

O RPG VAMPIRO: A MÁSCARA E A CONSTITUIÇÃO DE IDENTIDADES JUVENIS*

Fabiano da Silva Silveira¹

RESUMO (CRÔNICA)²

O presente artigo é uma versão de minha Dissertação de Mestrado, cujo propósito foi analisar o *role-playing game* (RPG) *Vampiro: A Máscara*, segundo referenciais teóricos dos Estudos Culturais, e o modo como as práticas desse jogo colaboram na constituição de identidades juvenis. Os RPG foram criados por volta da metade dos anos 1970 nos Estados Unidos da América e, desde então, vêm atraindo a atenção de diversas pessoas ao redor do mundo, formando grupos de jogadores aficionados pelo prazer de jogar e interpretar. Entretanto, a produtividade desse jogo na constituição de identidades pouco ou quase nada tem sido questionada e discutida. Focalizo, neste estudo, o RPG *Vampiro: A Máscara*, discutindo identidades e diferenças a partir dos materiais do jogo e de suas regras, bem como em páginas virtuais do *Orkut*. Na pesquisa, considereei que os jogadores, ao produzirem identificações com seus personagens, produzem também identidades e estabelecem vinculações e pertencimentos, ainda que de maneira fluida e momentânea. Eles corporificam sensações de incerteza, dúvida e suspense supostamente experimentadas pelos vampiros, dando significado aos processos narrativos que compõem o jogo, e, dessa forma, constituindo-se como sujeitos-jogadoresvampiros e deslocando tais identidades para além da tradicional mesa de jogo.

Palavras-chave: RPG. *Vampiro: A Máscara*. Identidade. Pedagogias Culturais. *Orkut*.

ABSTRACT (CHRONICLE)

The present dissertation is a version of my Master's Dissertation, whose the purpose was to analyse the role-playing game (RPG) *Vampire: The Masquerade*, according to the theoretical references of the Cultural Studies, and the way the practices of the game collaborate in the constitution of juvenile identities. The RPGs were created in the middle 70's in the United States of America and, since then, have been calling the attention of several people around the world, forming groups of gamers affectionated by the pleasure of playing and performing. However, the productivity of these game in the constitution of identities have been little or almost never questioned and argued. I focused on this study the RPG *Vampire: The Masquerade*,

* A dissertação completa deste trabalho pode ser obtida no seguinte endereço: <http://www.rpgeduc.com/dissertacao.pdf>.

¹ Graduado em Letras, com ênfase em Língua Inglesa e Literaturas de Língua Inglesa. Mestre em Educação com ênfase em Estudos Culturais. Professor de inglês do Colégio Israelita Brasileiro e do Instituto de Línguas da Ulbra. E-mail: fsilver@terra.com.br.

² *Crônica* é a aventura de RPG do jogo *Vampiro: A Máscara*. O autor utilizou esse termo para se referir ao resumo de seu trabalho.

discussing identities and differences from the material of the game and its rules, as well as virtual pages of Orkut. In the research, I considered that the players, by producing identifications with their characters, also produce identities and establish links and belongings even though it is fluid and temporary. They embody sensations of uncertainty, doubt and suspense supposedly experienced by the vampires, giving meanings to the narrative processes which compose the game and, this way, make themselves as subject-players-vampires and dislocating such identities beyond the traditional table of game.

Keywords: RPG. Vampire: The Masquerade. Identity. Cultural Pedagogies. Orkut.

Ao Ingressar no Mestrado em Educação, com Ênfase em Estudos Culturais, resolvi dar continuidade às minhas pesquisas acadêmicas sobre os *role-playing games* ou RPG, iniciadas na minha graduação em Letras – Língua Inglesa. Nas várias leituras propiciadas pelas disciplinas deste Curso, percebi que muitos poderiam ser os caminhos da pesquisa, a partir das “lentes” dos Estudos Culturais. Seguindo algumas indicações feitas na qualificação de meu projeto de pesquisa, decidi explorar as possibilidades do RPG analisando um único jogo, chamado *Vampiro: A Máscara*, com vistas a compreender algumas das estratégias e tecnologias do jogo que colaboram na produção de identidades juvenis. Procurei prestar atenção aos modos como os personagens do jogo são narrados e se distinguem em diferentes *sites* relacionados ao RPG *Vampiro: A Máscara* e expressas em um conjunto de obras analisadas. Considerei relevante analisar, ainda que não exaustivamente, materiais de suporte do RPG *Vampiro: A Máscara* (manuais, suplementos e livros de aventuras) e neles investigar como se estruturam cenários, enredos, personagens, e como se diferenciam e se ordenam tais personagens numa organização específica que o jogo põe em funcionamento. Também busquei analisar as estratégias de identificação e a constituição de diferenças em comunidades virtuais do *Orkut*, considerando as maneiras pelas quais o jogo é (re)significado nesses espaços e como adquirem visibilidade certas identidades a ele vinculadas.

Como um vampiro neófito, com passos

cautelosos, fui percorrendo os becos e as ruas escuras que surgiam à minha frente. E é sobre esse caminho que escolhi para desenvolver minha pesquisa e sobre os resultados desse empreendimento que desejo compartilhar com vocês, neste breve artigo. Em primeiro lugar, o que é RPG e quais as razões para discuti-lo em minha pesquisa?

Role-playing game, ou RPG, significa, numa tradução livre, jogo de interpretação. É um jogo que mistura elementos de duas outras atividades: as brincadeiras de faz-de-conta, que fazem parte da vida infantil em diferentes lugares e épocas, tais como “polícia e ladrão”, “mocinho e bandido”, “casinha” e contar histórias.

Detalhando um pouco o RPG, em primeiro lugar, há um jogador que se chama Mestre do Jogo, *Game Master*, Narrador ou Juiz. O mestre contará uma história aos jogadores, que interpretarão personagens e trabalharão em conjunto para alcançar determinado objetivo, estabelecido no início da narrativa. Tanto a história quanto os personagens podem ter sido criados pelo Mestre do Jogo ou pelos jogadores, ou adquiridos por eles em livros, *sites*, revistas e outras fontes endereçadas a quem gosta de RPG. Essa narrativa é um processo de criação dinâmico, ou seja, a história vai sendo construída conforme o andamento do jogo e de acordo com as escolhas feitas pelos jogadores ao longo da trama.

Imaginemos um teatro improvisado ou um filme, no qual a história vai sendo contada de acordo com as interações em cena. É isso que acontece no RPG: há uma premissa básica, um argumento para a história, porém ela não está definida, fechada ou acabada. Os jogadores, como atores principais, vão descrevendo o que querem fazer e o Mestre do Jogo, como um diretor, diz o que acontece após cada decisão dos jogadores.

O RPG é uma atividade verbal, e a ação ocorre na forma de uma narrativa, ou seja, na imaginação dos jogadores. O jogo é realizado, geralmente, ao redor de uma mesa e necessita somente de lápis, papel e alguns dados comuns ou poliedrais, um grupo de quatro a sete jogadores e um outro que será o Mestre. A história contada é chamada de aventura e essa se desenvolve sempre num cenário, também comprado ou criado pelo Mestre do Jogo. Então, a aventura pode ter como ambientação a Idade Média, os anos 40, a época atual, a pré-

história, o futuro, o espaço sideral e, no caso específico do RPG que focalizo nesta pesquisa, num mundo paralelo, habitado por vampiros e outros seres mortais e imortais.

Não foi por acaso que decidi pesquisar RPG – na verdade o jogo faz parte de minha história pessoal há muito tempo. Comecei a jogar RPG em 1993 e, nessa época, passava longas tardes reunido com meus amigos, criando e vivendo aventuras em mundos fantásticos, cujos limites únicos eram nossas imaginações. Com o passar dos anos, e tendo em vista minha profissão, interessei-me pelo uso do RPG na educação. Esta vinculação entre RPG e práticas pedagógicas tem sido pouco discutida, do ponto de vista acadêmico, mas possivelmente muito utilizada por professores que também são jogadores. O marco inicial dos estudos, no Brasil, poderia ser considerado a defesa da tese de doutorado de Sônia Rodrigues intitulada “*Role-playing game e a pedagogia da imaginação no Brasil*”, em 1997.

Com isso, inicia-se um prolífico campo de pesquisa educacional. Minha monografia de conclusão do curso em Letras – Inglês foi sobre esse assunto, e cá estou eu, novamente, a escrever sobre a temática. *Lá e de volta outra vez*, assim é como me sinto, tal como se enuncia no título de “*O Hobbit*”, livro obrigatório para qualquer jogador de RPG, escrito por J. R. R. Tolkien.

A respeito desse jogo, pode-se dizer que paira certa suspeita de que seus efeitos sobre os sujeitos não seriam desejáveis, sendo ele espaço para a constituição de práticas agressivas e de impulsos violentos. Na última década, a mídia vem relacionando alguns crimes ocorridos no Brasil a jogadores de RPG. Convivi e convivo com jogadores há muitos anos, sou jogador até hoje e o que tenho visto é um amplo campo de possibilidades imaginativas, um espaço que produz determinadas maneiras de jogar e que, como mostra esta pesquisa, participa na produção de identidades, momentaneamente articuladas em grupos, ora para jogar, ora para teclar em espaços virtuais. Identidades que não são fixas, nem estáveis, mas que também se exibem, também se expressam em marcas sobre o corpo, tal como as tatuagens, que nem sempre são provisórias. Também tenho observado o potencial desse tipo de jogo na produção de sociabilidade e cooperação, uma vez que é pressuposto do RPG a resolução dos conflitos que o jogo oferece não de

maneira individualizada, mas em ações definidas coletivamente. Devo destacar ainda o uso do RPG em atividades de aprendizagem, no espaço da escola – embora a esse respeito haja também um amplo leque de argumentações, ora favoráveis, ora contrárias à conversão do RPG em ferramenta pedagógica. Embora não tenha sido essa a ênfase deste trabalho, penso ser um interessante campo de estudos, um caminho aberto que, talvez, eu ouse trilhar no futuro.

Passo agora a apresentar aspectos relativos ao RPG *Vampiro: A Máscara*, para, em seguida, colocar em destaque algumas análises que considero interessantes e que resultaram desse processo de pesquisa.

O livro *Vampiro: A Máscara* foi lançado no Brasil em 1994, de autoria do americano Mark Rein-Hagen, sendo o terceiro sistema a ser traduzido e publicado no Brasil. Com uma temática diferenciada dos demais jogos de RPG, cujo cenário mais comum era o de fantasia medieval, *Vampiro* inova nesse conceito e lança seus jogadores num mundo habitado por seres fantásticos, do qual eles participam criando e colocando em ação personagens vampiros.

Um elemento constituinte da ambientação do jogo é a premissa de que, quando Caim matou Abel, Deus o amaldiçoou e fez com que se tornasse o primeiro vampiro. Os jogadores, então, personificam vampiros descendentes de Caim e vivem num mundo *punk-gótico*, caótico, sombrio e escuro. Eles convivem com os mortais, mantendo segredo sobre sua “verdadeira identidade”, protegidos pelo que chamamos, no jogo, de “a Máscara”.

Os vampiros desse jogo parecem ser criaturas atormentadas, andando no limiar da loucura, por terem sido privados do seu descanso eterno, tornando-se seres tão vis. Existe uma luta constante por controlar impulsos selvagens mais violentos e para manter sua humanidade. Da mesma forma, todos precisam se alimentar de sangue, pois este ainda é o elemento que os mantém vivos. Meu estudo mostrou, no entanto, que os vampiros-personagens do jogo identificam-se com os vampiros e potencializam seus personagens de diferentes maneiras, realçando suas qualidades, agregando elementos aos clãs, produzindo personagens com toques pessoais.

Vampiro: A Máscara distingue-se dos demais

RPGs especialmente por sua temática adulta e intelectualizada, é um jogo que requer que os personagens criados tenham características sólidas e bem definidas. Isso porque há vampiros de diferentes clãs, e cada um deles possui atributos que os distingue dos demais e que marcam suas condutas e possibilidades de ação.

Vampiro é um jogo que conta com um número impressionante de adeptos e, ao mesmo tempo, tem sido alvo de muitas críticas nos últimos anos. Sua temática sombria tem feito com que o jogo carregue o estigma de violento, psicótico e satânico. Sem entrar nesse tipo de discussão valorativa, em minha análise, *Vampiro* certamente participa na produção de identidades daqueles que participam do jogo, ao afirmar determinados valores, sugerir condutas, prescrever – ainda que indiretamente – formas de ver e pensar o mundo.

No capítulo em que descrevo os materiais do jogo, trago alguns recortes que descrevem e caracterizam os vampiros. Hagen comenta, por exemplo, o tipo de material que será encontrado no livro *Vampiro: A Máscara*: embora seja um jogo de faz-de-conta, os jogadores terão a oportunidade de enfrentar um “horror de natureza por demais imediata”. Também afirma que, embora os vampiros sejam fictícios, podem incorporar alguns aspectos da realidade e pede aos jogadores que convivam com seus horrores pessoais o máximo possível.

Hagen descreve os clãs, seus arquétipos e uma série de características dos personagens. Insiste em informar que não é um jogo fácil e que os jogadores devem personificar, da melhor maneira possível, os vampiros por eles escolhidos, tornando-os “o mais completos, vitais e interessantes que puderem durante o curso da crônica” (HAGEN, 1994, p. 96).

Na leitura dos materiais que acompanham esse jogo, os jogadores escolhem os vampiros que irão personificar. Nesse processo, pode-se dizer que as identidades dos jogadores também vão se constituindo – são personagens construídos na base de um saber e também de escolhas pessoais, que de muitas formas vão incorporando aspectos do cotidiano, “dos horrores pessoais” vividos pelos jogadores. O jogo é sobre vampiros, lutando constantemente contra seus instintos mais selvagens, buscando estender ao máximo o que caracteriza sua humanidade.

Passo agora a apresentar brevemente algumas das análises que pude desenvolver, considerando

os propósitos que tracei para minha dissertação, as trilhas que escolhi, as informações que fui reunindo e tudo aquilo que pude aprender com outros pesquisadores-jogadores mais experientes do que eu nas artes da pesquisa.

Um primeiro aspecto que gostaria de dar relevo diz respeito à temática do jogo escolhido para a análise. Durante as minhas pesquisas, pude perceber que existem diversas obras, em diferentes mídias, que tratam do mito do vampiro. Desse leque de produções, o RPG *Vampiro: A Máscara* parece gerar uma gama de artefatos que o constituem e o reinventam: existem diversos livros publicados, bem como *cardgames*, *videogames*, jogos de tabuleiro, entre outros.

Na pesquisa, considere necessário colocar em destaque algumas das inúmeras representações de vampiro existentes em diferentes artefatos. O vampiro, conforme menciono nas análises, foi e é reinventado constantemente na literatura, no cinema, na televisão, em quadrinhos e *videogames*, por exemplo, e parece exercer especial fascínio nos consumidores desses diferentes produtos culturais. Trazendo algumas produções para este estudo, desejei mostrar que o mito vampírico se constrói com base em diversas influências: históricas, sociais e culturais. O personagem – do jogo ou das diferentes produções midiáticas – não possui uma “essência” ou algo que o defina de maneira definitiva. Em cada conto, em cada história narrada, em cada filme ou em cada livro sobre vampiro, há pontos em comum e elementos que se distinguem, há aspectos que vão sendo agregados, atualizados, subvertidos, ao reinventar os personagens e cenários nos quais os vampiros se destacam.

A exemplo disso, no jogo de RPG analisado, há alguns aspectos que se baseiam em obras consagradas sobre vampiros, mas há outros que são distintos e que tomam forma nas regras do próprio do jogo, tais como certas formas de organização, os clãs e as seitas, as disputas de poder com lobisomens, magos e outras criaturas fantásticas que habitam o vasto *Mundo das Trevas*. As alterações servem para que a história possa comportar estratégias, disputas, missões típicas do jogo. Elas possibilitam também que se produzam variações intermináveis, potencializando desse modo o próprio jogo.

Uma questão que eu desejava entender, ao examinar páginas virtuais do *Orkut*, era o modo como essas histórias eram reinventadas e, nesse processo,

quais marcas da cultura juvenil contemporânea iam sendo incorporadas. Instigava-me pensar quais seriam os aspectos escolhidos pelos jovens para marcar suas identidades, seus personagens, seus perfis no *Orkut*, suas comunidades. Minha hipótese inicial era de que o jogo influenciava os jovens que o praticavam. Olhando para minha própria experiência, como jogador, agora com as lentes culturalistas, posso dizer que o jogo, assim como a participação em comunidades virtuais e em outras formas de manifestações relacionadas ao RPG, não simplesmente influencia, mas colabora na constituição de nossas identidades, marcando, de muitas maneiras, os modos como nos apresentamos e os laços que estabelecemos com os outros. Nesta pesquisa, pude perceber que existem diversas comunidades do *Orkut*, hoje são mais de 1.000, que fazem alusão ao jogo, utilizando o nome *Vampiro: A Máscara*, ou os nomes dos diferentes clãs e seitas.

Ao se identificarem com seus personagens, os jogadores mesclam-se a eles, corporificam as sensações de incerteza, dúvida e suspense supostamente experimentadas pelos vampiros, dando significado aos processos narrativos que compõem tais personagens, e, dessa forma, constituindo-se como sujeitos-jogadores-vampiros e deslocando essa identidade para outros espaços que não apenas a mesa de jogo.

Os jovens que participam de grupos de RPG produzem estilos que vão ser expressos em linguagens e práticas específicas. Não se trata de pensar apenas no visual característico que eles passam a utilizar, mas no modo como esses jovens dão significado a esse visual e dão sentido às suas próprias condutas, dentro e fora do ambiente do jogo.

Se os estilos juvenis servem para marcar as diferenças, romper a homogeneidade, talvez certo modo de vestir, de tatuar-se, de portar-se, de exibir identidades virtuais em comunidades do *Orkut* tenha a intenção de marcar as diferenças entre jogadores de *Vampiro: A Máscara* e de outros jogos de RPG. Possivelmente visem, também, a marcar distinções entre os membros do grupo, através de vinculações específicas a clãs. Diferir parece, então, ser um modo de evitar a fixação em uma identidade, explorando as possibilidades de trilhar outros caminhos, transitar entre fronteiras, “atuar” ora como mortal, ora como imortal, ora como incluído, ora como excluído, ora como normal, ora como monstruoso. Pertencer a um clã e opor-se aos

demais não é uma marca fixa, mas uma escolha que faz sentido num ambiente virtual cada vez mais alargado, num cenário agora com limites cada vez mais tênues, no qual interação jovens-jogadores-vampiros.

Assim, esses vampiros contemporâneos vão se exibindo e expandindo a aventura para muitos “mundos” diferentes. Interessante observar que, ao utilizar o *Orkut*, algumas práticas vinculadas ao jogo se tornam mais rotineiras - a criação de personagens e o investimento sobre eles, por exemplo, é ampliada, uma vez que as páginas pessoais são visitadas, atualizadas, lidas com maior regularidade do que nas situações em que os jogadores efetivamente se encontram, ao redor de uma mesa, para realizar uma partida.

Diversos autores afirmam que a condição pós-moderna é marcada pela visibilidade e, nessa direção, é possível pensar que as identidades juvenis são colocadas à mostra através de diferentes estratégias, tais como as páginas virtuais, os grupos, os jogos de RPG, e, nessas práticas, vão sendo construídas, matizando as noções de juventude que pareciam estáveis e uniformes. E, conforme aprendi com os autores que discutem *Orkut*, não basta ter uma identidade, é preciso exibi-la. Nos fóruns das comunidades que analisei nesta dissertação, as pessoas se apresentam como membros de clãs de vampiro e assim movimentam seus personagens, colocando-os em cena, em evidência, como se estivessem em um amplo e ilimitado cenário de jogo. E, nesse movimento, borram-se os limites entre personagem e jogador, e o personagem criado para jogar RPG também constitui e insere seu criador em um novo jogo, agora o jogo das identidades.

Muitas páginas e perfis analisados utilizam elementos do jogo, as imagens retiradas dos livros de *Vampiro: A Máscara*, as escolhas das fotos em “poses sugestivas” que lembram atitudes dos personagens, os textos que descrevem suas personalidades e que fazem referência ao jogo ou ao mito de vampiro... A análise dessas páginas virtuais mostrou que se trata de uma imensa e multifacetada rede de pessoas/jogadores que partilham símbolos e linguagens específicas do RPG *Vampiro: A Máscara* aprendidas em diferentes práticas, em especial na leitura dos livros de regras e nos tabuleiros de jogo.

É interessante registrar, ainda, que as práticas juvenis associadas ao jogo *Vampiro: A Máscara* são também vistas com certa reserva, especialmente

quando elas escapam aos limites do tabuleiro e do cenário virtual. Observei, nas fotos constantes nos álbuns virtuais dos jogadores de *Vampiro*, que eles tatuam seus corpos, desfilam figurinos que remontam cenários do *Mundo das Trevas*, narram a si e aos demais a partir de signos do jogo, delimitam seus espaços com imagens vampíricas. Acabam por ser, muitas vezes, definidos como discrepantes, uma vez que assumem comportamentos que parecem fugir a um padrão aceitável, que, mesmo sendo hoje mais maleável, ainda estigmatiza atitudes que parecem significar perigo. Não seriam aí revigorados certos discursos que descrevem os jovens como vulneráveis, sem força de vontade, sem caráter, sem capacidade de discernir o “certo” e o errado”, o real e o fantasioso?

Destaco aqui uma pergunta lançada em algumas das comunidades por mim analisadas: “vc axa que vampiros existem?” Em minha pesquisa, não importava saber se os jovens acreditam ou não em vampiro, e sim saber como eles iam entrelaçando suas narrativas pessoais ao RPG. No momento em que constituem personagens e passam interagir, no *Orkut*, como Brujah, Gangrel, Toreador, Nosferatu, não se tornam esses jovens um pouco vampiros, circulando pelo *Orkut*? Alguns poderiam questionar tal afirmação, dizendo que não são vampiros de verdade. E o que são “vampiros de verdade” senão invenções literárias, cinematográficas, cotidianas, que continuam a ser produzidas? O mito do vampiro e os diferentes clãs de *Vampiro: A Máscara* são reinventados e ressurgem vigorosos nas páginas do *Orkut*, constituindo e marcando as culturas juvenis que se identificam com eles.

Antes de encerrar, gostaria de tecer mais alguns comentários sobre meu trabalho. A Quebra da Máscara é a pior traição que pode ser cometida por um vampiro e significa que este se deixou conhecer por um mortal. Essa é a razão para que meu capítulo de análise, na dissertação, seja chamado “Quebrando a Máscara”. Ao trazer esses “vampiros” jogadores virtuais para o meu texto, de certa forma, também expus suas identidades vampíricas, colocando-os num campo de visibilidade diferente daquele que eles mesmos inventam em suas páginas virtuais. E, de certa forma, compartilhei com meus leitores um pouco de minha própria identidade vampírica, constituída nas muitas práticas de jogo, de leitura, de estudo e de análise dos materiais desta pesquisa. Minha dissertação é, de certa forma, um convite,

um “Abraço”, gesto pelo qual um leitor mortal desavisado passa a carregar também um pouco dessa marca de Caim.

Finalizando este trabalho, é importante frisar que uma série de outros aspectos poderia ter sido discutida. Penso que este estudo não se encerra e, de certa forma, ele abre possibilidades para pesquisas futuras. Como bom jogador de RPG, aprendi que há sempre novos desafios a enfrentar. A aventura parece terminada, mas a campanha ainda não. Aprendi, nesta aventura da pesquisa no campo dos Estudos Culturais, que é necessário mesclar técnicas, olhar muitas vezes para aquilo que se deseja analisar, buscando, nos caminhos incertos da pesquisa, não os reflexos no espelho, mas os sentidos que se produzem nas palavras, nas histórias contadas, nas tecnologias colocadas em ação, para fazer de nós aquilo que somos. E, tratando-se de vampiros, é preciso precaução, é desejável acrescentar à mochila um crucifixo, água-benta, alho e estaca. Afinal, nunca se sabe o que iremos enfrentar...

REFERÊNCIAS

- ACHILLI, Justin et al. **Vampiro: A Máscara**. São Paulo: Devir, 1999.
- ACHILLI, Justin et al. **Guia do Sabá**. São Paulo: Devir, 2001.
- ACHILLI, Justin et al. **Vampiros do Oriente**. São Paulo: Devir, 2001b.
- ACHILLI, Justin. **Livro do clã: Capadócio**. São Paulo: Devir, 2001c.
- ACHILLI, Justin. **Livro do clã: Brujah**. São Paulo: Devir, 2003.
- ALEXANDER, Bryan. Dracula and the gothic imagination of war. In: **Journal of Dracula Studies**. n. 2. 2000. Disponível em: <<http://blooferland.com/drc/images/02Alexander.rtf>>. Acesso em: 30 ago. 2008.
- ALMEIDA, Maria Isabel Mendes de. “Zoar” e “ficar”. In: ALMEIDA, Maria Isabel Mendes de; EUGENIO, Fernanda (Orgs.). **Culturas jovens: novos mapas do afeto**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

- ARAÚJO, Lídice Maria Silva. Música, sociabilidades e identidades juvenis: o manguebit no Recife (PE). In: PAIS, José Machado (Org.). **Tribos urbanas: produção artística e identidades.** São Paulo: Annablume, 2004.
- ASSUMPÇÃO, Simone Souza. Blogs e comunidades do Orkut: caminhos para a formação do leitor de literatura. In: CORRÊA, Alamir Aquino (Org.). **Ciberespaço: mistificação e paranóia.** Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2008.
- BAUMAN, Zygmunt. **Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.
- BEM, Isabella Vieira de. *Drácula, a catedral de Bram Stoker: uma convergência intersemiótica de literatura, arquitetura e filosofia.* In: KIRCHOF, Edgar Roberto. **A narrativa literária: novos rumos.** Canoas: Ulbra, 2007.
- BETOCCHI, Eliane. **Role-playing game: um jogo de representação visual de gênero.** Rio de Janeiro: PUC, 2002. Dissertação (Mestrado em Design), Faculdade de Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2002.
- BRAGA JR, A. X. **As Imagens de Terror nos jogos de RPG: elementos de organização da tribo urbana.** In: XII Ciclo de Estudos sobre o Imaginário, 2002, Recife. Anais do XII Ciclo de Estudos sobre o Imaginário, 2002.
- BRANDÃO, Elaine Reis. Gravidez na adolescência nas camadas médias: um olhar alternativo. In: Almeida, Maria Isabel Mendes de; Eugenio, Fernanda (Orgs.). **Culturas jovens: novos mapas do afeto.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.
- BUJES, Maria Isabel. Criança e brinquedo: feitos um para o outro? In: COSTA, Marisa Vorraber (Org.). **Estudos culturais em educação: mídia, arquitetura, brinquedo, biologia, literatura, cinema...** 2.ed. Porto Alegre: UFRGS, 2004.
- CANEVACCI, Massimo. **Culturas extremas: mutações juvenis nos corpos das metrópoles.** Rio de Janeiro: DP&A, 2005.
- CARRANO, Paulo César Rodrigues. Juventudes: as identidades são múltiplas. In: **Juventude, Educação e Sociedade,** Rio de Janeiro, n.1, maio 2000.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede.** São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- COHEN, Jeffrey Jerome. A cultura dos monstros: sete teses. In: COHEN, Jeffrey Jerome (Org.). **Pedagogia dos monstros – os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras.** Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- COSTA, Marisa Vorraber. Estudos Culturais – para além das fronteiras disciplinares. In: COSTA, Marisa Vorraber (Org.). **Estudos culturais em educação: mídia, arquitetura, brinquedo, biologia, literatura, cinema...** 2.ed. Porto Alegre: UFRGS, 2004.
- COSTA, Marisa Vorraber. Mídia, magistério e política cultural. In: COSTA, Marisa Vorraber (Org.). **Estudos culturais em educação: mídia, arquitetura, brinquedo, biologia, literatura, cinema...** 2.ed. Porto Alegre: UFRGS, 2004b.
- DAMASCENO, Vanessa Doumid; FRAGA, Dinora Moraes de; FRAGA, Dinora M de. Influência de jogos de RPG na interação entre alunos. In: Congresso internacional Linguagem e Interação, 2005, São Leopoldo. Congresso Internacional Linguagem e interação.
- DONALD, James. Pedagogia dos monstros: o que está em jogo nos filmes de vampiro? In: COHEN, Jeffrey Jerome (Org.). **Pedagogia dos monstros – os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras.** Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- ESCOSTEGUY, Ana Carolina. Estudos Culturais: uma introdução. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). **O que é, afinal, Estudos Culturais?** 3.ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.
- Eu jogo Vampiro: A Máscara!!! Disponível em: <<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=1274183>>. Acesso em: 16 dez. 2007.
- FABRIS, Elí Henn. Hollywood e a produção de sentidos sobre o estudante. In: COSTA, Marisa Vorraber (Org.). **Estudos culturais em educação: mídia, arquitetura, brinquedo, biologia, literatura, cinema...** 2.ed. Porto Alegre: UFRGS, 2004.
- FANNON, Sean Patric. **The fantasy roleplaying gamer's bible.** 2.ed. [s/l]: Obsidian, 1999.
- FEIXA, C. **De jóvenes, Bandas Y Tribus –**

Atropologia de la juventud. Barcelona: Editorial Ariel, 1999.

FERREIRA, Vítor Sérgio. Do *Renascimento* das marcas corporais em contextos de neotribalismo juvenil. In: PAIS, José Machado. Introdução. In: Pais, José Machado (Org.). **Tribos urbanas:** produção artística e identidades. São Paulo: Annablume, 2004.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. Uma agenda para debate sobre mídia e educação. In: SCHMIDT, Saraí (Org.). **A educação em tempos de globalização.** Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

GARBIN, Elisabete Maria et al. Identidades juvenis em territórios culturais contemporâneos. In: **UNIRevista.** Vol.1. n.2. [s/l]: [s/ed], abril, 2006a.

GARBIN, Elisabete Maria. Cenas juvenis em Porto Alegre: "lugarizações", nomadismos e estilos como marcas identitárias. In: SOMMER, Luiz Henrique; BUJES, Maria Isabel Edelweiss. **Educação e cultura contemporânea:** articulações, provocações e transgressões em novas paisagens. Canoas: Ulbra, 2006b.

GILROY, Paul. Diaspora and the detours of identity. In: WOODWARD, Kathryn (Org.). **Identity and difference.** London: Sage, 1997.

GIROUX, Henry A. Praticando Estudos Culturais nas faculdades de educação. In: SILVA, Tomaz Tadeu da. **Alienígenas na sala de aula.** 5.ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

GONÇALVES, Márcio Souza. Ciberespaço, ciberamantes, ciberamigos. In: In: ROCHA, Everardo et al. (Org.). **Comunicação, consumo e espaço urbano:** novas possibilidades nas culturas jovens. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2006.

HAGEN, Mark Rein. **Vampiro: A Máscara.** São Paulo: Devir, 1994.

HAGEN, Mark Rein et al. **Vampiro:** Guia dos Jogadores. São Paulo: Devir, 1995.

HALL, Stuart. Introduction to media studies at the Centre. In: HALL, Stuart et al. (Orgs.). **Culture, media, language.** Londres: Hutchinson, 1984.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade.** 10.ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

HALL, Stuart. A centralidade da cultura. In: **Educação & Realidade,** v. 22, n.2, julho/dezembro, 1997a.

HALL, Stuart. Race, culture and communications: looking backward and forward cultural studies. In: STOREY, John (Org.). **What is cultural studies? A reader.** 2.ed. London: Arnold, 1997b.

HALL, Stuart. Cultural Studies: two paradigms. In: STOREY, John (Org.). **What is cultural studies? A reader.** 2.ed. London: Arnold, 1997c.

HALL, Stuart. Quem precisa de identidade? In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais.** Petrópolis: Vozes, 2000, p. 103-133.

HALL, Stuart. Codificação/decodificação. In: HALL, Stuart; SOIK, Liv (Org.). **Da diáspora:** identidades e mediações culturais. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

HENDRICKS, Sean Q. Incorporative Discourse Strategies in Tabletop Fantasy Role-Playing Gaming. In: **Gaming as Culture:** essays on reality, identity, and experience in fantasy games. Jefferson: McFarland, 2006.

IDRICEANU, Flávia; BARTLETT, Waine. **Lendas de sangue:** o vampiro na história e no mito. São Paulo: Madras, 2007.

JOHNSON, Richard. O que é, afinal, Estudos Culturais? In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). **O que é, afinal, Estudos Culturais?** 3.ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia.** Bauru: EDUSC, 2001.

LECOUTEUX, Claude. **Histórias dos vampiros:** autópsia de um mito. São Paulo: UNESP, 2005.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos:** o declínio do individualismo nas sociedades de massas. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987.

MAGNANI, J. G. Tribos urbanas: metáforas ou categoria? In: **Cadernos de Campo,** Departamento de Antropologia. Ano 2. n.2. São Paulo: FFLCH/USP, 1992.

- NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. Jovens e celulares: a cultura do atalho e da sociabilidade instantânea. In: ROCHA, Everardo et al. (Org.). **Comunicação, consumo e espaço urbano**: novas possibilidades nas culturas jovens. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2006.
- PAIS, José Machado. Introdução. In: Pais, José Machado (Org.). **Tribos urbanas: produção artística e identidades**. São Paulo: Annablume, 2004.
- PAIS, José Machado. Prefácio – buscas de si: expressividades e identidades juvenis. In: Almeida, Maria Isabel Mendes de; Eugenio, Fernanda (Orgs.). **Culturas jovens: novos mapas do afeto**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.
- RUSHKOFF, Douglas. **Um jogo chamado futuro**: como a cultura dos garotos pode nos ensinar a sobreviver na era do caos. Rio de Janeiro: Revan, 1997.
- SANTOS, Luís Henrique Sacchi dos. A Biologia tem uma história que não é natural. In: COSTA, Marisa Vorraber (Org.). **Estudos culturais em educação**: mídia, arquitetura, brinquedo, biologia, literatura, cinema... 2.ed. Porto Alegre: UFRGS, 2004.
- SCHULMAN, Norma. O Centre for Contemporary Cultural Studies da Universidade de Birmingham: uma história intelectual. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). **O que é, afinal, Estudos Culturais?** 3.ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.
- SILVA, Tomaz Tadeu da. A produção social da identidade e da diferença. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). **Identidade e diferença**: a perspectiva dos estudos culturais. Petrópolis: Vozes, 2000a, p.73-102.
- SILVA, Tomaz Tadeu da. **Teoria cultural e educação**: um vocabulário crítico. Belo Horizonte: Autêntica, 2000b.
- S. SILVEIRA, Fabiano. **Desafiando e aprendendo**: o uso do RPG no ensino de inglês. Canoas: Ulbra, 2005. Monografia de Conclusão de Curso (Letras – Habilitação em Língua Inglesa e Literaturas de Língua Inglesa), Faculdade de Letras, Universidade Luterana do Brasil, 2005.
- SILVEIRA, Rosa Maria Hessel. Discurso, escola e cultura: breve roteiro para pensar narrativas que circundam e constituem a educação. In: SILVEIRA, Rosa Maria Hessel. **Cultura, poder e educação**. Canoas: Ulbra, 2005.
- SILVEIRA, Rosa Maria Hessel. Textos e Diferenças. In: **Leitura em revista**. Ijuí: UNIJUÍ, v.1, n.1, 2002.
- SILVEIRA, Rosa Maria Hessel. Identidades para serem exibidas – breve ensaio sobre o Orkut. In: VAMPIRO: A Máscara. Disponível em: <<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=61902>>. Acesso em: 16 dez. 2007.
- VAMPIRO a Máscara. Disponível em: <<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=1594792>>. Acesso em 16 dez. 2007.
- VAMPIRO: A Máscara Brasil. Disponível em: <<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=26345>>. Acesso em: 16 dez. 2007.
- VAMPIRO: A Máscara Sabá. Disponível em: <<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=294734>>. Acesso em: 16 dez. 2007.
- VAMPIRO A Máscara - Sabbat. Disponível em: <<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=18511456>>. Acesso em: 16 dez. 2007.
- VEIGA-NETO, Alfredo. As idades do corpo: (material)idades, (dires)idades, (corporal)idades, (indent)idades. In: AZEVEDO, José Clóvis e outros. **Utopia e democracia na educação cidadã**. Porto Alegre: UFRGS/Secretaria Municipal de Educação de Porto Alegre, 2000.
- VEIGA-NETO, Alfredo. Michel Foucault e os Estudos Culturais. In: COSTA, Marisa Vorraber (Org.). **Estudos culturais em educação**: mídia, arquitetura, brinquedo, biologia, literatura, cinema... 2.ed. Porto Alegre: UFRGS, 2004.
- VEIGA-NETO, Alfredo. Incluir para excluir. In: LARROSA, Jorge; SKLIAR, Carlos (Orgs.). **Habitantes de Babel** – políticas e poéticas da diferença. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.
- WASKUL, Dennis D. The Role-Playing Game and the Game of Role-Playing: The Ludic Self and Everyday Life. In: **Gaming as Culture**: essays on reality, identity, and experience in fantasy games. Jefferson: McFarland, 2006.