. Também se percebe que a busca por reconhecimento de suas atitudes e um espaço em que estes consigam com mais facilidade gratificações do que no mundo real tornam os jogos de MMORPG atrativos aos seus participantes.

Palavras-chave: Jovem adulto. Jogo eletrônico. MMORPG. Aspectos psicológicos.

1 INTRODUÇÃO

O jovem adulto no período atual é colocado sobre uma variedade de possibilidades e escolhas, visto que esta é a etapa reconhecida socialmente como a fase em que o indivíduo se coloca como sujeito singular na sociedade e busca, com isso, seu espaço de integração e inserção no mundo (PAPALIA, 2009). A internet, por sua vez, proporciona aos sujeitos que a utilizam uma chance de fazer essa inserção, apesar de ser no plano virtual. Junto com a inserção da internet, surgem várias novas formas de entretenimento virtual, entre elas, estão os MMORPG, sigla que designa os *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (jogos de interpretação de multijogadores *on-line* em massa), que cada vez mais têm campo e são utilizados pelos indivíduos no universo virtual como forma de lazer e diversão. Entretanto, ainda existem poucos estudos no Brasil sobre o tema, e são necessárias mais pesquisas para se poder ter uma real noção do que realmente ocorre nos jovens adultos ao fazerem uso de tais jogos para entretenimento. A fim de uma pesquisa mais aprofundada, é necessária uma busca visando responder qual é a relação de tais jogos e os seus jogadores, do ponto de vista psicológico destes, no seu cotidiano.

Partindo desse pressuposto, tem-se como problema de pesquisa: quais os possíveis aspectos psicológicos que são encontrados nos jovens adultos ao fazerem uso dos jogos digitais de MMORPG? Investigar tais aspectos psicológicos do sujeito jovem adulto é o objetivo geral nessa pesquisa. Mas, com isso, pode-se, talvez, responder a outras perguntas sobre certos fatores nos MMORPG, como que finalidade os jovens adultos buscam no uso dos jogos de MMORPG, sua compreensão da visão de tal mundo e por qual motivo eles escolhem tal veículo para a diversão.

* Graduando em Psicologia na Universidade do Oeste de Santa Catarina; petryx_30@hotmail.com

2 O QUE SÃO JOGOS ELETRÔNICOS E JOGOS DE MMORPG?

O jogo eletrônico, ou *game*, consiste em um arquivo, rodado como programa dentro de um computador, cujo objetivo pode ser variado, consistindo, normalmente, na ideia de superar desafios dentro deste ou buscar a curiosidade ou criatividade do indivíduo por meio do jogo. Os jogos eletrônicos, por sua vez, com o passar dos anos e os avanços da tecnologia, tendem a cada vez mais se expandirem no sentido de complexidade, objetividade e capacidade para o uso dos jogadores destes (CRUZ JUNIOR; SILVA, 2010). Na atualidade, porém, boa parte dos jogos eletrônicos tem um caráter para ser utilizado com a internet, sendo, então, chamados de jogos *on-line*, ou jogos digitais (LEMOS; SANTANA, 2012). Os indivíduos que decidem por esse tipo de jogo, acabam por serem colocados em relações variadas mediadas pela imagem que, por sua vez, traz um retorno a estruturas ligadas a ambientes do mundo real. Além de conhecerem novos espaços, tais jogadores também podem explorar novas características de si mesmos (LOPES, 2013).

Entre os jogos digitais, um dos gêneros que mais se destaca é o dos MMORPG, que significa *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, nome cujo significado tem na origem dois termos. O *massively multiplayer online game* “[...] tem esse nome por trazer um mundo aberto com enorme capacidade de jogadores que podem jogar online simultaneamente – daí o termo “massivo” – em que todos podem interagir entre si.” (LEVEL UP-GAMES, 2013). Esses jogos permitem milhares de jogadores num mesmo espaço ao mesmo tempo, possuindo uma interatividade entre si (WORLD OF WARCRAFT, 2013). O *Role Playing-Game*, jogo de interpretação de personagem, é um jogo de “[...] estratégia e imaginação em que os jogadores interpretam diferentes personagens em diferentes mundos, vivendo aventuras e superando desafios de acordo com as regras descritas no sistema escolhido.” (ROLE-PLAYING GAME apud HEYDE, 2007, p. 44).

Quanto ao seu objetivo, é destacado que este, por sua vez, não tem um propósito específico, nem vencer ou perder, mas, sim, consiste em que o sujeito que o jogue passe por experiências que o incentive a resolver desafios e vivências para que cada vez mais se sinta motivado a permanecer no jogo (SEPÉ, 2007; WORLD OF WARCRAFT, 2013; LEVEL UP-GAMES, 2013). “Para resumir: em um MMORPG, você interpreta um personagem único em um mundo persistente compartilhado por milhares de outros jogadores.” (WORLD OF WARCRAFT, 2013).

3 PERCEPÇÕES ACERCA DO COMPORTAMENTO DO JOVEM ADULTO

Conforme Bee (1997), o jovem adulto, ou adulto em fase inicial, corresponde aos indivíduos que estão entre os 20 e 40 anos de idade. Nesse período, conforme a autora, o jovem adulto acaba encontrando várias dificuldades acerca do seu comportamento, visto que suas escolhas acabam não sendo consideradas tão corretas do ponto de vista social, acarretando no surgimento de dúvidas em várias situações do cotidiano do indivíduo. Apesar disto, Papalia, Olds e Feldman (2009) afirmam que o estágio da cognição adulta possibilita aos indivíduos maiores ferramentas para lidar com incerteza, inconsistência, contradição, imperfeição e tolerância a frustrações.

Para Erikson (apud PAPALIA; OLDS; FELDMAN, 2009), o jovem adulto tem uma necessidade de ter contato pessoal profundo com outros indivíduos, apesar de também possuir uma necessidade de isolamento para refletir sobre o meio em que está inserido. Somente assim será possível desenvolver certo senso de ética que é necessário para o adulto se estabelecer como si só.

A sensação de controle e o apoio social também acarretam uma grande influência no bem-estar do indivíduo, acabando por influenciar na estabilidade emocional e na identidade, além de que a saúde mental do jovem adulto é pior se comparada as outras fases, sendo este mais propenso a depressão, ansiedade e solidão (BEE, 1997).

4 JOGOS ELETRÔNICOS E JOGOS MMORPG – RELAÇÃO COM O INDIVÍDUO INSERIDO

Alves (2004) afirma que os jogos eletrônicos se tornam, muitas vezes, espaços para elaboração de conflitos, medos e angústias, mas também para criação de novos espaços de sociabilidade, prazer e também divertimento, e que podem se constituir em espaços de aprendizagem e ressignificação de desejos, atualizando-os, sem, necessariamente, levar os jogadores a comportamentos e atitudes hediondas e socialmente inaceitáveis. Além disso, conforme a autora,

os jogos eletrônicos podem ser locais para catarse de certos aspectos psicológicos do sujeito, uma forma de dizer o que não é dito, sem que acabem por causar mudanças nos comportamentos dos indivíduos.

Heyde (2007) aponta que os jogos de MMORPG acabam se tornando criadores de espaços sociais para que os indivíduos que estão ingressos nestes acabem podendo alcançar suas próprias realizações que no mundo real não poderiam ser alcançadas. Para a autora, os jogos de MMORPG estariam, assim, complementando as necessidades individuais de realização social dos seus jogadores, podendo englobar áreas de afetividade e valorização social e podendo, com isso, afetar a própria autoestima dos sujeitos. Tendo finalidades múltiplas, os jogos eletrônicos podem incentivar os sujeitos que o jogam a buscar desde a socialização democrática até a busca por fama (CRUZ JUNIOR; SILVA, 2010). A possibilidade de relaxar, superar desafios e se relacionar com indivíduos também são fatores muito buscados pelos jogadores (SUZUKI et al., 2009).

5 MÉTODO

Foi optado por esse método de pesquisa por se tratar de uma pesquisa qualitativa sobre o tema. Para a pesquisa, foram realizadas entrevistas com roteiro semiestruturado com quatro indivíduos considerados da faixa etária jovem-adulta e que têm contato diário com os jogos de MMORPG. Os indivíduos, escolhidos por conveniência, responderam a uma entrevista com roteiro semiestruturado sobre questões acerca dos jogos de MMORPG: Como você vê os jogos de MMORPG? O que mais lhe atrai no jogar? Como são os vínculos que você possui dentro do jogo? Como é o universo do jogo de MMORPG? Aos quatro entrevistados foram atribuídos nomes fictícios para preservar suas identidades, sendo tais nomes, por sua vez, baseados nas classes que, normalmente, existem dentro dos jogos de MMORPG (Cavaleiro, Arqueiro, Mago e Curador).

Para analisar os dados que foram colhidos após as entrevistas, foi utilizado o método de análise de conteúdo. De acordo com Bardin (2000), esse método é composto por um grupo de técnicas visando à análise na comunicação relatada, buscando entender não apenas o discurso explícito, mas também o oculto, evidenciando com isso seus significados mediante a forma de comunicar ou, ainda, interpreta as falas resgatando as mensagens escolhidas ou não verbalizadas nas variadas formas de comunicação. É uma forma de examinar a comunicação a fim de evidenciar os significados internos do relato, não colocados de forma consciente, mas presentes no diálogo.

Os relatos dos entrevistados foram colocados em categorias distintas, variando conforme o tema proposto, possibilitando a análise do conteúdo do exposto por eles. A categorização, para Bardin (2000), é uma classificação dos elementos constitutivos de um tema, sendo diferenciados e, em seguida, reorganizados conforme o tema pré-definido. É uma forma de reagrupamento do conjunto de caracteres comuns em um mesmo elemento.

6 DISCUSSÃO

6.1 SOCIALIZAÇÃO E INTERAÇÃO

Um dos fatores que se destaca nos jogos de MMORPG é justamente o fato da interação em massa com vários outros jogadores. Esse ponto é nítido ao relato dos entrevistados: “Num MMORPG você pode conhecer outras pessoas, [...] já fiz amigos dentro do jogo que saíram do jogo para uma rede social, é nisso que eu percebo que a relação dos MMORPG é diferente, ela muda, isso é uma coisa importante no jogo.” (Curador, informação verbal). “Você pode interagir com várias pessoas de diversos lugares, todo mundo se preocupa em ajudar um ao outro e como tem várias coisas nos jogos que precisa ter um grupo de dez, até vinte e cinco pessoas, todo mundo se ajuda.” (Cavaleiro, informação verbal).

Para Campos (2004), a socialização nos jogos de MMORPG é massiva, e é justamente um dos atrativos dos sujeitos a permanecerem nesse mundo. Milhares de jogadores acabam tendo uma conexão entre eles, um mesmo propósito, e apesar de não estarem se comunicando, todos estão inseridos num mesmo universo, que são os jogos de MMORPG. Esse universo, por sua vez, acaba se tornando uma característica dos indivíduos que estão conectados ao jogo. Todos eles estão participando de um mesmo evento, simultaneamente: “Você interagir com outras pessoas acho que é o que faz o MMORPG [...] os teus amigos provavelmente vão ter uma afinidade maior com os jogos. Porque no

jogo é igual a uma rede social, só que tu quer interagir com um mago, com um guerreiro, com um dragão.” (Arqueiro, informação verbal).

Sousa (2010) afirma que os jogos de MMORPG são mídias interativas que acabam produzindo relacionamentos participativos, originados justamente pela afinidade que existe entre os seus jogadores. Freud (1921) postula que quando os indivíduos estão inseridos em uma massa, acabam se identificando uns com os outros em vários aspectos de sua personalidade. Eles acabam refletindo as ideias e percepções uns dos outros, assegurando a relação entre eles em um nível inconsciente. Os jogos de MMORPG acabam se tornando, portanto, um local que permite a comunicação e a relação afetiva de uma massa de jogadores, que encontram uns aos outros em um espaço de aceitação social quanto aos seus gostos e desejos. Todos se tornam espelhos uns para os outros, que encontram entretenimento ao se inserirem em um mundo virtual com fantasias e batalhas; portanto, a socialização entre os jogadores ocorre justamente por estes terem em comum os jogos de MMORPG.

Eu acho que eu tenho mais amizades dentro dos jogos do que fora deles, apesar de eu ter muitas amizades fora dos jogos também [...] Eu chegava e começava a falar com o pessoal, jogava muito e começava a marcar para se encontrar todo o dia dentro do jogo e até hoje é assim, [...] O que eu mais gosto mesmo é entrar lá e encontrar com as minhas amizades, amizades bem fortes que eu tenho dentro do jogo. (Mago, informação verbal).

Apesar de os relacionamentos poderem ser breves ou aprofundados, os jovens adultos possuem uma necessidade de contato com outros sujeitos para socialização (PAPALIA; OLDS; FELDMAN, 2009). Essa busca ocorre por todos os meios possíveis, inclusive os de jogos de MMORPG, que permitem a esses vários tipos de indivíduos diferentes para relação. O contato entre eles, sua rotina diária de afeto e relacionamentos, permite ao indivíduo criar vínculos que o levarão cada vez mais a querer entrar de novo no mundo dos jogos de MMORPG para se relacionar.

6.2 RECONHECIMENTO COMO SUJEITO

“Quando tu consegue uma coisa que o outro não tem, ou seja muito difícil, é uma alegria porque [...] até tu pode, ter uma forma de estatus dentro do jogo, tu pode ser muito bom, e os outros dar valor a isso.” (Cavaleiro, informação verbal).

Heyde (2007) afirma que os MMORPG podem ser utilizados pelos seus jogadores como espaços para a realização de aspectos psicológicos próprios do sujeito. Para a autora, a valorização social e a catarse são objetivos comuns que os sujeitos buscam, porém irá depender ou não do indivíduo se este vai usar o MMORPG com tal propósito. “Acho que tu ser reconhecido é o auge. Já aconteceu de ficarem me elogiando; o cara fica faceiro pra caramba.” (Arqueiro, informação verbal). “Ali dentro, dependendo do meu puro esforço, eu posso mostrar para outras pessoas que eu me esforço e estou tendo um retorno em habilidades no jogo.” (Curador, informação verbal).

Os MMORPG dão chances aos indivíduos que o jogam de alcançarem uma realização, permitindo que estes possam demonstrar a outros que estão interagindo com eles suas habilidades e capacidades, e esta valorização que é recebida acaba se tornando gratificante, ao ponto de poder afetar até a autoestima do sujeito (ALVES, 2004; HEYDE, 2007). Ele é valorizado no que faz dentro do jogo; suas habilidades e seu talento são vistos como algo de relevância dentro do ambiente dos MMORPG. Com essa motivação por parte do jogo, o MMORPG acaba, com isso, ganhando um prazer muito maior do que apenas um divertimento, é um local de reconhecimento: “O que eu acho mais atraente do jogo, do que fazer outras coisas, era pelo prazer que me proporciona estar lá e ser reconhecido pelas coisas que eu faço.” (Mago, informação verbal). “Tu tá no MMORPG e tu tá no level alto, todo mundo tá vendo, poxa, esse cara é bom, e é isso aí que o cara bate, eu sou bom eu sou bom, aí o cara vai nessa, pegando o gosto da coisa por aí, [...] porque tem outras pessoas que tão te vendo, e tu interage com essas outras pessoas e essas pessoas reconhecem o teu esforço.” (Arqueiro, informação verbal).

O jovem adulto se preocupa, e muito, de que forma o seu comportamento é visto pelos outros indivíduos que socializam com ele (BEE, 1997). Logo, ao ser reconhecido e elogiado sobre ações e atitudes que teve, ele encontra um

local de aceitação do seu sujeito. Ser valorizado por quem ele é dentro do jogo, acaba fazendo com que ele trabalhe cada vez mais dentro do MMORPG para ser reconhecido e ganhar aceitação da sua identidade como tal.

6.3 O MUNDO DO MMORPG

O mundo do MMORPG é fictício, mas os jogadores dele são reais. Aboujaoude (apud CAMPOS, 2004) afirma que os indivíduos que fazem uso dos MMORPG passam por uma regressão a uma fase infantil da sua própria história de vida. Para o autor, a regressão à infância dentro do jogo faz com que este mundo se apresente mais fácil, onde ele pode “errar” e “morrer” várias vezes, sem que haja penalidades com isso, sendo, então, um mundo em que esse indivíduo que participa do jogo pode ter ações sem que ocorram grandes consequências. O mundo dos jogos de MMORPG é mais fácil, porque justamente possibilita aos seus usuários buscarem suas realizações sem grandes dificuldades, sem o esforço que exige o mundo real:

Dentro do jogo tu pode fazer coisas que aqui fora tu não consegues fazer, você acaba não tendo uma responsabilidade com as coisas, [...] hora que tu quiser você para, mas tua vida tu não para. Você está no jogo, trabalhando para conseguir dinheiro, se tu quiser você para, mas quando você está no seu serviço você não pode parar. (Curador).

Dentro do jogo tu pode ser quem tu quiser, é só se esforçar. Agora na vida real é bem mais difícil, [...] mas é que é um mundo totalmente diferente em que as coisas são mais fáceis de serem alcançadas [...] no jogo tu nunca vai ter aquela pressão toda que tu tem na vida real, no jogo você está lá apenas para se divertir, na vida real nem sempre é assim. (Cavaleiro).

No jogo, com certeza, é mais fácil, né, digamos assim. No jogo tu compete contra 10 mil jogadores, mas na vida real tu compete com 8 bilhões de pessoas e para tu ser alguém na vida real é difícil (Arqueiro). (informações verbais).

As conquistas dentro do jogo são muito mais fáceis e hábeis de se conseguir, e a gratificação por isso é mais rápida do que no mundo real. Além disso, o mundo do MMORPG é um local em que o sujeito pode se comunicar e interagir com outros sujeitos semelhantes a ele, o que torna esse espaço um local de conforto e aceitação mútua de todos os envolvidos.

Eu não sei o que me atrai no jogo, acho que é aquela coisa de tu poder fazer uma coisa diferente do que tu faz aqui fora, da tua vida, digamos assim, querendo ou não, tu entra no universo do jogo, tu acaba se familiarizando com o universo do jogo, tu acaba se esquecendo do mundo aqui fora, do mundo real. (Curador).

Aqui fora você vai “penar” muito mais para conseguir as satisfações que tu tem dentro do jogo, [...] no jogo é mais fácil eu ter uma satisfação pessoal do que na vida real. As conquistas na vida real são mais difíceis, claro que são mais prazerosas, às vezes, a gente acaba escolhendo um caminho mais fácil, que te agrada mais, porque jogar sempre me agradou [...] na vida real eu teria uma satisfação semelhante mas não igual. (Arqueiro). (informações verbais).

Conseguir satisfação dentro do jogo, como a valorização e a sociabilidade, sendo estas mais fáceis de conseguir do que no mundo de fora dos jogos de MMORPG, explicaria o porquê de os indivíduos optarem por esse meio. Os jogos de MMORPG exigem dos jogadores que estes estejam focados no seu trabalho dentro do jogo quando estão inseridos, exilando-os de eventos do mundo real para conseguir tais gratificações. Isso poderia explicar por que os indivíduos acabam perdendo a noção do tempo dentro do jogo (RAU; PENG; YANG, 2006), o por que eles têm conflitos em seu meio social quando os impedem de fazer uso dos jogos (WEINSTEIN; LEJOYEUX, 2010) e o motivo pelo qual depois do início da prática do jogo eles acabam cada vez mais se inserindo dentro dos jogos e fora do mundo social (LE MOS; SANTANA, 2012).

7 CONCLUSÃO

Os jogos de MMORPG são utilizados pelos indivíduos não apenas como forma de prazer, mas, também, para os jovens adultos, como um espaço para se socializar com outros indivíduos semelhantes a eles, que buscam interação

e amigadas com os mesmos gostos entre os seus companheiros de jogo. O jovem adulto encontra interação e conforto com outros sujeitos que apoiam o seu meio de vivência. Não apenas para se socializar, os jogos de MMORPG também são uma forma de o indivíduo conseguir reconhecimento sobre as suas atitudes e valores agregados pelo seu trabalho árduo. Nesse meio tempo, o indivíduo encontra um novo método de obtenção de prazer que é mais difícil de ser encontrado e conquistado no mundo real, onde nem todas as pessoas possuem os mesmos objetivos e gostos que o jovem adulto tem.

Apesar de se poder compreender certos aspectos psicológicos do jovem adulto no uso dos jogos de MMORPG, ainda há dúvidas. Até que ponto são desenvolvidos os vínculos que os usuários criam dentro dos jogos? Esses vínculos são somente de amizade, ou existe uma relação afetiva ao ponto de ser familiar ou amorosa? A valorização que os indivíduos encontram é temporária ou permanente? O indivíduo, ao sair dos jogos de MMORPG, consegue encontrar no mundo externo os mesmos estímulos que encontrava nos jogos de MMORPG? São somente os jovens adultos que passam por tais fenômenos, ou pode-se englobar tais aspectos psicológicos em todos os jogadores de MMORPG?

Pode-se, talvez, encontrar essas respostas partindo das pesquisas já feitas e das próximas que virão, já que a área de estudos de jogos de MMORPG é ainda bastante precária, não somente no Brasil, mas no mundo inteiro. Esse lazer, que já é espaço de destaque no mundo virtual, é carente de estudos e análises, enquanto cada vez mais se tem dúvidas sobre tais jogos, suas áreas de alcance e seus impactos nos sujeitos que fazem uso deles.

Beyond the level up: psychological aspects of young adults when using the games of MMORPG

Abstract

This article aims to study psychological aspects of young adults to make use of MMORPG games. As objective, the research aims to find the reasons that lead young adults to make use of the games Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, electronic games that allow participants an insert in a online world with thousands of other players simultaneously. Using the method of qualitative research, semi-structured interviews were conducted with four young adults who make use of MMORPG games in their day-to-day, trying to answer what attracts young adults will play games MMORPG, as it is for them that world and the relationship they have with the game in which they live. Using the method of content analysis, through interviews it was noted that young adults seek in MMORPG games will socialize with others like them. Also realize that the quest for recognition of their attitudes and a space in which they are able to more easily bonuses than in the real world make the MMORPG games attractive to its participants.

Keywords: Young Adult. Electronic Game. MMORPG. Psychological Aspects.

REFERÊNCIAS

ABOUJAOUDE, Elias. **Virtually You:** The Dangerous Powers of the E-Personality. Nova Iorque: W. W. Norton, 2011.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Game over:** jogos eletrônicos e violência. 2004. Dissertação (Mestrado em Educação – Faculdade de Educação)–Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2004. Disponível em: <<http://www.lynn.pro.br/pdf/teseparte1.pdf>>. Acesso em: 15 ago. 2013.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo.** Lisboa: Edições 70, 2000.

BEE, Helen. **O Ciclo Vital.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

CAMPOS, Ivelise Fortim. **Alice no país do espelho:** o MUD – jogo e realidade virtual baseado em texto. 2004. Dissertação (Mestrado em Antropologia)–Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2004. Disponível em: <http://www.academia.edu/3718252/Alice_no_Pais_do_Espelho_O_MUD_-_Jogo_e_Realidade_Virtual_baseado_em_texto>. Acesso em: 30 set. 2013.

CIPSOFT. **Tibia:** manual. Disponível em: <<http://www.tibia.com/gameguides/?subtopic=manual>>. Acesso em: 20 set. 2013.

CRUZ JUNIOR, Gilson; SILVA, Erineusa Maria da. A (ciber)cultura corporal no contexto da rede: uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI. 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32892010000200007&lang=pt>. Acesso em: 02 set. 2013.

ERIKSON, Erik Homburger. **Identity: Youth and crisis**. Nova Iorque: Norton, 1968.

FREUD, Sigmund. **Psicologia das massas e análise do eu**. In: Obras completas. São Paulo: Companhia das Letras, 1921.

HEYDE, Carla Junger. **Auto-realização de jogadores de Tibia – MMORPG**. 2007. Dissertação (Mestrado em Sociologia – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas)–Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/11382/000614100.pdf?sequence=1>> Acesso em: 25 ago. 2013.

LE MOS, Igor Lins; SANTANA, Suely de Melo. **Dependência de jogos eletrônicos: a possibilidade de um novo diagnóstico psiquiátrico**. 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-60832012000100006&lang=pt>. Acesso em: 02 set. 2013.

LEVEL UP-GAMES. **Ragnarok: guia de jogo: o mmorpg mais clássico do Brasil**. Disponível em: <<http://levelupgames.uol.com.br/ragnarok/guia-do-jogo/o-mmorpg-mais-classico-do-brasil.lhtml>>. Acesso em: 20 set. 2013.

LOPES, Danielly Amatte. **Corpo, jogo, avatar: visualidades contemporâneas e o novo entendimento do eu**. 2013. Disponível em: <http://www.fav.ufg.br/seminariodeculturavisual/images/anais_2012/74_corpo_jogo_avatar.pdf>. Acesso em: 08 set. 2013.

PAPALIA, Diane E; OLDS, Sally Wendkos; FELDMAN, Ruth Duskin. **Desenvolvimento humano**. 10. ed. São Paulo: Mc Graw-Hill, 2009.

RAU, Pei-Luen Patrick; PENG, Shu-Yun; YANG, Chin-Chow. **Time distortion for expert and novice online game players**. 2006. Disponível em: <<http://online.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/cpb.2006.9.396?journalCode=cpb>>. Acesso em: 08 set. 2013.

SEPÉ, Cláudia Presser. **Navegando na rede de interações de um rpg online: um estudo de caso do game Erínia**. 2007. Tese (Doutorado em Comunicação)–Universidade do Vale dos Sinos, São Leopoldo, 2007. Disponível em: <http://www.academia.edu/1921200/_Tese_da_Dra._Claudia_Presser_Sepe_-_a_autoria_e_dela_Navegando_na_Rede_de_Interacoes_de_um_RPG_Online_um_estudo_de_caso_do_game_Erinia._2007>. Acesso em: 08 set. 2013.

SOUSA, Igor Ramady Lira de. **Do crepúsculo dos deuses à alvorada dos avatares: um estudo sobre os processos de interação, comunicação e socialização nas comunidades do Brasil Ragnarok Online**. 2010. Dissertação (Mestrado em Comunicação – Centro de Ciências Humanas)–Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2010. Disponível em: <http://bdtd.biblioteca.ufpb.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=1245>. Acesso: 15 set. 2013.

SUZUKI, Fernanda Tomie Icassati et al. O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo. 2009. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0047-20852009000300004&lang=pt>. Acesso em: 02 set. 2013.

WEINSTEIN, Aviv; LEJOYEUX, Michel. **Internet addiction or excessive internet use**. 2010. Disponível em: <<http://informahealthcare.com/doi/abs/10.3109/00952990.2010.491880>>. Acesso em: 08 set. 2013.

WORLD OF WARCRAFT. **O que é world of warcraft**. Disponível em: <<http://us.battle.net/wow/pt/game/guide/>>. Acesso em: 20 set. 2013.

