RPG E AS AVENTURAS SOLO NA EDUCAÇÃO:

UTILIZAÇÃO DOS JOGOS DE INTERPRETAÇÃO DE RPG E AS AVENTURAS SOLO NA EDUCAÇÃO

SIMONE DA SILVA

RESUMO

O presente artigo visa apresentar os jogos de RPG (Role Playing Game, Jogo de interpretação de papéis), em que se baseia sua estrutura, seus elementos, como se dá sua prática e a variação para se jogar sozinho, as Aventura Solo.

São histórias onde o leitor assume o controle de um ou mais personagens na trama escolhendo os rumos que a história toma a cada trecho dela, uma espécie de jogo que tem múltiplos finais e tramas para uma mesma narrativa, quem decide é quem lê.

Ainda que originalmente pensado apenas como entretenimento, as Aventuras Solo podem ser utilizadas na educação como forma de incentivar a leitura, uma vez que nela o jogador/leitor é mais ativo no processo da ler.

INTRODUÇÃO

Entre conversas com um colega de profissão, ele me contou sobre um jogo que ele amava e era "Mestre", RPG (Role Playing Game, Jogo de Interpretação de Papéis) era o nome do que ele tanto era apaixonado. Ao me explicar a estrutura básica do jogo, falou sobre as possibilidades do seu uso na educação e muito interessada em como algo tão curioso não era um conhecimento geral. Ao iniciar as pesquisas sobre, fiquei surpresa em como existiam já artigos, monografias, dissertações entre outras pesquisas acadêmicas relacionando o RPG às áreas da educação, teatro e saúde.

Partindo desse contato inicial, decidi pesquisar e entender melhor este jogo e agregá-lo à minha prática pedagógica. Verificando como se dá a estrutura, histórias e principais elementos do jogo, chegando a uma de suas modalidades que mais me chamou a atenção pelo potencial de ser usado na educação, discorro sobre as Aventuras Solo.

Esta pesquisa será bibliográfica e visa justamente mostrar o que vem a ser uma Aventura Solo e RPG, passando pelo seu nascimento, desenvolvimento e como está nos dias de hoje. Como conclusão breves ideias sobre sua utilização na educação como um todo.

DESENVOLVIMENTO

O que é RPG?

O RPG é um jogo de estratégia baseado na interpretação de personagens controlados pelos Jogadores e guiados pelo Mestre de Jogo. Em livre tradução, Role Playing Game, significa "Jogo de Interpretação de Papéis". Basicamente é sobre a construção conjunta de histórias, seguindo um enredo base que é modificado no desenrolar do jogo.

Ele mistura elementos do teatro e dos jogos de estratégia de tabuleiros. Nele cada participante interpretará personagens, mas ao invés de um roteiro a ser seguido, a liberdade é completa, como no teatro de improviso. Entretanto, ao invés de apenas contar uma história enquanto se apresenta para um público, os participantes são a própria plateia. Ele ainda possui os elementos estratégicos de um jogo de tabuleiro, incluindo o fator aleatório como um componente importante da sua estrutura.

O termo "jogo" é amplamente utilizado no RPG, porém ele possui características próprias que o definem como um tipo especial. Não existem vencedores ou perdedores. O grupo se une em um objetivo a ser atingido In Game (dentro do jogo), não há uma competição entre si e a cooperação é incentivada como modo a superar os desafios propostos. Todos jogam, todos se divertem, essa é a premissa básica.

Antes de continuar faz-se necessário entender todos os elementos do RPG, a iniciar pela sua história.

O início do RPG

O RPG foi inspirado pelos War Game (Jogo de Guerra). Suas regras começaram pelas mesmas ideias, uma vez que a temática da guerra também era seu foco principal. A ideia era criar estratégias para serem efetivamente usadas na guerra. Contudo, o lúdico foi percebido, as regras simplificadas e o jogo difundido como entretenimento.

No início, os jogos eram com o tema da guerra com armas, tanques e artilharia pesada. Havia diversos com temática parecida. Porém ainda não existia o elemento de interpretação, apenas representação. A estratégia é o foco principal nesse estilo de jogo.

Este modelo começou a mudar com a publicação da trilogia "The Lord of the Rings" ("O Senhor dos Anéis") de J. R. R. Tolkien (John Ronald Reuel Tolkien, 2000), que rapidamente povoou o imaginário de todos que tiveram contato com a obra. Dentre esses leitores, diversos adolescentes que jogavam War Games, imaginaram como seria se ao invés de tanques de guerra fossem cavaleiros montados e guerreiros brandindo espadas no lugar de soldados armados. Dentre esses jogadores estava Ernest Gary Gygax, um dos

fundadores do RPG, que já era apaixonado pela temática medieval e jogos em geral. Ele não criou o primeiro RPG neste momento, houve outras criações que serviram de inspiração. Além de ter recebido ajuda criativa e financeira de seus colegas e amigos jogadores.

"Gary Gygax, que já praticava jogos de guerra, desenvolveu um sistema de regras atrelado a um cenário de fantasia, que se chamaria Chainmail. Utilizava miniaturas plásticas de quatro centímetros facilmente encontradas em lojas de brinquedos. O Chainmail se tornaria a base do Dungeons & Dragons (também chamado D&D, um dos mais jogados nos dias de hoje), criado tempos depois.

Dave Arneson, outro fã dos jogos de guerra, interou-se das regras criadas por Gygax e promoveu mudanças práticas" (ROCHA, 2010. p.53)

Dave Arneson propôs deixar cada jogador com uma única miniatura, e cuidar dela em batalhas individuais e a sua ideia foi bem aceita, tanto que começou a influenciar em uma nova linha de jogo. Até então uma miniatura valia por um mini exército. Apesar de ter auxiliado no desenvolvimento, Arneson não participou da empresa TSE (Tactical Studies Rules) fundada por Gygax e Don Kaye em outubro de 1973, esta sendo responsável pela publicação do Dungeons and Dragons (Masmorras e Dragões) mais conhecido como D&D . Muitos jogos foram lançados após o sucesso, na mesma linha de guerras medievais, uns com regras mais simples, outros mais complexos, entretanto o D&D sempre dominou como RPG mais jogado pelo público em geral. Em 1974 foi seu ano de fundação e inicio oficial do RPG.

Agora faz-se necessário conhecer os termos envolvidos no jogo e os tipos existentes.

O Jogador e o Mestre

O RPG possui dois tipos de participantes: o Jogador e o Mestre. O Jogador é aquele que controla os personagens da trama, também conhecido como PC (Player Character) ou PJ (Personagem Jogador). Ele prepara seu personagem dentro das regras do jogo pensando na sua história, raça , idade, características físicas, suas vantagens, desvantagens, sonhos, desejos e outros tantos detalhes quanto o Jogador queira acrescentar em seu Personagem. Seria como um escritor que produz um livro em torno de um único personagem, com a diferença que ele não precisa literalmente escrever um livro sobre uma ideia geral sobre o seu personagem é suficiente. Essa história que o Jogador cria para seu personagem é denominada de Background (Quintal), em que detalha o que aconteceu com o personagem antes do início da Aventura (nomenclatura dada à história interpretada no jogo, explicada com mais detalhes adiante). Quais são as suas motivações, seus interesses e detalhes da sua personalidade.

Além do Jogador temos o Mestre. Ele é uma espécie de jogador especial. Existem dois nomes mais comuns: Mestre ou Narrador, entre outros como GM (Game Master) ou DM (Dungeon Master), dependendo do tipo de RPG a ser jogado.

"O Mestre é aquele que guia os jogadores em sua jornada através dos mundos fantásticos do RPG. Se o jogo de RPG é considerado uma Aventura, o Mestre é o roteirista dessa aventura. Todo-poderoso em seus domínios, ele cria os perigos a serem enfrentados pelos heróis. Coloca armadilhas em seu caminho, espalha monstros pelas cavernas, concede grandes poderes aos vilões – mas também esconde tesouros valiosos e artefatos mágicos para recompensar os aventureiros por sua coragem." (CASSARO, 2003. p 15)

Sua função começa antes mesmo do jogo, ele que conduz a Aventura a ser jogada, prepara os desafios, julga as ações e controla o jogo como um todo. Também é sua função controlar os personagens que não são dos jogadores, os NPCs (Non-Player Character, Personagem Não-Jogador) ou PdMs (Personagens do Mestre).

É importante lembrar que apesar do que pode aparecer à primeira vista, o Mestre não é inimigo ou vilão dos jogadores, ele apenas administra o jogo, representa a ideia de um juiz: não está para torcer e sim conduzir o evento.

Aventura, Campanhas e Cenários

O RPG se baseia na construção de histórias em conjunto, a essas histórias é dado o nome de Aventura. Ela possui começo, meio e fim, com duração variável. Consiste em um desafio proposto pelo Mestre que os Jogadores tomam por objetivos a serem completados.

O tipo de Aventura vai depender da ambientação do jogo. Por exemplo: em um local de fantasia medieval, existem clássicos como "salvar a princesa que foi capturada pelo dragão" ou numa ambientação medieval realista, "vencer a guerra entre dois reinos que disputam terras". Na ficção científica é possível usar como exemplo a "busca por um ingrediente de outro planeta para que o cientista do grupo possa achar a cura da doença de um ente querido por todos". E assim por diante. Filmes, livros e outras mídias servem de inspiração para criação de Aventuras, então muitas podem ser adaptadas com foco nessa ideia.

Uma Aventura possui um objetivo determinado, o que não significa que ele seja sempre cumprido, dependendo do desenrolar do jogo o objetivo pode ser modificado,

interrompido ou desviado dentro de uma mesma Aventura, se transformando assim em outra Aventura.

O Mestre é quem as cria, determinando qual o objetivo central e o que os jogadores devem fazer para atingir esse objetivo.

Uma mesma Aventura pode durar diversas sessões de jogo, ou então ser curta, durar um único dia. Essas curtas são chamadas de One Shot (tiro único). São preparadas para serem rápidas e simples, sem grandes reviravoltas na trama, normalmente são feitas para eventos de RPG que possuem pouco tempo para os jogos.

Entretanto, a jornada dos Personagens não precisa acabar no término da Aventura, pois elas podem ser continuadas, em uma nova com os mesmos personagens (agora mais fortes e com mais experiência). A essa sequência de Aventuras que se sucedem, uma após a outra, levando em consideração os eventos passados, se denomina Campanha.

No RPG, Cenário é a ambientação num geral, é o local onde acontecem as Aventuras e Campanhas. Além do onde, quando e de que jeito também. O grupo pode criar seu próprio Cenário, com o nível de detalhamento que quiser. Por exemplo, em aventuras curtas como as One Shots apenas saber que é um pequeno vilarejo na era medieval, pode ser suficiente. Em Campanhas mais longas, já se torna imperativo ter vários vilarejos, reinos, entre outros locais bem delimitados, com seus habitantes, costumes entre outros detalhes. Em geral as empresas que produzem jogos de RPG são conhecidas por seus Cenários, comercializando em geral suplementos e produtos relacionados às suas criações, sejam jogos de luta, horror, aventura e assim por diante. Os mais clássicos são os Cenários baseadas em fantasia medieval. Os primeiros títulos de RPG são inspirações diretas de Tolkien, o que não significa que apenas a temática medieval tenha importância. Existem diversos outros Cenários que tratam de ambientes diferentes, com inspirações diferentes. Em revistas especializadas em RPG é comum a existência de matérias descrevendo diversos Cenários com inspirações diversificadas. Na revista Dragão Brasil, a mais antiga revista que ainda é publicada, existem muitos desses cenários, tais como o futuro próximo tratado em DOMINION Tank Police (2000b, p.12), nele, os Personagens são policiais que tentam impedir uma guerra entre gangues. Na mesma revista temos ainda cenários baseados em filmes como Star Wars RPG ou apenas a ideia de um futuro avançado como em Spelljammer (2002 a, p.42). Estilos baseados em passado próximo possuem a sua atenção como na ambientação Faroeste (2000b, p.32). Não apenas filmes, mas jogos de vídeo game são fontes também, como em The King of Fighters (2000 a, p. 22) uma franquia de jogos de luta. Existem Cenários baseados em culturas pelo mundo como na matéria “Mil e uma Aventuras” (2001a, p. 34) que trabalha com a temática da cultura árabe. Há os Cenários baseados em literatura como o Call of Cthulu RPG (2001 b, p.12), como está impresso na matéria, é inspirado na obra de Horward

Phillips Lovecraft. Existe também baseado em eventos históricos como em O Descobrimento do Brasil (1999a) ou O Quilombo dos Palmares (1999b) do autor Luiz Eduardo Rincón.

Para tantas Aventuras, alguns acessórios podem vir a ser necessários, o próximo item se aprofunda nos itens materiais do RPG.

5 - Dados e Acessórios

No RPG o fator aleatório é muito importante, tanto que cada conjunto de regras em cada Mesa de RPG, se preocupa em como utilizar meios de simular o elemento imprevisível do mundo real no mundo de fantasia dos jogos. Desde cartas, disputas de mãos (tais como “par ou impar” ou “pedra, papel e tesoura”) ou qualquer outro meio que possa representá-lo, porém o mais comum é a utilização de dados. Normalmente abreviam-se cada dado com um “D” e o número de lados correspondente, então o cubo, dado de seis lados torna-se o D6. E não só utiliza-se o D6 que é o mais comum, também vários outros tipos, tais como o D4, D8, D10, D12 e o D20. Além desses ainda há outros que não são imprescindíveis, mas podem ser usados tais como o D30, e o D100 , também conhecido como D%, dado de porcentagem. O material para fabricação desses dados é completamente diverso, desde madeira, mármore, osso, coral ou qualquer outro que tenha certa resistência física e possa ser esculpido. Cada conjunto de regras irá fazer uso de acordo com suas regras, sendo opcional o uso de todos esses tipos.

Não só os dados se tornaram essenciais devido a sua utilidade, mas também as Fichas de Personagens. Nelas contém todas as informações do Personagem. O número e a quantidade de informação vão depender das regras que estejam sendo utilizadas, e das modificações da mesa. Uma ficha comum possui cerca de uma a duas páginas e contém no mínimo espaço para as informações gerais do

Personagem (nome, idade, aparência em geral), características físicas e mentais (sua força, agilidade, inteligência, sabedoria dentre outros atributos que possam ser levados em consideração), espaço para anotar os equipamentos possuídos e muitas vezes a sua história resumida (o Background, como já citado). Além dos dados e fichas outros acessórios podem auxiliar o jogo. Como tabuleiros, para localização do ambiente e miniaturas representando os Personagens na hora de um combate, por exemplo.

Uma vez que todos os elementos já foram explicados, falta o último referente às regras do RPG.

Sistemas

O RPG é uma espécie de brincadeira infantil, uma mistura de faz-de-conta com contar histórias, mas com uma diferença: existem regras mais complexas. Se pegarmos como exemplo o jogo "Polícia e Ladrão", uma variação do jogo Pega-pega com a diferença de, aqueles que perseguem são denominados de polícia e os que fogem, os ladrões. Mas nesse mini jogo de representação misturado com esporte, discussões como "Eu atirei em você!", "Mas eu estou com colete à prova de balas!" podem ser comuns. Para que não exista esse tipo de conflito no RPG, tudo isso é definido pelas regras. Numa partida normal, existem fichas contendo informações sobre os personagens e as chances de cada um acertar o outro, e suas respectivas chances de escaparem de um eventual ataque, além de que no conjunto de regras estarão impressos quais dados ou meios são utilizados para expressarem essa chance de acerto. Este conjunto de regras que norteiam a ação é chamado de Sistema.

O primeiro deles surgiu junto com o próprio jogo, o D&D. Este não é o único Sistema, devido a diferenças em estilos de jogos existem diversos, cada um suprindo as necessidades de determinados grupos de jogadores. Há Mesas de RPG que prezam pelo realismo, outras pela fantasia e assim por diante. Cada grupo também vai exigir um nível de realismo ou verossimilhança ao menos.

As empresas que trabalham com o mercado de vendas do RPG são conhecidas normalmente pelo seu Sistema de regras, assim como por seu Cenário, ou o mais comum: O seu Sistema usado no seu Cenário. Normalmente elas possuem um livro básico para regras e a medida que o Cenário é aprofundado, novas regras são lançadas em suplementos para cobrir as necessidades que por ventura possam aparecer.

Mestre e jogadores também podem criar seus próprios sistemas, ou modificar sistemas oficiais com House Rules (Regras Caseiras). Nos próprios livros oficiais, todos contêm avisos que as regras não são invioláveis e que no caso de alguma regra não agrade, basta ignorá-la ou modificá-la, a opção que for mais proveitosa para o grupo que esteja utilizando a referência.

Existem diversos sistemas no mercado, cada um com a sua proposta voltada a um estilo específico de jogador. Cobrindo todas as possibilidades imagináveis, isso sem contar os Sistemas caseiros (onde os jogadores criam suas próprias regras) que são compartilhados entre os jogadores.

Temos o simples Terra de Og (GHIOZZI, 2002), que se baseia em homens da caverna que conseguem falar apenas algumas palavras e tentam sobreviver aos perigos enquanto tentam inventar qualquer coisa que os ajude nessa luta. Temos o Monstros RPG (VECCHI, 1995), em que se interpreta monstros de maneira satírica ou Toon (COSTIKYAN, [199-]), onde o foco são os personagens de desenhos animados.

Os Sistemas mais jogados atualmente são o Dungeons and Dragons,

Storyteller/Storytelling, GURPS (Generic Universal Role Playing System), Daemon, Defensores de Tóquio e as variações do RPG tradicional como a Aventuras Solo.

Como já mencionado, o D&D se baseia em histórias em ambiente de fantasia medieval. A idéia básica que nasceu com o jogo é a exploração de masmorras em busca dos tesouros de monstros gananciosos. A mecânica do jogo era simples e hoje em dia é raro encontrar esse produto, mesmo nos Estados Unidos, país de origem do jogo.

Aventura Solo

Possuímos ainda uma variação do jogo tradicional de RPG, são as conhecidas Aventuras Solo. Nelas apenas uma pessoa joga, na verdade é um livro em que se lê de maneira diferente.

"Esta é uma Aventura Solo na qual você é o Herói. Quando começar a ler, você fará algumas escolhas, cada escolha lhe remeterá a um parágrafo diferente. Não pegue o livro e simplesmente leia-o parágrafo por parágrafo. Você vai começar no Parágrafo 1, e fará sua escolha nele, cada escolha lhe remeterá a um parágrafo numerado diferente, que por sua vez vai fornecer mais informações, mais instruções e possivelmente novas decisões" (JACKSON, Steve, [200-] . p 01).

Existem diversas editoras que publicam esses tipos de livros-jogo. As regras são apenas em relação a escolher o que o herói vai fazer, entretanto a liberdade está condicionada às escolhas oferecidas. Muitas pessoas conhecem o RPG primeiro por meio deste livro-jogo.

Sua vantagem maior é poder ser jogado sozinho não necessitando de nenhum conhecimento prévio sobre RPG, apenas a habilidade da leitura e imaginação.

Aventura solo e a educação

Para iniciar o contato dos envolvidos na educação a Aventura Solo é a melhor opção, pois tem uma gama mais limitada de ações podendo ser exploradas com histórias que dialoguem com a matéria ou assunto a ser explicado. Então, por exemplo, ao preparar uma aula sobre o descobrimento do Brasil, pode-se preparar uma aventura solo onde se interpretam os portugueses chegando e explorando as terras, ou então uma aventura

da ótica dos indígenas que viam aqueles barcos gigantes chegando na praia. Essa ideia é, inclusive, do livro O descobrimento do Brasil (1999a) de Luiz Eduardo Rincon, mas feito como aventura de RPG completa. Pode ser adaptado para aventura Solo. Além desse tema, ele também produziu o "O quilombo dos Palmares" (1999b) e "O resgate de Retirantes", o primeiros sobre a luta de Zumbi, o segundo uma aventura de investigação para resgatas os quadros de Candido Portinari.

Também pode ser utilizado como atividade de escrita para que os próprios envolvidos no processo educativo criem suas histórias com múltiplos finais e acontecimentos, treinando a escrita e roteiro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Jogo de RPG trabalha com o elemento lúdico, incentivando o uso da imaginação e cooperação, além da leitura e escrita por meio de passeios a mundos fantásticos da literatura ou baseados no mundo real e a história.

O RPG é uma ferramenta mais completa, mas pode ser mais complexa para um primeiro contato, podendo desanimar muitos envolvidos pelas infinitas possibilidades.

A aventura solo serve, então, como introdução ao RPG, sendo uma ferramenta que pode ser utilizada em todas as fases do aprendizado, desde a introdução a temas específicos, exercícios sobre mesmo ou até mesmo como atividade avaliativa inovadora.

ABSTRACT

This article aims to present the RPG games (Role Playing Game), on which its structure, its elements, how it is practiced and a variation to play alone, such as Aventura Solo, is based.

They are where stories the reader takes control of one or more characters in the plot share the direction that the story takes each stretch of it, a kind of game that has multiple endings and plots for the same narrative, who decides is who reads.

Although certain thought only for entertainment, as Aventuras Solo can be used in education as a way to encourage reading, since in it the player/reader is more active in the process of reading.

REFERÊNCIAS

BRIDGES, Bill et al. Street fighter:o jogo de rpg. Trad. Carlos Eduardo Klimmick. São Paulo: Trama, 1999.

CARL, Jason; HEINIG, Jess; WOODWORTH Peter. Teatro da mente: leis da noite. Trad. Nicole Nezassalma. São Paulo: Devir Livraria, 2001.

CASSARO, Marcelo. Dicas de mestre 1: dragão brasil especial. São Paulo: Trama, 2003.

_____. Defensores de tóquio: o jogo de rpg. São Paulo: Trama, 2004a.

_____. Dicas de mestre 2:dragão brasil especial. São Paulo: Trama, 2004b

CASSARO, Marcelo; TREVISAN, J. M.; SALADINO, Rogério. Ação: um jogo de heróis no mundo moderno. São Paulo: Talismã, 2004.

COSTIKYAN, Greg. Toon: O rpg do mundo dos desenhos animados. São Paulo: Devir Livraria. [199-].

Dragão Brasil. São Paulo: Trama, Ano 6, n 69. 2000a

Dragão Brasil. São Paulo: Trama, Ano 6, n 70. 2000b

Dragão Brasil. São Paulo: Trama, Ano 6, n 71. 2000c

Dragão Brasil. São Paulo: Trama, Ano 7, n 73. 2001a

Dragão Brasil. São Paulo: Trama, Ano 7, n 85. 2001b Dragão Brasil. São Paulo: Trama, Ano 8, n 92. 2002a

Dragão Brasil. São Paulo: Trama, Ano 8, n 99. 2002b

Dragão Brasil. São Paulo: Trama, Ano 8, n 103. 2002c

Dragon Slayer. São Paulo: Mantícora, Ano 1, n 1. 2005

GHIOZZI, Aldo. A terra de og: the role playing game. São Paulo: Devir Livraria, 2002 HAGEN, Mark Rein. Vampiro: a máscara. Trad. Luiz Eduardo Rincon e Otávio Gonçalves. 3 ed. São Paulo: Devir Livraria, 1999.

HAGEN, Mark Hein; HATCH, Robert; BRIDGES, Bill. Lobisomem: o apocalipse. São Paulo: Devir Livraria, 2001.

HEINSOO, Rob; COLLINS, Andy; WYATT, James. Dungeons and dragons: livro o jogador. São Paulo: Devir Editora, 2009.

JACKSON, Steve. GURPS: generic universal roleplaying system – módulo básico. São Paulo: Devir Livraria, 1991.

_____. GURPS lite: regras condensadas. São Paulo: Devir Livraria, 2004.

_____. Car wars: aventura solo. São Paulo: Devir Livraria, [200-]

MARMELL, Ari; SHOMSHAK, Dean; SULEIMAN, C. A. Vampiro: o réquiem. São Paulo: Devir Editora, 2007

MEARLS, Mike; SCHUBERT, Stephen; WYATT, James. Dungeons and Dragons: Manual dos Monstros. São Paulo: Devir Livraria,

2009.

MOTA, Gerry Duarte. Stanislávski era um mestre de RPG e não sabia. São Paulo: Faculdade Paulista de Arte. Monografia de Pós-graduação - Stricto-senso, 2011.

PAVÃO, Andréa. A aventura da leitura e da escrita entre mestres de role playing games (RPG). Rio de Janeiro: Devir, 2000.

RICON, Luiz Eduardo. O resgate de "retirantes": uma aventura de rpg pela vida de cândido portinari. São Paulo: Devir, 2003.

_____. O descobrimento do brasil. São Paulo: Devir, 1999a.

_____. O quilombo dos palmares. São Paulo: Devir, 1999b.

ROCHA, Matheus Souza. Desvendando o role playing game: história, definição e prática. Rio de Janeiro: Novas Ideias, 2010.

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

TOLKIEN, John Ronald Reuel. O senhor dos anéis: a sociedade do anel. Trad. Lenita Maria Rímoli Esteves e Almiro Piseta. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

_____. O senhor dos anéis: as duas torres. Trad. Lenita Maria Rímoli Esteves e Almiro Piseta. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

_____. O senhor dos anéis: o retorno do rei. Trad. Lenita Maria Rímoli Esteves e Almiro Piseta. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.