

## OUTRAS DIMENSÕES, MÚLTIPLAS REALIDADES: VIVÊNCIAS JUVENIS E ESPAÇOS HETEROTÓPICOS EM JOGOS DE RPG

*Éderson Luís da Silveira<sup>1</sup>, Fábio Leonardo Castelo Branco Brito<sup>2</sup> e Hildembergue Ferreira da Cruz<sup>3</sup>*

### RESUMO

A relação tênue que os jogos de videogames produzem entre tempo e identidades pode ser vista também, na perspectiva dos espaços. O objetivo deste artigo é, nesse sentido, pensar a relação entre os diferentes espaços produzidos no intervalo entre os jogos virtuais, especialmente os da modalidade RPG que, no interior das condições históricas de existência que possibilitam a emergência de uma pretensa pós-modernidade, dão a ver uma multiplicidade de realidades, na medida em que se pode compreender a linguagem como lugar onde se processam as diferentes relações entre os sujeitos e o mundo. Conclui-se que os videogames, ao problematizar modos de existência outros a partir da pulverização da dicotomia real/virtual instauram produções de subjetivação em que indivíduos assumem posições para subjetivar-se. Não se trata apenas de modos de existência em determinados contextos, mas nos efeitos dessas formas de subjetivação dentro e fora do contexto dos jogos virtuais.

**Palavras-chave:** Videogames. Subjetivação. Espaços.

## OTHER DIMENSIONS, MULTIPLE REALITIES: YOUTH EXPERIENCES AND SPACES HETEROTÓPICOS IN RPG

### ABSTRACT

The tenuous relationship video games produce between time and identities can be seen also in the context of the spaces. The purpose of this paper is to think about the relationship between the different spaces produced in the interval between the virtual games, especially the RPG mode, within the historical conditions of existence which allow the emergence of an alleged post-modernity, give

<sup>1</sup> Doutorando e Mestre em Linguística pela Universidade Federal de Santa Catarina e doutorando em Linguística na mesma instituição. Membro do Grupo de Pesquisa Formação de Professores de Línguas e Literatura- FORPROLL/CNPq. ediliteratus@gmail.com

<sup>2</sup> Doutor em História Social pela Universidade Federal do Ceará e Mestre em História do Brasil pela Universidade Federal do Piauí. Professor do Programa de Pós-graduação UFPI da Universidade Federal do Piauí. Co-Lider do GT "História, Cultura e Subjetividade" - DGP/CNPq. fabioleobrito@hotmail.com

<sup>3</sup> Graduado em Licenciatura em História na Universidade Federal do Piauí. Membro do GT "História, Cultura e Subjetividade" - DGP/CNPq. hildembergue29@hotmail.com

the view a multiplicity of realities, to the extent that they can understand the language as place to process the different relationships between the subject and the world. It is concluded that the video games, to discuss other modes of existence from the real/virtual dichotomy spraying establish productions of subjectivation in which individuals take positions for subjetivar. It is not only in existence in certain modes contexts, but the effects of these forms of subjectivation within and outside the context of virtual games.

**Key words:** Videogames. Subjectivation. Spaces.

## INTRODUÇÃO

Porque para muitos jovens o futuro se encontra desfuturizado – não porque esteja sob controle, mas porque se encontra (des)governado pelo princípio da incerteza. Há também, entre alguns jovens, um refúgio na ilusão como estratégia de fuga à realidade. Assim acontece em algumas imersões no mundo virtual do ciberespaço. Por que os jovens aderem tanto aos jogos informáticos? Porque, no cenário virtual de um jogo de computador descobrem-se como **protagonistas**. As “realidades virtuais” permitem que, em sociedades dominadas por um desemprego juvenil estrutural, muitos jovens se envolvam em “alucinações virtuais”, “drogas virtuais”, “ociosidades virtuais”, “sociabilidades virtuais”, “aprendizagens virtuais” – enfim, realidades que não o deixam de ser simplesmente porque são virtuais. Com efeito, os jogos informáticos proporcionam uma desrealização do real, mas também a concretização de novas vivências da realidade. E, assim sendo, o “refúgio” não deve ser entendido como uma “batida em retirada”, uma desvinculação social. A questão é

saber se tais jogos permitirão realizar, de modo virtual, aspirações dificilmente concretizáveis na realidade. (PAIS, 2006, p. 12, grifo nosso)

No início dos anos 1990, os videogames explodiram como uma febre em várias cidades, de pequeno e médio porte no Brasil. Popularizados entre certas parcelas da juventude brasileira, passavam a ganhar espaço não apenas nas casas de família de classe média ou alta, onde existia um maior poder aquisitivo para adquiri-los, mas também em espaços de sociabilidades coletivos, que reuniam jovens, de diferentes faixas etárias e estratos sociais que tinham um menor acesso aos bens de consumo, unidos sob o desejo de compartilhar de *joysticks* e emoções em realidade virtual. Dentro das diversas ideias de espaços frequentados pelos jogadores de videogames – sejam eles os espaços físicos, de casas de amigos ou locadoras, sejam eles o próprio espaço virtual onde se processa a narrativa do jogo –, para quem os frequentava, a impressão que se tinha era de se estar em uma espécie de *habitat* natural onde jovens se relacionavam de forma recíproca compartilhando dos mesmos assuntos e questões que iam além dos temas dos jogos, imprimindo um sentimento do “sentir-se compreendido”. Tal como mostra a epígrafe do texto, do sociólogo José Machado Pais, pareciam ser espaços não de “bater em retirada” da realidade, mas de afastar-se de uma dada realidade para ingressar em outras tantas possíveis.

A perspectiva de um *futuro desfuturizado*, estabelecendo relações de lapsos com o tempo, pode ser pensada como bastante pertinente a diversos campos de saber. É possível pensar, a partir dela, em relações nem sempre lineares, quase nunca teleológicas, na medida em que se hibridizam condições de existência plurais, onde sujeitos do

mundo dito real e personagens que habitam realidades virtuais se fundem em uma configuração de identidade e temporalidade intervalares, marcadas por uma dimensão de tempo e espaço que extrapolam o *continuum* entre passado e presente e a fixidez do ser (BHABHA, 2013).

A relação tênue que os jogos de videogames produzem entre tempo e identidades pode ser vista também, na perspectiva dos espaços. O objetivo deste artigo é, nesse sentido, pensar a relação entre os diferentes espaços produzidos no intervalo entre os jogos virtuais, especialmente os da modalidade RPG. Compreendemos, pois, tal como aponta Michel Foucault, que as relações entre os sujeitos e os espaços são históricas, na medida em que estes, há muito, existem no nosso horizonte de preocupações. Na mesma perspectiva, pensamos, inseridos no interior do pensamento foucaultiano, que as inquietações que nos relacionam a dimensões tais como o tempo, que aqui levantamos anteriormente, só aparecem como “um dos jogos de distribuição possíveis entre elementos que se repartem no espaço” (FOUCAULT, 2009, p. 431), jogo que, no interior das condições históricas de existência que possibilitam a emergência de uma pretensa pós-modernidade, dão a ver uma multiplicidade de realidades, na medida em que se pode compreender a linguagem como um, ou, quiçá, o lugar onde se processam as diferentes relações entre os sujeitos e o mundo (CASTELO BRANCO; MONTEIRO, 2012).

## OUTROS MUNDOS, DIFERENTES VOCABULÁRIOS

Ao acordar cedo num dia aparentemente comum, um garoto recebe de sua mãe a informação de que um famoso cientista que habita

sua cidade quer vê-lo. Sabe-se que esse cientista pesquisa criaturas estranhas e instrumentos para capturá-las em bolas eletrônicas, fazendo com que os mesmos se tornem espécies de monstros de bolso, usados tanto como mascotes pessoais quanto como armas de batalha tanto contra treinadores que promovem rinhadas entre essas criaturas repleta de poderes quanto com uma rede criminosa espalhada por um continente imenso que esse garoto passa a explorar. Numa outra dimensão, um jovem herói, vestindo roupa e gorro verde, viaja no tempo por uma terra mágica, com o objetivo de impedir o terrível rei de uma perigosa tribo de obter uma relíquia que lhe garante muitos poderes. Precisa, além disso, despertar um conjunto de sábios, cujo poder conjunto é a única coisa que pode deter o vilão. Mais ao longe, em um outro universo paralelo, um outro garoto, que usa uma *katana*<sup>4</sup> em batalhas que trava, envolve-se em um acidente envolvendo um portal do tempo, que também lhe obriga a viajar por diversas temporalidades a fim de salvar uma rainha sequestrada. Em uma quarta dimensão, diversos heróis se envolvem em realidades mágicas, aventuras e corridas em prol de salvar seu mundo do mal iminente.

O texto acima poderia ser uma rápida sinopse de pelo menos quatro jogos de videogame bastante famosos. O primeiro deles compreenderia a primeira geração da franquia *Pokémon*, produzida pela empresa de eletrônicos japonesa Nintendo para o console portátil Game Boy, que conta a história do jovem Red, que recebe do cientista de sua cidade, Pallet Town, o Prof. Oak, a missão de capturar e catalogar os 150 tipos de *pokémons* – monstrinhos poderosos, de espécies diferentes, que evoluem quando treinados. O segundo retrata o enredo de *The Legend of Zelda*,

<sup>4</sup> É um sabre longo, tipicamente japonês, utilizada por samurais.

também produzido pela Nintendo, na versão do console Nintendo 64, o qual recebeu o subtítulo *Ocarina of Time*, o qual conta a história do herói Link, que, portando o instrumento Ocarina, consegue realizar viagens no tempo. O terceiro é uma narrativa sobre *Chrono Trigger*, produzido pela empresa de eletrônicos Square Co, que conta as aventuras dos personagens Crono, Marle e Lucca por um universo marcado pela possibilidade de teletransporte e viagens no tempo. O último é uma viagem por *Final Fantasy*, desenvolvido pela empresa Square Enix, onde personagens se envolvem em aventuras baseadas em mitologias, culturas e idiomas os mais diversos, tais como a asiática, a europeia e a árabe.

As especificidades de universos paralelos que se aproximam e se distanciam a partir da experiência multimodal de encontro entre imagem, textos e enunciados verbais e não verbais pode revelar um lugar à parte, mas também um lugar de representação de um mundo situado para além do universo virtual. Assim, não se pode deixar de notar que o mundo virtual, desde a escolha dos personagens, as táticas de batalha, a compreensão da história e as situações possíveis se inserem no tecido de um jogo de forças em que são empreendidas diversas relações de poder: (FORCAULT, 1995; 2006; 2008; 2010) entre personagens, entre histórias, entre fatos num contexto descontínuo de experiências em que cada jogador assume uma posição para fazer parte do jogo. Isso diz muito acerca da posição que cada indivíduo precisa assumir para subjetivar-se em determinado contexto.

Pensando nos videogames como lugares que estão inseridos na cultura e ao mesmo tempo fora dos lugares comuns de socialização, embora sejam perfeitamente localizáveis, extrapolamos, portanto, as diferenciações entre vir-

tual e real, visto nos importar, no presente texto com os deslocamentos produzidos nos entrelaçamentos entre tais instâncias. Trata-se de posicionamentos reais que contestam, reafirmam e problematizam através da representação. Estamos, portanto, no terreno das heterotopias. Em Foucault (1984;2009), as heterotopias têm uma característica de justapor vários espaços ligados ao tempo só que fora do tempo tradicional a partir da instituição de um tempo próprio. Assim, o cemitério é uma quase eternidade, o museu é uma acumulação de tempos, casas em que havia anos atrás no Brasil um cômodo para os visitantes que estavam de passagem. Neste contexto, os navios são heterotopias por excelência.

Como falar de outros espaços que se entrelaçam e contestam a existência de um mundo “real”? Extrapolamos o terreno da virtualidade para falar dos videogames como espaço heterotópico em que se tem um tempo característico, um espaço definido e uma descontinuidade cronológica inerente. Então se, para jogar, o indivíduo que assume uma posição de jogador ao subjetivar-se no contexto de um jogo de videogame, se insere no contexto de um outro espaço que não o espaço vivenciado fora da realidade virtual, isso não quer dizer que a separação entre realidade e virtualidade se encontre bem delineada. Situando os videogames em outros espaços, no rumo das heterotopias, abarcamos então uma história descontínua que vai surtindo efeitos na vida dos jogadores mesmo quando estes não estão jogando: porque os processos de subjetivação não são únicos e nenhum sujeito é acabado, visto que a subjetividade é (des)contínua, em que o sujeito é cindido e não é fonte imediata de suas ações, mas vai assumindo posições ao subjetivar-se em determinados contextos.

Michel Foucault refere-se ao termo heterotopias pela primeira vez no texto *Les espaces autres: hétérotopies*. O texto havia sido apresentado originalmente em uma conferência realizada por Foucault no *Cercle d'Études Architecturales* em 14 de março de 1967 na Tunísia. Porém, a auto-rização do autor para a publicação se dá somente em 1984, momento em que o autor autoriza a publicação deste trabalho na revista *Architecture, mouvement, continuité* (FOUCAULT, 1984). A partir da subversão e contestação de espaços culturalmente estabelecidos, a heterotopia torna-se então um entrelugar, percebida no contexto de espaços-outras que pertencem ao mundo real, mas podem se afastar dele. Nela, a ordem social pode ser invertida, colocada em suspenso, como no caso dos videogames.

Nessa perspectiva, de perceber no âmbito dos jogos de videogames outros espaços, que extrapolam as dimensões tradicionais nas quais compreendemos a relação entre real e virtual, é possível retornar aos exemplos citados no início do texto. A franquia *Pokémon*, a partir da qual é possível ilustrar tais questões, é marcada pela existência de um personagem que circula por diferentes continentes em busca de monstros de diferentes espécies, com diferentes poderes, capazes de duelar entre si ou de ajudar aquele que os captura, com a ajuda de bolas eletrônicas que os aprisionam, em missões especiais de viagens por esse universo, seja por ar, seja por água, seja por teletransporte. Lançado em 1996, no Japão, e conhecido mundialmente nos formatos *Pokémon Green* e *Pokémon Red*, o jogo, produzido para o console portátil da Nintendo conduzia o personagem Red – que poderia ganhar outro nome, de acordo com o desejo do jogador – pelo continente de Kanto. Sob a orientação de Oak, o pesquisador de *pokémons*

de sua cidade natal, Red é orientado a capturá-los, treiná-los, fortalecê-los e fazê-los evoluir para formas maiores e mais poderosas, de forma a batalhar nos diferentes ginásios de treinadores, espalhados pelas cidades do continente e receber insígnias que lhe capacitariam a enfrentar um quarteto de treinadores até então invictos. Nessa jornada, na qual Red também era levado a competir com um rival – neto do Prof. Oak, que também engendrava como ele uma aventura por esse continente, e, quase sempre, encontrava-se à frente do protagonista nas missões propostas –, bem como enfrentar uma quadrilha que roubava *pokémons* raros e relíquias históricas desse continente.

A partir do primeiro jogo lançado, a franquia *Pokémon* tomaria dimensões que extrapolariam a dimensão dos jogos de videogame, produzindo uma ampliação da noção de espaço, já alargada em sua narrativa virtual. No console Game Boy Color, versão seguinte do primeiro portátil da Nintendo, passariam também a existir as versões *Pokémon Gold* e *Pokémon Silver*, que ampliaria esse universo a ponto de inserir nele um novo continente – Johto – e novas espécies de *pokémons*, que dialogariam, a certo ponto da narrativa do RPG, com o continente e os personagens dos jogos anteriores. A partir de sua narrativa, cada vez mais alargada, na medida em que era possível prever o horário em que se jogava, resultando em uma jogabilidade noturna ou diurna, o que influenciaria no andamento do enredo, o jogador se colocaria no lugar de um personagem, escolheria seu nome e conduziria sua narrativa, optando tanto pelo *pokémon* com quem iniciaria sua jornada quanto quais *pokémons* capturaria, como os treinaria, dentre outras possibilidades. Na versão seguinte das versões *Gold* e *Silver*, a versão *Crystal*, tornava-se possível optar por um protagonista do sexo masculino

ou feminino, proporcionando uma relação de identificação ainda mais potente entre o jogador, o personagem e a narrativa dos jogos. Nesse sentido, o videogame se tornaria uma espécie de espelho, onde o jogador conformaria um outro de si mesmo, ou de teatro, no qual produziria ele própria sua história, ainda que demarcada por dimensões e limites propostos pelo jogo. Nesse sentido, caberia pensar os jogos da franquia Pokémon na perspectiva dos espaços heterotópicos observados por Foucault, uma vez que se inserem neles uma justaposição, em um só lugar, de vários espaços, de vários posicionamentos que são, em si próprios, incompatíveis (FOUCAULT, 2001)

É também possível pensar, a partir dessa perspectiva, uma articulação profunda, nos jogos de RPG, entre tempo e espaço, ou entre *heterotopia* e *heterocronia*. Na mesma medida em que os jogos produzem espaços heterotópicos, também se produzem temporalidades heterocrônicas, visto que há neles a possibilidade de perceber outras dimensões de tempo. Jogos tais como *The Legend of Zelda – Ocarina of Time* e *Chrono Trigger* trazem consigo a possibilidade de viagens no tempo como única forma de vencer os desafios propostos pelo seu enredo. Em *Ocarina of Time*, que se tornaria um dos principais ícones do console Nintendo 64, para que salvasse a princesa Zelda, o personagem Link recorreria à Ocarina, com o qual viajava no tempo e percorria o universo de Hyrule. A narrativa do jogo só era possível na medida em que as diferentes missões dadas Link aconteciam em paralelo, de forma que só era possível cumpri-las se ele fizesse, repetidas vezes, viagens no tempo. No segundo exemplo, *Chrono Trigger*, o colar da Princesa Marle interfere na frequência de uma máquina de teletransporte, principal atração de uma feira de invenções que acompanhavam, fazendo com que Crono precise

passar por diversas dimensões e temporalidades para resgatá-la. Nessa perspectiva, é possível compreender os dois jogos como exemplos possíveis de espaços onde ele e o tempo se organizam e se reorganizam de maneira complexa (FOUCAULT, 2001, p. 419).

A partir das considerações tecidas anteriormente percebe-se a estruturação de um lugar particular, mas nem por isso menos propenso às regras de sociabilidade, às partilhas de experiências, a julgamentos, ao ranking de classificações, a relações de poder que se vão enovelando em rede, visto que não se pode agir de qualquer maneira em qualquer lugar, pois as posições que os indivíduos assumem para subjetivar-se são únicas em cada movimento de jogo e, ainda que repitam os movimentos de outros jogadores, elas instauram posições a partir de lugares determinados que subvertem o mundo “fora da tela” repercutindo nas vivências para além do contexto dos games. Se o videogame se instaura como outro espaço possível, é nele que ao ser colocada em suspenso, a realidade também se mostra e se oculta. Lutar contra inimigos, defender aliados, encontrar parcerias de jogo, ultrapassar fases, alcançar objetivos pré-estabelecidos: a ordem de um outro espaço, como já se mencionou, está enovelada de uma teia de relações de poder que determinam o que pode e deve ser dito/feito em determinada instância. É nesta instância que os jogos, enquanto espaço heterotópico, “[...] proporcionam uma desrealização do real, mas também a concretização de novas vivências da realidade” (PAIS, 2006, p. 12).

Cabe acentuarmos que a multiplicação das representações sociais associada à espacialização das relações de poder permite-nos associar de que modo fragmentariamente ela se associa

a outros espaços, sobretudo em contextos urbanos, em que a febre dos jogos se multiplica e estende seus braços e influência para além da subjetivação de indivíduos em jogadores para instaurar movimentos de partilha, contestação e sociabilidades outras que se entrelaçam com as vivências do virtual. Disseminados pelo espaço urbano, os videogames realizam a fragmentação das heterotopias virtuais funcionais na construção de identidades outras que não se realizariam no contexto de uma sociabilidade fora dos jogos. Trata-se, também de uma tecnologia de outras identidades em que indivíduos se percebem como **protagonistas** e os efeitos disso ressoam no espaço da identidade multifacetada que constroem com o passar do tempo dentro e fora da realidade virtual.

Essa desrealização do real, apontada por Pais (2006) é característica do caráter heterotópico dos jogos virtuais. Situar indivíduos como protagonistas a partir de processos de subjetivação que instauram movimentos no interior das tramas da realidade virtual não trata-se apenas de situá-los neste tipo de realidade, mas de deixar de negligenciar estes contextos, visto que não se trata apenas de uma realidade outra, de outros espaços, mas de projetos de intervenção das sociabilidades contemporâneas que narrativizam a sociedade, as vivências e modos de se organizarem coletivamente entre indivíduos a partir da produção de sentidos outros que produzem reflexos nos modos de se relacionar com a coletividade fora dos muros da realidade virtual.

Este espaço intervalar entre vivências e sociabilidades impregna modos de existência e permite que possamos refletir, portanto, sobre a produção de modos de subjetivação hoje. As sociabilidades virtuais e ociosidades virtualizadas não refletem apenas na instauração

de outros espaços, mas repercutem nos modos de existência destes sujeitos. A heterotopias não é apenas um entrelugar de contestação, ela é um espaço que permite subverter a experiência das sociabilidades. O efeito da protagonização de sujeitos inseridos em contextos de relações de poder virtualizadas permite advir que não se trata de relações de poder isoladas, mas de um enovelamento de práticas, estratégias e efeitos que se estendem para além da virtualidade.

### NO CAMINHO DAS RETICÊNCIAS

Quando Foucault elabora o conceito de heterotopia seu movimento se centra em destacar e considerar o espaço do outro na cultura ocidental. Este espaço, este entrelugar entre um espaço deslegitimado e um outro negligenciado vai instaurar um caminho teórico de investigação centrado no prefixo grego *heteros* que significa “o diferente” enquanto *topia* significa “lugar, espaço”. É um modo de afirmar que o espaço do outro foi esquecido pela cultura ocidental com o passar dos anos. Como a razão ocidental empreendeu gestos que visavam ir ao encontro da unicidade, do universal, anulando contradições, multiplicidades e diferenças, anulou-se, teoricamente o outro. Resgatar os espaços do outro ao invés de reafirmar a busca do mesmo e da repetição compulsória da unicidade foi a tarefa empreendida por Foucault.

Diversas estratégias da razão buscaram, inseridas no meio de relações de poder multifacetadas, suprimir a multiplicidade e a diferença a partir da instauração do mesmo em contextos diversos de normalização. Estes contextos serão os estudados por Foucault: asilos, prisões, sexualidade, loucura, etc. Se a vida parece ser composta de espaços sacralizados

que afirmam o que ela “é” (sic), os outros espaços são lugares de contestação do mesmo em que a subversão se torna inerente a constituição das heterotopias. Assim são os videogames, que ao problematizar modos de existência outros a partir da pulverização da dicotomia real/virtual instauram produções de subjetivação em que indivíduos assumem posições para subjetivar-se. Não se trata apenas de modos de existência em determinados contextos, mas nos efeitos dessas formas de subjetivação dentro e fora do contexto dos jogos virtuais.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BHABHA, H. K. **O local da cultura**. Tradução: Myriam Ávila, Eliana Lourenço de Lima Reis e Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: UFMG, 2013.
- CASTELO BRANCO, E. de A.; MONTEIRO, J. H.. Introdução - A História é objeto de um tempo saturado de agoras? In: \_\_\_\_\_.(Orgs.). **História, arte, invenção: narrativas da história**. São Paulo: Intermeios; Teresina: EUFPI, 2012.
- FOUCAULT, M. **A arqueologia do saber**. Trad. Luiz Neves. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.
- \_\_\_\_\_. **A ordem do discurso**. 19. ed. Ed. M. J. Marcionilo. São Paulo: Edições Loyola, 2009.
- \_\_\_\_\_. **Ditos e escritos**. v. 3. Estética: literatura e pintura, música e cinema. Tradução: Inês Autran Dourado Barbosa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001.
- \_\_\_\_\_. Des espaces autres: heterotopies. **Architecture, mouvement, continuité**, n. 5, p. 46-49, out. 1984.
- \_\_\_\_\_. **Microfísica do poder**. 25. ed. Trad. Roberto Machado. São Paulo: Graal Edições, 2008.
- \_\_\_\_\_. O sujeito e o poder. In: DREYFUS, H.; RABINOW, P. (Org.). **Michel Foucault, uma trajetória filosófica: para além do estruturalismo e da hermenêutica**. Rio de Janeiro: Forense/Universitária, 1995, p. 231-249.
- \_\_\_\_\_. Outros espaços. In: \_\_\_\_\_. Estética: literatura e pintura, música e cinema. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.
- \_\_\_\_\_. Poder e saber. In: \_\_\_\_\_. **Estratégia, Poder-Saber** (Ditos & Escritos IV). Trad. Vera Lucia Avellar Ribeiro. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006, p.203-222.
- PAIS, J. M. Buscas de si: identidades e expressividades juvenis. In: ALMEIDA, Maria Isabel Mendes de; EUGENIO, Fernanda (Org.). **Culturas jovens: novos mapas do afeto**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.
- REVEL, J. **Foucault: conceitos essenciais**. São Carlos: Claraluz, 2005.