

“VAMPIRO: A MÁSCARA”
EDUCANDO E FORMANDO IDENTIDADES JUVENIS

Fabiano da Silva Silveira*

Resumo

Criados na metade dos anos 1970 nos Estados Unidos, os jogos de interpretação, ou *role-playing games* (RPG) vêm atraindo a atenção de muitas pessoas no mundo inteiro, formando legiões de jogadores aficionados pelo prazer de jogar e interpretar. O RPG assemelha-se ao teatro improvisado e, por se tratar de um jogo não-competitivo, promove o desenvolvimento de situações de cooperação, interação, criatividade e imaginação. Na Educação, os jogos de interpretação têm sido cada vez mais usados, com diferentes finalidades, entre elas, aquela de diversificar e tornar as aulas mais dinâmicas e interessantes. No entanto, pouco ou quase nada tem se discutido e questionado sobre as possíveis influências destes jogos na formação das identidades juvenis. O objetivo desse texto, portanto, é o de analisar um jogo de RPG em particular, o “Vampiro: A Máscara”, sob a ótica dos Estudos Culturais, e verificar quais as possíveis marcas identitárias utilizadas pelos praticantes desse jogo.

Palavras-chave: RPG, identidade, diferença, estudos culturais, educação.

Chamado para a aventura

Os jogos de *role-playing game* (RPG), criados na década de 70, tornaram-se, com o passar dos anos, uma interessante atividade cultural para muitas crianças, adolescentes e adultos. Desde sua criação, vários livros foram publicados no mundo inteiro, além de terem personagens e sistemas transpostos para outras mídias, como cinema e videogames.

Ao longo de seus mais de trinta anos de existência, o RPG foi fruto das mais diversas especulações e preconceitos. Embora visto por leigos como um jogo violento e agressivo, alguns estudiosos da educação têm apontado benefícios quando da aplicação dos RPG no desenvolvimento de técnicas e atividades didáticas que os auxiliem nos processos de ensino e aprendizagem. Por ser um jogo não-competitivo, quando utilizado de maneira didática, parece trazer benefícios para as práticas de sala de aula, como

* Graduado em Letras – Habilitação em Língua Inglesa e Literaturas de Língua Inglesa pela Universidade Luterana do Brasil (Ulbra), Mestrando em Educação com Ênfase em Estudos Culturais pela Universidade Luterana do Brasil (Ulbra). Professor de Língua Inglesa dos Colégios Maristas São Pedro e Assunção, e do Instituto de Línguas da Universidade Luterana do Brasil (Ulbra).

Endereço: Rua Camaquã, nº 47 – Apto 103 – Bairro Camaquã – Porto Alegre – RS – CEP 91910-630
Fone: (51) 3249-6148 e (51) 9192-3253. E-mail: fsilver@terra.com.br.

interação social, cooperação, incentivo à imaginação, à expressão oral, senso de pesquisa, entre outros. O fato de ser uma atividade lúdica aparentemente faz com que os alunos participem de maneira espontânea e criativa, tornando a prática proveitosa tanto para os alunos quanto para os professores.

Contudo, o objetivo desse trabalho não é o de explorar o campo dos RPG como ferramenta pedagógica, mas sim, compreender algumas das estratégias e elementos utilizados por um desses jogos, em particular o “Vampiro: A Máscara”, na construção de identidades juvenis. Assim, num primeiro momento, abordarei o conceito de identidade e diferença, depois o RPG propriamente dito, explicando-o e fazendo um breve relato de sua criação, incluindo um exemplo de uma aventura, para, a seguir, analisar como o livro “Vampiro: A Máscara”, a partir de alguns de seus enunciados discursivos, possibilita a criação de marcas identitárias que são utilizadas por seus jogadores a fim de se identificarem entre si e se distinguirem dos demais jogadores de RPG. Por fim, encerro o artigo com algumas considerações finais.

1. Identidade e Diferença

Segundo Silva (2000c), os Estudos Culturais surgiram quando da criação do *Centre for Contemporary Cultural Studies* (CCCS), na Universidade de Birmingham, Inglaterra, em 1964. O Centro surgiu como reação às tendências elitistas de concepção da cultura.

Ao adotar uma posição antropológica, os autores que trabalhavam neste Centro definiram cultura como o conjunto de experiências vividas pelos grupos sociais, contrapondo-se, assim, às concepções correntes de que a cultura só se constitui de obras artísticas e literárias.

Ainda segundo Silva (2000c, p.56), os Estudos Culturais vêem a cultura como *campo de luta em torno do significado e a teoria como campo de intervenção política*.

De acordo com Hall (2005, p.9), as sociedades modernas estão mudando desde o final do século XX, o que tem feito com que conceitos culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, anteriormente concepções sólidas de indivíduos sociais, comecem a ficar fragmentadas. Não obstante, essas transformações têm influenciado e modificado as concepções de identidades pessoais, debilitando essas

percepções e a idéia de que somos sujeitos integrados. Assim, para alguns estudiosos, parece que estamos vivendo uma “crise de identidade”.

Bauman (2005, p.21) comenta que *a identidade nos é revelada como algo a ser inventado, e não descoberto, como alvo de um esforço, um ‘objetivo’; como uma coisa que ainda se precisa construir a partir do zero ou escolher entre as alternativas existentes [...]*.

Woodward (2000, p.39) alerta para o fato de que, freqüentemente, as identidades baseiam-se numa dicotomia entre “nós e eles”, ou seja, a marca de diferença é crucial para estabelecer um posicionamento de identidade, já que *as identidades são fabricadas por meio da marcação da diferença. [...] A identidade, pois, não é o oposto da diferença, a identidade depende da diferença* (grifo da autora).

Na tentativa de encontrar um conceito do que seja identidade e diferença, Silva (2000b, p. 74) diz que

A identidade é simplesmente aquilo que se é. [...] A identidade concebida parece ser uma positividade (“aquilo que sou”), uma característica independente, um “fato autônomo”. Nessa perspectiva, a identidade só tem como referência a si própria: ela é autocontida e auto-suficiente. [...] A diferença é concebida como uma entidade independente. [...] a diferença é aquilo que o outro é [...]. [...] a diferença é, nesta perspectiva, concebida como autorreferenciada, como algo que remete a si própria. A diferença, tal como a identidade, simplesmente existe.

Tal como se pode perceber na citação acima, os conceitos de identidade e diferença estão intimamente ligados entre si. Identidade implica o que somos e o que não somos. Silva (2000c, p.69) diz que “ser brasileiro” não tem sentido em termos absolutos, e depende de um processo de diferenciação lingüística que distingue o significado de “ser brasileiro” do significado de “ser italiano”, de “ser mexicano”, etc.

Portanto, identidade e diferença são partes de um todo, compreendido a partir das lógicas discursivas estabelecidas, dos valores e significados que são dados a cada uma de suas partes, em tempos e espaços determinados.

Com relação às identidades juvenis, é preciso que se compreenda como se relacionam os conceitos de juventude e cultura juvenil. Para Margulis e Urresti (1998),

não existe uma juventude única, mas sim “juventudes”, que são tantas quando as variações de classe, de lugar onde as pessoas vivem e a quais gerações pertencem.

Ainda segundo os autores, as inúmeras maneiras de ser “jovem” são relacionadas às múltiplas possibilidades que se apresentam nos planos econômico, social, político e cultural.

Garbin (2003) diz que

Os modos como os/as jovens usam, recriam, e reinterpretam os objetos culturais a eles relacionados, que circulam pela sociedade de mercado e, em especial, através dos meios de comunicação, expressam, de alguma forma, como eles/as se organizam na criação de suas identidades [...] e subculturas juvenis.

É comum os jovens, na constituição de suas identidades, se reunirem em “tribos”. Conforme Maffesoli (apud BAUMAN, 1999), tribos são grupos que se formam pela multiplicidade de atos individuais de auto-identificação. Para se pertencer a um grupo como esses, basta decisões individuais em utilizar as marcas ou elementos simbólicos de fidelidade tribal.

Segundo Carrano (2000), a identidade juvenil é um processo que está em contínua transformação, tanto individual quanto coletiva. Os jovens constituem suas identidades a partir dos relacionamentos com o meio onde vivem, com a cultura na qual estão inseridos, e com seus pares.

2. Descobrimo o *ROLE-PLAYING GAME* (RPG)

De acordo com Silveira (2005), a criação do primeiro RPG se deu na primeira metade da década de 1970, e tem como base os jogos de estratégia, ou *wargames*, comumente chamados de jogos de miniaturas. Esses jogos utilizam pequenas miniaturas de soldados, que, por sua vez, organizados pelos jogadores em exércitos, são dispostos em um terreno ou mesa onde batalhas são simuladas, seguindo certas regras. Os conflitos ocorrem nas mais diferentes ambientações e podem simular desde combates medievais, lutas na Segunda Grande Guerra e até no espaço sideral.

Gygax (1987) afirma que, embora as miniaturas venham sendo utilizadas ao longo dos séculos como recursos para estabelecer estratégias reais de combate, é aceito entre os praticantes de *wargames* que essa modalidade foi criada por H. G. Wells em

seu livro “*Little Wars*”, publicado em 1913, que gerou uma série de novas publicações e centenas de regras para serem usados nos mais diferentes cenários.

Em 1971, o norte-americano Gary Gygax, um aficionado pela obra de Tolkien¹, publicou juntamente com o também norte-americano Jeff Perren o livreto de regras para miniaturas “*Chainmail*”, onde as batalhas ocorriam num cenário com elementos de fantasia medieval, como elfos, dragões, magos, gigantes e *trolls*², nitidamente baseado na obra tolkieniana. O que o diferenciou dos demais jogos de estratégia foi que, ao contrário dos outros, *Chainmail* trazia regras para combate *mano-a-mano*, ou seja, individual, pois, até então, cada miniatura podia representar de dez até cem homens no jogo.

Com o sucesso do livro, Gary Gygax começou a se corresponder com outros jogadores que estavam apreciando a idéia de usarem uma miniatura para representar somente um homem. Um desses jogadores era o norte-americano Dave Arneson que, além de simular as batalhas em campo aberto, começou a jogar em ambientes fechados, como cavernas, calabouços e castelos, com grupos menores de soldados e com outros elementos, como passagens secretas, armadilhas e labirintos. Essa troca de correspondências entre os dois fez com que criassem um novo conjunto de regras para esses novos tipos de situações. Assim, em janeiro de 1974, é consenso afirmar que surgiu o primeiro *role-playing game*, o *Dungeons & Dragons*.

No Brasil, no final da década de 1970 e no início dos anos de 1980, o RPG era praticado em escolas e universidades por pessoas que haviam feito intercâmbio nos Estados Unidos e traziam os livros de lá ou fotocópias desses, o que fez com que o período ficasse conhecido pelos jogadores de RPG como “Geração Xerox”.

Somente no início da década de 1990, títulos de RPG começaram a ser traduzidos para a língua portuguesa, e outros começaram a ser produzidos no Brasil, como “Tagmar” (RODRIGUES et al., 1991) e “O Desafio dos Bandeirantes” (PEREIRA et al., 1992), este último com temática totalmente brasileira. Desde então, editoras

¹ John Ronald Reuel Tolkien foi professor de lingüística e de língua inglesa, especialista em inglês antigo e medieval. Professor da Universidade de Oxford, publicou uma série de livros cujas histórias se passavam na Terra-Média, repleta de criaturas fantásticas. Seu primeiro livro foi “O Hobbit”, publicado em 1937, mas o mais famoso foi a série em três livros “O Senhor dos Anéis”, lançada em 1954, que foi adaptada recentemente para o cinema (SILVEIRA, 2005).

² *Troll* é uma criatura da mitologia escandinava que é freqüentemente utilizada como adversário em jogos de RPG.

surgiram, títulos e cenários nacionais foram lançados, revistas especializadas vêm sendo publicadas e eventos e encontros de RPG são realizados por todo o Brasil.

3. RPG: Três letras e poucas palavras

O *Role-playing game* significa, numa tradução livre, jogo de interpretação. É um jogo que mistura elementos de duas outras atividades: as brincadeiras de faz-de-contas (como “polícia e ladrão”, “mocinho e bandido”, “casinha”) e contar histórias.

Em primeiro lugar, há um jogador que se chama Mestre do Jogo, *Game Master*, Narrador ou Juiz³. Esse jogador conta uma história comprada ou criada por ele aos jogadores, que interpretam personagens da história. Os personagens podem ter sido criados pelos jogadores ou pelo Mestre do Jogo. Essa narrativa é um processo de criação dinâmico, ou seja, a história vai sendo construída conforme o andamento do jogo e a participação dos jogadores.

Imaginemos um teatro improvisado ou um filme, onde 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 não é uma atividade física, é uma atividade verbal, e a ação ocorre 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 poliedrais⁴, 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, a época atual, a pré-história, o futuro ou até mesmo o espaço sideral. Não há limites para a ambientação, pois isso depende da imaginação daqueles que estão jogando. Os jogadores interpretam personagens de acordo com o tipo de cenário, com características próprias, como força, destreza, inteligência, sabedoria, carisma, vantagens, desvantagens, etc., que variam também de acordo com o tipo de aventura que será

³ Por uma questão de padronização, utilizarei, a partir de agora, o termo Mestre do Jogo, ou somente Mestre.

⁴ Além dos dados comuns de seis faces, também são usados no RPG dados de 4, 8, 10, 12, 20, 30 e até 100 faces. Esses dados são facilmente encontrados em lojas especializadas em RPG.

jogada. Logo, eles podem ser policiais, guerreiros, magos, piratas do espaço, caubóis, detetives, cientistas, super-heróis, etc. Essas informações e muitas outras ficam registradas nas fichas de personagens.

O Mestre assume o papel de juiz e cabe a ele conhecer todas as regras que serão usadas, pois como todo jogo, o RPG também as possui. Mencionei anteriormente que o RPG é um jogo de faz-de-conta, e as regras existem para que não haja os problemas que havia nas brincadeiras infantis, já que aqueles que brincavam de polícia e ladrão, por exemplo, nunca sabiam quando um tiro acertava o bandido ou não. No RPG, o Mestre é responsável pelas regras, e é ele quem decide o que acontece após cada decisão dos jogadores. Além disso, o conjunto de regras funciona como as leis físicas do universo onde a aventura está sendo jogada. Apesar de ficar a cargo do Mestre decidir qual o resultado das ações dos jogadores, as regras servem para auxiliar o seu julgamento. Por exemplo, um jogador pode querer pular um buraco de 300m de largura com seu personagem, mas as regras certamente impedirão que ele obtenha êxito em sua tentativa, pois uma ação como esta é impossível para qualquer ser humano.

Embora não seja um jogo de azar, os dados no RPG servem para dar um caráter de aleatoriedade, ou de acaso, para determinadas ações. Numa situação parecida com a das brincadeiras de mocinho e bandido, por exemplo, a rolagem de dados determinaria se o tiro acertou o alvo ou não. O Mestre pode, entretanto, ignorar tudo isso e usar somente seu senso de justiça e outros critérios próprios de julgamento.

As regras também podem ser criadas pelo Mestre do Jogo ou adquiridas por ele. Existem diversos conjuntos de regras disponíveis, chamados sistemas. Em geral, existe um conjunto de regras para cada ambientação, salvo aqueles sistemas que são chamados de genéricos, onde suas regras servem como base para a criação de qualquer cenário⁵. Não só em termos de regras, mas o Mestre também precisa conhecer bem a história que será jogada de antemão, conhecer os pormenores do universo em que está ambientada a aventura, bem como ter em mãos mapas e descrições de lugares e saber o que pode acontecer em cada local que será freqüentado pelos jogadores. Como se pode ver, o papel do Mestre do Jogo é o mais importante. Segundo Swan (1990, p.7), só há realmente duas regras que valem, de fato, no RPG, que ele as chama de *Golden Rules*

⁵ No Brasil, o sistema genérico mais comum é o GURPS, sigla de *Generic Universal Role-Playing System* (JACKSON, 1991). Outro sistema genérico que foi lançado recentemente é o ÓperaRPG. Entretanto, o sistema mais jogado no Brasil atualmente é o *Dungeons & Dragons* Terceira Edição (COOK et al, 2001), cujo sistema de regra, que não é genérico, é conhecido como sistema D20.

(Regras de Ouro): (1) o Mestre pode inventar o que ele quiser; e (2) a palavra do Mestre é lei.

O jogo ocorre da seguinte maneira: o Mestre inicia a aventura, conta aos jogadores o seu objetivo, também conhecido como chamado para a aventura – geralmente é uma missão heróica, como salvar uma princesa, invadir o covil de um dragão, vencer um vilão interespaial, libertar uma cidade, entre outras –, e começa descrever as cenas. Conforme as descrições, os jogadores interagem entre si e tomam decisões. Baseado nessas decisões, o Mestre julga o que acontece e responde aos jogadores. Os passos são repetidos assim sucessivamente.

Destaco, também, que o RPG não é um jogo competitivo. Os jogadores devem trabalhar juntos, como uma equipe, para cumprir o objetivo da aventura. O Mestre não joga contra os jogadores, sua função é a de servir como juiz do jogo, narrador, e até mesmo os sentidos dos jogadores, já que é o Mestre quem diz o que eles vêem, sentem e ouvem, além de interpretar todos os outros personagens que os jogadores encontram na aventura, os chamados *non-player characters* (NPCs, ou personagens não-jogadores).

A finalidade principal – chamada de meta-objetivo do RPG – é a diversão. Mesmo que os participantes não consigam cumprir o objetivo da aventura, mesmo que tenham falhado, o que realmente importa é a diversão. No RPG, além disto, não há vencedores nem perdedores, pois o ganho está no tempo “divertido” que passarem juntos.

Com relação ao tempo, o RPG não tem duração exata. Uma sessão ou partida pode durar algumas horas, mas uma aventura pode não ter fim, e ser jogada em diversas sessões, sempre com os mesmos personagens. Uma série de aventuras com os mesmos personagens se configura numa campanha. Na campanha, os personagens evoluem com o passar do tempo, ficam mais experientes, mais fortes, mais inteligentes, e adquirem qualidades especiais. A aventura acaba quando os jogadores completam o objetivo proposto pelo Mestre ou falham na tentativa. Entretanto, o jogo pode acabar quando os participantes decidirem parar por qualquer razão, pois a partida pode sempre ser retomada numa próxima sessão.

4. Rolando os dados: um exemplo de aventura

Para que haja uma melhor compreensão do que é o RPG, exemplificarei uma partida hipotética. Nesse exemplo, o Mestre conta com um grupo de quatro jogadores e a aventura se passa num cenário de fantasia medieval. Os aventureiros levam para essa aventura: uma espada; uma sacola, para guardar seus pertences e objetos que encontrarem no decorrer do jogo; alimentos, para recuperar seu vigor; e uma lanterna.

Estão todos prontos, com suas fichas de personagens preenchidas, sentados ao redor de uma mesa, e o Mestre começa a descrever a história:

Mestre: Este reino era conhecido antigamente como o Reino da Luz, mas as trevas o corromperam. Um mago vindo de terras distantes acabou com as defesas do reino e dominou todas as suas formas de vida. Isso ocorreu há poucos anos atrás. Guerreiros vindos de todas as partes do planeta tentam livrar a região das sombras que o dominam. Porém, servem somente como diversão para o mago. Vocês foram treinados nas mais eficazes técnicas de combate pelo mentor de vocês, o mago e guerreiro Gyness. Uma doença mortal o atingiu, e no seu leito de morte, ele os fez jurar que fariam de tudo para livrar o reino do mal que há anos o assola. Após a morte de Gyness, vocês nada mais fizeram do que arrumar seus equipamentos e partir ao encalço do Mago Angten para cumprirem seu juramento. Após muitas dificuldades, vocês descobriram a masmorra em que Angten se esconde. Depois de trinta e três dias de caminhada, vocês finalmente chegam nas proximidades da masmorra daquele que chama a si mesmo de Supremo Mortal e que transformou o outrora Reino da Luz no Mundo das Trevas.

Jogador 1: Certo, e onde estamos, exatamente? Pode descrever o lugar?

Mestre: Vocês estão numa clareira, ao fim da chamada Floresta Negra. A mata atrás de vocês é tão densa que vocês não enxergam mais o caminho pelo qual vocês chegaram até aqui. Mais à frente de vocês, a cerca de uns dez metros, há uma ponte que está sobre um precipício. Lá embaixo, corre um rio.

Jogador 2: A ponte é segura?

Mestre: [lendo as anotações e sabendo que há uma probabilidade de ela cair]. A ponte está aí há muito tempo e as cordas parecem um pouco gastas.

Jogador 3: Qual é a altura da ponte até o rio?

Mestre: Você tem algum equipamento para medir? Bem, já que estão preocupados com isso, numa olhada, vocês imaginam que deve estar a uma altura de mais ou menos trinta metros.

Jogador 2: É uma baita queda, hein?

Jogador 3: É. Mas não tem outro caminho?

Mestre: Não há outro caminho. A menos que vocês queiram dar meia-volta e esquecer a missão de vocês.

Jogador 1: Não, eu vou atravessar a ponte.

Jogador 4: Eu também vou.

Jogador 3: Não sei, não...

Jogador 2: Vamos logo. Não tem outro caminho.

Jogador 3: Acho que vou esquecer a missão e dar a volta. Vou para casa!

Jogador 1: Que belo covarde você é. Vamos lá, ou vão todos ou não vai nenhum.

Mestre: [em silêncio, rindo das discussões dos jogadores].

Jogador 3: OK, vamos todos juntos atravessar a ponte.

E assim o jogo continua, até o fim da aventura. O que se pode observar é que as decisões são tomadas em conjunto, apesar de certas lideranças surgirem durante o jogo. Mas é importante considerar que, no RPG, todos devem trabalhar juntos, unir suas habilidades, para vencer os obstáculos propostos pelo Mestre do Jogo.

5. Entendendo “VAMPIRO: A MÁSCARA”

O livro “Vampiro: A Máscara” foi lançado no Brasil em 1994, de autoria do norte-americano Mark Rein Hagen, sendo o segundo sistema a ser traduzido e publicado no Brasil⁶. Com uma temática diferenciada dos demais jogos de RPG, cujo cenário mais comum era o de fantasia medieval, “Vampiro” inova nesse conceito.

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, vivendo escamoteados entre os mortais.

Os personagens de “Vampiro” não são os vampiros que comumente são vistos em filmes: sensuais, poderosos e quase indestrutíveis. Algumas características que são senso comum sobre o mito dos vampiros, não se encontram presentes nessa ambientação: eles possuem reflexos em espelho, alho ou cruz não os afeta, embora ainda sejam vulneráveis ao sol e podem ser imobilizados por uma estaca no coração. Em geral, os jogadores interpretam vampiros jovens, recém-criados, tentando sobreviver aos seus primeiros anos como mortos-vivos tendo muito que aprender sobre seus poderes e sobre os segredos do mundo vampírico.

Em termos psicológicos, os vampiros deste jogo são criaturas atormentadas, andando no limiar da loucura, por terem sido privados do seu descanso eterno ao terem

⁶ O primeiro foi GURPS, já citado, também publicado pela Devir.

sido tornados em um ser tão vil. 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.

Os vampiros se dividem em gerações, que significa o quão distante de Caim alguém está. Caim foi o vampiro da primeira geração, e os vampiros criados por ele, da segunda. Aqueles que foram mordidos pelos de segunda geração fazem parte da terceira, e assim, sucessivamente, até os dias de hoje, que são os vampiros da décima terceira geração. A cada geração, o sangue de Caim se torna mais fraco e, conseqüentemente, com vampiros mais fracos.

Segundo as lendas dos vampiros no jogo, Caim teria criado três novos vampiros, chamados de “Segunda Geração”, que por sua vez, originaram outros treze, chamados de “Terceira Geração”, que resolveram organizar-se em clãs. Estes clãs, que funcionam como grupos familiares, têm poderes, maldições e ideologias específicas. Todos os clãs se reúnem numa espécie de conclave, chamado Camarilla, cuja principal função é o de preservar as Seis Tradições, que são regras essenciais para a sobrevivência dos vampiros no mundo dos mortais. A Primeira Tradição, uma das mais importantes, é a Máscara, que significa que os vampiros devem permanecer sempre em anonimato, para evitar que os humanos os descubram e tentem destruí-los.

Quando um ser humano torna-se vampiro, este pertence ao mesmo clã daquele que o transformou e terá os poderes especiais inerentes ao seu grupo. Os clãs de vampiro existentes no jogo são:

- Brujah: vampiros rebeldes, *punks*, metaleiros, motoqueiros, anarquistas, lutam contra o sistema e ideologias humanas e vampíricas. Tendem a usar jaquetas de couro, correntes e botas. Clã mal organizado e poucas vezes encontra formalmente;
- Gangrel: nômades, repudiam a civilização e a sociedade humana e vampírica. Em geral, possuem feições animais. Costuma ser encontrados em parques e zoológicos, ou outras áreas verdes da cidade;
- Malkavian – ensandecidos devido à experiência da transformação, são caóticos e insanos. Costumam vestir-se diferentes uns dos outros, sem um estilo definido. Vivem em qualquer lugar, desde que se sintam confortáveis;
- Nosferatu: vampiros de aparência horrenda e monstruosa, vivem solitários, evitando contato com humanos e vampiros. Possuem dentes enormes, a pele pálida e enrugada. Costumam viver no subsolo, em porões úmidos ou no sistema de esgotos. Tendem a ser solitários;

- Toreador: adoradores da arte, do prazer, da beleza e da boa vida. Costumam ter boa aparência, procuram seguir a última moda. Geralmente, vivem em condomínios de luxo ou em apartamentos nas zonas nobres das cidades;
- Tremere: vampiros-magos, dedicados, bem organizados e extremamente fiéis ao próprio clã. Vestem casacas negras ou mesmo mantos com colarinhos, com símbolos arcanos costurados no tecido;
- Ventruue: aristocratas vampiros, conservadores e sofisticados, representam a elite da sociedade, procuram estar nos mais altos níveis sociais. Possuem um estilo mais antiquado de vestimenta, como laços e franjas. Vivem em mansões, geralmente suas habitações mortais.

“Vampiro: A Máscara” possui alguns suplementos, que são livros com novas dicas ou com mais informações sobre clãs e outros aspectos do Mundo das Trevas, como é conhecido o ambiente onde ocorrem as aventuras do jogo. Entre eles, os livros de clã, um para cada, com informações expandidas sobre a história de cada um e características mais detalhadas; os romances de clã e o Guia dos Jogadores, com mais dicas de interpretação e mais descrições de como criar personagens.

6. A influência de “VAMPIRO: A MÁSCARA” na formação de identidades juvenis

“Vampiro: A Máscara” distingue-se dos demais RPGs especialmente por sua temática adulta e intelectualizada, pois requer que os personagens que sejam criados tenham características sólidas e bem definidas.

“Vampiro”, ao mesmo tempo, tem sido alvo de muitas críticas ao longo dos últimos anos. Sua temática sombria tem feito com que o jogo carregue o estigma de violento, psicótico e satânico. Embora alguns especialistas em psicologia digam que isso não é verdade, pois se trata de um jogo de ficção, “Vampiro” influencia na construção de identidades de juvenis, ao afirmar determinados valores, sugerir condutas, prescrever – ainda que indiretamente – formas de ver e pensar o mundo.

A análise que farei aqui está baseada no texto do jogo, mas também em minha experiência como jogador, assim como na convivência com outras pessoas, e em leituras de outros meios de comunicação, como revistas, jornais e *websites*, entre outros.

A primeira aproximação a este RPG se dá pela capa:

Fig. 1: Capa do livro

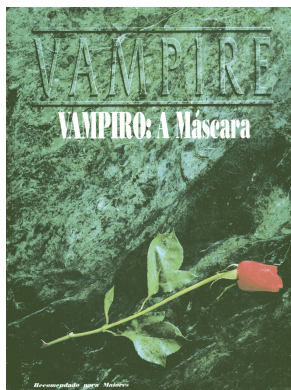


Fig. 2: Detalhe da capa



Fonte: (HAGEN, 1994)

Nela, pelo menos um aspecto indica o público a que se destina, como o dizer acima, e pode-se supor qual o conteúdo proposto. Ao abrir o livro, mais um aviso, dentro de uma caixa de texto:

Atenção: Aconselhamos cautela ao leitor. Os temas e situações descritos neste jogo podem ser inquietantes para alguns e repulsivos para outros. Embora o propósito não tenha sido ofender, o uso que fizemos do mito do vampiro (como metáfora e canal para a narrativa) pode ser mal interpretado. Para ser claro, vampiros não são reais. Existem apenas como arquétipos que nos ensinam sobre a condição humana e a fragilidade e o esplendor daquilo a que chamamos vida.

Logo mais adiante, numa folha de rosto, há uma citação, logo abaixo do título e subtítulo do livro original⁷, em inglês: “*By becoming a monster, one learns what it is to be human*”⁸. Parece evidente o que o leitor irá enfrentar: um jogo denso em que possivelmente entrará em contato com seus temores mais íntimos e que, ao se tornar um monstro, um vampiro, os jogadores aprenderão sobre a fragilidade e o que significa ser humano.

Após uma preleção, com um texto narrativo de um suposto V. T.⁹ contando sobre os segredos do universo dos vampiros, as informações sobre o jogo realmente

⁷ *Vampire: The Masquerade – A storytelling game of personal horror* (Vampiro: A Máscara – Um Role-Playing Game de Horror Pessoal).

⁸ Embora seja um livro traduzido, parece que o tradutor da versão nacional preferiu manter o original. Logo, esta tradução é de minha autoria: “Ao se tornar um monstro, aprende-se o que é ser humano”.

⁹ Possivelmente, seja Vlad Tepes (1431-1476), príncipe romeno que serviu de inspiração para a criação do mito de vampiro na literatura.

começam. O livro alterna-se em textos narrativos que complementam a visão do jogo, com as descrições das regras propriamente ditas.

Desde o começo, Mark Rein Hagen, o autor, é bem claro ao dizer que o jogo é um faz-de-conta, mas que, ao jogar, os jogadores terão a oportunidade de enfrentar um *horror de natureza por demais imediata* (HAGEN, 1994, p.21). Também afirma que, embora os vampiros sejam fictícios, podem incorporar alguns aspectos da realidade (HAGEN, 1994, p.24). Também pede que os jogadores 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 seus personagens da melhor maneira possível. A seção sobre criação de personagens é bem rica e descritiva, e aí residem alguns pontos interessantes para a análise que proponho.

A identidade dos jogadores se cria ou se transforma, nesse caso, após haver uma identificação com os personagens sugeridos no livro. O jogo é sobre vampiros, lutando constantemente contra seus instintos mais selvagens, que lutam para manter sua humanidade. Embora poderosos, são párias, vivem às margens da humanidade, tendo pouco ou nenhum contato com os mortais.

Jovens e adolescentes parecem se encantar e se identificar com os vampiros desse jogo. Os jovens, na busca de uma identidade e de compreensão de seus seres, parece desejarem pertencer a algum grupo ou tribo. Vampiros são, nada mais, do que parcos reflexos de nossos jovens e adolescentes (e porque não, de alguns adultos). Como diz Bauman (2005), vivemos em uma época líquido-moderna, com a sensação desconfortável de estarmos completa ou parcialmente deslocados, não pertencendo a lugar nenhum, sempre com algo a explicar, negociar, defender, esconder. Hagen (1994, p.23) afirma que

não sabemos quem ou o que somos. Sabemos somente que contemos várias facetas – que somos ao mesmo tempo humanos e animais, anjos e demônios. Usamos muitas máscaras. É desta diversidade essencial do eu que se origina nosso desejo e capacidade de fingir ser alguma outra coisa.

Precisamos recriar a nós mesmos todas as manhãs e compor nossas identidades a partir de uma variedade de fontes diferentes – desde o que os nossos amigos pensam de nós, o que nossos pais ou filhos esperam de nós, e como pensamos que nossas experiências devem nos afetar – tudo associado aos hábitos

desenvolvidos durante toda uma vida. Cada dia equilibramos todos nossos eus contraditórios e os unificamos num todo, apto a funcionar, falar e pensar. Fingimos ser um todo, e no ato do faz de conta, forjamos a realidade.

Os clãs de vampiro lembram os grupos de *punk*, *hippies*, etc. Nas descrições dos clãs, há dicas de como interpretar, como se vestir, como agir. Os Ventrue, por exemplo, *costumam vestir-se em estilos bastante antiquados – laços e franjas, cartolas e roupas de gala. Os integrantes mais jovens também se vestem muitíssimo bem – ‘mauricinho’ seria o melhor adjetivo para descreve-los* (HAGEN, 1994, p.139). Os Brujah, por sua vez, *vestem jaquetas de couro, cabelo arrepiado, correntes e botas pretas [...] assim como diversas roupas antigas, especialmente aquelas da Renascença* (HAGEN, 1994, p.126).

Com relação ao comportamento, Hagen (1994, p. 141), afirma que, se o personagem for um valentão,

[...] adora atormentar os fracos. Todo mundo tem sempre que dançar conforme a sua música e você não tolera que se intrometam em seus planos. Sendo o poder tudo que você respeita, costuma valorizar apenas aqueles que lhe provam ser poderosos. Você na vê nada de errado em impor sua vontade aos outros.

Um personagem tido como esperto, desta feita,

[...] sempre tenta encontrar a saída mais fácil, a trilha mais curta para o sucesso e para a riqueza. [...] como a vida é um jogo, você sente um prazer enorme em passar alguém para trás. [...] você pode ser um ladrão, um blefador, um vagabundo, um comediante, um trapaceiro, um golpista ou mesmo um vigarista.

Assim, os jogadores têm informações suficientes para criar uma “identidade vampírica”, não só dentro do jogo. Bauman (2005, p.96) escreve que “as identidades são para usar e exibir, não para armazenar e manter”. Em geral, os jogadores que parecem se ligar mais ao “Vampiro”, tendem a se vestir só de preto, com longos casacos, sobretudos, botas, calças, camisas e camisetas pretas. Andam em grupos, evitam fazer atividades diurnas (afinal, são “vampiros”). Segundo Feixa (1999), nas tribos e/ou grupos, os jovens se criam e [re]criam através do vestuário, dos acessórios corporais, da música que ouvem, das atividades de ócio e de suas manifestações de crenças e valores. Uma menina que conheci, jogadora fanática, sempre jogou como um membro do clã Toreador, também conhecido como clã da Rosa. Essa menina acabou

por tatuar uma rosa no seu ombro direito, o que a identificaria para sempre como um membro do clã Toreador.

Gomes (1996, p.88) salienta que “a construção da identidade não é estática, antes se modifica em função da convivência entre os sujeitos, a partir das relações sociais [...]”. “Vampiro” estimula a organização de pessoas em pequenos grupos e que, de certa forma, mantenham-se fiéis aos seus princípios.

Os jogadores parecem aceitar suas condições de párias da sociedade, e se sentem seguros por estarem no meio de pessoas que os entendem. Os jogadores tendem a enxergar a vida de maneira diferente, ficam mais solitários, embora andem em grupos. Vêm-se como alienígenas, como marginais incompreendidos. Só quem os compreende são os outros amigos, de mesmo clã, vampiros.

De acordo com Carrano (2000), quando se está no interior de um conflito e se sente a solidariedade dos outros, essa sensação de pertencimento a um grupo reforça a nossa identidade e nos assegura. Par os jovens inseridos em um grupo ou tribo, isso faz com que se sintam importantes e reforce sua constituição como sujeitos e constitua suas identidades.

Fig. 3: Vampiro do Clã Brujah Fig. 4: Vampiro do Clã Nosferatu Fig. 5: Vampiro do Clã Ventrue



Fonte: (HAGEN, 1994, p.126) Fonte: (HAGEN, 1994, p.132) Fonte: (HAGEN, 1994, p.138)

Embora os personagens lutem para conservar sua humanidade, eles sabem que jamais voltarão a ser seres humanos, pois deixam de ser humanos para se tornarem vampiros. Talvez esses jogadores acabem relacionando as lutas e conflitos de Vampiro com os seus: lidar com drogas, sexo, comportamento e outras questões da adolescência,

ou seja, a luta por conquistar um espaço seu no mundo e a compreensão de si mesmos podem significar o mesmo que a luta por manter sua humanidade. Seguindo o pensamento de Castells (apud NASCIMENTO, 2003, p.40), é possível que essa identidade dos jogadores de “Vampiro” seja uma identidade de resistência, por ser criada por atores *pertencentes a grupos desvalorizados ou estigmatizados pela lógica da dominação*. Hagen (1994, p.23) diz que *enquanto joga, é impossível deixar o seu próprio eu de lado. Com certeza parte do seu personagem será diferente de você mesmo [...] mas sempre, de algum modo, o personagem refletirá algum aspecto de você mesmo*.

Fim da aventura?

Ao chegar ao término desse artigo, acredito que se façam necessárias algumas auto-reflexões. Sou jogador de RPG há pelo menos quatorze anos, e venho estudando sua utilização em sala de aula como uma técnica de ensino há pelo menos quatro. O título de minha monografia de conclusão de curso de Letras – Inglês foi “Desafiando e aprendendo: o uso do RPG no ensino do inglês”, em que abordo os jogos de *role-playing game* como uma importante ferramenta para o desenvolvimento das quatro habilidades lingüísticas necessárias para se chegar à fluência em um idioma.

Hoje, cursando Mestrado com ênfase em Estudos Culturais, ao me interessar sobre as discussões acerca de identidade e diferença, optei por realizar um breve estudo a esse respeito, analisando aquele que tem sido meu objeto de pesquisa há alguns anos. Escolhi “Vampiro: A Máscara” por várias razões, entre elas por já ter participado de algumas partidas e por ter convivido com praticantes deste jogo.

“Vampiro: A Máscara” permite várias análises de suas representações, imagens e textos. O que fiz aqui foi uma tentativa de análise, ainda que incipiente, sobre esse objeto, mas que já demonstra algumas possibilidades de trabalhos futuros.

Não se busca, nos Estudos Culturais, verdades absolutas, mas sim, outras perspectivas, outras críticas, outras visões. Nada posso afirmar categoricamente sobre esse jogo, nada concluo a respeito de “Vampiro: A Máscara”, a não ser o fato de que ainda há muito que pesquisar, pois a campanha está apenas começando.

“VAMPIRO: A MÁSCARA” EDUCATING AND FORMING JUVENILE IDENTITIES

Abstract

The role-playing games (RPG) were created in the middle 1970's in the United States, and since then, have been attracting the attention of several people throughout the world, forming groups of players affectionated by the pleasure of playing and performing. The RPG is similar to improvised theater, and, as it is a non-competitive game, promotes the development of cooperation, interaction, creativity and imagination situations. In education, the role-playing games have been largely used for different purposes, such as to diversify and make classes more dynamic and interesting for students and teachers. However, very little or almost nothing has been discussed and questioned about the possible influences those games have in the formation of juvenile identities. Therefore, the purpose of this text is analyse one particular RPG game, “Vampiro: A Máscara”, under the point of view of Cultural Studies, and to check which possible identity marks have been used by the players of this game.

Keywords: RPG, identity, difference, cultural studies, education.

Referências

BAUMAN, Zygmunt. *Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade e ambivalência*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.

CARRANO, Paulo César Rodrigues. *Juventudes: as identidades são múltiplas*. In: *Juventude, Educação e Sociedade*, Rio de Janeiro, n.1, maio 2000.

COOK, Monte. et al. *Dungeons & Dragons: livro do jogador*. São Paulo: Devir, 2001.

FEIXA, C. De jóvenes, *Bandas Y Tribus – Atropologia de la juventud*. Barcelona: Editorial Ariel, 1999.

GARBIN, Elisabete Maria et al. Eu sou o que eu curto, eu não tenho uma coisa certa assim... *Identidades Musicais Juvenis*. In: III Congresso Internacional Lassalista de Educação: inclusão e exclusão da criança, do jovem e do adulto na educação. CD-ROM. Canoas/RS, 2003.

GOMES, Nilma Lino. Escola e diversidade étnico-cultural: um diálogo possível. In: DAYRELL, Juarez. *Múltiplos olhares sobre educação e cultura*. Belo Horizonte: UFMG, 1996. p.85-91.

GYGAX, Gary. *Role-playing mastery*. New York: Putnam, 1987.

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

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

JACKSON, Steve. *GURPS: Generic Universal Roleplaying System – Módulo Básico*. São Paulo: Devir, 1991.

MAGGIE, Yvonne; GONÇALVES, Marco A. Pessoas fora do lugar: a produção da diferença no Brasil. In: BÓAS, Gláucia Villas; GONÇALVES, Marco Antonio (orgs.). *O Brasil na virada do século*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1995, p.165-176.

MARCATTO, Alfeu. *Saindo do quadro*. São Paulo: A. Marcatto, 1996.

MARGULIS, M.; URRESTI, M. La construcción social de la condición de la juventud. In: CUBIDES, H. J., TOSCANO, M. C.L, VALDERRAMA, C. E. H. *Viviendo a toda – jóvenes, territorios culturales Y nuevas sensibilidades*. Bogotá, Paidós, 1998.

MATTELART, Armand; NEVEU, Érik. *Introdução aos Estudos Culturais*. São Paulo: Parábola, 2004.

MEYER, Dagmar. Das (im)possibilidades de ser ver como anjo... In: GOMES, Nilma Lino; SILVA, Petronilha B. Gonçalves (org.). *Experiências étnico-culturais para a formação de professores*. Belo Horizonte: Autêntica, 2002, p.51-69.

NASCIMENTO, Elisa Larkin. *O sortilégio da cor: identidade, raça e gênero no Brasil*. São Paulo: Summus, 2003.

PEREIRA, Carlos K.; ANDRADE, Flávio; RICON, Luiz Eduardo. *O Desafio dos Bandeirantes*. Rio de Janeiro: GSA, 1992.

RODRIGUES, Marcelo. et al. *Tagmar*. Rio de Janeiro: GSA, 1991.

RODRIGUES, Sonia. *Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). *O que é, afinal, Estudos Culturais?* 3.ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004-a.

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, 2000-b, p; 73-102.

SILVA, Tomaz Tadeu da. *Teoria cultural e educação: um vocabulário crítico*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000-c.

SILVEIRA, Fabiano da Silva. *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.

SWAN, Rick. *The complete guide to role-playing games*. New York: St. Martin's, 1990.

WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis: Vozes, 2000, p. 7-72.

Data do recebimento: 25-06-2007

Data do aceite: 02-07-2007