

# PHILOSOPHICA

FILOSOFIA E MEDICINA  
SOBRE DOR E SOFRIMENTO



LISBOA

UNIVERSIDADE  
DE LISBOA

Departamento de Filosofia  
Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa  
Centro de Filosofia da Universidade de Lisboa

52 • 2018

**Pedro Miguel Celestino Pereira, *Ludo-Estética*, Dissertação de Mestrado em Filosofia da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, 2018. Orientador: Carlos João Correia.**

O jogo tem uma história antiga na humanidade, tal que aparentemente pode ser encontrado em todas as civilizações e em todas as épocas. Mesmo na filosofia é um conceito conhecido, apesar de muitas vezes o conceito ser utilizado como metáfora, e Schiller é um perfeito exemplo. Mas Aristóteles já lhe dedica uns parágrafos, dizendo-a uma actividade prazerosa que serve de descanso ao trabalho e que se opõe a este. Penso que estudar o jogo seja uma forma de também estudar algo que nos é inato e intrínseco ao nosso ser, apesar de não ser exclusivo às pessoas, é uma forma de percebermos o nosso mundo e a nossa forma de ser. Tomei então por tarefa estudar o jogo maioritariamente do seu ponto de vista estético e, especialmente pegando nos jogos de vídeo, no seu potencial artístico.

A estética dos jogos, à qual tomei a liberdade de chamar de Ludo-Estética nesta tese de mestrado, tem por propósito fazer uma investigação da experiência estética dos jogos, ou seja, perceber o que há de estético no jogo e enquanto jogamos, e o que há de artístico na criação de um jogo, especialmente nos jogos de vídeo. Apesar da bibliografia sobre o tema não ser extensa devido a este ser recente, esta é de óbvia qualidade, felizmente tal situação também me permitiu uma maior liberdade na criação de conceitos e argumentos necessários para poder pensar o jogo. Desta forma dividi a tese em quatro capítulos, os quais refletem a criação e maturação desses mesmos conceitos e argumentos necessários para demonstrar a forma como os jogos são uma experiência estética, diferente em espécie, mas qualitativamente igual a qualquer outra forma de arte ou experiência estética.

No primeiro capítulo comecei por tentar perceber o jogo, isto é, definir o objecto visado pelo trabalho proposto, definir o jogo, só assim teria condições de poder analisar a sua componente estética. Debrucei-me sobre as principais definições presentes na história da filosofia, Wittgenstein, Johann Huizinga e Bernard Suits, sem me comprometer com nenhuma delas, apesar de aprender com todas.

Wittgenstein, usa o jogo como o perfeito exemplo da indefinibilidade de conceitos, afirmando que a definição de tal conceito é impossível e oferecendo a sua teoria da família de semelhanças como alternativa. O pro-

blema surge ao se categorizar duas actividades extremamente parecidas, mas em que uma é claramente um jogo e a outra não. Se for por as coisas serem parecidas ou não, ou melhor dizendo, se for por as coisas partilharem propriedades em comum ou não, que se dita a sua categorização, mais facilmente poríamos as corridas de carros e a condução de ambulâncias na mesma categoria, qualquer que esta fosse, do que as corridas e os jogos de cartas na mesma categoria, a dos jogos. Assim esta tese, no caso dos jogos, parece falhar na construção de um conceito de jogo.

Huizinga oferece-nos uma definição clássica, com um conjunto de condições individualmente necessárias e conjuntamente suficientes, mas esta falha em conseguir fazer a delimitação certa, e certamente não consegue acompanhar a evolução dos jogos (aliás, como é habitual neste tipo de definições). Partindo desta definição um jogo como o Pokemon Go (um jogo de realidade aumentada) não poderia ser um jogo. Este falha diversas condições propostas pelo autor, como a existência de um espaço e tempo próprio, aliás, um jogo de xadrez por correspondência já teria grandes problemas com esta exigência. Mas o autor introduz duas ideias que são bastante pertinentes, a do jogo como algo não sério (ideia que já vêm intuída de Aristóteles) e a do jogo como a criação de um círculo mágico que separa o lúdico do mundo normal.

Por fim, Bernard Suits, este autor tenta uma forma bastante original de definição e como tal não tenta definir o jogo propriamente dito, mas o jogo como uma forma de actividade em que, numa definição abreviada, voluntariamente se aceitam regras que aumentam a ineficiência na conquista de certos objectivos, e estas regras são aceites com o único propósito de tornar tal actividade possível. Mas esta definição também peca por várias razões, por um lado pelo uso de conceitos pouco claros, como o de eficiência ou o conceito de regras e objectivos. Por outro lado, permite demasiada abrangência, fazendo com que coisas como a burocracia parecerem poder ser um jogo. E podemos também dizer que se torna uma definição demasiado subjectivista, pois os objectivos, e meios de os alcançar, são algo bastante pessoal podendo fazer com que um jogo dependa em demasiado das ideias de quem joga ou observa a actividade.

Parte da minha inquirição, foi além da definição em si, necessitei de pensar como é que se definem coisas, o que me levou a pensar porque é que se definem coisas. Podemos perceber que coisas diferentes se definem de formas diferentes, por exemplo, um quadrado define-se de uma forma bastante diferente da forma como se define gato, e estas de forma bastante diferente de uma qualquer definição de justiça. E faz sentido que assim seja, afinal também são conceitos com papéis muito diferentes no nosso

pensamento, criados para propósitos bastantes dispares. Qual deve ser então a razão de termos o conceito de jogo? Penso que esta razão emerge de uma das nossas faculdades, inatas e essenciais, a de nos divertirmos. Nós somos seres, e os seres humanos aparentemente não são os únicos, com a capacidade de nos divertirmos, e creio que faz muito sentido que essa capacidade, que se revela na nossa vida e actividade de uma forma tão forte, tenha uma correspondência conceptual, ou seja, o conceito de jogo. Aqui tomo o jogo como uma forma mais evoluída da brincadeira, mas que no seu âmago ambos partilham as mesmas propriedades. Desta forma, apresentei a definição de jogo assim: a origem do jogo é o potencial inato da experiência lúdica de diversão, do potencial da experiência de jogar, válida em virtude de si mesma. A qual se dá, actualizando-se no mundo, pela actividade não-séria dos jogadores num círculo mágico feito de regras e objectivos justos que o separam do mundo circundante.

Tentei culminar nestas linhas a minha definição e na qual tento apresentar a experiência da diversão como a razão de existência de tal conceito e em função da qual se devem alinhar as restantes propriedades. O jogo é, enquanto conceito geral, a actividade que torna possível a diversão, algo que penso podermos admitir, sem problema algum, ser algo bom em si mesmo. Mas esta actividade necessita de várias condições para poder ser o tipo de actividade própria ao lúdico e ao jogo, como fazer uso dos conjuntos de regras que fazem os vários tipos de jogos, como o futebol, isto é o universal de futebol (aquilo que eu chamo de Jogo-U), do qual se instanciam diversas instâncias de jogos de futebol (isto é, os jogos específicos, como a partida final do campeonato deste ano ou o primeiro Benfica-Porto deste campeonato, aquilo a que eu chamo de jogos-j), regras essas que têm de ser justas, pois a percepção de se estar a ser injustiçado é contrária à diversão. Usando esses conjuntos de regras, temos finalmente a actividade não-séria e diferente do mundo normal, a actividade lúdica do jogo da qual advém a diversão, isto é, o jogar. Devemos no entanto notar o caso dos chamados jogos profissionais, que visto os jogadores estarem a exercer a sua profissão, estes podem facilmente entrar em conflito com a ideia de que possam estar a praticar uma actividade divertida, ou por diversão, e de facto concordo que na maioria dos casos, estes profissionais são como quaisquer outros profissionais a exercerem a sua actividade profissional, não lúdica, com o fim de ganharem a vida. Estes jogos profissionais podem ser de facto um jogo verdadeiro, se corresponderem ao que acima foi descrito, ser uma actividade daquele género que é praticada de forma divertida, e que mesmo que os jogadores pudessem fazer outra coisa estes preferiam estar neste jogo, ganharem a vida a jogar-lo é uma sorte, mas não a razão para

o fazerem. Mesmo no casos em que são apenas actividades profissionais, chama-las de jogo não é descabido, usando uma analogia com a aura da arte de Walter Benjamin, estas actividades estão ainda afectadas por uma certa aura lúdica, e é legítimo utilizar, acriticamente, a designação jogo, tal como se utiliza, acriticamente, a designação de arte para muitas coisas que não consideramos realmente arte.

A partir desta definição estamos aptos a pensar os jogos de vídeo, os quais têm características mais específicas. Sem abandonar a definição anterior, no segundo capítulo faço uma curta análise às definições de jogos de vídeo de Grant Taino, que oferece uma definição disjunta entre as regras e a representação, e Veli-Matti Karhulahti, que oferece uma definição partindo da capacidade avaliativa do jogo, mas creio que ambos falham em tentar desvendar o essencial do jogo. Penso que somos muito mais bem-sucedidos se pensarmos nas diferenças dos jogos de vídeo, com os jogos tradicionais, diferenças essas que são as que muitas vezes potenciam a experiência estética e as que permitem fazer do jogo uma obra de arte.

No jogo de vídeo uma das diferenças em relação com os jogos tradicionais, como os jogos de bola, é ontológica. Essa diferença revela-se no seu caráter de obra, o jogo de vídeo é uma obra, ou seja, é algo cuja existência é muito mais definida do que o jogo de bola, no qual diversos amigos se juntam para escolher algumas regras e jogarem a partir destas. Os jogos tradicionais são feitos no momento por quem os joga, isto é, aquele grupo de pessoas só está a jogar aquele jogo com aquelas regras e objectivos pois decidiram assim o fazer. No jogo de bola temos presentes todas as condições que apresentei na definição acima, mas existe uma permanente indefinição, o jogo é aquilo que os jogadores decidirem fazer dele, no momento em que o jogam. Leva-os a decidirem o número de pessoas em cada equipa, o tamanho das balizas, as partes do corpo que podem tocar na bola e por aí adiante. Jogar um jogo tradicional é quase como recriar o jogo cada vez que se joga, explicitamente ou implicitamente.

Tal não acontece no jogo de vídeo, este só existe quando é já algo de relativamente definido, ou seja, quando o jogador não pode decidir sobre ele. O jogo de vídeo aparece ao jogador como a imposição de uma forma já existente e relativamente imutável perante a acção do próprio jogador, pois este, ao contrario do grupo de amigos que se reunia para um jogo de bola e decidia as regras e objectivos com que jogavam, o jogador de jogos de vídeo não lhe poderá mudar as regras ou os conteúdos. O jogo como obra apresenta-se assim tão definido como uma obra de arte, não em notas numa escala musical ou em palavras num poema, mas num algoritmo específico

que é imposto ao jogador. Tal como uma qualquer outra obra de arte se impõe aos seus espectadores, leitores ou ouvintes.

Esta ideia do jogo como obra, é-nos útil para perceber o jogo como uma forma de arte. Não pretendo implicar que, necessariamente, todos os jogos de vídeo são uma obra de arte, tal como não o pretenderia fazer no caso da pintura, já que admito perfeitamente que nem toda a pintura seja uma forma de arte. Mas o jogo adquire o seu potencial artístico no seu ser como obra, uma obra criada para apreciação de terceiros pelo seu valor próprio. É uma obra criada para ser apreciada, possuidora de uma rede de significação própria e em que todo o valor provém de poder ser apreciada como tal. É uma obra que, tal como a arte que é apreciada pelo seu valor estético, a obra do tipo jogo é apreciada pelo seu valor lúdico, valor lúdico que também é apreciável esteticamente, pois é essa apreciação que faz com se goste ou não do mesmo.

No entanto, é um tipo de obra diferente, de certa forma necessariamente inacabado, pois aquilo que é definido não é o concreto, aquilo que é definido é a possibilidade. Afinal um jogo baseia-se no poder escolher, no decidir, no actualizar as opções permitidas pelas regras do jogo. Um jogador quando se vê com a bola nos pés tem de decidir o que fazer com ela, passar, rematar, correr... Não existe um jogo se não existe a escolha e a possibilidade. Aqui surge uma das grandes diferenças com a arte, certamente que a arte tem as suas possibilidades e até escolhas interpretativas, a sua hermenêutica própria se preferirmos, mas essas possibilidades já não fazem parte da obra, é mais uma inevitabilidade accidental à obra. No caso do jogo, a intenção deste tipo de obra é criar tais possibilidades e escolhas, dentro da obra, é uma inevitabilidade essencial à obra.

Uma outra diferença entre o jogo e a arte está na sua relação com o público. Na arte temos uma relação dual, a do artista/obra com a do espectador. Do lado da obra são muitas as vezes em que se pode observar múltiplas etapas, como no caso do teatro em que existe a criação da peça, depois a encenação e finalmente a interpretação, mas que funciona como um todo criativo, independentemente do número de pessoas ou etapas. E existe o lado do espectador, leitor ou ouvinte, o qual aprecia a obra criada pelos artistas, e aprecia-a apenas como ela é, pois a obra está completamente definida e é duma única forma, independentemente do número de interpretações possíveis que o espectador possa criar. Mas no jogo temos uma relação tríplica, pois existe a componente da criação do jogo, a qual podemos considerar análoga à da criação da obra de arte, em que programadores, *designers*, músicos e por aí adiante, criam os jogos que são apresentados aos jogadores. Temos também os espectadores, ou seja, aque-

les que assistem aos jogos que são jogados (os jogos-j, como o primeiro Benfica-Porto do ano) e que fazem a sua apreciação do mesmo enquanto espectadores de um jogo jogado.

A novidade surge entre estes dois na figura do jogador, isto é aquele que joga. O jogador diferencia-se do espectador por diversas razões, em especial pela forma como experiênciá o jogo. Como vimos o jogo é uma espécie de obra por definir, ainda inconcreta, uma vez que esta dá, necessariamente, várias possibilidades virtuais ao jogador, lutar ou esconder-se, andar ou correr, matar ou deixar viver. O jogador vive uma obra diferente, interactiva, ele tem de se sentir como parte desse mundo que lhe é dado a experimentar, tem de ser parte do círculo mágico, vive-o na primeira pessoa como um ser autónomo num mundo de possibilidades novo. O espectador, esse pode sempre existir, visto que cada jogo que é jogado também pode ser espectralado, mas espectralar um jogo não é experienciar o jogo, não é escolher, não é poder viver um outro mundo (virtual) ou o círculo mágico, nem cria uma história pessoal com a vivência do jogo e das suas hipóteses. Aquilo a que o espectador tem acesso é à escolha de outrem, à interactividade de outra pessoa, a um pouco da vida de uma outra pessoa. De certa forma não muito diferente do que é ver um filme.

Isto leva-nos à minha proposta, no terceiro capítulo, para a resolução de um interessante debate no estudo sobre jogos, o dos jogos como ludologia ou narratologia, isto é, se os jogos são essencialmente conjuntos de regras lúdicas ou uma forma de contar histórias. A minha proposta é que pegando na diferença entre o jogador e o espectador, vemos que temos as duas. Pois a partir da ludologia, ou seja, dos conjuntos de regras que constituem os jogos, emerge sempre uma história, independentemente da intenção dos seus criadores. Afinal, um jogo ao ser jogado está a ser vivido, com contextos e escolhas, estes são eventos que estão a ser perspectivados. Isto faz com que de todo o Jogo-U, mesmo que este apenas indique regras, se possa obter um jogo-j, e todo o jogo-j pode ser narrado, usando uma definição de narrativa como a de Roland Barthes. Desta forma é um erro fazer do debate entre a narratologia e ludologia uma disjunção exclusiva, pois na realidade é uma implicação, já que cada vez que há um jogo há também uma narrativa.

Finalmente, no último capitula, chegamos à experiência estética do jogo e esta apresenta-se de três formas distintas. A primeira é a forma como interagimos com o jogo. A segunda é pelo papel único dos elementos de estética comuns. Por fim, temos a estética das regras e das possibilidades.

A forma como interagimos com o jogo, isto é, os meios que temos de existir e fazer acontecer no mundo do jogo, são os aparelhos e equipamen-

tos com que jogamos. Ratos e teclados, ou comandos, ecrãs, sensores de movimentos, óculos de realidade virtual, ou interfaces visuais, são alguns dos mais comuns nos jogos de vídeo actuais. Esta é a primeira experiência que se tem enquanto jogador, e modela toda a nossa forma de experienciar o jogo. A sua importância dá-se pois é o que permite a interactividade, ou seja, a existência do jogador e não só a de um espectador. Esta é uma experiência de apreciação, e de criação artística. Por um lado é uma forma de sentir e de manipular a experiência do jogo, o que é bastante pessoal e dependente do gosto de cada um. Mas é também uma oportunidade dos criadores do jogo desenharem a forma como o jogador acede à sua obra.

A segunda forma é talvez a mais óbvia, pois faz uso daquilo que normalmente já consideram de estético e artístico, e é aquilo eu chamo de elementos de estética comuns. Estes são as imagens, as músicas, as histórias, os sons, os efeitos visuais... São os elementos que já encontramos nas outras formas de arte, como no cinema, ou na música, ou no teatro entre muitas outras. A interpretação destes elementos estéticos pode conter a mesma interpretação que lhes for dada noutras formas de arte, mas temos de ir mais além. No jogo, estes elementos têm de também ser analisados tendo em conta a sua componente interactiva e, em último caso, dar-lhe primazia, pois esta é essencial ao jogo. Assim estes elementos devem contribuir para a apreciação interactiva, ou seja, para o agir do jogador no jogo, e fazem-no modulando a acção do jogador. Uma música calma e confortante até pode ter, em parte, a mesma interpretação num jogo que têm num filme, mas tem sempre de ser interpretado como uma forma de induzir o jogador a um certo estado de alma. E esse estado de alma em que é induzido pela música, é o estado em que vai agir e interagir com o jogo. Existe toda uma nova dimensão estética em relação a estes elementos comuns, em que o escuro não serve apenas para induzir o medo, serve para se fazer escolhas e agir enquanto estamos com medo. Mas a especificidade destes elementos comuns, não termina aqui, pois estes criam uma enorme rede conceptual de significados, as coisas que aparecem no ecrã são representações de outras coisas. Representam pessoas, carros, sítios, tempos, monstros e até crianças. Isto dá-nos uma segunda dimensão sobre o agir e escolher do jogador, pois o jogador tem de agir segundo, e sobre, aquilo que está representado e esta escolha pode-se dar pelas razões que vou expor de seguida.

Primeiro pela jogabilidade, em que a principal razão é de se jogar o jogo como se joga está na simples preferência de se jogar assim, ou até por se achar que é a melhor tática de jogo para se ter a experiência que se deseja. Ou seja, existe gosto em fazer aquela opção e não outras, pela opção em si, sem mais nenhuma razão. Também poderá ser por razões de estética

comum que se fazem certas escolhas, pois havendo diversas opções o jogador escolhe uma hipótese em vez das outras, pois agradou-lhe mais o seu resultado numa interpretação estética comum. Como por exemplo, quando escolhemos a imagem estética de um personagem com certas vestimentas, equipamentos ou armas (em vez de outras) não porque gostamos mais de jogar assim ou porque nos facilitará alcançar o objectivo do jogo, mas apenas porque nos agrada esteticamente, da mesma forma que as apreciamos esteticamente em outras coisas que não são jogos. Fazemos aquela escolha porque resulta numa imagem mais agradável, por vezes mesmo com impactos negativos na jogabilidade do jogo, mas é escolhida não pelo impacto na jogabilidade mas sim na aparência. Esta rede de representações e significações cria uma particularidade bastante interessante na apreciação estética dos jogos. Pois, como já vimos, estamos a fazer decisões sobre o que acontece ou deixa de acontecer, mas aquilo sobre o que agimos são representações de, por exemplo, pessoas ou até crianças, e por vezes são decisões tais como matar ou deixar viver. Mas parece-me que se estamos a tomar tais escolhas, como a de matar aquilo que é a representação de alguém, então estamos a fazer pleno uso das nossas faculdades morais, apesar de aparentemente não estarmos a fazer algo passível de julgamento moral. Independentemente de haver ou não uma acção que é passível, ou não, de julgamento moral (pessoalmente inclino-me para que não seja), o ponto a destacar é que se fazemos uso das nossas faculdades morais nestes casos, então estas estão ao serviço da estética e não da moral ou da ética. Mas isto significa que podemos fazer escolhas quasi morais, apenas pelo prazer estético dessa escolha em vez de uma outra.

Por fim chegamos à forma estética que, não só é única, como é própria ao jogo. A estética do agir e do escolher, ou se preferirmos, a estética das regras, ou a estética da possibilidade, das necessidades e das impossibilidades. Os jogos são mundos de possibilidades criados por pessoas com o recurso a regras que nos dizem o que podemos ou não, e até o que temos de fazer. Nesse mundo de possibilidades regradas, temos de existir, escolher e agir, conforme as possibilidades que nos são apresentadas. Mas a nossa apreciação, ou não, de um jogo provém de este ser um mundo de possibilidades no qual temos de agir, e a nossa apreciação de jogos específicos vem de apreciarmos, ou não, esse mesmo mundo de possibilidades específico. A beleza do jogo é encontrada na vida que o jogador pode ter enquanto membro do mundo de possibilidades que é o jogo. O círculo mágico de que falávamos, é o mundo em que agimos e as condicionantes desse mundo são o que nos faz apreciá-lo, ou não. Apreciação essa que não

tem outro fim que não seja a própria apreciação, ou seja, uma forma de apreciação estética.

Por último, podemos questionar: que jogo é que não é um mundo de possibilidades que pode ser e é apreciado pelas suas possibilidades, por muito tradicional e recriado que seja? Talvez, e até provavelmente, todos os jogos, sejam jogos de vídeo ou não, sejam esteticamente apreciáveis, mesmo que não sejam uma obra de arte, mas algo muito mais próximo da cultura ou arte popular, coisa que não os impede de serem esteticamente apreciáveis, muito pelo contrário.

Desta forma creio que temos as bases para uma estética do jogo, especialmente dos jogos de vídeo. Este foi o meu objectivo, perceber como pensar o jogo de uma forma não só lúdica, mas também estética. E creio que este pode ser um contributo para pensarmos o jogo a partir destas perspectivas e, eventualmente, podermos ter bases para alargar o âmbito do nosso estudo.

*Pedro Celestino*<sup>1</sup>

---

1 [pedro.pc.celestino@gmail.com](mailto:pedro.pc.celestino@gmail.com)

*EDITORIAL*

*ARTIGOS*

*AT THE HEART OF A DECISION IS A NARRATIVE*

R. M. Zaner

*AGONIA E RAZÕES PARA AGIR: UMA CRÍTICA A PARFIT*

Pedro Galvão

*A PROPÓSITO DA NATURALIZAÇÃO DA DOR NA OBRA DE FILIPE MONTALTO*

Manuel Silvério Marques e José Morgado Pereira

*AS MEDITAÇÕES SOBRE AS LÁGRIMAS E O CHORO DE JOHAN FRIEDRICH SCHREIBER*

Palmira Fontes da Costa

*REDESCOBRIR A SAÚDE QUE NUNCA SE PERDEU. DOENÇA, SOFRIMENTO E CURA NO BUDISMO*

Paulo Borges

*COMPREENDER A DOR. A PROPÓSITO DE UM CASO DE ANOREXIA NERVOSA CRÓNICA*

Dulce Bouça

*O PASSO DO ABISMO: O DESVIVER, A AGONIA E A MORTE DIGNA*

Manuel Silvério Marques

*A “BOA MORTE” DE BACON*

António Lourenço Marques

*SEDAÇÃO PALIATIVA, PERSPETIVA DE UM CLÍNICO*

Madalena Feio

*ENSAIOS*

*LA RESPUESTA AL PROBLEMA DEL NO-SER EN LA METAFÍSICA DE ARISTÓTELES*

Maria Carmen Segura Peraita

*GRAMSCI E I QUADERNI: FILOSOFIA DELLA PRASSI E IMMANENZA TRA MATERIALISMO E IDEALISMO*

Luca Onesti

*PRÉMIO PROF. DOUTOR JOAQUIM CERQUEIRA GONÇALVES PARA ALUNOS*

DO 1.º CICLO/ CURSOS DE LICENCIATURA (Edição de 2018)

*KANT NO JARDIM DO NÃO SEI QUÊ. NOTAS AO PARÁGRAFO §49*

DA CRÍTICA DA FACULDADE DO JUÍZO

João Maria Carvalho

*DISSERTAÇÕES*

*LUDO-ESTÉTICA*

Pedro Miguel Celestino Pereira

*RECENSÕES*

*THOMAS P. KASULIS, ENGAGING JAPANESE PHILOSOPHY:  
A SHORT HISTORY, HONOLULU, UNIVERSITY OF HAWAII PRESS, 2018*

Ricardo Santos Alexandre

*INSTRUÇÕES AOS AUTORES – NORMAS DE PUBLICAÇÃO  
INSTRUCTIONS TO AUTHORS – PUBLICATION PROCEDURES*



**Patrocínios**

