

A BÍBLIA NA TAVERNA: UMA INTRODUÇÃO AOS JOGOS E O USO DE TEMAS BÍBLICOS EM RPGs

Adoniran de Souza Bail¹

Nilton Maurício M. Torquato²

RESUMO

Ao observar a história da humanidade, nos deparamos com o homem lúdico, que desenvolve sua cultura em torno do jogo. Percebemos que o ato de jogar pode ter uma significância muito além do que aparenta à primeira vista. Portanto, por meio de pesquisa bibliográfica, buscou-se analisar a natureza dos jogos, sua presença histórica e cultural, além de explorar o design de jogos e sua relação com a educação, incluindo a teologia como disciplina relevante. Com foco nos role-playing games (RPG), destaca-se como os autores Tolkien e Lewis criaram narrativas envolventes, transmitindo implicitamente sua fé entre as linhas de suas histórias. Examina-se assim a possibilidade de criar jogos de RPG inspirados nos ensinamentos de Jesus, conectando teologia e design de jogos.

Palavras-chave: Homem lúdico; Design de Jogos; Role-playing Games (RPG); Teologia e Educação.

ABSTRACT

When observing the history of humanity, we come across the playful man, who develops his culture around the game. We realize that the act of playing can have significance far beyond what appears at first glance. Therefore, through bibliographical research, we sought to analyze the nature of games, their historical and cultural presence, in addition to exploring game design and its relationship with education, including theology as a relevant discipline. Focusing on role-playing games (RPG), it stands out how authors Tolkien and Lewis created engaging narratives, implicitly transmitting their faith between the lines of their stories. Therefore, we are looking for the possibility of creating role-playing games inspired by the teachings of Jesus, connecting theology and game design.

Keywords: Playful man; Game Design; Role-playing Games (RPG); Theology and Education.

INTRODUÇÃO

Desde os primeiros jogos de tabuleiro praticados na Antiguidade até os e-sports que arrebatam multidões nos dias de hoje, os jogos têm sido uma parte fundamental da experiência humana, proporcionando não apenas entretenimento, mas também servindo como ferramenta para transmitir valores culturais e conhecimentos entre gerações. Ao longo dos séculos, os jogos evoluíram,

¹ Bacharelado em Teologia Faculdade Teológica Betânia (FATEBE): adoniransbayerl@gmail.com

² Bacharel em Teologia, Licenciado em História, Pós-graduado em Gestão e Educação Ambiental, Mestre em Educação e Novas Tecnologias. Professor da Faculdade Teológica Betânia em Curitiba.

adaptando-se às mudanças sociais e tecnológicas, culminando na era atual dos jogos, que transformaram radicalmente a forma como nos envolvemos com o entretenimento e a interação social.

Por meio da pesquisa bibliográfica, o objetivo deste artigo é dar um primeiro passo para o diálogo entre teologia e design de jogos, e assim verificar a possibilidade do desenvolvimento de jogos de *role-playing* (RPG) que tragam consigo os ensinamentos de Jesus e os valores próprios do Evangelho. Por isso “A Bíblia na Taverna”, sendo a Taverna um local comum em grande parte dos RPGs para o início de grandes aventuras. A escolha pelo RPG não é por acaso, a influência das obras de J.R.R Tolkien ecoam pelos universos criados por jogadores desde os primeiros dados rolados³. As técnicas de construção de universos fantásticos de Tolkien e de seu amigo e renomado autor C.S. Lewis oferecem inspiração para a criação de outros mundos fictícios. Em tais cenários, as vozes dos personagens são portadoras de verdades que ressoam na realidade.

No entanto, de início, é essencial explorar a natureza do jogo de forma geral. Autores como Huizinga, Caillois, Salen e Zimmerman são fundamentais para fornecer uma compreensão abrangente do que constitui um jogo. Desde brincadeiras informais até jogos formais, o jogo se apresenta como um elemento crucial na experiência humana. Contudo, é fundamental entender suas nuances e aprender a identificá-las.

A seguir, torna-se crucial examinar a presença dos jogos na cultura e na história. Isso requer uma análise do lúdico nas culturas antigas, uma breve investigação sobre os jogos desenvolvidos ao longo dos tempos e uma observação atenta do desenvolvimento dos jogos na sociedade contemporânea. Além disso, é fundamental compreender o comportamento da sociedade em relação aos jogos para obter uma visão mais assertiva desse fenômeno cultural.

Após uma compreensão mais profunda da natureza dos jogos e de sua presença na cultura, vale explorar a área de estudo do design de jogos e suas implicações na educação baseada em jogos. Esse campo de estudo é extremamente amplo, e suas aplicações na educação são variadas. É válido verificar envolvimento com diversas disciplinas acadêmicas, incluindo a teologia, não apenas

³ A rolagem de dados é a mecânica de rolar dados para obter resultados aleatórios, no RPG é usado para resolver testes de habilidades e proficiências.

oferece recursos, mas também serve como um caminho para uma aprendizagem eficaz

A partir desse ponto, a investigação se voltou para a categoria de jogos interpretativos conhecidos como role-playing game (RPG). Devido ao seu enfoque na narrativa, surgiu o interesse em integrar histórias interativas com princípios bíblicos. Autores renomados como J.R.R Tolkien e C.S Lewis ilustram como a Bíblia e a fé podem servir como fontes inspiradoras para a construção de narrativas envolventes e moralmente significativas.

Por fim, é a hora de rolar os dados e verificar o jogo na prática. Para isso são apresentadas aplicações reais de mesa e online⁴.

1 SOBRE A NATUREZA DO JOGO

O jogo possui uma história longa e diversificada ao longo da trajetória da humanidade. Como elemento fundamental em culturas antigas, desempenhou papéis cruciais tanto na interação social quanto na expressão cultural. Ao menos, é o que o antropólogo Johann Huizinga indica em sua obra *Homo Ludens*. Para ele o jogo representa uma 'função significativa', ou seja, carrega um sentido específico que pode variar dependendo do contexto em que é praticado (Huizinga, 2004, p. 6). Isso implica que o jogo pode ser usado para ensinar habilidades, reforçar normas ou expressar criatividade. Assim, de acordo com essa ideia, o sentido do jogo é multifacetado e pode ter diferentes significados dependendo do contexto. Mas, afinal, como definimos o que é jogo?

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida cotidiana". Assim definida, a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos "jogo" entre os animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, exhibições de todo o gênero. Pareceu-nos que a categoria de jogo fosse suscetível de ser considerada um dos elementos espirituais básicos da vida. (HUIZINGA, 2004, p. 25)

Com a elaboração de Huizinga, encontram-se elementos observados tanto em brincadeiras de crianças quanto em jogos de adultos. O engajamento voluntário,

⁴ Os RPGs entram na categoria de jogos de mesa, como os jogos de tabuleiro, contudo eles podem ser explorados online, por meio de ferramentas de comunicação como Discord, Skype, etc.

a "falta de seriedade" em relação às responsabilidades da vida e a aceitação das regras - mesmo que estas sejam quebradas (por meio de trapaças), ainda são consideradas aspectos essenciais para o jogo funcionar. Essa visão pode ressoar através das análises do sociólogo francês Roger Caillois sobre jogos e sua relação com a natureza humana.

Um jogo ao qual fôssemos forçados a participar deixaria imediatamente de ser jogo: tornar-se-ia uma obrigação, um fardo de que teríamos pressa em nos libertar. Obrigatório ou simplesmente recomendado, perderia uma de suas características fundamentais: o fato de o jogador dedicar-se espontaneamente, de boa vontade e para o seu prazer, tendo sempre a total liberdade de escolher a retirada, o silêncio, o recolhimento, a solidão ociosa ou uma atividade produtiva. (CAILLOIS, 2017, p. 31)

Huizinga e Caillois adotam uma visão abrangente do conceito de jogo, considerando uma ampla variedade de atividades lúdicas, enquanto o historiador David Parlett dá um passo além e faz a distinção entre jogos formais e informais. Os jogos informais referem-se a atividades lúdicas não estruturadas, conhecidas como "brincadeiras", muitas vezes transmitidas de geração em geração, apresentando variações regionais significativas. Por outro lado, os jogos formais possuem uma estrutura sólida, dividida entre objetivos (fins) e componentes (meios), que incluem as "peças" e as regras do jogo (SALEN, 2012, p. 89).

Salen e Zimmerman, no livro Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos, exploram um conceito parecido fazendo uma distinção crucial entre atividades lúdicas e o jogo. Mesmo que atividades lúdicas, como brincadeiras e improvisações, estejam incluídas no âmbito do jogo, elas são caracterizadas pela criatividade e diversão sem regras estritas. Em contraste, o jogo é mais estruturado, com regras claras, objetivos definidos e frequentemente envolve competição, cooperação ou outros desafios. Enquanto a interação lúdica pode ser mais flexível e aberta à interpretação dos participantes, o jogo impõe uma estrutura que orienta o comportamento dos jogadores para alcançar um resultado específico (SALEN, 2012, p. 88).

Diante das diversas perspectivas apresentadas por Huizinga, Caillois e outros estudiosos, torna-se evidente que a definição de jogo é rica em nuances e complexidades. O jogo, segundo esses pensadores, é uma atividade voluntária, baseada em regras consensuais, que proporciona prazer e liberdade aos participantes. Desde brincadeiras informais até jogos formais, ele emerge como um componente essencial da experiência humana, atravessando culturas e gerações. A

capacidade intrínseca do jogo em oferecer um espaço para expressão criativa, aprendizado e interação social destaca sua importância duradoura na história da humanidade. Dessa forma, a definição de jogo continua conectada à sua habilidade única de unir pessoas, estimular a imaginação e trazer felicidade, independentemente da idade ou contexto cultural.

2 SOBRE JOGOS, CULTURA E OUTRAS COISAS

Os jogos, como reflexos de suas épocas, desempenham um papel crucial na revelação das nuances culturais, crenças e avanços tecnológicos e sociais ao longo da história da humanidade. Eles são artefatos culturais que oferecem uma janela única para compreendermos não apenas o entretenimento, mas também a psicologia, a organização social e até mesmo as complexidades religiosas de uma civilização.

Um exemplo desse fenômeno é evidenciado pelo achado arqueológico em Başur Höyük, um sítio datado de aproximadamente 5.000 a.C., localizado no sudeste da Turquia. Nesse cemitério antigo, foram descobertas pedras esculpidas que podem ser consideradas as peças de jogo mais antigas já encontradas (LORENZI, 2013). Esse achado arqueológico oferece uma visão fascinante das práticas lúdicas daquela época, revelando não apenas a presença de jogos na sociedade, mas também fornecendo pistas sobre a cosmovisão, estrutura social e até mesmo os sistemas de crenças daquela comunidade.

No Egito Antigo, o "Senet" era mais do que um simples passatempo; era uma atividade profundamente ligada ao mundo dos mortos. Os jogadores movem suas peças de acordo com o lançamento de dados, representando a jornada para o além. Acreditava-se que jogar Senet não apenas proporcionava entretenimento, mas também podia influenciar o destino do jogador no pós-vida, tornando-o uma prática espiritual e culturalmente significativa (LUDOPEDIA).

Na Mesopotâmia, o "Jogo Real de Ur" era apreciado tanto por reis quanto por plebeus. Esse jogo estratégico envolvia movimentar peças por um tabuleiro retangular, e sua popularidade indica a presença de uma cultura de lazer compartilhada entre diferentes classes sociais na antiga Mesopotâmia. Isso não apenas demonstra a universalidade do entretenimento, mas também sugere uma

certa igualdade de oportunidades de lazer em uma sociedade diversificada (LUDOPEDIA).

Na Índia, o "Chaturanga", precursor do xadrez, foi jogado com peças que representavam as quatro divisões do exército: infantaria, cavalaria, elefantes e carros. Este jogo não apenas reflete a importância militar na sociedade indiana, mas também destaca a complexidade e a profundidade estratégica dos jogos indianos antigos, que foram posteriormente transmitidos ao xadrez moderno (LUDOPEDIA).

O Antigo Testamento faz menção aos objetos Urim e Tumim, associados à interpretação da vontade de Deus pelos sacerdotes hebreus. Esses objetos, colocados no peitoral do sumo sacerdote, eram utilizados para buscar orientação divina em momentos de indecisão. Embora as Escrituras ofereçam poucos detalhes sobre sua forma e funcionamento precisos, esses objetos eram usados para consultas significativas, apelando a Deus por meio do método da sorte para tomar decisões cruciais. Embora não fosse considerado um jogo, essa prática representa uma atividade lúdica inserida no contexto religioso.

Por fim, esses jogos não se limitavam a ser apenas formas de entretenimento; eram também ferramentas poderosas de aprendizado, transmitindo estratégias, habilidades e profundidades espirituais. Eram mais do que simples diversões; eram espelhos da mente e da sociedade das civilizações antigas, refletindo não apenas o lazer dos jogadores, mas suas crenças, inspirações e aspirações.

Hoje em dia não é diferente, pessoas de todas as idades se envolvem em diversos jogos. Como por exemplo, no jogo Imagem & Ação, onde risadas e criatividade fluem livremente. Em outros momentos, a tensão aumenta durante partidas intensas de UNO, onde cada carta é estrategicamente jogada para garantir a vitória. Além disso, o "sangue ferve" por conquistar territórios imaginários em partidas épicas de War, onde estratégia e diplomacia são necessárias em batalhas imaginárias memoráveis.

E, é claro, não se pode esquecer do clássico futebol do fim de semana, onde amigos se transformam em adversários temporários. Esses momentos de diversão e jogos não apenas fortalecem os relacionamentos, mas também proporcionam experiências ricas, demonstrando a importância de manter o espírito lúdico e a paixão pelo jogo em nosso cotidiano.

Nos últimos anos, a indústria dos jogos, em especial os eletrônicos, tem experimentado um crescimento explosivo, superando concorrentes robustos no cenário do entretenimento. Estimativas revelam que o mercado global de jogos movimentou cerca de 197 bilhões de dólares em 2021, com uma estimativa de movimentar acima dos 200 bilhões de dólares nos próximos anos (STATISTA). Esse aumento substancial demonstra não apenas a popularidade contínua dos jogos, mas também o seu papel significativo na economia global do entretenimento.

O desenvolvimento de jogos também navegou e, de certo modo, impulsiona a inovação em várias áreas-chave, sendo que a tecnologia e acesso a informação possibilitou a abertura do mercado para designers de jogos independentes (EGENFELDT-NIELSEN, 2015, p. 28). Nesse cenário, na arte visual, os jogos desafiam os artistas a criar universos visualmente ricos e personagens memoráveis, resultando em avanços estéticos notáveis.

A música em jogos, por sua vez, não é apenas um acompanhamento, mas uma peça fundamental para criar atmosfera e imersão, inspirando compositores a explorar novos estilos e técnicas (COLLINS, 2008). Além disso, na programação, os desenvolvedores de jogos enfrentam desafios complexos que estimulam o avanço da ciência da computação e das linguagens de programação.

Assim, o desenvolvimento de jogos não é apenas um reflexo das inovações tecnológicas, mas também um motor vital que impulsiona a criatividade e o progresso em diversas disciplinas, moldando o panorama cultural e tecnológico de nossa sociedade contemporânea (SALEN, 2012).

Os jogos, em suas múltiplas formas, estão intrinsecamente ligados à nossa cultura e estilo de vida. Eles não apenas representam ideias, mas contam histórias, e também exercem uma influência profunda sobre comportamentos e proporcionam uma fonte inesgotável de conhecimento e entretenimento para seus participantes, perpetuando, assim, uma tradição lúdica que transcende as barreiras do tempo e da cultura.

3 SOBRE DESIGN DE JOGOS E EDUCAÇÃO

O design de jogos é o processo criativo de construir estruturas para experiências interativas. Isso envolve a concepção de sistemas de regras e mecânicas que definem a interação entre jogadores e o jogo, além do

desenvolvimento de narrativas, estética e dinâmicas de jogo que cativam e motivam os jogadores.

O objetivo do design de jogos é criar experiências significativas, desafiadoras e envolventes, equilibrando a diversão com a complexidade para oferecer uma gratificante experiência aos jogadores (SALEN, 2012, p. 27). Com o avanço tecnológico e a popularização dos videogames, jogos de tabuleiro e RPGs, a percepção sobre a influência e relevância dos jogos ganhou destaque (SALEN, 2012, p. 9). Dada a natureza multifacetada do design de jogos, diversas áreas têm explorado e aplicado os resultados de suas pesquisas, incorporando conceitos do design de jogos e da educação baseada em jogos em suas práticas (KLOPFER, 2009, p. 1).

A Educação baseada em jogos envolve a aplicação dos princípios do design de jogos em ambientes educacionais reais, com o propósito de engajar os estudantes e proporcionar benefícios duradouros que ultrapassam as recompensas estritas do jogo (CHRISTIE, 2016, p. 6). No artigo "Moving Learning Games Forward", Klopfer, Osterweil e Salen observam que os jogadores demonstram persistência, atenção aos detalhes e habilidades na solução de problemas, e o ambiente do jogo é percebido como um facilitador ativo na construção do conhecimento (KLOPFER, 2009, p. 1).

De acordo com esses autores, existem duas principais abordagens sobre jogos na educação. Uma tende a reconhecer o valor dos jogos no treinamento de habilidades consideradas essenciais para o século XXI, como colaboração, inovação, resolução de problemas e comunicação. Essa percepção é frequentemente observada em jogos comerciais como o Civilization, um Real-Time Strategy (RTS) que requer do jogador planejamento e gestão de recursos, e também em Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) que promovem comunicação, colaboração e resolução de problemas.

Outra forma de abordagem é partindo do ambiente educacional tradicional, com disciplinas tradicionais, onde o jogo é desenvolvido dentro dos limites "da escola" e precisam atender o currículo. Na maioria das vezes esses jogos não parecem com jogos, mas com "testes" mais elaborados (KLOPFER, 2009, p. 2).

Na palestra da designer de jogos Brenda Brathwaite na TEDxPhoenix, ela compartilha sua experiência ao desenvolver um jogo para sua filha sobre o tráfico negreiro. Brathwaite explica que sua filha estava desconectada da realidade do

tráfico de negros para a América. Sentindo-se incomodada com essa falta de compreensão, ela criou o protótipo do jogo "The New World" (2008) para explicar de forma mais clara o significado histórico desse evento. A palestrante revela que o resultado foi positivo, dando origem a uma série de jogos chamada "Mechanic is the Message", que busca transmitir experiências difíceis da história humana (BRATHWAITE, 2013).

Outro exemplo é a aplicação feita em sala de aula pelo professor Nilton Torquato, onde ele explorou a utilização do jogo Minecraft como recurso nas aulas de história em uma turma de sexto ano. A proposta era a criação de maquetes:

As maquetes virtuais, dentro ou fora do padrão estabelecido, foram apresentadas em sala de aula usando para isso projetor multimídia. Os demais alunos puderam então indicar aquilo que foi positivamente alcançado pelo construtor da maquete e o que poderia ser melhorado. Por conta de ser um jogo apreciado por vários alunos, as críticas acabam sendo sempre tomadas como indício do que precisa ser melhorado nos aspectos construtivos para os próximos desafios. (TORQUATO, 2018, p. 79)

As demonstrações mencionadas anteriormente denotam que o jogo atua como um facilitador ativo na construção de conhecimento. Isso também se aplica à educação nas igrejas, o que não é novidade nas comunidades cristãs. Desde as classes de crianças até os adultos, as atividades lúdicas estão presentes na educação cristã, Stephany Braga, no site Ideias para o Ministério Infantil, publicou uma lista de brincadeiras e dinâmicas para trabalhar com crianças nas escolas bíblicas, uma delas, a Brincadeira da Roleta inteligente, possibilita a narração da história de Salomão, destacando que ele era muito inteligente, e dessa maneira a dinâmica do jogo está em a criança mencionar uma palavra bíblica com a letra sorteada numa roleta (BRAGA, 2018). e sobre as atividades lúdicas na educação cristã, Erika Borges comenta que "é um fator facilitador para o aprendizado, pois sentirá prazer em estar participando de forma viva (emocionalmente, espiritualmente e fisicamente) das palavras de Jesus" (BORGES, 2011, p.66).

O design de jogos é um vasto campo e suas aplicações dentro da educação são diversas, o seu diálogo com as mais diversas áreas da academia, incluindo a teologia, não trazem apenas recursos, mas são uma rota para uma aprendizagem cada vez mais efetiva.

4 SOBRE RPG E HISTÓRIAS

"Stranger Things" é uma série que ganhou popularidade em 2016. Ambientada nos anos 80, a história gira em torno de um grupo de crianças que enfrenta conspirações, super-poderes e viagens entre dimensões. Dentro do universo de "Stranger Things", o jogo de Dungeons and Dragons (D&D) desempenha um papel significativo, não apenas como uma atividade recreativa, mas também como um reflexo simbólico dos desafios enfrentados pelos personagens na série. Os protagonistas, como Mike, Dustin, Lucas e Will, são ávidos jogadores de D&D, e o jogo serve como uma metáfora para as aventuras que vivem na vida real. O mestre⁵ do jogo, Mike, muitas vezes usa elementos do mundo de D&D para descrever as criaturas e situações que encontram, especialmente quando estão lidando com o desconhecido, como o Mundo Invertido..

O D&D foi o primeiro Role-playing game (RPG) e surgiu na década de 70, criado por um grupo de amigos, no Centro-Oeste dos Estados Unidos, como uma forma ativa de participar de mundos imaginários de magia e aventura, em vez de apenas observá-los (WIZARDS OF THE COAST, 2014 p. 4). Sob fortes influências das obras de J.R.R. Tolkien (BAIRD, 2020), esse jogo pioneiro abriu portas para uma variedade de sistemas, proporcionando uma maneira única de explorar realidades imaginárias. No RPG, jogar é mais do que entretenimento; é um exercício de criação colaborativa, onde amigos constroem histórias épicas, piadas memoráveis e enfrentam desafios juntos (WIZARDS OF THE COAST, 2014, p. 4). Além disso, o jogo estimula a imaginação ativa, incentivando os participantes a criar e compartilhar narrativas incríveis:

O RPG DUNGEONS & DRAGONS É SOBRE CONTAR HISTÓRIAS em mundos de espadas e magia. Ele compartilha elementos de jogos infantis e faz de conta. Como aqueles jogos, D&D é guiado pela imaginação. Trata-se de visualizar um grande castelo sob o céu de uma noite tempestuosa e imaginar como um aventureiro de fantasia poderia reagir aos desafios que aquela cena apresenta. (WIZARDS OF THE COAST, 2014, p. 5).

Embora D&D tenha sido o primeiro sistema de RPG, ele não é o único. Diversos outros sistemas surgiram ao longo dos anos, cada um com suas próprias mecânicas e ambientações únicas. Jogos como Pathfinder (PAIZO), lançado pela

⁵ Em jogos de RPG, geralmente, existem duas categorias de jogadores: o mestre ou narrador; os aventureiros ou jogadores. O mestre é quem narra a história, interpreta personagens não-jogáveis, inimigos, etc.

Paizo Publishing, expandiram o universo do RPG de mesa, oferecendo aos jogadores novas opções e desafios. Além disso, sistemas como World of Darkness (PARADOX INTERACTIVE), da White Wolf Publishing, exploram narrativas sombrias e sobrenaturais, atraindo uma base de fãs dedicada.

Outro exemplo notável é GURPS (STEVE JACKSON GAMES), que permite aos jogadores explorarem uma ampla variedade de cenários, desde ficção científica até fantasia medieval. A diversidade de sistemas reflete as inúmeras abordagens possíveis no mundo do RPG, dando à criatividade a liberdade de explorar aplicações em contextos como igreja e educação cristã, por exemplo.

J.R.R. Tolkien e C.S. Lewis foram dois renomados autores britânicos do século XX, conhecidos por suas contribuições significativas à literatura fantástica, e no caso de Tolkien, a grande influência sobre os jogos de RPG e outros. Ambos eram amigos próximos e compartilhavam interesses em mitologia, literatura e fé. Embora tenham abordado a fé de maneiras distintas em suas obras, é importante notar que ambas foram influenciadas pelas crenças e experiências pessoais dos autores.

Tolkien, um católico devoto, incorporou elementos de sua fé em suas obras de maneira mais sutil e subjetiva. Ele afirmava que suas histórias não eram alegorias cristãs, mas sim obras que refletiam seu entendimento do mundo e sua visão sobre a criação e a redenção. Em "O Senhor dos Anéis", por exemplo, o conceito de providência divina, a luta entre o bem e o mal, e a importância da esperança são temas que ecoam princípios cristãos.

Por outro lado, C.S. Lewis era um convertido ao cristianismo, passando de um ateu declarado para um apologista cristão. Sua fé cristã é mais explícita em suas obras, especialmente na série "As Crônicas de Nárnia". As alegorias cristãs são evidentes nos personagens, eventos e temas das histórias, que refletem conceitos como sacrifício, redenção e a presença divina.

Enquanto Tolkien preferia uma abordagem mais sutil e simbólica, Lewis optou por uma expressão mais direta e evidente de sua fé em suas obras. Em "As Crônicas de Nárnia" de C.S. Lewis. Raquel Lima Botelho destaca a intertextualidade na obra de Lewis:

Suas histórias, como se pode constatar na coletânea As Crônicas de Nárnia, são fontes não apenas de entretenimento, mas também de modelos de vida segundo a Ética e a moral cristã. Lewis utiliza figuras extraídas das obras clássicas pagãs e da mitologia, de um modo geral, para recontar o evangelho. (BOTELHO, 2005, p.2)

Embora a intertextualidade de Lewis não se restrinja apenas à Bíblia, dada a presença de criaturas comuns na mitologia, é inegável ao longo do desenvolvimento da narrativa a intenção do autor em relacionar os grandes desfechos de sua história com os textos bíblicos. Por exemplo, no livro "O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa", uma das colunas principais da narrativa é o sacrifício do leão Aslan por Edmundo, o "filho de Adão", que havia traído Nárnia ao se aliar com a Feiticeira. Isso claramente remete ao sacrifício de Jesus Cristo pelos pecadores (Lucas 23.44-49).

A forma como Lewis estabelece essas conexões entre sua narrativa e os ensinamentos morais da Bíblia não apenas evidencia a riqueza da interação entre literatura e ética, mas também demonstra como princípios fundamentais podem ser universalmente aplicados, inclusive nos universos imaginários dos jogos e da ficção.

À luz do exemplo de Tolkien e Lewis, é evidente como as histórias e princípios bíblicos podem servir de fonte inesgotável de inspiração na construção de narrativas únicas para jogos de RPG. A riqueza mitológica e moral da Bíblia oferece um terreno fértil para explorar temas como redenção, sacrifício e os dilemas do ser humano com relação ao bem e ao mal. Ao entrelaçar esses elementos nas tramas dos jogos de RPG, os criadores podem criar experiências imersivas que desafiam os jogadores a refletirem sobre questões éticas e existenciais.

5 HORA DE ROLAR OS DADOS

A experimentação da metodologia com o grupo de jovens da comunidade Irmãos Menonitas no Água Verde provou ser muito eficiente. No período de pandemia, por conta do isolamento social, os encontros aconteciam online. Essa abordagem revelou-se efetiva em termos de comunhão, já que as horas dedicadas ao jogo resultaram em conversas diárias. Além disso, mostrou-se eficaz em termos de discipulado, pois essas conversas abertas abordavam questões profundas sobre a vida com Deus.

No aspecto da pregação do evangelho, essa experiência também se mostrou frutífera, uma vez que os grupos de jogos atraíam pessoas de diferentes crenças, despertando interesse pela fé em Cristo. Os laços formados pelos jogadores são poderosos devido às experiências profundas que compartilham. Eles não são apenas jovens desconhecidos, mas camaradas de guerra defendendo a

base contra invasões alienígenas; são aventureiros intrépidos em busca de tesouros em cavernas de ciclopes; são empreendedores espaciais, proprietários de cafeterias, competindo ferozmente pela prosperidade de seus negócios em uma galáxia distante.

Sobre isso, observamos anteriormente como os jogos moldam a cultura e se integram à vida cotidiana. Em relação aos RPGs, seus elementos essenciais, como sistemas de níveis, habilidades, classes de personagens e, principalmente, a capacidade de imersão em histórias, permeiam muitos jogos modernos. Surge então a ideia da "Bíblia na taverna", representando um diálogo entre as escrituras sagradas e os mundos imaginários de fantasia. Nas narrativas dos RPGs, a taverna frequentemente é o ponto de partida para as maiores jornadas, onde os grupos se reúnem e iniciam suas aventuras rumo ao desconhecido - que incríveis aventuras podem surgir quando a Bíblia serve como fonte de inspiração?

Como discutido anteriormente, Tolkien e Lewis abordam em suas obras duas perspectivas distintas na resposta a essa pergunta. Lewis opta por alegorias explícitas, reproduzindo diretamente as doutrinas cristãs, enquanto Tolkien as incorpora organicamente em seu universo, ecoando os princípios encontrados em Jesus e na Bíblia através das vozes variadas de seus personagens. Essas abordagens não se anulam, ou se sobrepõem uma à outra no contexto do jogo.

Dessa forma, foram concebidos dois cenários levando em conta o sistema de RPG Storytelling, ajustado conforme as necessidades. A escolha desse sistema foi feita devido à sua simplicidade e à ênfase no aspecto narrativo. No entanto, é válido mencionar que qualquer sistema pode ser adaptado de acordo com a escolha do Mestre ou Narrador.

No primeiro cenário, situado em um universo medieval de *low-fantasy*⁶ com raças tradicionais como elfos, anões, orcs e humanos, a história se passa na cidade de Beth'elem (inspirada em Belém). Neste cenário, a cidade está à beira da guerra devido à intolerância de um grupo religioso que se autodenomina representante de Deus e não aceita outras raças em seu culto. Os jogadores começam quando seus personagens se refugiam na igreja da cidade, sendo desafiados a cuidar dos feridos e encontrar órfãos perdidos. A inspiração para essa narrativa vem do relacionamento de Jesus com os fariseus e mestres da lei, refletindo-se no conflito em Beth'elem e

⁶ Low-fantasy é um sub gênero de fantasia, onde o cenário é o que parece ser um mundo normal com certas intrusões fantásticas.

na Parábola do Bom Samaritano (Lucas 10.25-37), enfatizando a importância do cuidado com o próximo e a defesa dos vulneráveis.

O segundo cenário se passa em um futuro pós-invasão alienígena na Terra, onde humanos e aliens semelhantes a elfos compartilham o planeta. Os jogadores assumem os papéis dos aliens, integrantes de um esquadrão de combate, enviados em uma missão para recuperar um artefato dos humanos em uma cidade em ruínas. Ao longo da narrativa, são apresentados a eles trechos bíblicos sobre redenção, transformação de vida, renúncia aos pecados e uma vida justa. O encontro com o artefato acontece com uma pequena comunidade de humanos seguidores do "Antigo Caminho", que promovem paz e comunhão. A inspiração para esse cenário reside na jornada do pecador em direção à redenção em Cristo (Romanos 7, 8), enfatizando como, mesmo em um mundo caótico, é possível encontrar a paz por meio de Jesus.

Os cenários não têm a intenção de doutrinar os jogadores, mas sim de permitir que eles vivenciem os princípios em um mundo onde quase tudo é possível. Cada experiência "em mesa" é diferente, cada jogador explora o cenário à sua maneira e cada grupo é diferente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao considerar o jogo no contexto apresentado, fica evidente sua significativa importância na cultura e na educação. Os jogos estão entrelaçados na experiência humana, desde as brincadeiras infantis até os momentos compartilhados ao redor de uma mesa. Eles funcionam como espelhos de ideias, aspirações e sociedades. Nos jogos, encontra-se um espaço onde é possível explorar a realidade de maneira segura, divertida e envolvente.

O diálogo entre o design de jogos e outras modalidades acadêmicas tem se revelado extremamente eficaz e produtivo. Nesse contexto, a integração entre o design de jogos e a teologia emerge como uma perspectiva particularmente promissora. No entanto, é crucial afastar-se da mera criação de jogos-cópia proselitistas, como versões cristãs de títulos existentes, e, em vez disso, concentrar-se na verdadeira inovação: pensar teologia por meio do desenvolvimento de jogos.

Ao considerar essa abordagem mais profunda e autêntica, abre-se um vasto campo de possibilidades. Os jogos têm o potencial de explorar questões teológicas

complexas de maneiras inovadoras e envolventes. Ao criar jogos que incorporam princípios teológicos, os desenvolvedores podem oferecer experiências imersivas que convidam os jogadores a refletir sobre temas como moralidade, ética, fé e existência.

Além disso, o design de jogos pode servir como uma ferramenta educacional poderosa, proporcionando aos estudantes de teologia e aos interessados um meio dinâmico de aprender sobre suas crenças de maneira interativa, sendo uma construção de conhecimento ativa. Ao interagir com conceitos teológicos dentro do ambiente de jogo, os jogadores podem ganhar uma compreensão mais profunda e pessoal de suas próprias convicções, incentivando assim o pensamento crítico e a discussão.

Como exemplo, é possível um jogo que aborda as histórias bíblicas e parábolas de Jesus, permitindo que os jogadores explorem as narrativas de maneira interativa. Ou um jogo que simule dilemas éticos e desafie os jogadores a encontrar soluções baseadas em princípios teológicos. Essas experiências não apenas estimulariam a imaginação, mas também promoveriam a compreensão mútua e o diálogo.

Dentro desse contexto, os RPGs surgem como uma ferramenta especialmente poderosa e versátil para explorar o relacionamento entre o design de jogos e a teologia. Os RPGs permitem que os jogadores assumam diferentes papéis e vivenciem narrativas complexas, criando uma oportunidade única para a exploração de temas teológicos e espirituais de maneira imersiva.

Além disso, os RPGs podem ser uma ferramenta educacional valiosa em contextos religiosos, proporcionando aos estudantes a oportunidade de explorar suas próprias crenças de maneira segura e engajadora. Eles podem servir como uma plataforma para a educação, incentivando a empatia, a compreensão e a aceitação mútua.

Por fim, o diálogo entre o design de jogos e a teologia representa não apenas uma jornada emocionante no mundo dos jogos, mas também um caminho para a compreensão mais profunda da condição humana. Ao criar experiências interativas que mergulham nas complexidades da fé, ética e espiritualidade, constrói-se pontes entre culturas e gerações, e estimula conversas significativas sobre as questões fundamentais que moldam nossas vidas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAIRD, S. **Lord Of The Rings' Complicated Legal History With Dungeons & Dragons**. 02/05/2020. Disponível em:

<<https://screenrant.com/lord-rings-dungeons-dragons-dnd-race-controversy-lawsuit/#:~:text=It's%20clear%20that%20Dungeons%20&%20Dragons,game%20to%20be%20changed%20forever>>. Acesso em: 24 out. 2023.

BÍBLIA. Português. Nova Almeida Atualizada. Barueri: Sociedade Bíblica do Brasil

BORGES, Erika Cristiane P. S. A. **Utilização Do Lúdico No Processo De Ensino-Aprendizado Da Bíblia Para As Crianças**. 2011. Dissertação de mestrado — EST, São Leopoldo, 2011.

BOTELHO, R. L. **A Intertextualidade Bíblica nas Crônicas de Nárnia de C.S.Lewis - um panorama**. São Paulo: Mackenzie, 2005.

BRAGA, S. **Dinâmicas Para Ministério Infantil Evangelico**, 12/04/2018. Disponível em:<<http://ideiasparaoministerioinfantil.club/dinamicas-para-ministerio-infantil-evangelico/>>. Acesso em: 27 jun. 2018.

BRATHWAITE, B. **Gaming for understanding**, 21/08/2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IH83NyjXbU>>. Acesso em: 25 jun. 2018.

CAILLOIS, R. **Os Jogos e os Homens: A Máscara e a Vertigem**. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

CHACON, A.; SIEBERT, A. G. **A influência comportamental dos jogos eletrônicos**, 29/09/2015. Disponível em:

<<http://www.fabricadejogos.net/posts/artigo-influencia-comportamental-dos-jogos-eletronicos/>>. Acesso em: 25 jun. 2018.

CHRISTIE, D.; MATHUR, R.; LEE, S.; MAZUR, K.; BADUREK, C.; BHATT, J.; MORTON, M. **A Game-based Learning Approach to Information Literacy**

COLLINS, K. **Breaking the Fourth Wall? User-Generated Sonic Content in Virtual Worlds**. [S. l.]: Oxford University Press, 2008. *E-book*. Disponível em: <<https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199826162.013.028>>. Acesso em: 21 out. 2023.

GOLDMAN, D. P. **Christianity And Myth: Why There's No Jewish "Narnia"**, 05/03/2010. Disponível em:

<<https://www.firstthings.com/blogs/firstthoughts/2010/03/christianity-and-myth-why-theres-no-jewish-narnia>>. Acesso em 21/10/2023

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: Perspectiva**, 2014.

KLOPFER, E.; OSTERWEIL, S.; SALEN, K. **Moving Learning Games Forward**. Cambridge, MA: The Education Arcade, 2009.

LORENZI, R. **Oldest known gaming tokens dug up in Bronze Age Turkish graves**. 14/08/2013. Disponível em:

<<https://www.nbcnews.com/sciencemain/oldest-known-gaming-tokens-dug-bronze-age-turkish-graves-6c10920354>>. Acesso em: 20 out. 2023.

LUDOPEDIA. **Senet (O Jogo dos Faraós) — O Jogo Real de Ur — Chaturanga — Imagem & Ação — UNO — War** . Disponível em: <https://ludopedia.com.br/>. Acesso em: 21 out. 2023.

SALEN, S.; ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo: Fundamentos do design de jogos**. São Paulo: Blucher, 2012.

STATISTA. **Global video game market value from 2020 to 2025**. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/292056/video-game-market-value-worldwide>>.

Acesso em: 20 out. 2023.

TORQUATO, N. **O Uso Do Minecraft Como Dispositivo De Mediação Tecnológica No Ensino De História**. 2018. Dissertação de mestrado — Uninter, Curitiba, 2018.

PAIZO. **Home of the Pathfinder and Starfinder RPGs. The Golem's Got It! | Paizo**. Disponível em: <<https://paizo.com>>. Acesso em: 21 out. 2023.

PARADOX INTERACTIVE. **World of Darkness - Paradox Interactive**. Disponível em: <<https://www.paradoxinteractive.com/games/world-of-darkness/about>>. Acesso em: 20 out. 2023.

SMITH, J.H.; TOSCA, S.P.; EGENFELDT-NIELSEN, S **Understanding Video Games: The Essential Introduction**. [S. l.]: Taylor & Francis Group, 2015.

STEVE JACKSON GAMES. **GURPS: Generic Universal RolePlaying System**. Disponível em: <https://www.sjgames.com/gurps/>. Acesso em: 21 out. 2023.

WIZARDS OF THE COAST. **Dungeons e Dragons: Livro do Jogador: Livro de Regras Básicas V.5**. [S. l.]: Galápagos Jogos, 2014.