

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UniCEUB  
FACULDADE DE CIÊNCIAS DE EDUCAÇÃO – FACE



CURSO PEDAGOGIA – FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA AS SÉRIES  
INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL – PROJETO PROFESSOR NOTA 10

LUÍZ EDUARDO DE ARAÚJO  
MARCOS RENATO DA FONSECA

**R.P.G. no ensino de literatura infanto juvenil nas séries iniciais**

Brasília, 2005.

LUÍZ EDUARDO DE ARAÚJO  
MARCOS RENATO DA FONSECA

**R.P.G. no ensino de literatura infanto juvenil nas séries iniciais**

Trabalho apresentado ao Centro Universitário de Brasília – UniCEUB como parte das exigências para conclusão do Curso de Pedagogia – Formação de Professores para as Séries Iniciais do Ensino Fundamental – Projeto Professor Nota 10.

Orientador: **Antônio César N. de Brito**

Brasília, 2005.

## Dedicatórias

**Luíz Eduardo de Araújo:** dedico este trabalho à minha “mamãe” Elenir (in memorian), ao meu “papai” Exaltino (in memorian), e a minha “vovó” Antônia (in memorian). Aos meus queridos sobrinhos: Jacqueline (Jacque), Mariana (Nana), Pedro (Peu), Maria Gabriela (Gabi) e Marcelo (Tchelo). Ao meu Professor e Orientador Antônio César Nascimento de Brito “o contador de histórias”, pela luz e tutela intelectual no universo da imaginação.

**Marcos Renato da Fonseca Silva:** dedico este trabalho a minha esposa Sheyla, ao meu pai Joaquim, a minha Mãe Thelma Fonseca, e aos meus filhos: Gabriela, Tainara e Vinícius. Ao Professor e Orientador Antônio César Nascimento de Brito pela tranqüillidade e sabedoria durante o processo de orientação.

## Agradecimentos

- A Deus, criador de todas as coisas por nos dar coragem, fé, saúde e inteligência nesse enorme jogo de personificação que é a vida;
- A Professora Marly, pelo suporte incondicional e pela dica sobre “o caminho das pedras” para este trabalho;
- A Professora Rosângela, pelo apoio e entusiasmo mostrado sobre a temática;
- Ao meu colega de “empreitada” e Professor Marcos Renato Fonseca, pelo empenho e interesse neste novo universo a se explorar;
- A Professora Elízia F. do Nascimento pela receptividade na aplicação deste trabalho;
- A Professora Débora E. Pereira Freire da Silva pela cooperação e magnífico trabalho em sua sala de leitura;
- Ao pessoal da direção do C.E.F.V.B. (Centro de Ensino Fundamental Vargem Bonita);
- Aos meus sobrinhos Mariana Bittencourt Araújo e Pedro Gabriel Araújo pelo suporte bibliográfico e material complementar de R.P.G.;
- A minha amiga Nádia Bittencourt pela paciência e hospitalidade;
- A minha amiga Helena Simões pelo suporte referencial de R.P.G.;
- A minha amiga Rachel Vallego pelo apoio tecnológico;
- A minha amiga Taís Albina Silva pela fotografia;
- Ao meu amigo Thiago Guimarães Moraes pela sessão de Battletech;
- Ao pessoal da Pendragon (Anderson C. da Silva, George B. Silva, Gabriel Gonçalves e Bruno “Fenrir”) pelo suporte visual de R.P.G.;
- E a todos os outros que colaboraram dando apoio moral e auxiliando direta e indiretamente na realização deste trabalho!

Você pode aprender mais sobre alguém em uma hora de brincadeira do que numa vida inteira de conversação.  
Platão

## RESUMO

O objetivo da referida pesquisa é proporcionar uma nova abordagem do ensino da literatura infantil e juvenil nas séries iniciais do ensino fundamental. Para isso é necessário o uso de uma ferramenta relativamente nova que explora o mundo dos jogos: O R.P.G. Esse trabalho visa orientar os profissionais de educação no uso desse recurso sendo ele uma via de múltiplas possibilidades tanto no ensino de ciências humanas quanto de exatas. São várias as sugestões de aplicação do R.P.G. nas séries iniciais do ensino fundamental e igualmente numerosos seus formatos tanto no fomento do hábito da leitura quanto no processo de aquisição de conhecimento. As atividades aqui relatadas aconteceram de forma prática e interativa dentro do planejamento semanal do professor regente. O sistema de R.P.G. empregado foi criado pelos professores/autores adotando regras simplificadas para a faixa etária em questão, de modo que posteriormente tal conjunto de regras poderá atingir níveis mais complexos conforme a série e idade e estágio de amadurecimento do aluno. O uso dos jogos de interpretação no meio escolar como ferramenta no processo de ensino aprendizagem possibilitou uma nova visão das crianças frente às aulas de literatura e o hábito em si de ler.

O R.P.G. como uma ferramenta de ensino foi um divisor de águas nas classes onde foi aplicado, pois através de sua natureza interativa, os alunos aumentaram os seu poder de assimilação dos conteúdos relacionados ao uso da leitura e o interesse pela literatura, tanto nos ambientes escolares quanto domésticos.

Palavras-chave: R.P.G.; Ferramenta; Leitura; Interativa; Literatura.

## ABREVIATURAS E SIGLAS

**AD&D:** sigla em inglês (Advanced Dungeons and Dragons) que significa masmorras e dragões em nível avançado de regras. Uma variação mais complexa e aperfeiçoada do D&D criado após seu sucesso.

**D6:** abreviatura para dado de seis lados ou faces.

**D.M.:** sigla para o termo em inglês dungeon master (termo arcaico) que significa mestre da masmorra (vide G.M./M.J.).

**D&D:** sigla em inglês (Dungeons & Dragons) que significa masmorras e dragões. Considerado o primeiro R.P.G. da história.

**G.M.:** sigla para o termo em inglês game master ou mestre do jogo (vide D.M./M.J.).

**G.U.R.P.S.:** sigla em inglês (Generic Universal Role Playing System) que significa sistema de interpretação genérico e universal. Um dos pioneiros em sistema de jogo adaptável para qualquer tipo de ambientação dentro do R.P.G.

**M.J.:** sigla para o termo Mestre do jogo (vide D.M./G.M.).

**N.P.C.:** sigla para o termo em inglês non-player character que significa personagem não jogador (aquele jogador imaginário interpretado pelo mestre, podendo ser antagonista, aliado ou neutro em relação aos jogadores reais).

**R.P.G.:** sigla do termo em inglês Role playing game que significa “jogo de interpretação, personificação ou incorporação de personagem”.

**T.S.R.:** sigla em inglês para Tactical Studies Rules ou estudo de regras táticas. No contexto, é o nome da editora norte-americana que criou o D&D.

**T.W.E.R.P.S.:** sigla que significa THE WORLD EASIEST ROLE PLAYING SYSTEM ou Sistema de R.P.G. mais fácil do mundo.

## SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO .....	8
2.	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....	10
2.1.	O JOGO NA HISTÓRIA DA HUMANIDADE .....	10
2.2.	O JOGO NA TEORIA DE VIGOTSKY E PIAGET .....	13
2.3.	DEFINIÇÃO DE R.P.G. ....	17
2.4	USOS PEDAGÓGICOS PARA O R.P.G. ....	19
2.4.1	R.P.G. como atividade extracurricular .....	20
2.4.2.	Professor como mestre de aventuras inicialmente .....	21
2.4.3.	Equipe de professores “mestres” ou narradores .....	21
2.4.4.	Livros jogos .....	23
2.5	R.P.G. EM VIDEOGAMES .....	23
2.6	ORIGEM DO R.P.G. ....	24
2.7	DUNGEONS & DRAGONS .....	24
2.8	R.P.G. NO BRASIL .....	27
2.9	POLÊMICA SOBRE O R.P.G. ....	27
2.10	MAU USO ENVOLVENDO SUPOSTAMENTE A PRÁTICA DO R.P.G. ....	29
3.	ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS .....	31
3.1	APLICANDO UM SISTEMA DE R.P.G. EM SALA DE AULA .....	31
3.2	UNIDADES DE ENSINO .....	33
3.2.1	Centro de Ensino Fundamental Vargem Bonita .....	33
3.2.2	Escola Classe 12 do Gama .....	33
4.	ORGANIZAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS .....	34
5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	37
	REFERÊNCIAS .....	39
	GLOSSÁRIO.....	42
	ANEXOS .....	44
	APÊNDICES .....	70

## 1. INTRODUÇÃO

A Maneira de se trabalhar a literatura infantil nas salas de aula não permite a interação dos alunos com as histórias, limitando a sua imaginação ao que é contado. O aluno não sente prazer em “leitura mecânica”. Criando a possibilidade da interação na história, mudar seus rumos ou diversificar a ação dos personagens, um outro referencial será construído pela criança em relação a literatura, onde as suas impressões e ações são adicionadas ao texto alterando aos acontecimentos no mundo do faz de conta. Começamos pela sigla: R.P.G. é uma sigla em inglês que quer dizer "Role playing game" ou Jogo de Interpretação/Personificação de Personagens.

Na verdade não se trata de um jogo, pois não há vencedores ou perdedores em um R.P.G., mas sim de uma forma de literatura interativa, em que a história é construída por todos os participantes.

Este projeto tem como objetivo passar ao aluno das séries iniciais, uma outra visão no aprendizado da Literatura infanto juvenil, considerando que os métodos de ensino-aprendizagem convencionais não constituem uma atividade lúdica e prazerosa para as crianças na faixa etária dos 08 (sete) aos 12 (doze) anos de idade. O trabalho tem como proposta usar o mecanismo ou as regras dos R.P.G.s para estimular o interesse nos alunos pela leitura, e assim, aumentar o aprendizado e a compreensão na saudável prática de ler. Como se trata de um “jogo” e não um método de ensino em si, o sistema de regras utilizado para a realização da experiência sofre algumas adequações (resumo e adequação de normas) com a finalidade de simplificar o andamento da ação (aprendizagem) e facilitar a interação dos alunos durante as aulas.

Não há como não conciliar jogo com o ensino no qual envolva a imaginação do indivíduo, em especial a literatura infanto juvenil. Segundo o professor Marcos Tanaka Riyis (2004), o R.P.G. possui uma vasta gama de competências e habilidades e outras características que são trabalhadas no uso do R.P.G.:

Socialização: A própria atividade de R.P.G. desenvolve a socialização. Os jogadores conversam entre si e com o mestre, trocando idéias e expondo as ações de seus personagens. Juntos, eles criam uma história. Eles também

aprendem que seus atos trazem conseqüências, pois a história muda de acordo com as ações dos personagens.

Cooperação: Para serem bem sucedidos diante dos desafios propostos pelo Mestre na história, os jogadores tem de cooperar entre si. As habilidades de seus personagens são complementares. O desenvolvimento do espírito de equipe é importantíssimo num mundo cercado de tantas atividades competitivas.

Criatividade: Os jogadores desenvolvem sua criatividade ao se imaginar na história e ao decidirem como os seus personagens reagem e resolvem os desafios das histórias. Eles também podem criar seus personagens, históricos e personalidades.

Interatividade: Os jogadores estão constantemente interagindo entre si e com o mestre. Atividades interativas comprovadamente levam a uma maior fixação de conteúdo do que atividades expositivas. Os jogadores aprenderão muito sobre o cenário de jogo aonde se passa a história e sobre o que os seus personagens precisam saber para vencer os desafios da narrativa.

Interdisciplinaridade: Uma única história pode abordar temas de várias disciplinas harmonicamente. A história pode abordar elementos de História (a época em que se passa o fato), Geografia (o local da história e atividades humanas) e Biologia (conhecimentos de fauna e flora). Outras disciplinas podem ser abordadas. Por exemplo: uma outra história pode abordar um disparo de canhão contra um navio inimigo. A trajetória do tiro versus a velocidade de deslocamento do navio aborda elementos de Física e Matemática, além da própria disciplina História.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1. O JOGO NA HISTÓRIA DA HUMANIDADE

É nata a atração do jogo no comportamento humano. No livro de Johan Huizinga (2001), um trabalho sobre a questão do lúdico nas culturas, nota-se a presença do jogo em todos os ramos das atividades sociais humanas.

Egípcios, franceses, ingleses (dentre outros povos) usavam jogos de tabuleiro representativos para definir suas estratégias em campo de batalha, pois visualizando através dessas simulações, eles tinham um melhor controle e organização da guerra, além de possibilitar vários palpites de cunho militar sobre os possíveis resultados.

Os jogos, portanto, freqüentemente são símbolos de competitividade, seja disputa entre homens ou contra obstáculos a serem transpostos, segundo regras pré-ordenadas.

Desde que nossos ancestrais começaram a viver em sociedade, eles lutam para sobreviver, da melhor maneira possível e com o menor esforço possível.

Para aliviar suas pelejas diárias na busca da sobrevivência, busca o "homo ludens" (o homem jogador) a ajuda das divindades, que deverão se manifestar através de profecias e oráculos. Os primeiros jogos (sejam de "tabuleiro" ou não) tinham por finalidade adivinhar os desejos dos deuses. Vísceras de um animal sacrificado, espelhos de água ou exoesqueletos de crustáceos lançados numa mesa (búzios, por exemplo) são exemplos clássicos disso.

A predição do futuro ou a vontade das divindades manifestavam-se através de "adivinhos" ou "xamãs". E estes últimos, em muitas religiões formalizadas, tinham por símbolo uma "grade quadriculada" que, obviamente nos remete aos atuais tabuleiros de jogos, com suas "casas".

Resquícios destes oráculos existem ainda hoje na consulta ao Tarô e no jogo de búzios. O Tarô utiliza cartas de um baralho especial para prever a sorte ou o azar das pessoas, dando ao indivíduo que está consultando, conselhos sobre o seu futuro. No jogo de búzios, estes são lançados e "lidos" pelo adivinho. Mas sempre há a esperança da intervenção do destino, indicando quais os caminhos a

serem seguidos.

Ainda hoje atribuímos muito de nossas vidas ao destino. Como se as regras fossem ditadas pelo azar ou pela sorte, em quase oito mil anos de história.

Desde sempre o jogo foi tratado como uma força ambígua na cultura do homem. Em determinadas situações o seu lado mau se sobressaía, em outras o destaque ia para os aspectos bons. Dessa forma, o jogo sempre esteve presente junto a humanidade desde os primórdios, e quando nos referimos a primórdios não são séculos, e sim milênios.

O espírito ruim dos jogos sempre foi notório. Como tudo o que gera prazer no homem, o jogo também pode se tornar uma compulsão, trazendo prejuízos pessoais ao dependente, podendo culminar até em um quadro de patologia de vício em jogos. No entanto, o lado bom deles vem sido exaltado nas últimas décadas, principalmente após vários estudos psicopedagógicos que retrataram a importância do jogo no desenvolvimento da criança.

Mas o que se quer demonstrar com tudo isso é o valor de aprendizagem do jogo. Seja ele negativo ou positivo, o que merece destaque é sua importância na moldagem da cultura como ela é hoje. Desde os combates sangrentos dos gladiadores, até os lutadores atuais que se digladiam fins de semana a fio em combates virtuais via Internet; a tecnologia mudou muito, mas o que permaneceu inalterado em todo o curso da história foi a influência desses jogos nas pessoas, nas relações sociais e na cultura.

Apesar de muito estudado pela psicologia devido aos seus efeitos sobre as pessoas, principalmente crianças, o jogo como elemento de concepção da cultura ainda é pouco analisado. Entretanto, os estudos do autor Johan Huizinga (2001) já comprovaram o papel primordial do jogo na formação cultural de uma sociedade.

Huizinga descreve a importância do jogo no nascimento das culturas primitivas e a sua necessidade para a formação da cultura no estado em que a conhecemos hoje.

O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocráticas eram baseadas em modelos lúdicos. Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a cultura é um jogo (HUIZINGA, 2001: 193).

Adicionado às idéias de Huizinga, não só as culturas primitivas, mas também as culturas contemporâneas são um jogo. Poderíamos citar inúmeros exemplos da presença do jogo nos nossos tempos (políticos, sociais, militares, religiosos), mas principalmente (quanto ao entretenimento) os jogos de tabuleiro e eletrônicos.

São influências em todos os ramos de uma sociedade. Influência nas economias dos países orientais e ricos de um modo geral, influências sociais, como a criação de clãs, grupos com comportamentos e interesses comuns, e tribos culturais; trabalhistas, como novos empregos e empresas surgidas em decorrência do jogo; e acadêmicas, com a criação de cursos voltados ao desenvolvimento de games propriamente ditos.

Tudo isso se dá devido ao fascínio e atração provocada pelo jogo no homem. Huizinga (ibidem) já afirmava que o jogo é um recorte do tempo, onde a pessoa assume uma vida paralela a real (o mundo imaginário) e, como é sabido que a cultura humana só se dá com a existência da segunda realidade, é natural uma certa tendência do homem ao jogo, por este ser um grande agente responsável por essa manifestação.

No Jogo da Vida (Hasbro - Estrela), por exemplo, a pessoa pode ter sucesso profissional, ascensão financeira ou fracassos sociais nesse recorte da realidade e as regras são diferentes das regras do mundo real. Nos jogos eletrônicos esse efeito pode ser expandido dezenas de vezes, já que a informática permite a simulação de qualquer tipo de atividade real no computador, com regras diferentes das reais, de acordo com a vontade de seus desenvolvedores. Apesar de, ultimamente, os produtores de games estarem se esforçando para criar jogos cada vez mais próximos à realidade. De qualquer forma, os que têm mais sucesso entre o público são aqueles que fogem da realidade ou oferecem uma realidade alternativa (papel este atribuído aos R.P.G.s).

## 2.2. O JOGO NA TEORIA DE VIGOTSKY E PIAGET

A pesquisa de Vigotsky (1989) sobre o jogo na infância implica a sua valorização acrescida, pela relação estreita que o autor estabelece entre jogo e aprendizagem. Além disso, poderá ajudar a esclarecer algumas dúvidas que os educadores apresentam nas suas práticas educativas e que muitos estudos definem como diferenças entre retórica e prática, ou discrepâncias entre retórica e raciocínio de ação pedagógica sobre o jogo. Numa altura em que se pretende romper com o paradigma romântico em educação de crianças, em que se questionam os currículos e práticas adequadas, importa refletir sobre o valor do jogo.

Com fins de compreensão da importância que Vigotsky atribui ao jogo para criança faz-se necessário esclarecer primeiro algumas idéias a propósito da sua teoria do desenvolvimento cognitivo, sendo que, a primeira de todas, é que o desenvolvimento cognitivo resulta da interação entre a criança e as pessoas com quem mantém contatos freqüentes.

Do mesmo período histórico de Jean Piaget e também desenvolvimentista, Vigotsky demonstrava diferenças profundas na concepção desse desenvolvimento. Estando ambos os autores fundamentalmente interessados em toda a gama de desenvolvimento mental desde a infância até à adolescência, o conceito biológico de desenvolvimento de Piaget, como sendo uma questão de maturação e desdobramento, foi rejeitado por Vigotsky. Pois este dava maior ênfase à cultura do que à herança biológica para o desenvolvimento cognitivo.

Um grande número de registros de Vigotsky, que apresentam o conceito de Zona do Desenvolvimento Próximo, fazem referência à criança em idade escolar, no entanto isto não significa que o autor considere que este conceito seja apenas aplicável em idade escolar e em consequência do papel exercido pelas aprendizagens formais. O autor realça igualmente o papel do jogo da criança na medida em que este possibilita a criação de uma Zona de Desenvolvimento Próximo.

O autor Ricardo Baquero (1998) simplifica em três aspectos fundamentais o que há de comum entre a atividade de jogo e as situações escolares de aprendizagem: a presença de uma situação ou cenário imaginário; a presença de

regras de comportamento; e a definição social da situação. Porém, o autor esclarece que Vigotsky distingue no jogo a sua extensão.

Ainda que se possa comparar a relação brincadeira desenvolvimento à relação instrução-desenvolvimento, a brincadeira proporciona um campo muito mais amplo para as mudanças quanto a necessidades e consciência (VIGOTSKY In BAQUERO, 1998:103).

A característica espontânea do jogo não o torna uma atividade de vanguarda no desenvolvimento da criança, mas sim o duplo jogo que existe entre exercitar no plano imaginativo, capacidades de planejar, imaginar situações, representar papéis e situações quotidianas; o caráter social das situações lúdicas, os seus conteúdos, e a regra inerente à situação.

Sabendo que nem tudo que é lúdico na criança possibilita a criação de uma Zona de Desenvolvimento Próximo, da mesma forma que nem todo o ensino o possibilita, no jogo com caráter simbólico, as condições estabelecidas para que aquela se gere estão normalmente presentes, pois esta forma de jogo comporta uma situação imaginária e a sujeição a certas regras de conduta. No jogo simbólico, as regras são parte integrante, embora não tenham caráter sistemático e antecipatório como acontece nos jogos habitualmente designados e regrados. O agir dentro de um cenário imaginado faz com que a criança pondere as regularidades sucedâneas da representação de um papel específico segundo as regras da sua cultura. A criança ensaia em cenários lúdicos comportamentos e situações para as quais não está preparada na vida real, projeta-se nas atividades dos adultos, ensaiando atitudes, valores, hábitos, significados que estão muito aquém das suas possibilidades efetivas. Mesmo considerando que existe uma grande diferença entre o comportamento na vida real e o comportamento no jogo, a atuação no mundo imaginário cria uma Zona de Desenvolvimento Próximo composta de conceitos, ou processos em desenvolvimento. As interações requeridas no jogo possibilitam a internalização do real e promovem o desenvolvimento cognitivo.

É importante salientar que Vigotsky e Piaget divergiam totalmente na questão do jogo e cognição.

Na opinião de Jean Piaget (1975) no jogo prepondera a assimilação, ou seja, a criança assimila no jogo o que percebe da realidade às estruturas que já

construiu e neste sentido o jogo não é determinante nas modificações das estruturas. Para Vigotsky o jogo proporciona alteração das estruturas.

Finalmente importa salientar que existe outra idéia fundamental em Vigotsky (1999) relativamente ao jogo que se relaciona com o papel que o autor atribui à imaginação, um dos pontos em que, na opinião geral, a discrepância entre o autor e Piaget mais se acentua. Haverá dois tipos fundamentais de conduta humana que constituem a plasticidade do cérebro:

- Ação reprodutora, em estreita relação com a memória;
- Ação criadora e combinatória, em estreita relação com a imaginação.

O vínculo entre o jogo e o desenvolvimento cognitivo na criança deve também se procurar na relação entre o jogo e a atividade combinatória do cérebro, a essência da criatividade. Segundo o autor uma das questões mais importantes da psicologia e da pedagogia infantil diz respeito à criatividade das crianças, o seu desenvolvimento e a importância do trabalho criador para a evolução e maturação da criança.

Afirmando o que Vigotsky diz, os processos de criação são observáveis, sobretudo nos jogos da criança, porque no jogo a criança representa e produz muito mais do que aquilo que viu.

Todos conhecemos o grande papel que os jogos da criança desempenha a imitação; com muita freqüência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutam nos adultos, não obstante estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança (VIGOTSKY, 1999:12).

A concepção de transformação criadora é completamente diferente da idéia de Piaget sobre assimilação do real ao eu. Tanto em Vigotsky como em Piaget se fala numa transformação do real por exigência das necessidades da criança, mas enquanto que em Piaget (1975) a imaginação da criança não é mais do que atividade distorcível da realidade, em Vigotsky a criança cria (desenvolve o

comportamento combinatório) a partir do que conhece, das oportunidades do meio e em função das suas necessidades e preferências.

Conforme a visão de Vigotsky, o que a criança vê e escuta (impressões percebidas) constituem os primeiros pontos de apoio para a sua futura criação, ela acumula material com o qual depois estrutura a sua fantasia que progride num complexo processo de transformação em que joga a dissociação e a associação como principais componentes do processo. Toda a impressão representa um todo complexo composto por um conjunto de partes diferentes e a dissociação consiste na divisão dessas partes, das quais se destacam apenas algumas através de um processo de comparação entre elas. Para unir posteriormente os diferentes elementos o homem tem de romper com a relação natural em que os elementos foram percebidos.

Segundo Vigotsky (1999) a imaginação depende da experiência, das necessidades e dos interesses, assim como da capacidade combinatória e do exercício contido nessa atividade e não se pode reduzir a imaginação às necessidades e sentimentos do homem.

Um fazer pedagógico adequado, tanto do educador do regular, como do educador dos apoios educativos passará não apenas por deixar as crianças brincar, mas, sobretudo por ajudar as crianças a brincar e por brincar com as crianças, ou até mesmo por ensinar as crianças a brincar.

Segundo Jean Piaget (1998), ele acredita que o jogo é essencial na vida da criança. De início tem-se o jogo de exercício que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos.

Na considerada “primeira infância” (dos dois aos seis anos de idade) nota-se a ocorrência dos jogos simbólicos, que satisfazem a necessidade da criança de não somente relembrar o mentalmente o acontecido, mas de executar a representação.

Na fase posterior surgem os jogos de regras, que são transmitidos socialmente de criança para criança e por conseqüência vão aumentando de importância de acordo com o progresso de seu desenvolvimento social. Para Piaget,

o jogo é primordial para desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade.

O pouco valor que se dá ao movimento natural e espontâneo da criança em favor do conhecimento estruturado e formalizado ignora as dimensões educativas da brincadeira e do jogo como forma rica e poderosa de estimular a atividade construtiva da criança. É urgente e necessário que o professor procure ampliar cada vez mais as vivências da criança com o ambiente físico, com brinquedos, brincadeiras e com outras crianças.

A temática do jogo, compreendida sob a ótica do brinquedo e da criatividade, deverá encontrar maior espaço para ser entendido como educação, na medida em que os professores compreenderem melhor toda sua capacidade potencial de contribuir para com o desenvolvimento da criança.

Nas palavras de Airton Negrine (1994), é fundamental que os professores tenham conhecimento do saber que a criança construiu na interação com o ambiente familiar e sócio-cultural, para formular sua proposta pedagógica.

Quando a criança chega à escola, traz consigo toda uma pré-história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas através da atividade lúdica (NEGRINE, 1994:20).

Compreende-se, a partir dos parâmetros aqui expostos, que o professor deverá contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, possibilitando às manifestações corporais encontrarem significado pela característica lúdica presente na relação que as crianças mantêm com o mundo.

### **2.3. DEFINIÇÃO DE R.P.G.**

R.P.G. (Role playing game), pode significar: jogo de interpretação, ato de personificação, teatro de exercício de imaginação, entre outras conceituações. O R.P.G. não é necessariamente um vídeo game, jogo de tabuleiro ou cartas. É um exercício de imaginação embasado por uma narrativa, um conjunto de regras e uma história (criada pelos participantes ou não), no qual o desenvolvimento dos fatos é decidido conforme as ações ou decisões dos jogadores. A atividade deste

entretenimento pode durar uma única partida, um evento dividido em várias sessões (horas, dias ou meses diferentes) e até mesmo anos!

A indústria de jogos (digitais e convencionais), desvirtuou a forma original do jogo. Prova disso são os videogames, as cartas, algumas variações de mesa (ou tabuleiro) e a chamada ação ao vivo ou “Live action”. O formato clássico e original do R.P.G. é jogado numa mesa, contendo mapas, fichas de cada personagem atuante, dados de várias faces, miniaturas confeccionadas de chumbo ou papel para representar a figura de cada jogador, adereços de fantasias completas ou não, velas ou objetos ligados à ambientação da história, papel e lápis. O número de jogadores pode variar bastante, por exemplo, se for uma história ou aventura denominada “solo”, basta apenas um jogador (pois a história e as regras serão esclarecidas pelo livro (histórias editadas e comercializadas por editoras de R.P.G.)). Se envolver mais de uma pessoa (acima de dois participantes, com no máximo 10 (dez) jogadores, para o desenrolar da partida não ficar tumultuado ou lento demais), um dos participantes será o narrador da história, que comumente é chamado de D.M. (Dungeon Master – mestre da masmorra ou G.M. – Game Master – mestre do jogo - M.J.). Atualmente se usa a expressão “Mestre” para nomear o jogador que conduzirá o jogo, (o termo “Dungeon” em inglês significa masmorra pois os primeiros sistemas de R.P.G. eram ambientados nestes lugares (masmorras, calabouços, cavernas, etc.)). Resumindo: uma típica sessão de R.P.G. contém 05 (cinco) jogadores personificando cada um seu personagem, o mestre (jogador que conduz a história), uma mesa cheia de papéis como fichas de cada jogador, dados de várias faces, miniaturas (opcional), o escudo do mestre (espécie de biombo de papel ou cartolina que preserva os escritos e ações do mestre ante os demais jogadores).

Além do mestre e dos jogadores, existe uma classe de jogador imaginário, denominado personagem não-jogador (N.P.C.s), interpretado pelo mestre do jogo e que irá interagir (pela figura do mestre) com os demais jogadores, podendo ser ele um aliado, inimigo ou personagem neutro na trama.

Em relação à ambientação das histórias ou narrativas, elas podem ser reais (períodos da história da humanidade, fatos e locais históricos, cotidiano, rua, cidade, estado, país nativo ou estrangeiro), ficcionais (mundos imaginários com elementos envolvendo fantasia, ficção científica, horror, terror, desenhos animados ou lendas folclóricas) ou uma mescla da realidade com a fantasia.

Os sistemas de R.P.G. (são dezenas, dependendo do autor do sistema, contendo valores, tabelas e classificações mediante a rolagem de dados ou a decisão ponderada do mestre), servem para evitar injustiças e ações absurdas dentro do jogo. Um bom exemplo disso numa sessão é o velho dilema de “quem fez isso ou aquilo primeiro” ou “será que ele conseguiu saltar o grande buraco?”. Os dados e as tabelas de valores decidem isso. Exemplo: fulano diz que irá arremessar uma pedra em direção a uma onça-pintada furiosa. Como se trata de um feito arriscado e que exige certa dose de sorte e precisão por parte do jogador que irá tentar a proeza, o mestre consulta sua tabela (confeccionada por ele ou pronta, com valores sobre distância e alvo e o grau de dificuldade no resultado da rolagem). O mestre determina: você tem 02 (duas) chances em 06 (seis) – d6 - de acertar o animal. O mestre (nesta situação) rola o dado. Se o resultado da rolagem for 01 (um) ou 02 (dois), o arremesso foi bem sucedido e a onça-pintada foi ferida. Se o valor for acima de 02 (dois), a pedra não atingiu o animal e o jogador está encrencado. E assim, o jogo se desenvolve, com cada personagem (indiferente da natureza), tendo seu “turno” de ação do jogo.

Existe também uma variação em consequência da influência dos R.P.G.s, chamada cartas colecionáveis. As cartas (ou “cards” – nome popular) possuem regras bastante semelhantes a um carteadado comum (para quem não conhece), mas na verdade o jogo ilustra uma batalha entre magos, bruxos ou feiticeiros (sem o menor traço de apologia ou uso real de ocultismo), cada um dispondo de magias, criaturas e manipulando forças naturais ou sobrenaturais para sobrepujar um ao outro. Geralmente é jogado em dupla (apenas dois jogadores). Os temas dentro das cartas colecionáveis são variados e ambientados em filmes, fantasia, ficção científica, desenhos animados da cultura oriental, etc.

#### **2.4. USOS PEDAGÓGICOS PARA O R.P.G.**

Seria difícil levar os alunos para o deserto do Saara na África ou para as ruínas astecas no México. Viajar com eles para o passado então, seria impossível. Mas numa sala de aula onde o professor sabe contar histórias e propor desafios aos alunos tudo isso se torna viável – e útil ao aprendizado. O Ministério da Educação já entrou no mundo do R.P.G. e distribuiu às escolas da rede pública, no

início de 2004, aproximadamente cerca de quatrocentos mil kits contendo material completo para uma aventura.

O R.P.G. estimula um raciocínio universal, muito importante para os dias de hoje. Ele não se contenta apenas com o que é, procurando sempre ter em mente o que pode ser. Ele deixa para trás o raciocínio linear da maioria dos jogos para assimilar um raciocínio totalitarista que tenta agrupar ao mesmo tempo o cenário onde se encontra; os acontecimentos passados; as pessoas a sua volta, suas ações e intenções; os possíveis desdobramentos de cada um desses elementos; e as conseqüências das suas ações e das de seus companheiros.

Além disso, o R.P.G. é um jogo que estimula a ação em conjunto, a colaboração entre os jogadores, ao invés da competição. Tanto é que o único jogo autorizado pela N.A.S.A. para fazer parte da sonda tripulada a Marte é o R.P.G. Até o clássico e respeitável xadrez foi rejeitado, pois já provocou problemas em outras missões tripuladas, como forte antagonismo e comportamento competitivo e obsessivo. Estamos num mundo cada vez mais opressivo, onde tudo é mais fácil, mas as exigências são maiores. Há uma contradição social, pois o meio estimula o individualismo enquanto a melhor maneira de viver nele é a cooperação.

O R.P.G. funciona, então, como ferramenta para preparar o jovem a interagir na sociedade, tanto profissional quanto socialmente. Algumas empresas já utilizam o R.P.G. para treinamento de pessoal (R.P.G. empresarial), uma vez que a premissa básica do jogo é a simulação da realidade. Além disso, através do jogo, é possível resgatar valores morais e éticos que andam um pouco esquecidos.

Estímulo do raciocínio, cooperação e interação, além do auxílio a um desenvolvimento mental e social sadios, é o que o R.P.G. pode fornecer à educação. Sugestões de uso pedagógico:

#### **2.4.1 R.P.G. como atividade extracurricular**

Formando uma equipe de R.P.G. pedagógico (professores capacitados para tal) independente das escolas. Essa equipe é formada por um grupo responsável em elaborar as sessões de jogo, escrever as aventuras, e responsável em formar o grupo de mestres que aplicam os jogos nas escolas.

Essas sessões são elaboradas com a orientação dos professores, que especificam que elementos devem ser abordados nas sessões de jogo. Trata-se de uma aventura diferente para cada matéria e para cada série. Obviamente, o professor deve estar de acordo com a utilização do R.P.G. como complemento curricular e opção pelo uso dessa ferramenta.

As sessões não são feitas durante o período de aula, mas num horário alternativo (turno contrário), como uma atividade recreativa, extraclasse. Também deve ser evitada a obrigatoriedade da participação dos alunos. Ela deve ser estimulada pelo professor, até mesmo incentivada, mas nunca obrigada.

#### **2.4.2 Professor como mestre de aventuras inicialmente**

Caso haja interesse por parte dos professores, eles mesmos podem mestrar as aventuras para seus alunos. Assim, é dado um pequeno curso para prepará-los para essa missão. Neste caso, caberia ao professor decidir qual a melhor ocasião para realizar a sua sessão: se dentro do horário de aula ou não. De qualquer forma, recomenda-se a forma extraclasse, a não ser que seja um grupo pequeno de alunos bastante interessados. Os próprios alunos podem auxiliá-lo na tarefa de mestrar.

#### **2.4.3 Equipe de professores “mestres” ou narradores**

É feita uma palestra e a apresentação do projeto em uma escola. O professor de História e demais ciências se interessa e quer utilizá-lo como complemento da sua aula. Ele conta à equipe que no primeiro bimestre (ou mesmo um semestre) ele vai falar sobre o Brasil Republicano (Republica Velha). O ideal é que essa apresentação seja feita no final do ano letivo, ou antes, de seu início, para que a equipe possa elaborar as aventuras durante o período de férias.

Após ouvir o professor, a equipe parte para pesquisar tudo sobre a época, elaborando um pequeno dossiê sobre o assunto. O passo seguinte é a criação da aventura, com certeza a parte mais difícil (depois de discutir junto aos professores). Tudo deve ser levado em conta: a forma como as informações desejadas são passadas, a qualidade da narrativa, o enredo, se as crianças vão

gostar, etc. O resultado final é apresentado ao professor (ou mesmo durante o processo).

Com a aventura pronta, o próximo passo é a formação da equipe de mestres. Pode ser até mesmo a mesma equipe. O número de mestres varia diretamente com a quantidade de alunos. Não se trata de números obrigatórios, mas de um mínimo e máximo ideais para o melhor desempenho do mestre e jogadores. No caso, o número pode ser de até 10 (dez) alunos por grupo.

Esses grupos podem ser totalmente independentes, podem estar agindo na mesma história, mas em situações diferentes, ou todos ao mesmo tempo, havendo um mestre coordenando os mestres dos diferentes grupos. Isso pode depender da matéria, da história ou dos próprios alunos. A duração da aventura também dependerá desses elementos, como também da vontade do professor. Pode ser uma única sessão, uma aventura que se estenda por um, dois, quatro meses, ou até mesmo por todo o ano letivo.

O trabalho é dividido, basicamente, em 03 (três) etapas: criação, período intermediário e aplicabilidade.

- **Criação:**

Tempo necessário para se pesquisar o assunto desejado e desenvolver o roteiro da aventura.

- **Período intermediário:**

Familiarização dos mestres de jogo com a aventura e o sistema de R.P.G. que será utilizado.

- **Aplicabilidade:**

Realização da aventura através de sessões de jogo, feitas por um grupo de mestres de jogo.

#### **2.4.4 Livros jogos**

O livro interativo é uma introdução ao R.P.G., onde o leitor joga sozinho. O livro conta uma história onde, a cada momento, o leitor decide o destino do personagem principal. Isso permite ao leitor realmente se colocar na pele do personagem. O jogador pode deparar-se com até 10 (dez) finais diferentes (em média).

Esses livros são de grande aceitação entre os pré-adolescentes, através de histórias de ficção científica, terror ou fantasia. Mas essas histórias também poderiam ter um forte conteúdo pedagógico. Através de uma aventura, o aluno poderia passar por diversas situações (históricas, científicas ou mesmo éticas) que facilitariam o seu aprendizado através da vivência do personagem.

O livro interativo (ou livro jogo), apesar de não ser tão abrangente e profundo quanto o R.P.G., permite um bom alcance e exige menos recursos e esforço. Através de uma publicação em formato barato, ou mesmo um livro, poderia chegar facilmente a milhares de alunos. Já o R.P.G. exige um processo mais artesanal e maior dedicação por parte do professor ou da equipe.

#### **2.5 R.P.G. EM VIDEOGAMES**

O R.P.G. eletrônico é uma aventura conduzida via e-mail ou por jogos de videogame comercializados (importância secundária). Os alunos, agrupados nos terminais de computador da escola, recebem uma mensagem inicial. Eles escolhem seus personagens (um personagem para cada terminal), lêem a introdução da história e se deparam com o primeiro problema apresentado pelo Mestre do jogo. Eles enviam a resposta descrevendo suas ações e assim se segue até o final da história.

A vantagem deste método é que um único mestre pode atingir um número maior de alunos. No caso de uma rede de escolas, pode englobar todos os alunos de uma determinada série ao mesmo tempo. A principal diferença é que se trata de uma troca de mensagens por aula, o que faz uma aventura durar de acordo com o planejamento do professor da disciplina.

## 2.6 ORIGEM DO R.P.G.

Em registros oficiais o Role playing game ou R.P.G. (jogo de representação) surgiu no ano de 1974. O primeiro lançamento foi o jogo, Dungeons & Dragons (D&D), idealizado pela empresa T.S.R. (Tactical Studies Rules) dos Estados Unidos da América.

## 2.7 DUNGEONS & DRAGONS

D&D foi criado como um jogo de estratégia avançada de fantasia por Gary Gygax e Dave Arneson na década de 70 (setenta) e acabou por dar origem a todo o conceito de R.P.G. (jogo de interpretação). Dungeons & Dragons significa “Masmorras & Dragões” e tem como tema a fantasia medieval, o gênero também conhecido como espada-e-magia. Esse tema é inspirado nos contos de fadas e mitologia do norte do continente europeu, nos quais se baseia também a obra de J. R. R. Tolkien (John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973), Lingüista inglês autor da obra “O Senhor dos Anéis”), que certamente exerceu forte influência sobre D&D. D&D, por sua vez, influenciou uma vasta gama de outros jogos (principalmente eletrônicos) e rendeu até um desenho animado de mesmo nome, conhecido no Brasil como Caverna do Dragão. Ao longo das décadas, o sistema tem se aperfeiçoado sem parar. Pela sua editora T.S.R. (Tactical Studies Rules), Gary Gygax lançou D&D, AD&D (Advanced D&D) e AD&D 2<sup>a</sup>. edição, sem falar de toneladas de livros de suplementos contendo lista de monstros, cenários de campanha, magias, itens mágicos, etc.

No fim da década de 90 (noventa), a T.S.R. foi comprada pela empresa Wizards of the Coast, editora do bem-sucedido jogo de cartas colecionáveis Magic: The Gathering. No ano de 2000, esta empresa lançou D&D3, que teve o sistema de regras do D&D completamente reformulado.

No início, o D&D, ou Dungeons & Dragons como é conhecido no Brasil, era um simples complemento para um outro jogo de peças de miniatura chamado “Chainmail” (cota de malha literalmente), mas terminou dando origem a um jogo totalmente diferente e inovador. Este primeiro jogo era extremamente simples

comparado aos jogos de R.P.G. da atualidade e tinha uma origem marcada por jogos de guerra. Isto sempre levou muito a crer que o jogo de representação e não apenas de matar e conquistar demorou a surgir.

Gygax e Arneson começaram o R.P.G. em virtude de que estariam jogando um "wargame" (jogo de batalha entre miniaturas) e um dos dois disse ter construído uma fortaleza indestrutível, assim o adversário disse que três dos seus melhores guerreiros foram enviados para entrar nos esgotos da fortaleza, assim começou a interpretação individual e os conflitos de personagens e não apenas de exércitos.

Praticamente junto com o D&D foi lançado outro jogo mais complexo, que já mostrava um outro tipo de abordagem para o R.P.G.: "Empire of Petal Throne" foi lançado também pela T.S.R. em 1975, teve pouco sucesso de vendas, porém fazia uma nova abordagem, passava das lendas medievais para novas criaturas de raças inspiradas em lendas astecas, egípcias e de povos da antiguidade, foi criada até uma nova língua para os jogadores se comunicarem com aquelas raças. Mesmo as regras sendo praticamente iguais ao D&D, o jogo tinha uma abordagem totalmente diferente. Isso só viria reforçar a tese que o R.P.G. poderia ser tanto um jogo divertido para adolescentes, como uma grande representação elaborada que poderia abordar as mais diversas experiências.

O jogo confirmava seu sucesso com o lançamento do AD&D (Advanced Dungeons & Dragons) e surgiam novos gêneros alternativos para o R.P.G. como:

- O Sistema Champions, criando um gênero e trazendo uma forma de pontuação para os personagens como super heróis, além dos atributos, das vantagens e desvantagens o que tornava o jogo mais tridimensional e interessante;
- O Sistema Storyteller (Vampiro, Lobisomem, Mago, etc) ambientado num clima de horror e sociedades decadentes;
- Cyberpunk, nos anos 80 (oitenta) com a temática de um mundo exageradamente industrializado e tecnológico;
- Ficção Científica, baseados em uma literatura já existente como o Star Wars ou totalmente inovadores como o Traveller.

Logo após, foi criado um sistema genérico de regras, e este teve o nome de G.U.R.P.S. Este sistema genérico de R.P.G. veio com toda uma diversificação onde os G.M.s (Game master) poderiam usar um sistema que permitisse que o jogador mesmo com vários gêneros de personagens e mundos, pudesse jogá-los com apenas uma regra. Entre o final dos anos 80 (oitenta) e no início dos 90 surgiram jogos para todos os estilos e gostos (militares, antiguidades, etc.) e hoje existem milhares de jogos publicados em todo o mundo. Uma seção de jogo é a construção e representação de uma história. Há um roteiro básico que é conhecido apenas pelo mestre do jogo. Além de representar personagens, o mestre ainda tem um conhecimento mais profundo das regras do jogo e deve usá-lo para manter a história coerente.

O roteiro básico é formado de encontros entre os personagens dos jogadores e os personagens do mestre (N.P.C.s) em cenários diversos. Como os encontros vão se realizar ao longo da aventura vai depender do que os jogadores decidirem para seus personagens. Assim como na vida real, toda ação tem suas conseqüências.

Além disso, a autonomia dos jogadores para decidir sobre os caminhos que seus personagens irão seguir não é total, visto que os jogadores têm características físicas e psicológicas que existem para serem representadas, mesmo que fazê-lo não pareça o mais prático a se fazer no momento. De acordo com os valores dos grupos de R.P.G. a única figura da mesa de jogo que tem autonomia para agir contra as regras usuais do jogo é o mestre. Todavia fazê-lo sem um bom motivo é um comportamento antiético. Um bom motivo para agir dessa forma é evitar que algum personagem seja retirado da aventura logo no seu princípio. Uma intervenção desse tipo deve ser bastante discreta, pois o jogador não deve perceber que está sendo manipulado.

Depois que o jogador interpreta a situação em que seu personagem está ele toma uma decisão baseada nas características do personagem. Pode-se dizer que as atitudes envolvidas nesta decisão são do jogador. Passado o momento da decisão é hora de rolar os dados. Os dados existem para "ajustar" aquilo que o jogador decidiu fazer na situação em que está. Se este se dispõe a levantar uma pedra de 100 (cem) quilos, então ele está pondo sua força à prova. Um personagem forte teria menos dificuldades em realizar essa ação do que um não tão forte. Ou ainda, dependendo do resultado dos dados, o jogador poderia sofrer um mau jeito

na coluna e nem tirar a pedra do lugar, mesmo sendo um homem muito forte. Há no R.P.G. uma busca incessante por emoção, e o imprevisível é uma das principais formas de consegui-la. Após o resultado dos dados a ação se realiza, porém o resultado dessa ação pode ser influenciado pela interferência concreta do meio. Entende-se por meio não só o natural ou o inanimado, mas também os outros envolvidos.

## 2.8 R.P.G. NO BRASIL

No Brasil o R.P.G. também chegou com força, o primeiro jogo nacional foi o Tagmar, lançado no início dos anos 90 (noventa). Com uma ambientação inspirada nos livros de J.R.R Tolkien foi acusado injustamente de ser baseado no D&D, mas na verdade era um sistema bem diferente. O jogo chegou a fazer sucesso, mas a editora do sistema fechou no fim dos anos 90 (noventa). Ele ainda pode ser encontrado em livrarias especializadas e é um marco de pioneirismo no R.P.G. brasileiro. Outros sistemas criados no Brasil foram:

- O Desafio dos Bandeirantes: o primeiro R.P.G. com temática baseada na história e folclore brasileiro;
- Millenia: ficção científica (da mesma editora de Tagmar);
- Invasão: arquivos secretos do governo com história brasileira;
- Trevas: magia e terror moderno;
- Arkanun: horror medieval;
- Defensores de Tóquio: sátira sobre super-heróis japoneses;
- Demos corps: espionagem.

Além deles existem outros sistemas e ambientações de R.P.G.s de menor expressão como Mulheres machonas armadas até os dentes, T.W.E.R.P.S., A era do caos, Zip, Esc, Nexus D6, Tormenta, Dominação (ficção científica), etc. Todos estes sistemas e temáticas são brasileiros.

## 2.9 POLÊMICA SOBRE O R.P.G.

Persiste no imaginário dos leigos influenciados pela Mídia tendenciosa e de pessoas com fortes e fanáticas tendências religiosas, no entanto, o medo de

que o R.P.G. envolve ocultismo ou magia negra na prática e que invadam perigosamente a realidade.

Recentemente no Distrito Federal (cidade satélite do Gama), ocorreu um crime entre jogadores de R.P.G. puramente por disputa sobre quem mestraria uma aventura. Um dos jogadores, aparentemente desligado do grupo em que estava mestrando a narrativa, por vingança pessoal, matou o mestre substituto com uma arma de fogo. A polícia local e os pais da vítima logo caíram no condicionado erro de culpar o jogo e não a conduta desequilibrada dos envolvidos.

Em um caso também recente, ocorrido em maio de 2004, os acusados pela morte de três pessoas no Espírito Santo alegaram ter agido devido a uma aposta perdida durante uma partida de R.P.G.

Em 2001, as investigações sobre a morte brutal de uma jovem de 18 (dezoito) anos em Ouro Preto (M.G.) indicaram que ela participava de um jogo. Em 2000, na cidade de Teresópolis (R.J.), duas garotas de 14 (quatorze) e 17 (dezessete) anos foram estupradas, torturadas e estranguladas com um intervalo de seis dias entre os crimes. A mãe de uma delas logo culpou o jogo pelas atrocidades.

Crimes com suspeita de envolvimento do R.P.G. fazem surgir questionamentos sobre a influência das características dos personagens imaginários na vida real dos jogadores.

A psicóloga do Núcleo de Pesquisas em Psicologia e Informática da P.U.C. -S. P., Ivelise Fortim, diz que enquanto a representação é feita no jogo, ótimo. Mas, se acabou a sessão e o jovem continua representando na vida real, é problemático.

Fortim alerta, no entanto, que não há como culpar o R.P.G. diretamente pelas tragédias, e que é preciso levar em conta a pré-disposição dos jogadores para determinadas atitudes. Nesses casos de perfis psicológicos problemáticos, ela acredita que o jogo pode fazer com que eles confundam a narrativa com a própria vida e passem a representar o personagem no cotidiano.

“É como uma faca que serve para cortar o pão, mas que pode servir como uma arma para matar alguém. Todo mundo tem faca em casa, mas nem por isso são todos assassinos”, compara a psicóloga (ibidem).

Fortim diz que não dá para saber facilmente qual o jovem predisposto a ser influenciado negativamente por R.P.G. ou qualquer outro tipo de entretenimento. Ela acrescenta que se a família já sabe que o jovem tem problemas, realmente não é adequado que se jogue muito, tem que ser uma coisa supervisionada pelos responsáveis.

Maria Elci Spaccaquerche, psicóloga e pesquisadora de mitos e contos de fadas, também da P.U.C. -S. P., afirma que há características que podem ampliar problemas psíquicos pré-existentes num jovem, como a confusão de um mito com a realidade. A responsabilidade, no entanto, não é exclusiva do R.P.G.

Segundo ela a mídia detona uma série de patologias nas pessoas. Não é questão de censura, mas o que se vê na TV são pessoas se matando ou na cama, o que claramente também pode deflagrar comportamentos negativos.

## **2.10 MAU USO ENVOLVENDO SUPOSTAMENTE A PRÁTICA DO R.P.G.**

Na década posterior a criação dos jogos de interpretação, tal jogo passou por um período negro na América do norte. Vários jovens na faixa etária dos 12 (doze) aos 21 (vinte e um) anos de idade cometeram suicídio ou homicídio no período de 1981 a 1988 (segundo fontes jornalísticas). Na década seguinte em virtude de tais ocorrências, vários estados da federação norte-americana proibiram a comercialização de material sobre R.P.G. Todos os casos levavam a crer pelo ponto de vista dos leigos, que o R.P.G. era o vilão da situação. Felizmente não foi e nem é bem assim. O R.P.G. segundo psicoterapeutas, psicólogos, psiquiatras e pedagogos norte-americanos (mesmo parecer de profissionais das respectivas áreas médicas e educacionais no Brasil), o jogo é sempre o bode expiatório e apenas um instrumento de entreter mal utilizado para ações auto-destrutivas ou criminosas. Existe um problema de ordem emocional ou patológica com o indivíduo, sendo o jogo meramente um instrumento mal utilizado para fins ruins. Se tudo que incitasse a

imaginação e emoções fosse nocivo, jamais um indivíduo poderia ter contato com filmes, novelas, livros de ficção, festas, brinquedos, etc. Em virtude da falta de informação e utilização da mídia tendenciosa em detrimento do R.P.G., muitos criadores como o autor de R.P.G. canadense Mark Rein Hagen colocam avisos (como um aviso de isenção de responsabilidade) em suas publicações sobre o jogo para resguardar-se de situações injustamente culposas.

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 (HAGEN, 1994:01).

### 3. ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS

#### 3.1. APLICANDO UM SISTEMA DE R.P.G. EM SALA DE AULA

##### J.A.C.

##### (Jogo de Aventura e Conhecimento)

O sistema de R.P.G. chamado J.A.C. foi desenvolvido exclusivamente para esta pesquisa. Ele possui regras simples, uma dinâmica prática de jogo e uma ficha de personagem bastante amigável e fácil de entender visualmente falando.

Basicamente ele funciona da seguinte maneira:

A ficha do personagem ou jogador:

Aluno (a)/ Jogador:		Nome do personagem:		
ESPERTEZA	PONTOS	EQUIPAMENTOS	FOTO/DESENHO	
				<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div>
SAÚDE				
REMEDIIO				

Os valores para o campo ESPERTEZA são definidos da seguinte forma: role um dado de 06 (seis) lados e some mais 06 (seis) ao resultado. Os valores para o campo SAÚDE são definidos da seguinte forma: role dois dados de 06(seis) lados e some 12 (doze) ao resultado. O campo REMEDIIO serve para recuperar pontos de SAÚDE do personagem. Ele começa com 10 (dez) bolinhas. Cada bolinha recupera 02 (dois) pontos de SAÚDE. O campo EQUIPAMENTO pode variar nos itens, pois depende da ambientação do jogo. Geralmente os itens são cordas, mochilas, velas, fósforos, lampiões, facões, painéis, porretes, pás, garrafas com água, alicates, dinheiro, tesouros, etc. O campo FOTO/DESENHO é a

representação ilustrada que o jogador pode fazer do seu personagem (podendo ser feito a mão ou uma foto qualquer colada).

### Interação

As ações dos personagens funcionam da seguinte forma: rola-se um dado de 06(seis) lados. Se cair qualquer numero par (02, 04 ou 06) o personagem terá sucesso em qualquer ação (saltar, reagir primeiro numa luta, escapar, etc.). Se cair qualquer numero impar (01, 03 ou 05) o personagem é azarado em qualquer situação. Em caso de azar, o personagem deve rolar novamente o dado para subtrair de sua SAÚDE os pontos pelo dano (no caso de combate mal sucedido ou acidentes). Rola-se o dado também para ações que requeiram sucesso ou fracasso como abrir uma porta ou arremessar uma pedra em determinado alvo.

Sugestões de textos a serem utilizados com o sistema J.A.C.:

- Fábulas (Ex.: O leão e o rato, A formiga, etc.);
- Histórias Clássicas (Ex.: Chapeuzinho vermelho, Branca de neve, etc.);
- Revistas em quadrinho (Ex.: Turma da Mônica, O Menino maluquinho, etc.);
- Folclore Brasileiro (Ex.: O Curupira, Saci Pererê, etc.);
- Contos Bíblicos (Ex.: Êxodo hebreu, Daniel na cova dos leões, etc.).

Utilizando o sistema J.A.C. (Jogo de Aventura e Conhecimento) seguiram-se os seguintes passos:

- Apresentação e explicação do sistema J.A.C. para as crianças;
- Divisão da turma em grupos de 05 (cinco) alunos totalizando 20 (vinte) alunos participantes (04 - quatro personagens);
- Confecção das fichas dos personagens da história a ser aplicada;
- Leitura tradicional da história para fins de contextualização da criança como pré-ambientação;
- Leitura da narrativa novamente, mas agora os 04 (quatro) grupos de alunos (ou quatro personagens), conforme a história

prossegue, são levados pelo professor a questionar cada etapa ou situação para fins de resolução e interferência direta no fato;

- Conforme a criatividade dos alunos nas ações e resultados da rolagem de dados, a história vai se construindo (dentro da ambientação proposta), podendo ser interrompida para fins de intervalo (se for demasiadamente grande) a única sessão de jogo ou várias.

## **3.2. UNIDADES DE ENSINO**

### **3.2.1. Centro de Ensino Fundamental Vargem Bonita**

O C.E.F.V.B. (Centro de Ensino Fundamental Vargem Bonita), fica localizado em zona rural (núcleo hortícola) de mesmo nome. Inserido geograficamente entre a Quadra 17 (dezessete) do S.M.P.W. (Setor de Mansões ParkWay) e a Fazenda Água Limpa (mantida pela Universidade de Brasília). Pertence a D.R.E. (Diretoria Regional de Ensino) do Núcleo Bandeirante – S.E.D.F.

O estabelecimento atende a comunidade local (clientela rural) em três turnos, onde oferece o Ensino Fundamental 01 (um), 02 (dois), pré-escolar e supletivo no período noturno (fases 01, 02 e 03). O perfil básico dos alunos consiste em filhos de trabalhadores rurais (produtores de hortifrutigranjeiros), empregados domésticos, caseiros e pequenos comerciantes.

### **3.2.2. Escola Classe 12 do Gama**

A Escola Classe 12 do Gama localizada na cidade satélite do Gama (D.F.) situada na Quadra 02 (dois) Área Especial 01 (um) - Setor Norte do Gama pertence à Diretoria Regional de Ensino do Gama (D.R.E.) – S.E.D.F.

A clientela formada pela comunidade local é composta por alunos de baixo poder aquisitivo, atendendo nos turnos matutino e vespertino, alunos da 1ª (primeira) a 4ª (quarta) série, incluindo aí algumas turmas exclusivas e inclusivas de alunos com necessidades especiais.

#### **4. ORGANIZAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS**

**(Folclore Brasileiro – O Curupira – Domínio Público)**

**C.E.F.V.B. (Centro de Ensino Fundamental Vargem Bonita)**

**Professor Luíz E. de Araújo - Professora Regente - Elízia F. do Nascimento**

A narrativa foi aplicada com alunos de 3ª (terceira) série, Turma “B”, professora regente Elízia F. do Nascimento. Os alunos pertencem à faixa etária dos 09 (nove) aos 12 (doze) anos de idade. Foram trabalhadas duas formas de narrativa: livros jogos e narrativa convencional dentro do sistema de R.P.G. desenvolvido pelos autores da pesquisa. Ambas as formas trabalharam com a temática folclórica da figura do Curupira (Domínio da cultura indígena brasileira). No emprego dos livros jogos, como era de se esperar, cada aluno surpreendeu-se de uma maneira diferente, pois na aventura solo dois jogadores não tomam o mesmo caminho. Os relatos dos alunos após o término desta atividade foram os mais diversos possíveis: encanto, perplexidade, vontade de jogar novamente e algumas frustrações, pelo fato de alguns jogadores não terem atingido um final mais surpreendente.

No segundo jogo (utilizando o sistema de R.P.G. pedagógico – J.A.C.), a organização foi da seguinte forma: 04 (quatro) grupos de 04 (quatro) alunos representaram uma personagem todas ambientadas no Brasil interiorano (onde a figura do Curupira segundo lendas, possui um maior índice de aparições). Os personagens foram: um índio, uma cabocla, dois caçadores de lendas e o próprio Curupira (personagem não jogador representado pela figura do professor ou mestre da narrativa). Devido a um maior número de possibilidades como operacionalização e resolução de situações problema em grupo, notou-se um maior interesse por parte dos jogadores. Vale comentar também que as situações durante o jogo foram as mais diversas possíveis, pois envolveram situações de negociação, perigo, confronto e descobertas. A aventura foi planejada inicialmente para um encontro. Porém, a história deixou situações inconclusivas e a segunda parte da narrativa ficou para um segundo momento (para a tristeza dos alunos que ficaram ávidos por continuar). Vale lembrar que o R.P.G. como instrumento possibilitador das mais diversas ações, o sistema de regras utilizado normatizou atitudes extravagantes por parte das crianças.

**(Histórias Clássicas – Chapeuzinho Vermelho – Irmãos Grimm)**

**Escola Classe 12 do Gama**

**Professor Marcos R. da Fonseca Silva - Professora Regente – Marta Maria**

A experiência foi aplicada com alunos da 4ª (quarta) série, Turma “C”, professora regente Marta Maria. A turma é formada por alunos na faixa etária dos 09 (nove) aos 12 (doze) anos de idade. Foram selecionados dois grupos de 05 (cinco) alunos com quem foi desenvolvida uma atividade usando a temática das histórias clássicas, reapresentando aos alunos a história do Chapeuzinho Vermelho (Irmãos Grimm). Após seguir os passos conforme o planejamento de aula, a narrativa seguiu seu curso conforme o roteiro original, mas com algumas variações de situação, ora hilárias, ora dramáticas. O final foi quase que totalmente reformulado, sendo os alunos responsáveis por de tais mudanças. Um roteiro básico de cenas indispensáveis à condução da história, elaborado pelos próprios alunos, serviu de norte para a criação de situações em que os alunos pudessem interferir e recriar a trama da história assumindo os riscos e consequências das situações sugeridas por eles. O enredo, como sempre, foi mantido, ou seja, a forma como Chapeuzinho chega à casa da Vovó (mas por vias alternativas), as dificuldades encontradas pelo caminho e outras situações sugeridas ou criadas pelos alunos.

A consciência ecológica (no tocante ao que fazer com o Lobo mau e a atitude do caçador frente à figura do Lobo), foi ressaltada de maneira positiva graças às imprevisibilidades do R.P.G. O grande diferencial é que os alunos “vestiram” seus personagens, pois sabendo que poderiam interferir no curso da história, eles ficaram muito mais empolgados com a atividade.

O uso do R.P.G. na literatura foi um momento riquíssimo em que os alunos puderam manifestar seus maiores desejos e frustrações ora existentes quando da narração de histórias, ora interagindo e questionando dentro do universo dos contos apresentados. É claro notar comentários do tipo: “mas se ele não encontrasse tal objeto?”, “porque ele não foi por ali?”, “porque ele chegou primeiro que eu?”, “como ele conseguiu fazer isso se o personagem dele é mais fraco que o meu?”, “porque eu errei aquele golpe?”. A proposta aqui colocada foi amparada pelo sistema de regras criadas, e permitiu de forma organizada e prazerosa dar asas à imaginação infantil, uma vez em que o aluno incorpora o personagem (fato comum

na infância) e pode dessa forma agir e contribuir para o desenrolar da narrativa. Isso faz com que a criança encarar o hábito da leitura de uma forma positivamente diferenciada, a leitura deixa de ser uma prática meramente passiva e ineficaz para uma atividade agradável e lúdica, o que potencialmente evidencia que a prática dos jogos de interpretação são células embrionárias de novos leitores.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização do RPG na Literatura pauta-se principalmente na questão de que as histórias por si só são como notícias já contadas. A forma como ela será mostrada ou mesmo o rumo que ela possa tomar, torna-se algo de fato fascinante, diversas histórias existentes não representam na verdade nada de novo e em alguns momentos pode-se prever o final tal a sua “lógica” causal, o que pode e deve distinguir uma história contada (ou criada) a luz do R.P.G. São os caminhos por onde a história deve trilhar e que fatalmente será algo sempre inédito, face às inúmeras possibilidades que se abrem quando se vê dessa forma a literatura. Assim como no estudo da História em que não se pode ater-se a fatos como datas ou nomes, o uso do R.P.G. desperta e abre um leque enorme de opções para a visão de histórias literárias, que passam a ser de interesse muito mais pelo desenrolar da história que pela consequência em si dos fatos que se seguem. O R.P.G. na literatura surge como forma de atender uma necessidade natural do ser humano em fantasiar é comum ao se ver ouvir uma história, assistir um filme, presenciar um fato ou supor que algo poderia ter sido feito ou acontecido diferente. O R.P.G. então se coloca como um mecanismo claro para atender essa necessidade, solicitação essa que quando trabalhada aumenta a capacidade de assimilação dos alunos e o interesse pela leitura.

Ao trabalhar uma história de forma interativa deve-se notar claramente a diferença entre o enredo e a trama. Por exemplo, na maioria das fábulas existem um confronto entre forças positivas e negativas, o certo e o errado, crueldade e piedade, amor e ódio, atitudes generosas e comportamentos indiferentes, delicadeza e brutalidade; o que as diferencia é a forma como são tratadas, portanto a sua trama, no uso do R.P.G. é constantemente testada. Nesse sentido o professor enquanto narrador, durante as atividades, deve se ater a esses pontos cruciais sob pena de se perder durante a história e não conduzi-la a um final com um mínimo de coerência, assim como entender sua importância enquanto narrador da história.

O uso do R.P.G. como nova forma de prática de leitura, criou grande entusiasmo nas turmas onde foi aplicado e possibilitou uma nova via de atração pela literatura infanto juvenil. Porém, notou-se uma maior aceitação pela modalidade mais sociável, no caso, o jogo em sua forma tradicional (onde vários jogadores participam de uma mesma aventura ou narrativa). Interagindo entre si, os alunos mostraram

maior entusiasmo e participação nas histórias. Os livros jogos também despertaram um grande interesse nas crianças, mas devido ao fator possibilidades ser reduzido e o “Modus Operandi” ser semelhante a uma atividade escolar como a pesquisa ou leitura de um livro, não foi possível vislumbrar tamanha empolgação em comparação ao formato clássico dos Role playing games. As observações feitas não fornecem subsídios para uma constatação definitiva sobre a integral eficácia do R.P.G., devido a fatores como faixa etária, ambiente escolar, pouca experiência tanto docente quanto discente, temáticas ou ambientações, recursos materiais, entre outras variantes. O que se pode afirmar da experiência, é que, visivelmente, o interesse pelo hábito de ler se condicionado a prática constante do jogo como um rico recurso pedagógico alternativo (dentro de condições ainda mais propícias ao uso da imaginação), possui grande potencial de fomento ao hábito da leitura, mesmo em comunidades escolares precárias em recursos literários e capacitação docente.

Devido aos questionamentos acerca da natureza do jogo (prós e contras), ainda é tímida e receosa a iniciativa dos professores das séries iniciais em utilizá-lo como recurso pedagógico em sala de aula. A questão do repúdio e ignorância ao novo é notória na natureza humana (na educação não seria diferente). O processo segue sempre as mesmas etapas: descrença, agressão, proibição, reconsideração, adaptação a uma nova ordem sócio-econômica, empregabilidade e consagração. É visível nos documentos anexados a esta pesquisa, o nível de conhecimento sobre objeto da polêmica, ignorância, discriminação e difamação por conveniências políticas e religiosas. Felizmente (sem detrimento dos dogmas, independente de sua natureza), a ciência atestou até o presente momento, que não há elementos nocivos à integridade física e mental dos praticantes de R.P.G., e sim, um mau uso devido a fatores exógenos ao jogo. O grande problema encontra-se sob a égide negativa e tendenciosa do quarto poder: a Mídia. Aproveitando disso e imersos em falta de conhecimento sobre o assunto, os profissionais da área jurídica (especificamente penal) e os líderes religiosos usam sempre o R.P.G. como bode expiatório. A conveniente razão disso, respectivamente na ordem dos inquisidores citados é: atenuante para crimes conscientemente cometidos sobre influência do objeto e doutrinação cega e fundamentalista com fins de alienação e controle de massa. Felizmente, existem juristas com bom nível de informação e menos acomodados e mentores religiosos esclarecidos, pois não se deve julgar um cesto inteiro de maçãs boas em razão de uma ou duas podres.

## REFERÊNCIAS

### Livros

BAQUERO, Ricardo. **Vigotsky e a aprendizagem escolar**. Porto Alegre: ed. Artes Médicas, 1998.

HAGEN, Mark Hein. **Vampiro: A Máscara**. Tradução de Sylvio Gonçalves. São Paulo: ed. Devir, 1994.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Tradução: João Paulo Monteiro. Revisão: Mary Amazonas Leite de Barros. São Paulo: ed. Perspectiva, 2001.

JACKSON, Steve. **GURPS: Generic and Universal Role Playing System: módulo básico**, ed. Devir, São Paulo, 1994.

JONES, Gerard. **Brincando de matar monstros: por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta**. São Paulo: ed. Conrad, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko "**Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**" São Paulo: ed. Cortez, 1997.

PAVÃO, Andréa. **A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Role Playing Games (R.P.G.)**. Rio de Janeiro: ed. Entrelugar, 2000.

PEDRON, Ademar João. **Metodologia científica: auxiliar do estudo, da leitura e da pesquisa**. 5ª. ed. Brasília: ed. Scala, 2004.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro, Zahar/INL, 1975.

TANAKA, Marcos. **Simples: manual para uso do R.P.G. na Educação**. São Paulo: ed. do Autor, 2004.

VIGOTSKY, L. S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento**. In: **A formação social da mente**. São Paulo: ed. Martins Fontes, 1989.

ZANINI, Maria do Carmo. **Anais do I Simpósio R.P.G. & Educação**. São Paulo: ed. Devir, 2004.

### **Artigos de revistas**

KLIMICK, Carlos. R.P.G. para não R.P.gistas. *Dragão Brasil*, São Paulo n. 67, nov. 2000. ed. Trama.

R.P.G.: o jogo do conhecimento. **Revista do Ensino Médio**, MEC, Brasília, ano 01, n. 03, dez. /jan., 2004.

### **Dicionários**

Educação. In: LAROUSSE: mini-dicionário inglês-português, português-inglês. 1ª. ed. São Paulo: ed. Ática, 2002.

Educação. In: MICHAELIS: pequeno dicionário inglês-português, português-inglês – São Paulo: ed. Companhia Melhoramentos, 1989.

### **Internet**

ANDRADE, Flávio. KLIMICK, Carlos. R.P.G. & Educação: Como Aplicar: Caminhos para o Uso do R.P.G. na Educação. Acessado em 26/10/2005 as 18:22.  
(<http://www.akrito.com.br/educ/R.P.G.educ.htm>)

ANDRADE, Flávio. KLIMICK, Carlos. R.P.G. & Educação: Como Aplicar: Projetos de Outros Grupos. Acessado em 26/10/2005 as 20:35.  
(<http://www.akrito.com.br/educ/educ2.htm>)

ANDRADE, Flávio. KLIMICK, Carlos. R.P.G. & Educação: Como Aplicar: R.P.G. na Educação. Acessado em 27/10/2005 as 14:34.  
(<http://www.akrito.com.br/educ/educ3.htm>)

BRAGA, Jane Maria. Aventurando pelos Caminhos da Leitura e Escrita de Jogadores de Role Playing Game (R.P.G.). Acessado em 25/10/2005 as 21:14.  
(<http://www.anped.org.br/1604t.htm>)

As demais páginas eletrônicas (home pages) foram acessadas entre 10/09/2005 a 28/10/2005 a título de pesquisa:

[www.historias.interativas.nom.br](http://www.historias.interativas.nom.br)

[www.jogodeaprender.com.br](http://www.jogodeaprender.com.br)

[www.rederpg.com.br](http://www.rederpg.com.br)

[www.rpgeapedagogiadaimaginacao.blogspot.com.br](http://www.rpgeapedagogiadaimaginacao.blogspot.com.br)

[www.rpgeducacao.com.br](http://www.rpgeducacao.com.br)

[www.simposiorpg.com.br](http://www.simposiorpg.com.br)

[www.portaldoelisio.com](http://www.portaldoelisio.com)

[www.rpg.com.br](http://www.rpg.com.br)

[www.rpgnaeducacao.blogspot.com.br](http://www.rpgnaeducacao.blogspot.com.br)

## GLOSSÁRIO

**Ambientação:** local e época onde é narrada uma história ou aventura de R.P.G.

**Aventura solo:** história/aventura interativa, mais conhecida como livro jogo no qual o jogador age sozinho, seguindo as regras e diretrizes do sistema do livro. Geralmente usado para introduzir jogadores iniciantes no universo do R.P.G. São dois os tipos: os que requerem maior complexidade (uso de dados de rolagem, lápis e uma ficha de personagem simples) e aqueles que apenas requer uma decisão do jogador quanto a que ação realizar.

**Battletech:** famoso R.P.G. de tabuleiro onde simulam-se batalhas de enormes robôs num ambiente pós-apocalíptico.

**Chainmail:** termo em inglês que significa “cota de malha”. No contexto, é o nome de um jogo de guerra e estratégia usando-se miniaturas medievais, no qual serviu de suporte para o D&D desenvolver-se.

**Champions:** palavra de origem inglesa que significa “campeão”. No contexto, é um sistema de R.P.G. criado para personagens com super poderes e inclui algumas inovações nas fichas dos jogadores, o que torna o jogo mais interessante.

**Cyberpunk:** originalmente foi um subgênero de ficção científica, utópico, que descreve uma época e local não tão distante, e uma sociedade super industrializada e futurista. No caso, representa vários sistemas de R.P.G. e muitos suplementos relacionados às publicações.

**Dungeon:** palavra de origem inglesa com vários significados: masmorra, calabouço, caverna ou profundezas (sentidos mais usados por jogadores).

**Empire of petal throne:** nome em inglês que significa império do trono de pétalas. No contexto, foi um jogo lançado junto com o D&D, que não atingiu tanto sucesso, mas foi um dos primeiros sistemas a fazer abordagens mais flexíveis e diferenciadas dos conceitos tradicionais de mitologia e nível de adaptabilidade nos jogos.

**Escudo do mestre:** pequeno biombo ou divisória de cartolina ou papel cartonado dobrável para “esconder” as anotações, fichas, rolagem de dados ou qualquer outro objeto usado pelo mestre durante o jogo em relação aos jogadores. Pode conter regras impressas pela face interna e desenhos relacionados à temática do sistema de R.P.G. em uso no lado externo.

**Ficha:** formulário contendo todas as informações do personagem (força, habilidades, equipamentos, etc) e uma ilustração (opcional) do mesmo.

**Homo ludens:** expressão em latim que significa “homem lúdico” ou “homem jogador”.

**Jogadores:** são as pessoas reais ou virtuais (N.P.C.s) que participam do jogo.

**Jogo da vida:** jogo de tabuleiro da empresa norte-americana Hasbro, licenciado no Brasil pela fabricante de brinquedos Estrela. O objetivo é alcançar fortuna e sucesso.

**Live action:** termo em inglês que significa “ação ao vivo”. Nesta situação, é uma modalidade de R.P.G. no qual os jogadores usam o mundo físico para ambientação, seguindo um tema criado pelo mestre, tornando-se bem próximo do improvisado teatral e interação total com os demais jogadores. Todos possuem fichas com as descrições de seus personagens e ninguém pode tocar fisicamente um ao outro.

**Mestrar:** ato de escrever e conduzir uma narrativa ou aventura de R.P.G.

**Mestre:** é o narrador/jogador que conduz a história/jogo. Ele escreve a aventura, prepara e interpreta os personagens não jogadores (N.P.C.s), coloca as regras e, de certa forma, decide os destinos da narrativa conforme seu bom senso e rolagem de dados.

**Personagem:** é o jogador (participante) ou não jogador conduzido pelo mestre (vide N.P.C.).

**Player:** palavra de origem inglesa que significa jogador ou o personagem representado por quem está jogando.

**Tagmar:** primeiro sistema de R.P.G. brasileiro, criado no início dos anos 90 pela extinta editora carioca G.S.A.

**Turno:** palavra que expressa a vez de cada jogador atacar ou agir no R.P.G.

**Wargames:** termo em inglês que significa “jogos de guerra”. No contexto, os jogos de guerra e estratégia de tabuleiro foram os precursores do R.P.G.

**Xamã:** (pronuncia-se saman). Diz-se ser uma espécie de sacerdote, médico, curandeiro, conselheiro e adivinho. É um líder espiritual com funções e poderes de natureza ritualística, mágica e religiosa que tem a capacidade de, por meio de êxtase, manter contato com o universo sobrenatural e com as forças da natureza.

## ANEXOS

[www.comunidadeshalom.org.br/interatividade/emsintonia/mundojovem/opine.html](http://www.comunidadeshalom.org.br/interatividade/emsintonia/mundojovem/opine.html)

Acessado em 08/11/2005 as 10:41 da manhã.

### **Dê sua Opinião sobre o R.P.G.**

Aqui estamos deixando um espaço aberto para você expressar a sua opinião. Sua opinião será publicada posteriormente neste espaço.

Shalom!

Boa noite a todos. Jogo R.P.G. há 07 (sete) anos e posso afirmar tranqüilamente que ao contrário do que alguns dizem aqui com suas opiniões, o R.P.G. deu uma grande guinada na minha vida. Fui um pré-adolescente extremamente frustrado, deprimido e fechado, e quando tive meu primeiro contato com o R.P.G. acabei desenvolvendo um maior convívio social, por interpretar personagens (assim como acontece com muitas pessoas que começam com o teatro, por exemplo, e nunca ouvi dizer que teatro modifica a cabeça das pessoas de uma forma negativa). A idéia de criar e "ser", ao menos por aquele momento da sessão do jogo, é fascinante, o fato de você poder criar e viver um verdadeiro herói que luta pelo que é justo, sem se preocupar se vou ser assaltado por qualquer pessoa sem perspectiva de vida melhor amanhã. O R.P.G. me ensinou a sonhar, a escrever poesias, a ainda ter uma esperança de ter o poder de construir um mundo melhor para meus filhos que ainda não existem. Obviamente existem uma porção de jogadores que acabam por uma super exposição ou uma carência qualquer (seja ela espiritual, psicológica, sei lá) se envolvendo de uma maneira excessiva em toda essa fantasia, mas isso não é uma propriedade do R.P.G. em si - vejamos aí jogos eletrônicos, música, artes plásticas, todos são campos que lhe dão uma abertura, uma porta de entrada a um mundo novo, e se você não tem maturidade o suficiente para se envolver de uma forma inteligente, também podem causar problemas. É como se dissessem, por exemplo, que se um homem cresce lendo a bíblia e se torna um fanático que mata os pecadores, que a bíblia é um instrumento maligno! Compreendem? Não é o R.P.G. em si que vai criar uma mente destrutiva ou criminosa, isso vem de criação, sensatez e por quê não, do caráter da própria pessoa. Acho interessante uma comunidade evangélica abrir um espaço sincero desses para a discussão desse tema, uma vez que sigo outras religiões politeístas e a maioria de coisas que ouvi sobre o assunto dos membros de religiões similares à de vocês foram insultos mal-informados e preconceito. Meus parabéns. Para finalizar, uso aqui uma frase de Frank Zappa: Proibir livros e censurar músicas como modo de combate à violência que eles possam causar é como combater a caspa usando decapitação. Um abraço.

**Leo Bitarelli, 20, São Bernardo do Campo, SP.**

Primeiramente gostaria de parabenizar o site pelo interesse e disponibilidade, em seguida gostaria de ressaltar que a idéia principal do R.P.G. é super valida e positiva e que pode ser usada de uma forma totalmente estimulante e benéfica. Como foi dito no mesmo. Gostaria de lançar uma idéia: que os grupos de jovens façam uso do

R.P.G. pra pregar a nossa doutrina e para evangelizar, pois o R.P.G. é legal e bem aceito por nos jovens, seria uma ótima forma de propagar os nossos preceitos e dogmas. Obrigado pela atenção, este é meu recado.

**Mark Júnior, 16, Planaltina DF.**

Bom dia pessoal! Estava navegando na Internet e pelo acaso vim parar nesta pagina. Sou ateu (Sem religião), porem respeito todo tipo de religião e crença, pois também tenho minha força maior; meu Deus; porem não este que esta sendo passado pela mídia que faz nosso Deus de amor virar um Deus do Poder e do Capitalismo (Não só a mídia, como algumas instituições religiosas o fazem). Porem ainda acredito no Deus das virtudes e da paz. Sobre o R.P.G., jogo faz uns 04 (quatro) anos. Pelo que sei, a primeira idéia do R.P.G. veio na era medieval, quando os filósofos, folcloristas, entre outros, se reuniam com crianças para narrar lendas e mitos (Folclore). Esta idéia evoluiu, tomando um rumo mais educativo, pois, para quem não sabe, o R.P.G. é comprovado cientificamente como sendo um desenvolvedor da mente. Como disse, jogo R.P.G. fazem 04 (quatro) anos e já li vários deles. Os mais importantes (para o assunto presente) são: O livro de NOD (uma espécie de Bíblia vampírica) e Vampiro, a mascara. Como todos sabem, vampiros NÃO EXISTEM. Mas, mesmo todos sabendo disto, os autores ainda colocam na primeira página do livro um texto dizendo "QUE ESTE LIVRO É SOMENTE FICÇÃO, QUALQUER APARENCIA PROXIMA DA REALIDADE É MERA CONHECIDENCIA". Isto mostra a preocupação dos autores em mostrar que aquilo é somente uma fabula, um conto, uma ficção. Com certeza ainda temos aqueles "menos equilibrados\" que levam a historia para sua realidade, gerando assim! O caos os quais nos vemos na televisão (Tv esta que distorce os fatos para seu próprio interesse, o que não entra no caso). Logo, vejo o R.P.G. com algo parecido como um filme, por exemplo, porem mais "educacional", no caso de ser um estimulante ao desenvolvimento da mente e do raciocínio. Não vejo nenhum problema no R.P.G., pelo contrario, como já disse. Se a pessoa for bem equilibrada sentimentalmente (Não adianta pegar um caso de um desequilibrado que atirou em varias pessoas em um cinema e falar que a culpa foi do R.P.G.) podem saber que o R.P.G. vai trazer somente benefícios a ele, alem de ser muito divertido! Obrigado pela atenção de quem leu! Desculpe-me se falei algo errado e estou aberto a conversas! Um abraço a todos e muita paz!

**Breno Tadeu, 19, Ateu, Belo Horizonte, MG.**

Acredito que todos os pontos negativos levantados devem nos fazer refletir e alguns tipos de R.P.G.s também, pois considero alguns muitos ligados a coisas negativos e isso independe se a pessoa é sadia ou já tem algum problema (seja familiar, seja da sociedade). Porém também acredito na beleza e na diversão que o jogo proporciona. Acho que tem muitos pontos positivos e tem R.P.G.s muito sadios. A forma do próprio jogo já é algo muito sadio e interessante. Acredito que deva ser explorado os lados positivos e as linha de R.P.G.s que realmente são negativas e as linhas de R.P.G.s positivas.

**João Pedro, 24, Fortaleza, Ce.**

Olá amigos sou um "estranho no ninho" aqui, tenho 30 (trinta) anos, jogo e mestre R.P.G. há 17 (dezessete) anos, me considero uma pessoa normal, tenho um bom emprego, sou casado tenho uma filha de 03 (três) anos, me relaciono bem com as pessoas, enfim sou uma pessoa normal e ainda jogo R.P.G.. Se formos ver o R.P.G. pela ótica violenta, teremos que ver também os filmes, as novelas e até os jornais. Mestre temas dos mais variados e poderia ensinar uma história com um tema bíblico se fosse o caso, por o problema não é o R.P.G. e sim como se joga R.P.G., como no teatro se a pessoa se compromete em representar aquele personagem com responsabilidade sabendo que a fantasia acaba quando sessão termina e tudo volta a ser realidade. Isso é o que passo para os grupos que jogam comigo, caso contrario não jogam comigo. Poderia falar de todos os pontos positivos que o R.P.G. tem, mas quem sabe outra hora. E que tal uma campanha onde os jogadores fossem discípulos e ganhariam experiência convertendo o maior números de fiéis e espalhassem a paz e o amor no mundo ao invés de sair matando monstros com uma espada ou uma pistola... Fica ai a idéia. Que bons ventos os levem e fiquem em paz!

**Renato "Beholder" Reeve, 30, Macaé, RJ.**

Jogo R.P.G. já faz muito tempo e nenhum jogador que se senta à mesa não se comporta como o personagem, pois seria uma loucura aqueles que fazem isso, pois e um jogo na hora você pode interpretar mais nunca achar que e o personagem, pois já deixa de ser um jogo passa a ser um problema acredito que o R.P.G. e bom mais se for jogado como um jogo não como uma segunda identidade ass. Guilherme Alves.

**Guilherme Alves de Andrade lima, 22, Recife, PE.**

Sobre o assunto R.P.G., O R.P.G. não é nenhum culto demoníaco, mais sim uma forma de diversão. É um jogo de interpretação de personagem. Uma pessoa cria uma história ou pega uma história pronta e adapta de acordo suas necessidades e narrar (ensinar) para outras pessoas os jogadores (personagens). A história no R.P.G. pode ser dos livros R.P.Gistas, como vampiro, lobisomem, mago, medieval (AD&D,D&D), futurísticos (GURPS, CYBERPUNK) etc, ou dos livros de histórias populares, dos livros historias, dos livros religiosos, é só deixar a imaginação rolar, usar as regras existente ou criar suas próprias regras de acordo com suas necessidades e gosto, você por ser evangélico, católico ou qualquer outra religião (cristã ou não), pois o R.P.G. não tem preconceitos, todo e qualquer tipo de pessoa pode jogar ou narrar, pra isso, é só querer, pois o R.P.G. é livre com nós somos. Então pensem bem antes de julgar o R.P.G. de um modo generalizado, pois esses acontecimentos são casos isolados, pois o R.P.G.! é jogado no mundo todo por bilhões pessoas e todo tipo e religiões.

**Junior Gangrel, 25, João Pessoa, PB.**

Eu li o artigo todo e, no geral, achei muito interessante, especialmente a explicação sobre o histórico e a evolução do R.P.G. Só achei que vocês valorizaram muito mais a parte negativa do que a parte positiva do R.P.G.. Eu já joguei D&D e AD&D e já me diverti muito com meus amigos. Todos jogavam pela diversão e a convivência uns com os outros, e não por uma 'fuga da realidade', como muitos podem entender ao ler o artigo. Então eu sugiro que o conteúdo seja passado pesando os dois lados:

o positivo e o negativo. Se não, pode-se cair na fraqueza de se passar uma informação tendenciosa. Obrigado e SHALOM!

**Carlos Thiago, Brasília, DF.**

Bom, eu jogo R.P.G. desde os meus 08 (oito) anos de idade, conheço R.P.G. como poucos e creio que o que foi dito nessa matéria é relativamente um absurdo total. O R.P.G. nunca vai levar ninguém a matar, ser desequilibrado, antiético, sem que aquela pessoa já seja problemática. Não é porque um jogador de R.P.G. matou 05 (cinco) pessoas dizendo que era um vampiro de "Vampire: The Masquerade" que a culpa é do jogo. A culpa é de sua mente desequilibrada que não consegue separar a realidade de um jogo de ficção. Eu, por exemplo, jogo a R.P.G. há 07 (sete) anos e minha família da total apoio a mim, pois sabe que não tenho uma mente doentia. Eu sou um garoto como outro qualquer e todos sabem disso. Nessa matéria foram enfatizados os pontos do R.P.G. onde se fala sobre demônios e criaturas das profundezas, porém nada foi dito sobre o BEM no R.P.G.. O maior absurdo que eu já li foi dizerem que os personagens principais do R.P.G. não tem família, são desumanos e etc... No próprio D&D existem os CLÉRIGOS, completamente devotos à igreja e a fazer o bem, assim como os PALADINOS, benfeitores acima de TUDO. Esqueceram de falar que existem R.P.G.s como o TOON que trata sobre os personagens de DESENHOS ANIMADOS da Disney, por exemplo... Esqueceram de citar que no D&D a idéia principal é um grupo de aventureiros lutando CONTRA o mau... Eu acho que os 02 (dois) lados da coisa tem que ser mostrados, não apenas o lado ruim. E espero que tenham a decência de publicar esse comentário.

**Luiz Trevia, 15, Rio de Janeiro, RJ.**

Gostei muito da matéria, principalmente por mostrar o histórico do jogo, pois R.P.G. há pouco tempo e não conhecia o histórico. Gostaria que vocês trabalhassem um pouco mais o lado positivo de R.P.G., uma vez que o gênero de R.P.G. que jogo é diferente dos apresentados.

**Antonio Emanuel, 16, Teresina, PI.**

Gostaria de colocar minha opinião sobre o artigo, pois fui jogador de R.P.G. por cinco anos, e gostaria de colocar que quem realmente fez este artigo não pesquisou direito, devo concordar com as outras pessoas que comentaram sobre o assunto que realmente quem fez este artigo só viu o lado negativo do assunto, e ainda só viu e falou dos jogos que acontecem e acabam em morte e de quem tem família desequilibrada, ou uma neurose mental. Eu faço parte da Renovação e meus Pais e irmãos também e posso dizer, pela graça de Deus, que vocês estão enganados sobre este artigo: 1° - o R.P.G. não é a causa de homicídios e suicídios, o R.P.G. na maioria das vezes, quase todos, é o meio, a desculpa e até às vezes a origem deste pensamento, mas não é a causa. 2° - o R.P.G. de mesa e "Live-action" como vocês colocaram, não pode ser comparado de forma alguma com o R.P.G. virtual ou Digital, pois sua origem e formas de análise e jogo são totalmente diferentes, um envolve comunicação olho a olho, e vivencia com outras pessoas, o R.P.G. virtual exige um video-game ou um computador. 3° - Vocês não colocaram os R.P.G.s que realmente jogam no Brasil e sim nos EUA, não se esqueçam que nós temos de evangelizar os jovens brasileiros não os jovens americanos, por isso revejam seus

artigos e não se esqueçam de jogos como 3d&t, vampiro, lobisomem, Mago, live-action. 4° - não generalizem as pessoas que jogam R.P.G., generalizem quem mata pelo meio dele, mas não os que jogam e pelo amor de DEUS releiam e pesquisem mais, não com o foco nos EUA, mas com o foco na sociedade brasileira. E por fim não se esqueçam da revista dragão Brasil que hoje é a maior revista especializada no tema e também que a maior comunidade R.P.gista do Brasil é em São Paulo, espero que minha opinião ajude, shalom para todos os que escreveram ou leram e ficaram revoltados, lembre-se de que Deus é maior, Shalom!

**Jonas Mendes, 17, Guaratinguetá, SP.**

Bom, eu cresci num lar católico, jogo R.P.G. desde os 9 anos de idade e acho que vocês estão errados em suas teorias. O R.P.G. não é a causa do problema desses suicídios e coisa e tal. Pelo contrario, seu objetivo original é contar uma historia e se divertir. Em vez de culpar o R.P.G. por esses suicídios, porque não culpar a sociedade que julga os coitados pelos seus hobbies e os excluem, pelas famílias desestruturadas que permitem que uma coisa que deveria se sadia e bem-humorada chegue a esse ponto. O R.P.G., como qualquer outra coisa, se desvirtuado só vai causar mal. Mas vocês generalizaram demais nesse artigo. Pelo menos na minha opinião, eu não me considero um maníaco depressivo nem deixo de viver por jogar R.P.G.. O problema está no discernimento. Do mesmo jeito que nos não podemos culpar toda a igreja pq um padre foi acusado de pedofilia, não podemos banir todo o R.P.G. só porque pessoas que não tinham mentes sadias o usaram como fuga de sua realidade. O R.P.G. integra a pessoa, a deixa mais comunicativa e serve para relaxar. Afinal, o que é melhor, bater em monstros que são feitos pela sua imaginação ou matar pessoas como forma de depilar? Fica aqui meu apelo para que as pessoas não julguem as outras por uma coisa que não está lhe fazendo mal. Em vez de fazer uma matéria como essa, seria muito melhor fazer outra conscientizando os jogadores de R.P.G. a saberem discernir a realidade de um jogo, embora apenas uma minoria não faça isso. Se usado da maneira correta, o R.P.G. pode ate ser usado em salas de aula para matérias como historia e biologia.

**Igor Carvalho, 15, Fortaleza, CE.**

[www.jesussite.com.br/acervo.asp?Id=842](http://www.jesussite.com.br/acervo.asp?Id=842) Acessado em 08/11/2005 as 10:41 da manhã.

## **Entretendo-se com a Escuridão: As Implicações dos R.P.G.s na Vida dos Jovens**

**Por Julio Severo**

Revista Defesa da Fé - nº 61 - ano 8 - outubro de 2003 e versão enviada ao jesussite pelo Autor.

Os jogos de computador são tão avançados e sofisticados em tecnologia que é quase impossível distinguir o mundo virtual da realidade. A maioria são feitos de tal maneira que o jovem se sente como se realmente estivesse vivendo o que está jogando. Não é então de admirar que a febre dos games esteja se espalhando rapidamente. Pesquisas apontam que adolescentes e até mesmo adultos estão passando mais e mais tempo mergulhados no mundo dos R.P.G.s.

Não é anormal um jovem gostar de um jogo, porém os R.P.G.s podem levar o jogador a experiências que podem ser muito mais do que só fantasias. R.P.G. é uma sigla em inglês que significa Role playing game (jogo de interpretação de personagem). Nesse tipo de game (jogo), o jovem adota o papel de um personagem e o treina e equipa com poderes e armas especiais durante o curso do game ou série de games.

### **Caso real**

Anos atrás, fui participar de uma conferência evangélica e fiquei hospedado na casa de uma família evangélica. O pai e a mãe trabalhavam na igreja, e os filhos também ajudavam. Muitas vezes, eu ficava com os filhos, um rapaz e uma moça, brincando com eles em seus jogos de computador. Havia alguns jogos bons e inofensivos, e havia também os mais desafiantes que, por acaso, traziam símbolos e situações bastante suspeitos ou explicitamente negativos. A moça tentava evitar os games mais sombrios, mas não conseguia evitar perder muito tempo jogando. Contudo, o rapaz gostava de games que tinham personagens e papéis envolvidos em cenários de túmulos, pentagramas e outros símbolos satânicos. Embora fossem batizados no Espírito Santo, ele não via problema com esse tipo de R.P.G., e ela achava que nunca se abriria, na vida real, para as práticas dos personagens e papéis que ela adotava nos jogos.

Hoje, a moça reconhece que havia sérios problemas em sua vida, inclusive visitas demoníacas. Agora ela passa muito tempo com Jesus na Palavra de Deus, porém seu irmão se tornou bruxo. Quando passavam muito tempo com R.P.G.s espiritualmente duvidosos, será que eles não estavam na companhia de quem está por traz dos símbolos, títulos e papéis que lhe pertencem? A Palavra de Deus mostra que precisamos ter cuidado com quem passamos nosso tempo: "As más companhias estragam os bons costumes". (1 Coríntios 15:33 BLH)

Os R.P.G.s podem não ter ocasionado diretamente a contaminação desses jovens evangélicos no ocultismo, mas, juntamente com outros fatores, contribuíram para direcionar suas vidas para a escuridão, sem que eles ou seus pais percebessem o

perigo a que eles estavam se expondo. Mesmo tendo nascido num lar evangélico, eles vieram a enfrentar graves problemas espirituais. Os jogos que eles usavam tinham situações imaginárias, mas os títulos e poderes utilizados eram cópia das forças do mal que existem na vida real. Os pais davam bons conselhos, porém não tinham firmeza moral suficiente para impedir a utilização em seu lar de entretenimentos espiritualmente nocivos, como programas de TV contendo terror, violência e imoralidade. De modo geral, seguindo a orientação da psicologia liberal, eles eram permissivos na educação dos filhos.

A influência ocultista dos games pode, como consequência, trazer confusão espiritual e, em casos extremos, colocar o jogador em contato com a atividade demoníaca.

### Calabouços & Dragões

Então, quem joga um R.P.G. com personagens e situações espirituais negativas pode entrar num mundo que é muito mais do que só fantasia e esse tipo de jogo tem atraído milhões de adeptos apaixonados. Com ou sem Internet, um jovem pode ficar 24 horas por dia ocupado só num R.P.G. Há casos de jogadores que passam um dia, um mês ou até mais de um ano no mesmo game! O primeiro e mais famoso jogo de interpretação de personagens é Dungeons & Dragons (Calabouços & Dragões). Lançado em 1974, Dungeons & Dragons (D&D) envolve o jogador com personagens identificados como bruxos, feiticeiros e magos e estima-se que mais de 160 milhões de jovens no mundo inteiro tenham jogado D&D, tornando-o o R.P.G. de maior sucesso de todos os tempos. Há hoje muitas e diferentes versões de computador de D&D.

Afinal de contas, o que é esse jogo que tem um rastro de tanto sucesso? A escritora Pat Pulling define D&D da seguinte maneira:

Um jogo de interpretação de papéis de fantasia que usa demonologia, feitiçaria, vodu, assassinato, estupro, blasfêmia, suicídio, assassinato, insanidade, perversão sexual, homossexualismo, prostituição, rituais satânicos, jogatina, barbarismo, canibalismo, sadismo, invocação de demônios, necromancia, adivinhação, etc. (Pat Pulling, *The Devil's Web* (Huntington House: Lafayette, Louisiana, 1989), p. 179.)

A Sr<sup>a</sup> Pulling sabe do que está falando. Anos atrás seu filho de 16 anos cometeu suicídio e uma investigação policial revelou que o rapaz estava afundado no satanismo. A Sr<sup>a</sup> Pulling ficou perplexa porque sendo judeus ela e seu marido estavam devidamente conscientes do perigo do ocultismo, porém desconheciam completamente as experiências espirituais negativas do filho. Vasculhando melhor as coisas do filho, a mãe descobriu o grau de envolvimento dele com D&D e como ele estava realmente vivendo e aceitando os padrões espirituais do jogo. De acordo com o andamento do jogo, o rapaz recebeu uma maldição de morte de outro jogador e tudo acabou em morte. (Idem)

Contudo, essa morte trágica não foi a última envolvendo D&D. Abaixo se encontram alguns dos casos registrados:

1. Vernon Butts, conhecido como o "Assassino das Rodovias" cometeu suicídio em sua cela em 1987 enquanto estava preso sob a suspeita de vários assassinatos. Ele era viciado em D&D.
2. Michael Dempsey, de 17 anos, se suicida com um tiro na cabeça em 19 de maio de 1981. Testemunhas o viram tentando invocar os demônios de D&D minutos antes de sua morte.
3. O jogador de D&D Steve Loyacano se suicida por envenenamento de monóxido de carbono em 14 de outubro de 1982. A polícia afirmou em relatório que coisas satânicas que ele escrevia e uma nota de suicídio ligava sua morte a D&D.
4. O jogador de D&D Timothy Grice, de 21 anos, comete suicídio com um tiro de bala em 17 de janeiro de 1983. O relatório do detetive comenta: "D&D se tornou realidade. Ele achava que ele não estava preso a esta vida, mas que podia partir e voltar, por causa do jogo".
5. O jogador de D&D Harold T. Collins, de 18 anos, se enforca em 29 de abril de 1983.
6. O jogador de D&D Steve Erwin, de 12 anos, se suicida com um tiro em 2 de novembro de 1984. O relatório do detetive dizia: "Sem dúvida, D&D lhes custou a vida".
7. O jogador de D&D Joseph Malin se declara culpado de um assassinato em 2 de março de 1988 e foi condenado a passar o resto da vida na prisão. Ele estuprou e matou a facadas uma menina de 13 anos enquanto jogava D&D.
8. O jogador de D&D Tom Sullivan, de 14 anos, entrou no satanismo e acabou matando a mãe a facadas.
9. O jogador de D&D Sean Sellers, de 14 anos, foi condenado a morte por matar os pais e um funcionário de uma loja em 11 de janeiro de 1987. Antes de ser executado, ele entregou sua vida a Jesus. Ele confessou que seu envolvimento com o satanismo começou com o R.P.G. D&D.

### Títulos e Palavras que Revelam

Devido ao enorme sucesso de D&D, muitos R.P.G.s procuram seguir, de uma forma ou de outra, seu estilo. Embora outros jogos tenham títulos diversos e diferentes, os personagens e seus poderes seguem o exemplo espiritual que D&D deixou. Vamos então conhecer alguns termos usados em D&D e outros R.P.G.s. Os títulos originais são em inglês, mas os jogos nunca deixam de trair sua essência espiritual. Só pelos títulos traduzidos dos games já é possível entender que há muito mais do que só fantasia:

Igual a Deus, Espada e Feitiçaria, Calabouço de Túmulos, Necromancista [indivíduo que invoca os mortos], Advanced Dungeons and Dragons [muitas e diversas versões], Paranóia, Paranormal, Terra dos Mortos, etc.

Os manuais e livros de R.P.G.s têm os seguintes títulos interessantes (conforme apuração que fiz num site americano de venda de produtos de R.P.G.s em maio de 2003):

Manual Monstruoso, Livro de Magia, A Opção do Jogador: Feitiços & Magia, Manual Completo do Bárbaro, Livro Completo dos Elfos, Livro Completo dos Gnomos, Manual Completo do Sacerdote, Manual Completo do Ladrão, Manual Completo do Bruxo, Livro Completo dos Anões, Livro Completo dos Vilões, Manual Completo dos Druidas, Guarda das Portas do Inferno, Culto do Dragão, Servos da Escuridão, Volta ao Túmulo dos Horrores, Sementes do Caos, Filhos da Noite, Forjado nas Trevas, Enciclopédia da Magia (vários volumes), Compêndio dos Feitiços do Bruxo (vários volumes), Xamã.

Significado de alguns termos, inclusive seus originais em inglês em itálico:

Gnomo: (Gnome) Designação comum a certos espíritos, feios e de baixa estatura, que, segundo os cabalistas, habitam o interior da Terra e têm sob sua guarda minas e tesouros. Demônio, duende.

Elfo: (Elf, elves) Gênio aéreo da mitologia escandinava, que simboliza o ar, o fogo, a Terra, etc. Ser sobrenatural de baixa estatura que causa intrigas e agitações. Duende. Demônio. Gnomo.

Anão: (Dwarf, dwarves) Ser sobrenatural de baixa estatura, que parece um homem feio e deformado. Duende. Demônio. Gnomo.

Dragão: (Dragon) Na Bíblia, o dragão é o próprio Satanás (cf. Apocalipse 20:2).

Xamã: (Shaman) Em diversos povos e sociedades, especialista a que se atribui a função e o poder, de natureza ritual mágico-religiosa, de recorrer a forças ou entidades sobrenaturais para realizar curas, adivinhação, exorcismo, encantamentos, etc. (Dicionário Aurélio, Babylon Dictionary, Webster's Ninth New Collegiate Dictionary e Encarta Pocket Dictionary.)

Nos R.P.G.s o jogador pode assumir personagens e papéis como feiticeiro ou druida e outras ocupações ligadas à bruxaria. Entre os vários papéis que o jogador pode representar estão:

1. Bruxo (Wizard): Personagem que, como na vida real, pode lançar encantamentos e utilizar os poderes da magia para vencer os obstáculos do jogo e vencer os inimigos.
2. Bruxa (Witch): Mesmo significado do anterior.
3. Mago (Magus, mage): Personagem semelhante ao bruxo, que se utiliza forças das trevas para adquirir mais poder e controle sobre as situações.
4. Sacerdote (pagão) ou druida (Priest, druid): Personagem religioso que destrói os problemas e cura as doenças através de feitiços e poderes mágicos. Os druidas

eram sacerdotes celtas que viviam na Bretanha e na Gália, antes do Cristianismo. Eles adoravam o sol e criam na reencarnação.

5. Ladrão (Thief): Personagem que, como na vida real, rouba suas vítimas.

Até mesmo os personagens que não têm uma ocupação nitidamente ligada à bruxaria são obrigados, para sobreviver no jogo, a aprender a usar a magia e lançar encantamentos contra seus oponentes. Os defensores dos R.P.G.s ocultistas afirmam que o único problema nessa questão é o "radicalismo dos cristãos contra os mitos". Mas será mesmo? Um grupo de bruxos na Grã-Bretanha reconhece que os livros de Harry Potter, que supostamente só contêm "mitos", estão ajudando crianças no mundo inteiro a se interessar mais pela bruxaria.

Como cristãos não podemos desenvolver poderes mágicos, imaginários ou reais, para derrotar e destruir nossos inimigos. O poder espiritual do cristão vem da oração feita no nome de Jesus, e esse poder deve ser utilizado para curar e abençoar as pessoas e destruir as opressões na vida delas. Por coincidência, uma parte considerável dessas opressões tem origem exatamente nas forças espirituais que os símbolos, personagens e papéis dos R.P.G.s representam na vida real. É claro que os R.P.G.s não são a causa de todos os problemas relacionados com a bruxaria na sociedade, mas pode-se considerá-los como uma das portas de entrada para influências demoníacas.

Muitas questões e práticas de feitiçaria são consideradas mera fantasia pela sociedade, porém Deus alerta:

"Não permitam que se ache alguém entre vocês... que pratique adivinhação, ou se dedique à magia, ou faça presságios, ou pratique feitiçaria ou faça encantamentos; que seja médium, consulte os espíritos ou consulte os mortos. O Senhor tem repugnância por quem pratica essas coisas..." (Deuteronômio 18:10-12b NVI).

Poderíamos parafrasear o alerta de Deus da seguinte forma: "Não permitam que se ache entre vocês entretenimento contendo personagens que pratiquem adivinhação, ou se dediquem à magia, ou façam presságios, ou pratiquem feitiçaria ou façam encantamentos..." O que precisamos fazer então é deixar que o Espírito Santo coloque em nós o mesmo sentimento de aversão que Deus tem com relação a tudo o que nos prejudica.

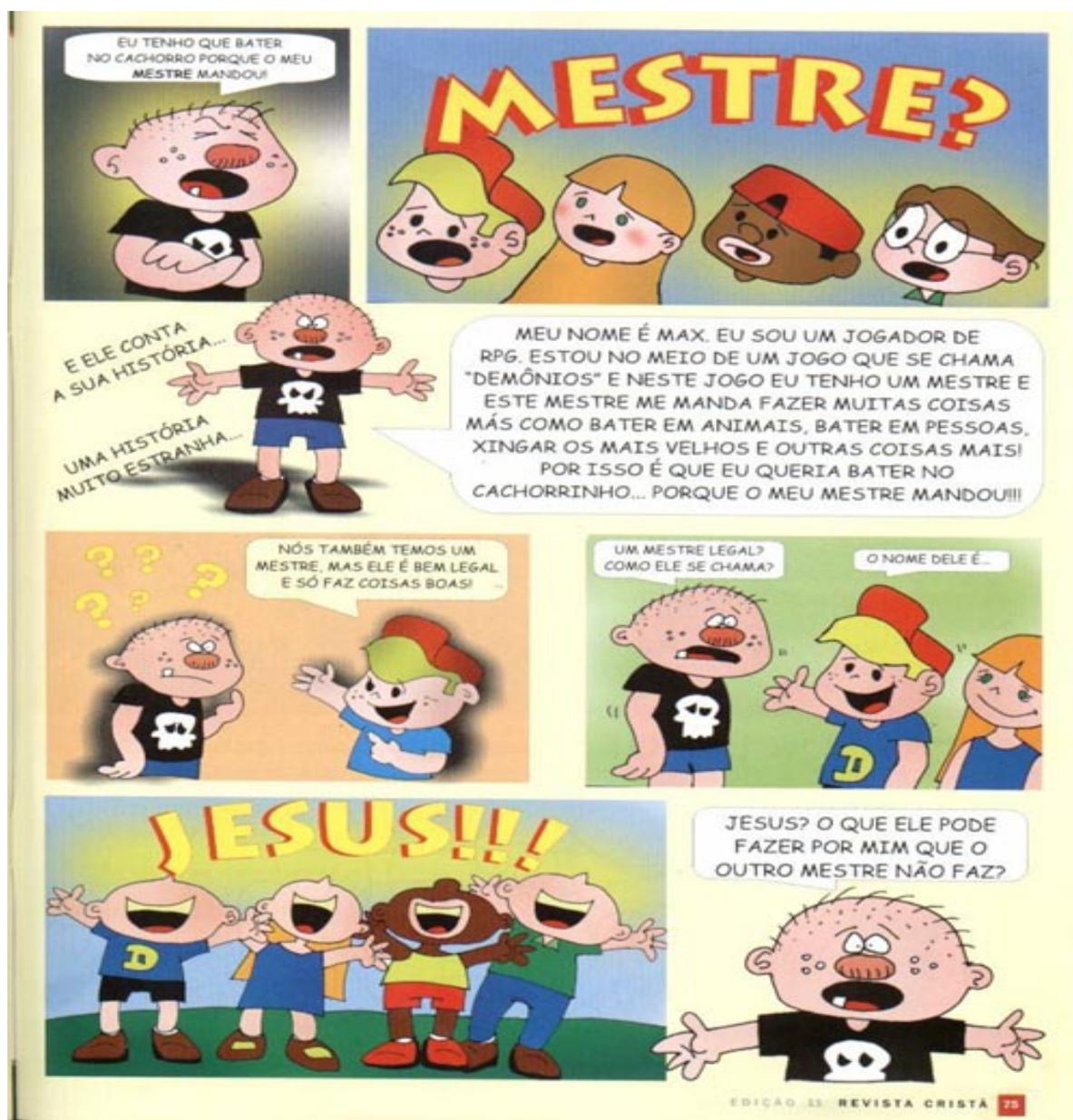
Psicoterapia através dos R.P.G.s

O modo como os jogos de interpretação de personagens envolvem o jogador age de maneira parecida com as sessões de psicoterapia. A maioria dos conselheiros e psicólogos usa a interpretação de personagens para modificar certos tipos de condutas e idéias na vida das pessoas. Por exemplo, no caso de um viciado em drogas (de uma perspectiva puramente psicológica), o conselheiro o faria viver um cenário imaginário em que um amigo lhe ofereceria drogas. O viciado interpretaria a cena várias vezes e de diversas maneiras até chegar ao ponto em que ele adquirisse experiência suficiente para resistir. Na interpretação de um personagem, a pessoa o representa tanto que passa a assumir seu comportamento. Nos R.P.G.s

não é diferente. A interpretação de um personagem virtual pode e tem levado a modificação de comportamento na vida de muitos jovens.

Na cidade americana de Paducah, no Kentucky, Michael Carneal, um rapaz de 14 anos, roubou a arma da casa de um vizinho, levou-a à escola e deu oito tiros num grupo de oração. Antes do roubo, ele nunca havia usado um revólver de verdade. Dos oito tiros que deu, ele acertou todos, atingindo oito colegas de escola. Cinco foram na cabeça, e os outros no peito. Os resultados foram três mortos e um paralisado pelo resto da vida. O FBI informa que em média policiais experientes acertam, de cada cinco tiros, no máximo uma bala. Como então um rapaz que nunca usou uma arma conseguiu adquirir tanta habilidade para atirar com precisão? Onde foi que ele recebeu seu treinamento?

[www.jesussite.com.br/acervo.asp?Id=835](http://www.jesussite.com.br/acervo.asp?Id=835) Acessado em 09/11/2005 as 08:38 da manhã.



[www.rpg.com.br/index.php?categoria=3&id=457](http://www.rpg.com.br/index.php?categoria=3&id=457) Acessado em 20/05/2005 as 00:09 da manhã.

### **Projeto de lei que proíbe a venda de livros de R.P.G.**

#### **Projeto de Lei nº 137/2005.**

Dispõe sobre a proibição da comercialização de jogos eletrônicos violentos, revistas e livros de R.P.G. (Role Playing Game).

Artigo 1º - Fica proibido no âmbito do Estado do E.S. a comercialização de Jogos Eletrônicos Violentos, revistas e livros de R.P.G. e demais jogos que propagam e incidem criminalidade.

§1º. Pelo teor deste artigo é vedada a venda por estabelecimentos comerciais, bancas de revistas e por comerciantes informais.

§2º. A proibição de que trata esse artigo alcança todos os métodos capazes de propiciar a execução de jogos, inclusive através dos processos como: CD-Compact-Disk, disquetes, videofonogramas, videodisco, videoteipe ou qualquer outro método audiovisual existente ou que venha a ser criado no futuro e apto a reprodução de cópias para venda ao público.

Artigo 2º - Para efeitos desta Lei, considera-se jogos eletrônicos violentos os já classificados pelo Ministério da Justiça na portaria de março de 2002.

Artigo 3º - A inobservância ao que dispõe esta Lei, imputará ao infrator sucessivamente:

I - Multa de 5000 (cinco mil) V.R.E.S.;

II - Em caso de reincidência aplicar-se-á multa em dobro e a cassação da inscrição estadual e alvará de funcionamento.

Art. 4º - Fica o Poder Executivo na competência de estabelecer o órgão fiscalizador competente para o cabal cumprimento desta Lei.

Art. 5º - Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação, revogando-se as disposições em contrário.

#### **JUSTIFICATIVA**

O presente projeto visa proteger o maior bem da juventude, qual seja a formação de sua personalidade. Como se sabe, os programas eletrônicos alcançaram o grande mercado infanto-juvenil, de forma que, a cada dia surgem diversos jogos a fim de influenciar crianças e adolescentes.

Como exemplo concreto, cita-se o jogo G.T.A. (Grand Thief Auto), onde se simula situações em que basta o jogador entregar carros roubados e entorpecentes, para se tornar o senhor do crime.

O jovem necessita formar sua personalidade diante de alicerces exemplares, capazes a direcioná-lo para uma vida digna e honrosa.

Os Jogos que adentrem as fantasias de jovens a fim de demonstrar a criminalidade e a violência, como se fossem atos naturais de convivência social, devem ser reprováveis, e por tal razão, é que apresento esta proposição.

Em março do ano de 2002, todas as fabricantes de videogames precisaram estar com as embalagens adaptadas às novas regras de classificação do Ministério da Justiça brasileiro.

Em novembro, o então Ministro da Justiça, Paulo Tarso Ramos Ribeiro, instituiu o Comitê Interinstitucional para Classificação Indicativa de Filmes, Programas Televisivos, Espetáculos Públicos, Jogos Eletrônicos e R.P.G., com a atribuição de opinar sobre a implementação da política de classificação brasileira. O comitê opina, mas o Ministério classifica.

É sabido que os jogos violentos, revistas e livros de R.P.G. tem influenciado de forma salutar na formação da personalidade dos jovens, realizada esta, são os constates casos que ocupam as páginas policiais dos mais variados jornais do país, e, sobretudo o mais recente em nosso estado.

Tais jogos e revistas atingem os jovens de maneira nociva na formação de sua personalidade, veracidade esta se comprova quando o jovem transfere para realidade a ficção, não medindo, portanto as conseqüências de seus atos, bem como se transformando em um jovem mais agressivo em virtude das imagens absorvidas durante a formação de sua psique.

Por tratar-se de matéria de interesse coletivo, e que se encontra no eco da sociedade, solicito aos nobres Pares apoio para aprovação do Projeto de Lei de nossa autoria.

**Palácio Domingos Martins, em Vitória, 16 de Maio de 2005.**

**Reginaldo Almeida, 2º Secretário.**

[www.rederpg.com.br/portal/modules/news/article.php?storyid=2670](http://www.rederpg.com.br/portal/modules/news/article.php?storyid=2670) Acessado em 21/10/2005 10:36 da manhã.

## ADENDO

### **Projeto que proíbe venda de R.P.G. recebe parecer contrário na Assembléia**

Fonte: Gazeta On-line  
31/05/2005 - 20:48: 45 Redação Gazeta Rádios e Internet  
Repórter: Betânia Cordeiro  
Scooper: Sílvio J Alencar E Willian Salazar

O projeto de lei que proíbe a venda e a exposição do jogo R.P.G. (Role playing game) no Espírito Santo, recebeu parecer contrário à tramitação durante a reunião da Comissão de Justiça da Assembléia Legislativa, realizada nesta terça-feira. A decisão foi tomada por unanimidade dos deputados que compareceram a reunião da Comissão.

O relator da proposta, deputado Paulo Foletto (PSB), emitiu parecer acompanhando o despacho denegatório da Mesa Diretora, que impediu a tramitação do projeto. Foletto afirmou que fundamentou seu parecer em avaliações do Ministério da Educação. "Eu me baseei em estudos do Ministério da Educação onde os educadores são favoráveis à utilização desse jogo como maneira de desenvolver a leitura, de ampliar a participação social e coletiva e de aumentar a criatividade", afirmou o parlamentar.

O projeto de Lei, que proíbe a comercialização do R.P.G., foi proposto depois que dois jovens foram presos, no município de Guarapari, acusados de assassinar uma família. Os acusados declararam que antes do crime eles estavam jogando uma partida de R.P.G. e que mataram as pessoas como punição ao jogador que teria perdido a partida.

Paulo Foletto avaliou que o crime não pode ser atribuído à prática do jogo. "Não acho que o crime possa justificar a proibição da comercialização do R.P.G. Acho que existem outras coisas que estimulam muito mais a violência e que poderiam ser discutidas", declarou o deputado.

O projeto de Lei será agora encaminhado ao plenário para que os deputados decidam se vão acompanhar o parecer da Comissão de Justiça e arquivar a proposta ou se o projeto irá tramitar no Legislativo Capixaba.

[www.rpg.com.br/index.php?categoria=3&id=689](http://www.rpg.com.br/index.php?categoria=3&id=689). Acessado em 24/09/2005 as 10:16 da manhã.

## **10 coisas que todo mundo deveria saber sobre R.P.G.**

### **1. O R.P.G. incita a violência?**

Não. O R.P.G. é apenas uma brincadeira de faz-de-conta. Ele não incita a violência, da mesma forma que brincar de Banco Imobiliário não incentiva as pessoas a entrarem no mercado de imóveis, e brincar de War não faz de ninguém um militar.

### **2. Se não incita, porque "tantos" (na verdade dois) crimes envolvendo o R.P.G.?**

Segundo dados estatísticos compilados pelo Comitê de Divulgação do R.P.G., nos EUA, mostra que apenas 2% dos crimes têm envolvimento de R.P.G.istas (jogadores ou mestres). Isso está dentro da proporção entre a população total e a população R.P.G.ista, que é de 2%. Estatisticamente falando, existem mais mortes relacionadas a acidentes com cachorros da raça Yorkshire do que com jogadores de R.P.G.

### **3. É verdade que o Mestre é considerado "deus" do mundo do R.P.G.?**

Não. O Mestre do Jogo é uma mistura de autor, diretor de teatro e árbitro em uma sessão de R.P.G. Ele apresenta a situação inicial, avalia como as escolhas dos personagens alteram essa situação e apresenta o resultado destas escolhas aos jogadores. Ele se parece muito mais com o diretor de um filme do que com um deus. Em muitos grupos os jogadores se alternam no papel de Mestre. É verdade que o mestre tem poder absoluto dentro do jogo, mas esse poder só existe enquanto ele o usa para divertir seus colegas jogadores.

### **4. Quando (e não se) alguém perde no R.P.G., como ele paga sua dívida?**

Não existem vencedores ou perdedores no R.P.G. Ele não é um jogo de competição. Não tem como objetivo derrotar os outros jogadores ou mesmo decidir um vencedor. O termo "jogo" é usado na falta de um termo melhor e indica a questão "lúdica" de jogar. Como o objetivo de uma sessão de jogo não é derrotar os outros jogadores, logo não há dívida a ser paga. Não se pode "ganhar" ou "perder" um jogo de R.P.G. O objetivo é apenas passar algumas horas divertindo-se com amigos com os quais se divide um hobby em comum.

### **5. Porque o R.P.G. usa dados, se não é um jogo de azar?**

Primeiro, nem todos os R.P.G.s usam dados. Segundo, o R.P.G. é um jogo no sentido lúdico, de ser uma brincadeira. Os R.P.G.s que usam dados têm regras para levar em conta fatores aleatórios que são independentes da capacidade de um personagem.

Existe um ditado que diz que "o futebol é uma caixinha de surpresas", ou seja, nem sempre o time favorito, com os melhores craques, é o campeão. Em um R.P.G., nem sempre um personagem forte e ágil consegue escalar uma árvore, por exemplo. Ele pode escorregar, um galho pode se partir. São dezenas de fatores que podem causar o fracasso ou o sucesso em uma ação. Os dados são utilizados para simular

estes fatores, para adicionar um certo grau de emoção à história que está sendo contada.

#### **6. Mas teve gente morrendo. Deveriam proibir um jogo tão perigoso.**

R.P.G. não é mais perigoso do que aeromodelismo, trabalho com miniaturas ou colecionar caixinhas de fósforos. É um hobby e nada mais. Se fôssemos proibir qualquer prática social na qual houvesse crimes e mortes o nosso querido futebol seria o primeiro a ser extinto. Morrem mais e mais torcedores de futebol a cada ano e ninguém sequer especula a possibilidade de fechar os estádios ou proibir o jogo: por que com R.P.G. deveria ser diferente?

#### **7. O R.P.G. corrompe a juventude com temas demoníacos.**

Nada mais longe da verdade. Os jogadores são convidados a interpretar os heróis da história. São eles que vão salvar a princesa, matar o dragão, prender o bandido, desvendar o mistério, proteger os mais fracos. A bem da verdade, existem até R.P.G.s com temas bíblicos e religiosos nos EUA.

#### **8. Por que você se veste de preto?**

Preto é uma cor que está na moda. Ela está presente em casamentos, festas e até repartições públicas. Muitas bandas musicais adotaram a cor para fazer destaque às imagens pintadas nas suas camisetas.

Preto também é uma cor que “suja menos” que o branco, sendo por isso preferida por muitas pessoas que desempenham as mais variadas ocupações.

#### **9. É alguma seita?**

Não. O R.P.G. não é nenhum tipo de seita, ou religião. Não passa de um hobby, um passa-tempo social. Da mesma forma que torcer por algum time de futebol ou acompanhar a carreira de um cantor ou ator de televisão também não é considerado “seita”, o R.P.G. também não é. Está mais para um clube informal de amigos.

#### **10. Existe algum benefício nesse jogo?**

Inúmeros. Estudos de universidades tanto nacionais como internacionais provam que o R.P.G., por ser uma atividade social, estimula o trabalho de equipe, desenvolve a auto-estima e combate a timidez. Pessoas costumam jogar nos mesmos grupos por anos a fio, fortalecendo laços da amizade e companheirismo. Não fosse o bastante o R.P.G. favorece o raciocínio lógico-matemático-dedutivo, incentiva à leitura, desenvolve a capacidade de expressão e de interpretação e já está sendo usado como ferramenta pedagógica dentro da sala de aula.

Para se ter uma idéia da importância do jogo, ele é o único permitido a bordo de missões tripuladas no espaço sideral pela N.A.S.A. (Agência Espacial Americana).

## MINIATURAS DE PLÁSTICO E CHUMBO

**Ladrão****Guerreiro Paladino****Guerreiro Esqueleto****Troll****Medusa****Guerreiro Elfo**



**Mulher Pirata**



**Guerreiro Paladino**



**Clérigo**

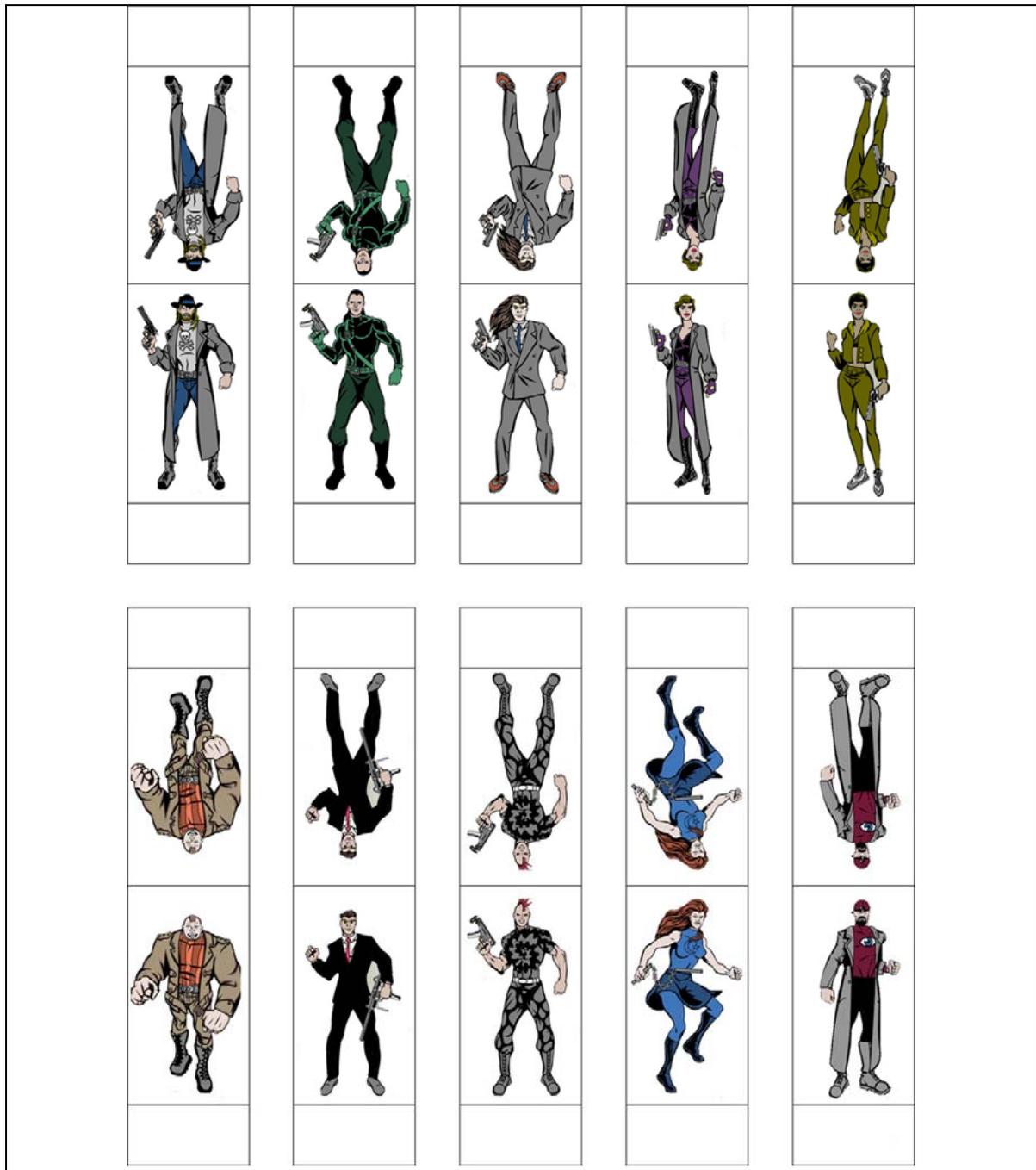


**Golem de Pedra**



**Rei Esqueleto**

## MINIATURAS DE PAPEL



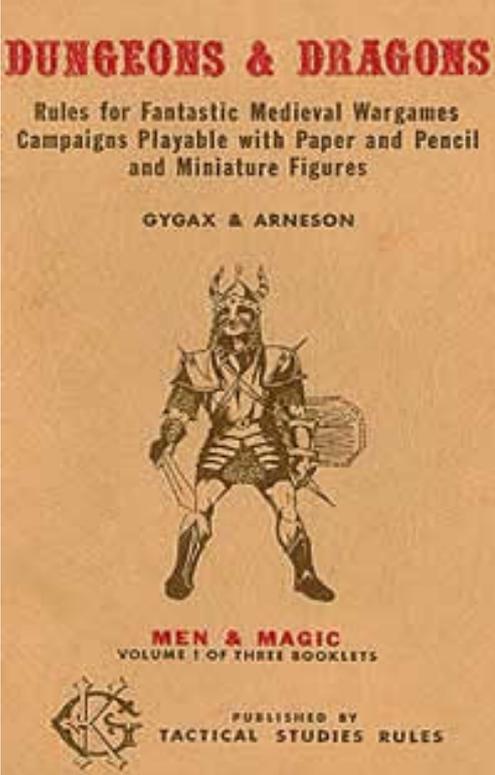
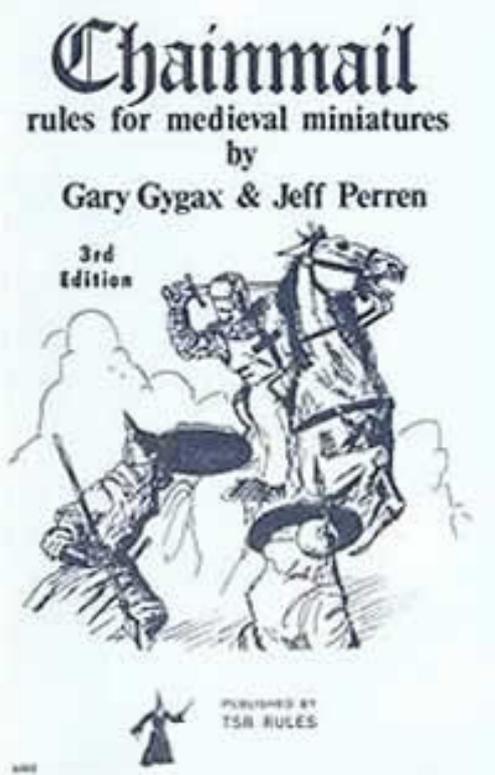
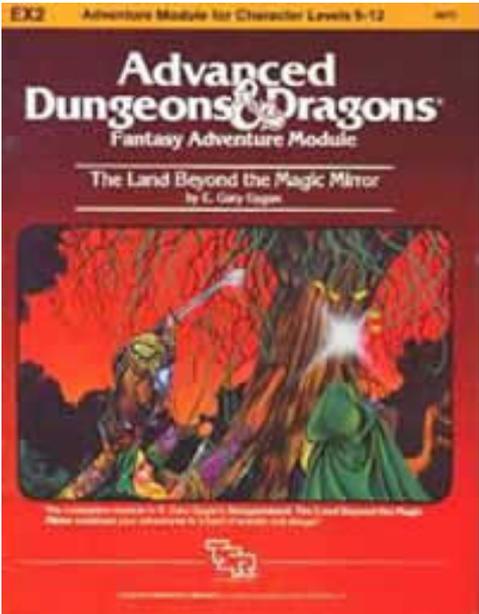
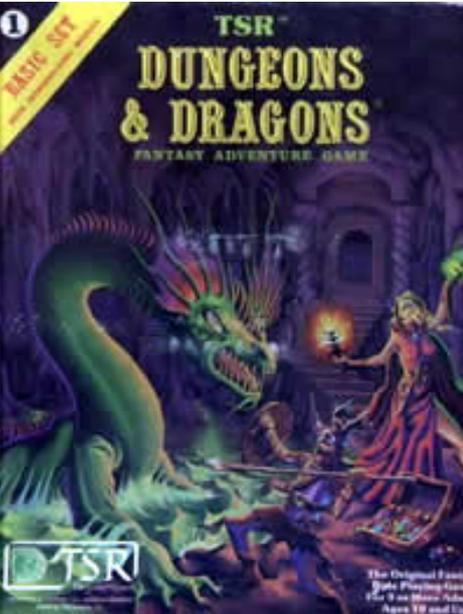
**As miniaturas de papel além de serem mais baratas, permitem uma customização mais personalizada por parte do jogador. São menos freqüentes de serem encontradas nas lojas especializadas em virtude desse fator. Ao confeccioná-las, o personagem pode ser idealizado de maneira mais pessoal. São fáceis de montar e não requerem maiores retoques (como pintura) e baixa taxa de toxicidade (presentes nas miniaturas feitas de chumbo, até bem pouco tempo atrás).**

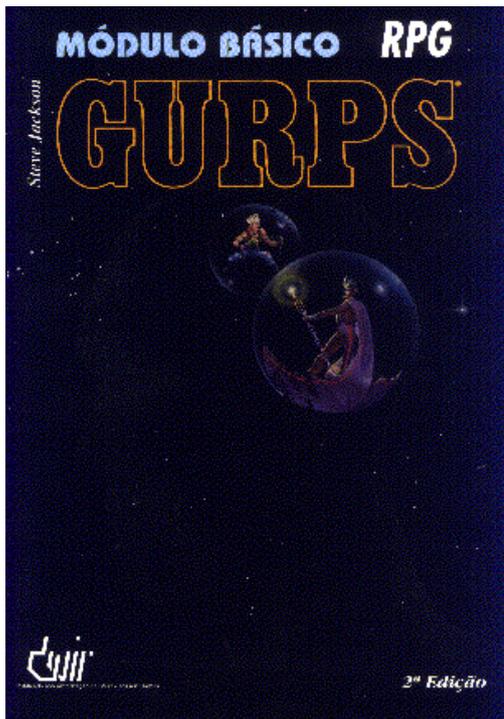
## DADOS DE ROLAGEM



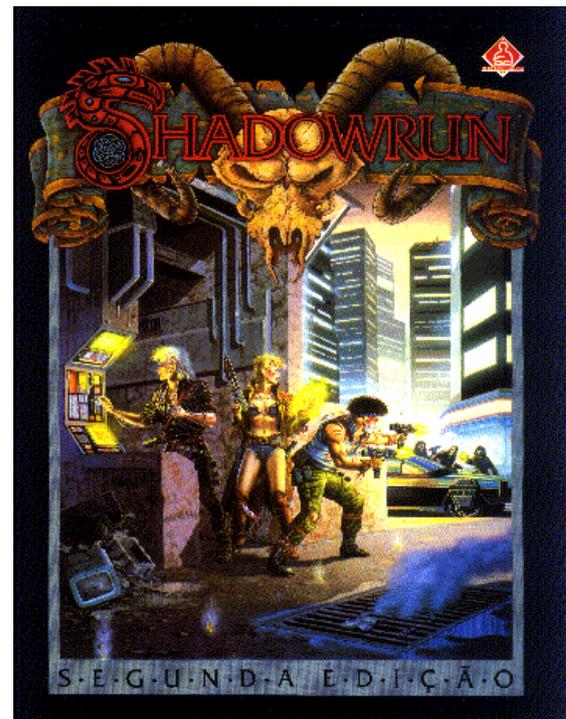
Dados de rolagem de várias faces. d4 : dado de quatro faces. d6 : dado de seis faces. d20 : dado de vinte faces. Os dados de rolagem podem chegar até 100 lados. Quando se vê o comando: 2d6 ou dois x 1d6, quer dizer que o dado de seis lados deve ser rolando duas vezes e os resultados das duas rolagens devem ser somados.

**LIVROS DE REGRAS (OS MAIS CONHECIDOS NA CULTURA DO R.P.G.)**

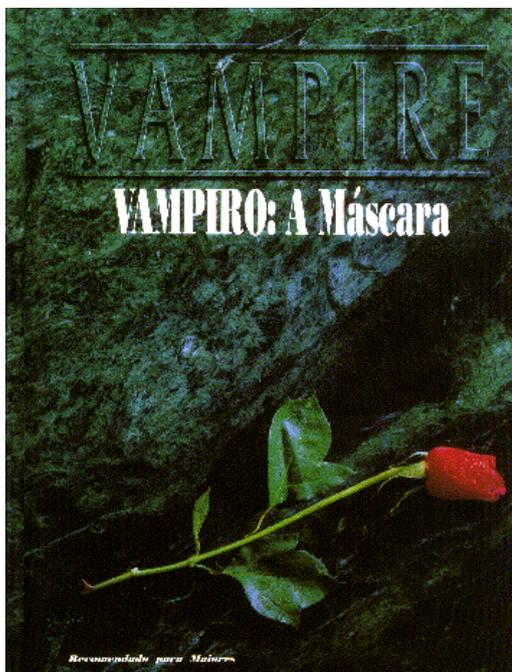
	
<p><b>D&amp;D: primeiro R.P.G. da história.</b></p>	<p><b>Jogo que deu suporte para conceber o R.P.G. como é conhecido hoje.</b></p>
	
<p><b>AD&amp;D: Mais complexo que seu antecessor e o mais difundido no mundo inteiro.</b></p>	<p><b>D&amp;D: Versão final e Oficial do R.P.G. da história.</b></p>



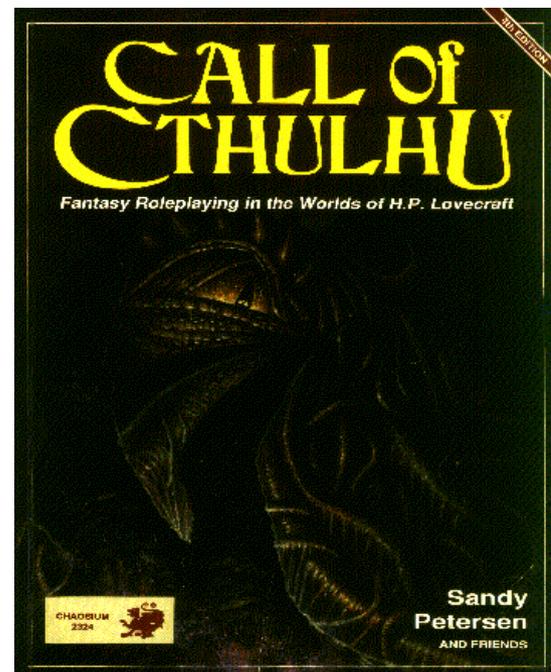
**G.U.R.P.S.:** O primeiro R.P.G. com regras universais para qualquer tipo de ambientação.



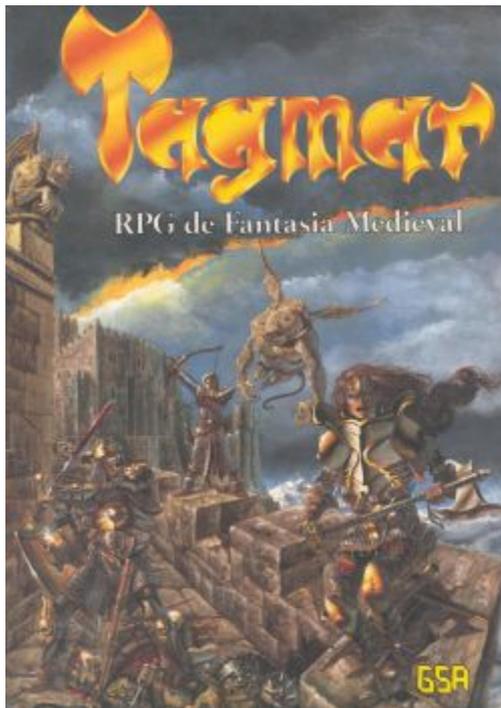
**SHADOWRUN:** R.P.G. com temática futurista que mistura elementos de tecnologia com fantasia.



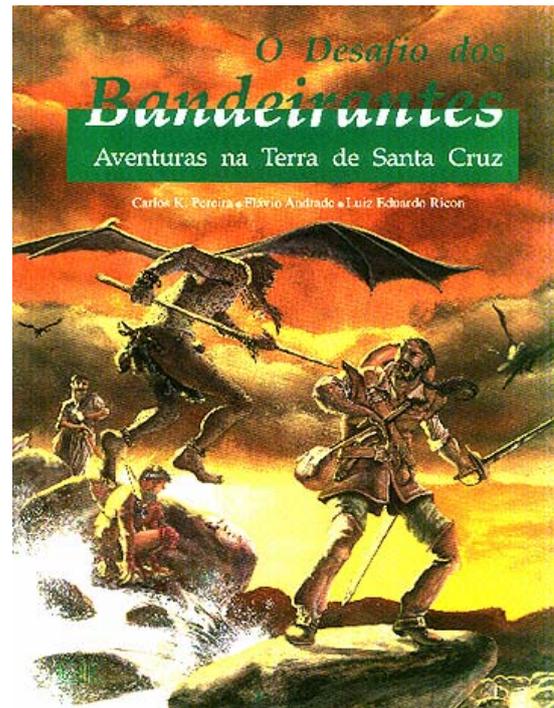
**VAMPIRO:** R.P.G. de horror e ambientação tensa sendo recomendado para maiores.



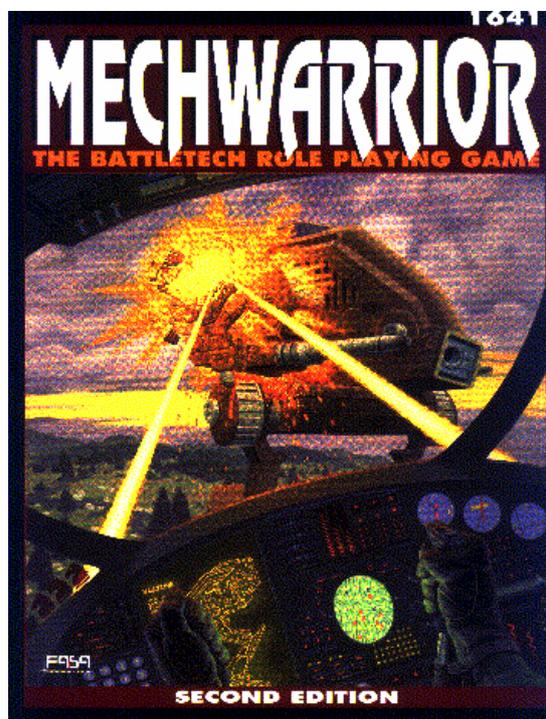
**CALL OF CTHULHU:** R.P.G. de horror no qual envolve temáticas ocultistas, mas não como prática.



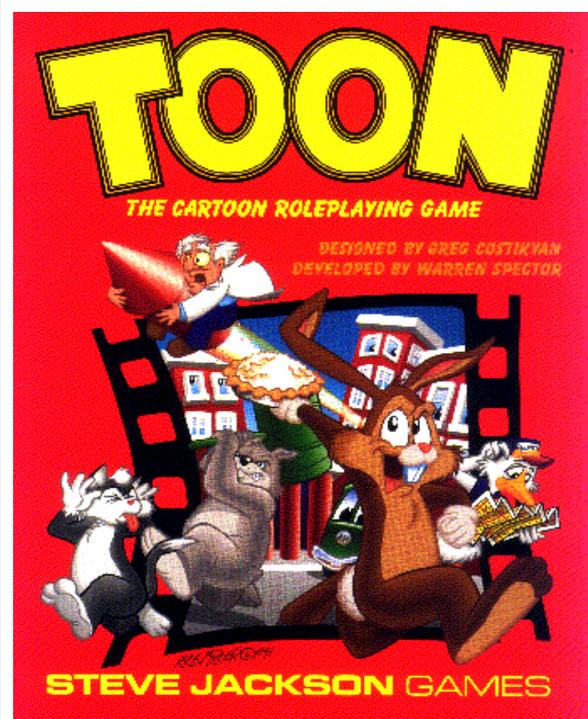
**TAGMAR:** Primeiro R.P.G. brasileiro com temática medieval.



**O DESAFIO DOS BANDEIRANTES:** R.P.G. brasileiro com tema baseada na história e folclore nacional.



**MECHWARRIOR:** R.P.G. com temática pós-apocalíptica onde grandes robôs lutam pela supremacia militar na Terra.

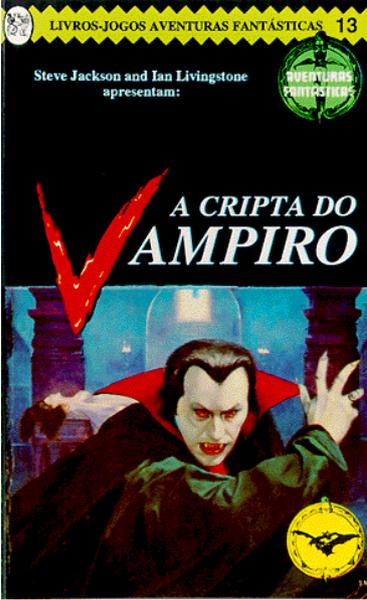
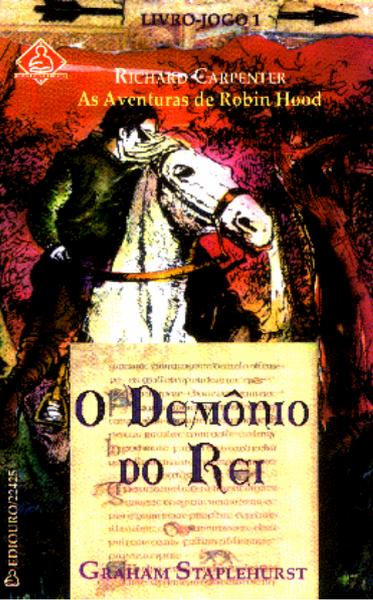
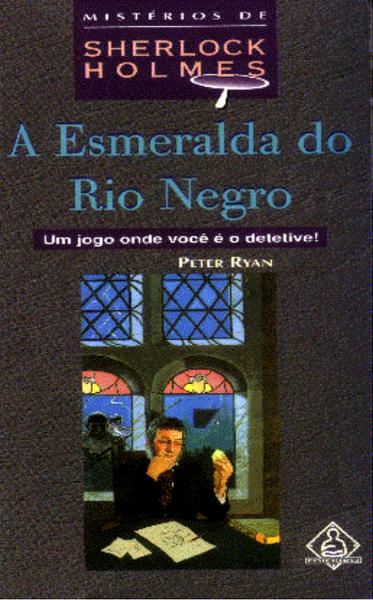
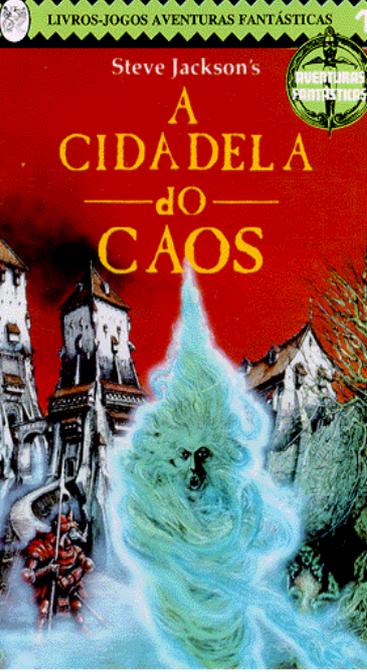
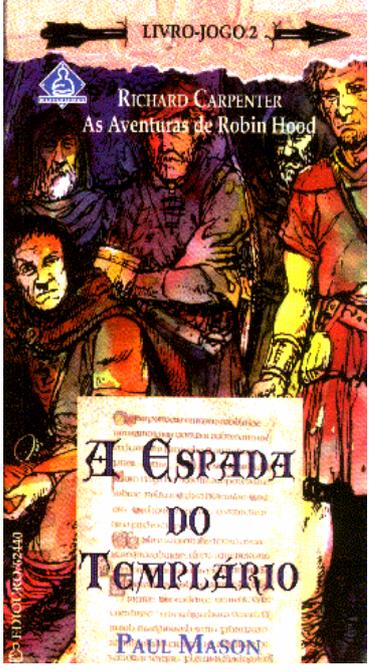
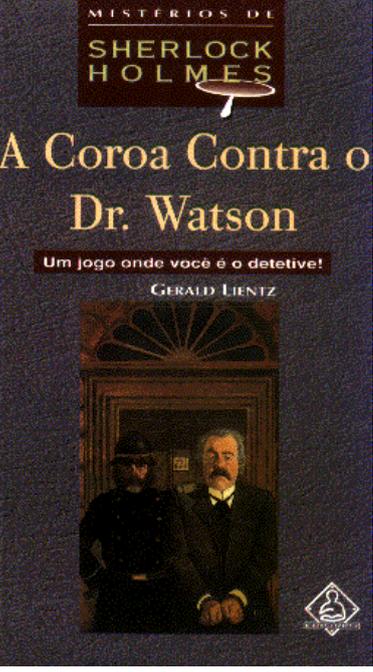


**TOON:** Primeiro R.P.G. com temática baseada em desenhos animados.

## SUPLEMENTOS DOS LIVROS BÁSICOS DE R.P.G.


Os suplementos fornecem informações adicionais para os livros básicos ou de regras, como por exemplo: listas de criaturas, armas, mágicas, mapas, regras de interação adicionais, histórias prontas e ambientações alternativas.

## LIVROS JOGOS OU AVENTURAS SOLO

 <p>LIVROS-JOGOS AVENTURAS FANTÁSTICAS 13</p> <p>Steve Jackson and Ian Livingstone apresentam:</p> <p><b>A CRIPTA DO AMPIRO</b></p> <p>De EDUROZILAS</p>	 <p>LIVRO-JOGO 1</p> <p>RICHARD CARPENTER As Aventuras de Robin Hood</p> <p><b>O DEMÔNIO DO REI</b></p> <p>De EDUROZILAS</p> <p>GRAHAM STAPLEHURST</p>	 <p>MISTÉRIOS DE SHERLOCK HOLMES</p> <p><b>A Esmeralda do Rio Negro</b></p> <p>Um jogo onde você é o detetive!</p> <p>PETER RYAN</p>
 <p>LIVROS-JOGOS AVENTURAS FANTÁSTICAS 1</p> <p>Steve Jackson's</p> <p><b>A CIDADELA DO CAOS</b></p> <p>De EDUROZILAS</p>	 <p>LIVRO-JOGO 2</p> <p>RICHARD CARPENTER As Aventuras de Robin Hood</p> <p><b>A ESPADA DO TEMPLÁRIO</b></p> <p>De EDUROZILAS</p> <p>PAUL MASON</p>	 <p>MISTÉRIOS DE SHERLOCK HOLMES</p> <p><b>A Coroa Contra o Dr. Watson</b></p> <p>Um jogo onde você é o detetive!</p> <p>GERALD LIENTZ</p>
<p>Os livros jogos ou aventuras solo são R.P.G.s prontos onde o leitor joga sozinho e decide que rumos tomar de acordo com as possibilidades que a história fornece. Possuem uma vasta gama de ambientações, sendo elas ficcionais ou reais.</p>		

## APÊNDICE MINIATURAS DE PLÁSTICO E CHUMBO



**Miniaturas do acervo dos autores. Acima temos 03 (três) exemplos de miniaturas de chumbo pintadas a mão (figuras medievais). Abaixo, várias miniaturas plásticas representando as mais diversas figuras para ambientação em aventuras de fantasia medieval, ficção científica, velho-oeste, etc.**

## MINIATURAS RPG - PAPEL



**Miniaturas de papelão com base plástica do acervo dos autores. Nos exemplos mostrados nesta página, temos personagens representando uma classe de enormes robôs guerreiros (no mapa e na mão de um dos autores).**

## DADOS DE ROLAGEM (VÁRIAS FACES)

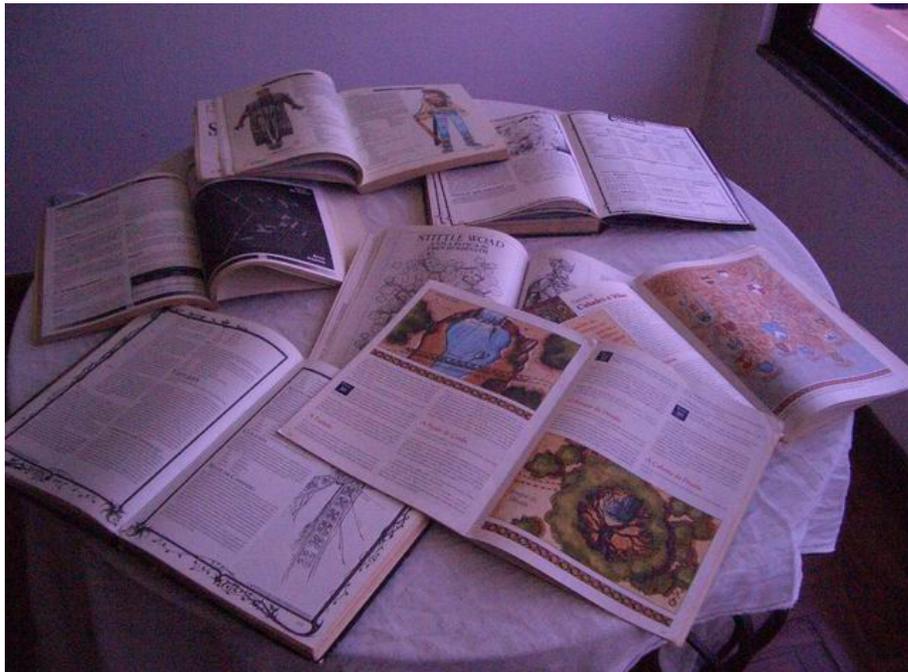


**Ambas as fotos: dados de rolagem utilizados pelos autores para formular o sistema J.A.C. Os dados em sistemas mais antigos de R.P.G. eram vários para cada ação em alguns sistemas. Hoje a tendência é utilizar apenas poucos ou apenas um tipo de face para os R.P.G.s mais modernos.**

## JOGADORES DE R.P.G. (MESA DE JOGO TÍPICA)



**R.P.G. jogado em modo clássico: os jogadores sentados ao redor de uma mesa, mapas, miniaturas, livro básico do sistema de R.P.G. utilizado, dados de rolagem, fichas de personagens, etc. O jogador ao fundo (camisa azul ao fundo) é o mestre de jogo e os demais são jogadores.**



**Acima: um dos autores (Professor Luiz Eduardo de Araújo) mestrando uma aventura para adolescentes. Abaixo: livros de R.P.G. variados, o que comprova que a prática deste jogo estimula o hábito da leitura.**

## R.P.G. MAPAS



**Nas duas fotos têm-se exemplos de mapas utilizados em aventuras de R.P.G. Podem ser variados conforme a ambientação e sistema de regras utilizados. Servem como referencial principalmente quando a narrativa envolve ações como batalhas, por exemplo.**

## ESCUDO DO MESTRE



Este é um típico escudo do mestre (ambas as fotos). A face externa mostra regras para visualização dos jogadores e a face interna, o resumo de regras para uma rápida consulta caso o mestre precise de informações resumidas. Oculta de modo proposital as ações do narrador.



**Cartas Colecionáveis: uma variação do R.P.G. tradicional onde são simuladas batalhas envolvendo magia (sem apologia ao ocultismo). Nas fotos temos o Magic: The Gathering, o mais difundido em todo mundo.**



**ATIVIDADES REALIZADAS  
CENTRO DE ENSINO FUNDAMENTAL VARGEM BONITA  
27/10/2005**



**(Acima): Professora Débora E. Pereira da Silva utilizando livros jogos em sua sala de leitura com a temática do folclore brasileiro “O Curupira”.**



**Professora Elízia F. do Nascimento mestrando junto com um dos autores (Professor Luiz Eduardo de Araújo) uma sessão de R.P.G. sobre a mesma temática acima (O Curupira), mas aplicando o sistema de regras criado pelos autores – J.A.C.**

**ATIVIDADES REALIZADAS  
ESCOLA CLASSE 12 DO GAMA  
04/11/2005**



**Um dos autores (Professor Marcos Renato da Fonseca, de camisa azul), mestrando uma sessão de R.P.G. com a temática das histórias clássicas (A Chapeuzinho Vermelho).**

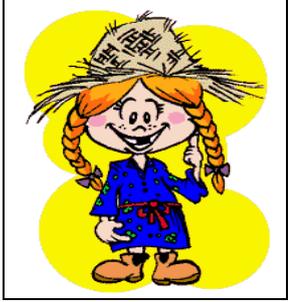
**ATIVIDADES REALIZADAS  
ESCOLA CLASSE 12 DO GAMA  
04/11/2005**

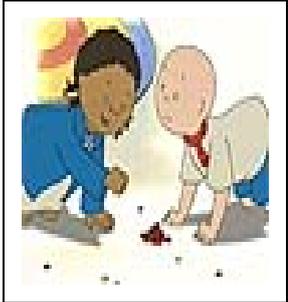


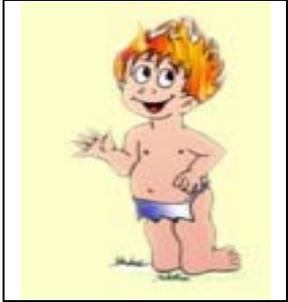
**O Professor Marcos Renato da Fonseca em duas etapas: contando a história da maneira convencional e confeccionando as fichas dos personagens junto com os alunos para uma nova narrativa (obedecendo ao sistema de regras proposto pelos autores para a experiência).**

**FICHAS DOS JOGADORES CONFECCIONADAS PARA A AVENTURA  
NARRADA “O CURUPIRA” no C.E.F.V.B. (Professor Luiz Eduardo de Araújo –  
Professora Regente: Elízia F. do Nascimento ( Esta ficha é parte integrante do  
sistema de R.P.G. - J.A.C.)**

Aluno (a)/Jogador:		Nome do personagem:	
ESPERTEZA	PONTOS	EQUIPAMENTOS	FOTO/DESENHO
			
SAÚDE			
REMEDIIO			

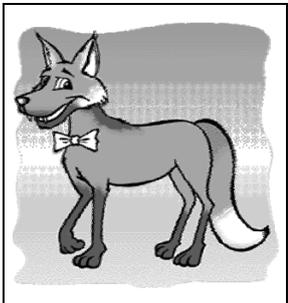
Aluno (a)/Jogador:		Nome do personagem:	
ESPERTEZA	PONTOS	EQUIPAMENTOS	FOTO/DESENHO
			
SAÚDE			
REMEDIIO			

Aluno (a)/Jogador:		Nome do personagem:	
ESPERTEZA	PONTOS	EQUIPAMENTOS	FOTO/DESENHO
			
SAÚDE			
REMEDIIO			

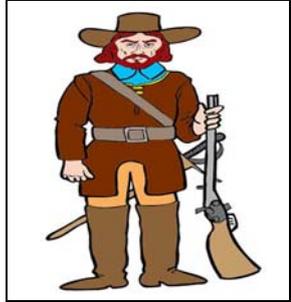
Aluno (a)/Jogador:		Nome do personagem:	
	PONTOS	EQUIPAMENTOS	FOTO/DESENHO
<b>ESPERTEZA</b>			
<b>SAÚDE</b>			
<b>REMÉDIO</b>			

**FICHAS DOS JOGADORES CONFECCIONADAS PARA A AVENTURA  
NARRADA “O CHAPEUZINHO VERMELHO” na E.C. 12 do Gama. (Professor  
Marcos Renato da Fonseca – Professora Regente: Marta Maria ( Esta ficha é  
parte integrante do sistema de R.P.G. - J.A.C.)**

Aluno (a)/Jogador:		Nome do personagem:	
ESPERTEZA	PONTOS	EQUIPAMENTOS	FOTO/DESENHO
			
SAÚDE			
REMEDIO			

Aluno (a)/Jogador:		Nome do personagem:	
ESPERTEZA	PONTOS	EQUIPAMENTOS	FOTO/DESENHO
			
SAÚDE			
REMEDIO			

Aluno (a)/Jogador:		Nome do personagem:	
ESPERTEZA	PONTOS	EQUIPAMENTOS	FOTO/DESENHO
			
SAÚDE			
REMEDIO			

Aluno (a)/Jogador:		Nome do personagem:	
ESPERTEZA	PONTOS	EQUIPAMENTOS	FOTO/DESENHO
SAÚDE			
REMÉDIO			