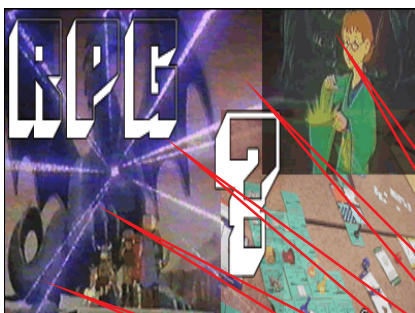
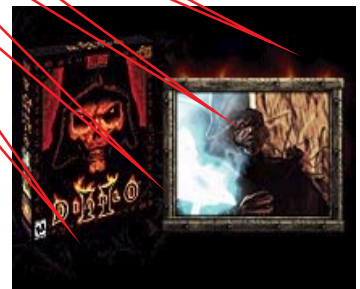


Desenhos Animados, Jogos & Brinquedos Infantis



RPG



O desvendar de um mistério

ÍNDICE

- * RPG: o desvendar de um mistério
- * RPG - Jogando com o inimigo
- * O RPG está sendo usado como iniciação ao Satanismo!
- * Libertação: RPG
- * Entretendo-se com a Escuridão: As Implicações dos RPGs na Vida dos Jovens
- * ALERTA: Rapaz morre ao jogar Diablo II por 10 horas
- * Jogo RPG: Uma nova artimanha do mal
- * Vila Velha pode proibir venda de jogos RPG
- * RPG, jogo da morte

RPG: o desvendar de um mistério

Você sabe o que é RPG? Pelo menos já ouviu falar? RPG é uma sigla de “RolePlaying Game”, um jogo diferente da grande maioria, cada vez mais jogado no mundo. É um jogo de interpretação de personagens em histórias fantásticas de diversos tipos. É um jogo relativamente simples, não precisa de muito material, pois o jogo em si é todo montado e realizado na mente dos jogadores. Existe a história (enredo) e os personagens, que competem entre si pela vitória.



Cada personagem tem suas características pessoais e habilidades próprias (exemplos: força, inteligência, agilidade, habilidade com armas específicas...), que vão crescendo a cada nível que ele evolui. Alguns personagens básicos por exemplo podem ser: um mágico, com suas habilidades de magia, um guerreiro espadachim, um arqueiro, um monstro qualquer... E não só deste tipo, pois dependendo do jogo podem ter trabalhadores, pessoas comuns, padres, espiões ou qualquer personagem da sociedade de qualquer época.

O RPG é um jogo muito “rico” e muito livre, pois, como eu já disse, seu verdadeiro “tabuleiro” é a mente de cada jogador, que imagina tudo e traça as melhores estratégias para tentar vencer o jogo, ou individualmente ou como equipe. Alguns materiais usados, dependendo do RPG, são: tabuleiro, dados (com formas geométricas diversas, inclusive triangular), cartas com informações de cada personagem, um livro com a história a ser seguida, etc.

Sem dúvida o RPG é um jogo muito educativo, e exercita muito a inteligência dos jogadores, porém, desde que foi criado, ele nunca foi utilizado somente com este propósito. Este fato, por outro lado, sempre foi explorado para atrair crianças, adolescentes e jovens para o ocultismo (no sentido geral da palavra) através de histórias aparentemente inofensivas. Fora isso, há muitos que são realmente ocultistas e que

praticam o jogo do RPG sabendo com o que estão lidando... Quando não o utilizam para atrair outros ao ocultismo...

Nos RPGs existem histórias de vários tipos, sendo que as mais apreciadas são as medievais, da Idade Média, e similares. Porém a grande maioria das histórias é maligna, contendo temas como vampiros, lobisomens, necromantes, médiuns e criaturas fantásticas das mais diversas e inclusive demônios (literalmente). Inclusive se consultarmos uma livraria qualquer, veremos que muitos livros com histórias para RPG são somente vendidos a maiores de 18 anos, devido ao tão grande peso contido nelas, em sua maioria incluindo atos ilegais e ligados ao reino das trevas. Os RPGs, dos mais diversos tipos, são facilmente encontrados em livrarias e lojas especializadas. O primeiro problema é que na grande maioria das vezes não há controle na venda desses produtos, que acabam naturalmente caindo em mãos de crianças bem novas e inocentes (muitas pensam saber com o que estão lidando, mas estão completamente enganadas).

Não há como generalizar os jogadores, pois há pessoas de todos os tipos praticando isso ao redor do mundo. Alguns podem realmente estar jogando simplesmente por divertimento e exercício da inteligência, sem serem influenciados por tanta coisa maligna e sinistra contida nas histórias. Porém a grande maioria somente pensa assim... Na verdade estão cegos para o que realmente acontece com eles, totalmente enganados. As consequências ruins podem não estar acontecendo ainda, porém estão sujeitas a acontecerem a qualquer momento, é impossível prever, assim como é impossível saber qual jogador está consciente do que está fazendo e qual está cego, iludido e enganado.

O que acontece é que a prática do RPG abre a mente dos jogadores, que se concentram tanto que a linha que divide a fantasia da realidade fica cada vez mais fina, podendo com o tempo, em determinados momentos, não existir, causando total confusão na mente deles, resultando em atos dos mais estranhos possíveis, como os casos

existentes mundo a fora de jogadores que praticaram na vida real o que imaginavam nos RPGs, como crimes, assassinatos e atos ocultistas (sem ser ocultistas e sem nem saberem o que é ser ocultista). Muitos por aí praticam rituais satânicos horríveis, pesadíssimos, sem terem nem uma noção do que estão fazendo... Escravos do diabo, o que veio para matar, roubar e destruir, e que utiliza as mais diversas práticas para este objetivo, inclusive a prática do RPG, que é um campo fértil para ele. A prática do RPG pode ser tão perigosa que ao imaginarem coisas tão malignas, os jogadores podem chegar a abrir portais para o reino espiritual maligno, podendo facilmente serem usados por ele. Como este mundo jaz no maligno e quem não está em Cristo (luz) está no príncipe deste mundo (o diabo - trevas), os demônios acabam tendo total liberdade de atuarem nas mentes dos praticantes do RPG e usarem a confusão entre realidade e fantasia e entre bem e mal, para que eles pratiquem realmente atos terríveis.

Esta confusão entre realidade e fantasia não é só comprovada espiritualmente, mas também psicologicamente. O maior problema é que na maioria das vezes o jogador não faz idéia de que está sendo afetado pelas forças malignas realmente, e acaba pensando ser isso também fruto de sua imaginação simplesmente. Uma das maiores armas do diabo é fazer as pessoas pensarem que ele não existe, e que ele não pode atuar em suas vidas. Afinal de contas, como nos livraremos de algo em que não cremos? As consequências da prática do RPG talvez não sejam tão pesadas como eu já citei, mas podem ser outras tão ruins quanto, como raiva de tudo e de todos, problemas de relacionamento interpessoal, desobediência aos pais e rebeldia, revolta com tudo que não o agrada, cada vez mais atração por coisas das trevas (isso na maioria das vezes é um poço sem fundo... alias, o fundo é o lago de fogo e enxofre, onde o inferno será lançado depois do juízo final) etc. Da mesma forma como o RPG pode ser um jogo educativo, por outro lado pode atrapalhar os estudos, caso o jogador leve muito a sério as práticas

malignas e se deixe ser influenciado pelas forças malignas (demônios).

Toda essa coisa de trevas, escuridão, ilegalidade, malignidade, vampiros, monstros, pode parecer simplesmente atraente e empolgante de início, porém com o tempo é fácil perder o controle. Você não vê mal numa pessoa ser ocultista? É... é uma "religião" (grosso modo) como outra qualquer, não é mesmo? Todos têm o direito de escolherem o que quiserem. Porém também terão que arcar com as consequências, a curto, médio e longo prazo (tudo que se planta, colhe). Os ocultistas (satanistas, bruxos, esotéricos etc.) na verdade pensam que são os donos de suas vidas, pensam que estão no controle e que todas as forças das trevas estão ao seu dispor, para o que ele precisar, sempre que precisar. Porém essa vida é uma enganação total, o pai da mentira é o diabo. Ele os faz pensar assim para que continuem, na verdade, servindo ao próprio diabo, sendo usados por ele para o que ele quiser, muitas vezes sem terem conhecimento disso. Ele dá o que eles precisam, mas ganha muito mais tendo controle de suas vidas. Na verdade o maior objetivo dele é levá-los para o inferno juntamente com ele. O diabo e seus demônios já estão condenados eternamente ao lago de fogo e enxofre, e querem levar com eles a maior quantidade de pessoas que conseguirem. Inclusive farão de tudo para isso, usando todas as formas possíveis e inimagináveis de enganação.

Você quer viver bem? Quer viver corretamente? Não quer viver para o diabo? Então faça o que a bíblia nos ensina:

"Rejeite, porém, as fábulas profanas e tolas, e exercite-se na piedade."
(I Timóteo 4:7 NVI)

"De fato, não seguimos fábulas engenhosamente inventadas, quando lhes falamos a respeito do poder e da vinda de nosso Senhor Jesus Cristo; ao contrário, nós fomos testemunhas oculares da sua majestade."
(II Pedro 1:16 NVI)

“Não permitam que se ache alguém entre vocês que queime em sacrifício o seu filho ou a sua filha; que pratique adivinhação, ou se dedique à magia [prognosticador], ou faça presságios [agoureiro], 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, e é por causa dessas abominações que o Senhor, o seu Deus, vai expulsar aquelas nações da presença de vocês. Permaneçam inculpáveis perante o Senhor, o seu Deus.” (Deuteronômio 18:10-12 NVI)

Deus abomina todas as práticas malignas contidas na prática do RPG, então afaste-se completamente disso e esteja disposto a fechar brechas para atuação maligna na sua vida.

Fonte: Por Gustavo Meneguelli.
www.tabernaculonet.hpg.ig.com.br

RPG - Jogando com o inimigo

Brincadeira, jogo, diversão, fantasia, estímulos à criatividade humana ou mais uma das armas diabólicas para trabalhar a mente daqueles que praticam esse jogo?

Criado em 1974, nos EUA, o "Role Playing Game" mais conhecido como RPG, espalhou-se rapidamente por todo mundo adquirindo mais e mais seguidores de uma nova "realidade". O jogo é baseado num misto de magias no qual o participante não é apenas um espectador, ele faz parte do jogo. Nesses jogos existe um mestre e os jogadores. O mestre é quem sugere a história fictícia na qual os outros participantes ou jogadores têm que encontrar soluções e formas de resolver os diversos problemas encontrados no decorrer da "brincadeira".

Como já foi dito, o jogador não é um espectador como nos jogos comuns que existem por aí; ele se transforma no personagem do RPG. Ele é um ator, um participante ativo em cada momento da aventura, na qual a base de tudo é a criatividade. Mas alguns desses participantes perdem os limites entre o que é real e o que é ficção...

Satanás é astuto, ele tenta, de qualquer forma, amenizar seu aparecimento no mundo físico para que as pessoas não assuntem com o que elas vão ver. O RPG leva a pessoa a usar a imaginação de diversas coisas: monstros, magias, figuras estranhas... Tudo indica que esses jogos servem para estimular as pessoas que os praticam a ver o mundo espiritual de uma forma comum... seria como um transporte entre dimensões.

Para ter uma idéia da falta de limites entre a realidade e a ficção, ou a "satanização", muitas das pessoas que jogam RPG saem vestidas com as roupas de seus personagens como se fosse algo normal. Saem vestidos de bruxos, seres extraterrestres e muitas outras figuras que nós não consideraríamos normais.

Mas o que tem incomodado o nosso coração é essa passagem que

fica aberta entre o real e o espiritual. Muitas pessoas não entendem que fazendo isso ou praticando esses jogos, elas deixam uma porta aberta para que os demônios aos quais elas trazem para a realidade física, entrem e tomem conta de suas vidas.

Um caso recente aconteceu em Ouro Preto, Minas Gerais, no qual uma menina foi assassinada com 15 facadas. Segundo informações divulgadas em diversos jornais, como Estado de Minas, a estudante de 18 anos teria sido morta após um ritual satânico que é realizado dentro de um dos diversos tipos de Role Playing Games que existem no mundo todo.

A Interpol e a Polícia Federal estão investigando a ligação de outros crimes aos RPGs. Fica uma questão no ar: O problema é dos jogos ou dos jogadores? Creio que não é algo sadio nem edificante querer brincar com o diabo... E você?

Você jogaria ou deixaria que seus filhos jogassem RPG? Essa troca entre as realidades é algo sadio em nível espiritual? Atuar como monstros, seres de outros planetas, bruxos, etc... é um ato cristão? Ou não tem problema algum sendo que é somente um jogo?

>> Fonte: Breno Amaral, para o website da Igreja Batista da Lagoinha. Informamos que a matéria está divulgada de forma integral e sem alterações ou cortes no texto.

O RPG está sendo usado como iniciação ao Satanismo!

Antes de mais nada gostaria de dizer que o objetivo dessa matéria não é julgar o jogo RPG, mas sim informar sobre um propósito para o qual ele tem sido usado. Quanto ao jogo em si ter algo de ruim (ou maligno) ou não, cabe a você mesmo julgar, depois de colher o máximo de informações sobre o mesmo. Forme você mesmo sua opinião pessoal.

Mês passado fiquei sabendo de algo que me assustou um pouco: pessoas de uma igreja da minha cidade, que haviam se envolvido com o RPG, foram iniciadas no satanismo. Isso mesmo, satanistas utilizam o jogo para recrutar pessoas.

Uma membro dessa igreja evangélica veio a mim muito assustada me contar os fatos. Um rapaz, filho de uma outra membro dessa igreja havia se envolvido com o jogo RPG. A mãe dele ou não sabia disso ou não se importou com o fato. O filho, um jovem rapaz, jogava várias vezes por semana e em poucos meses já estava muito ligado ao jogo.

Tudo corria aparentemente normal até que ela descobriu que seu filho havia sido convidado para participar de uma certa "reunião", por pessoas ligadas ao jogo. Essa certa "reunião" nada mais era do que um encontro que satanistas usaram para conhecer jovens que possam ser iniciados no satanismo. Depois de participar dessa "reunião" e ver a gravidade da coisa, o rapaz avisou aos satanistas que iria largar tudo: "reuniões" e RPG. Para sua surpresa eles lhe disseram que ele não podia mais. Avisaram-no que se ele saísse morreria, de AIDS ou câncer. Pelo que fiquei sabendo, até o dia em que isso me foi informado, o rapaz havia acabado de largar o RPG e as tais "reuniões".

Ao ouvir esses fatos fiquei surpreso com quão perto de mim agia essa irmandade que chamamos de satanismo. Eu sabia que existem em todos os lugares do mundo, mas nunca imaginei que agiam tão perto de mim. Pude perceber quão real é essa irmandade e suas ações a fim de se propagar e de tentar acabar com as igrejas cristãs.

Para minha surpresa a membro dessa igreja evangélica que me contou o caso que está acontecendo lá me disse que duas jovens, dessa mesma igreja, que também se envolveram com o RPG estavam na mesma situação. E pior: já haviam largado tudo e já estavam com câncer! Meus caros, isso é a pura realidade! Não pensem que essa coisa de satanismo é ficção ou que não existe num lugar como o Brasil, porque estão mais perto do que imaginamos, e se não abrirmos os olhos eles invadem nossas vidas, nossas igrejas.

Acho que mais do que nunca é verdade uma frase que tenho ouvido e lido muito: “o diabo não brinca de ser diabo, mas os crentes estão brincando de ser crentes”. Devemos nos preparar e entrar nessa batalha, pois cabe a nós, através do poder que há no nome e no sangue de Jesus, guerrear contra as ações do diabo e seus demônios, que escravizam tantas vidas pelo mundo a fora. Essa batalha ocorre no reino espiritual, mas é tão real quanto as coisas do mundo real. Acorde para essa realidade. A maior arma do satanismo é fazer com que todos pensem que ele não existe.

Vou tentar ir mais a fundo nesse caso de utilização do RPG como iniciação ao satanismo, e caso descubra algo, publicarei aqui. Se vocês conhecerem algum caso como esse, me informe por e-mail.

>> Autor: Gustavo Meneguelli, Editor do Tabernaculonet.

Libertação: RPG

Os jogos de RPGs estão se constituindo em uma verdadeira febre. RPG é a sigla de uma expressão inglesa, cujo significado é Role-playing game (jogo de interpretação de personagem). O participante deve adotar o papel de um dos personagens, treinando-o e equipando-o com armas e poderes especiais durante todo o transcorrer do jogo (game) ou série de jogos (games).

Muito se discute a respeito da influência ocultista desses jogos e sua capacidade de colocar o jogador em contato com entidades demoníacas. O fato, porém, é que a maioria dos psicólogos concorda que o comportamento do jogador pode ser afetado.

As Universidades de Missouri e Columbia, e a Faculdade Lenoir-Rhyne realizaram uma pesquisa em mais de 200 estudantes de psicologia. Os psicólogos Craig Anderson e Karen Dill chegaram à conclusão de que jogos de computador carregados de violência afetam o jogador, pois ele é levado a se identificar com o personagem que normalmente precisa praticar atos de violência para se manter vivo no jogo.

A diferença entre o RPG e filmes de violência é que nestes jogos, ao contrário do que acontece durante os filmes, você não assiste cenas de chacina, mas se torna participante delas. Pode até mesmo acontecer de o jogador acabar acreditando que o uso da violência é normal na resolução dos problemas do cotidiano.

Um RPG bastante conhecido é uma corrida de moto em que é necessário chutar, dar socos, utilizar uma corrente o tempo todo contra os demais concorrentes. Os personagens assumidos pelos jogadores são anarquistas, bebedores, sexualmente promíscuos e briguentos.

Se na vida real não devemos praticar atos de violência, por que, então, deveríamos nos divertir, fazendo de conta que estamos praticando todas estas insanidades? A contaminação espiritual pode se infiltrar em meu ser através dos meus olhos.

Não porei coisa má diante dos meus olhos; aborreço as ações daqueles que se desviam; nada se me pegará (Sl 101.3).

Um dos jogos mais populares é o Dungeons & Dragons (Calabouços & Dragões), que foi lançado em 1974 e o jogador se envolve com personagens duvidosos: bruxos, feiticeiros e magos. Sabe-se que pelo menos 150 milhões de jovens jogaram esta coisa. Esse jogo leva o participante a interpretar papéis onde utiliza demonologia, feitiçaria, suicídio, vodu, blasfêmia, assassinato, estupro, perversão, canibalismo, sadismo e invocação de demônios.

A escritora Pat Pulling conta que seu filho suicidou-se enquanto jogava Dungeons & Dragons. Vasculhando os objetos deixados pelo adolescente, descobriu seu alto grau de envolvimento com o jogo. Ela relata que, de acordo com o andamento do jogo, o rapaz recebeu uma maldição de morte da parte de outro jogador e tudo acabou em suicídio.

Timothy Grice, jogador de Dungeons & Dragons, cometeu suicídio aos 21 anos (17/01/1983). Leia essa parte do relatório do detetive que investigava o caso: "Dungeons & Dragons se tornou realidade. Ele julgava que não estava preso a esta vida e que podia partir e voltar, porque tudo não passava de um jogo".

Veja alguns termos utilizados em Dungeons & Dragons e outros RPGs: Espada e Feitiçaria, Calabouço de Túmulos, Devorador de Intelecto, Paranóia, Paranormal, Terra dos Mortos, Escuridão, Maus Presságios etc.

Outro game do qual seria bom manter seu filho distante é o Yu-Gi-Oh. É um jogo de cartas contendo figuras de monstros e espíritos. De acordo com as informações do próprio RPG, os monstros do Duel Monster eram reais há 5000 anos, quando os faraós praticavam jogos que envolviam rituais mágicos, adivinhação e poder de monstros e feitiçaria. O poder destes monstros antigos foi guardado dentro de pedras de tábuas semelhantes às cartas do game, e na medida da necessidade estes poderes são invocados por meio das cartas.

Os faraós procuravam resolver seus problemas invocando esses espíritos. Embora os faraós tenham morrido, Yugi, o principal personagem do jogo, Descobre, por meio do quebra-cabeças egípcio antigo, que as forças espirituais que utilizavam permanecem vivas e ativas.

Algumas cartas do Yu-Gi-Oh utilizam nomes como: Soul Exchange (Troca de Alma), Summoned Skull (Caveira Invocada), Witch of the Black (Bruxa da Floresta Negra) e Dark Hole (Buraco Negro).

Procure, então, orientar seu filho adolescente a respeito dos perigos espirituais que estes games representam, mas, sobretudo, ore por eles e com eles, cubra-os com o sangue de Cristo e leia bastante a Bíblia enquanto a família estiver reunida na sala de estar.

>> Fonte: Pr. Ubirajara Crespo, no website da Editora Naós. Extraído do livro: "Não faça de seu filho uma arma, a vítima será você". Informamos que a matéria está divulgada de forma integral e sem alterações ou cortes no texto.

Entretendo-se com a Escuridão: As Implicações dos RPGs na Vida dos Jovens

“Olhos que não desgrudam da tela, mãos no mouse, rostos tensos, respiração acelerada. Os fones de ouvidos facilitam a percepção do inimigo. Adolescentes e jovens não se distraem com nenhum movimento além do alvo, que pode estar ao seu lado, no outro quarteirão, em outro estado ou num país distante...” (<http://www.jj.com.br/jj2/agito/agito25102002-01.html>) Elisângela Marques



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 RPGs.

Não é anormal um jovem gostar de um jogo, porém os RPGs podem levar o jogador a experiências que podem ser muito mais do que só fantasias. RPG 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 RPG, 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 RPGs 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 RPGs 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 RPG 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 RPG. 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 RPG de maior sucesso de todos os tempos. (<http://www.family.org/pplace/pi/films/a0014049.html>). 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^a 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^a 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 ligavam 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 RPG D&D. (<http://www.chick.com/articles/frpg.asp>)

Títulos e Palavras que Revelam

Devido ao enorme sucesso de D&D, muitos RPGs 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 RPGs. 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 RPGs têm os seguintes títulos interessantes (conforme apuração que fiz num site americano de venda de produtos

de RPGs 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 RPGs o jogador pode assumir personagens e papéis como feiticeiro, 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 de 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 RPGs 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. (http://www.wnd.com/news/article.asp?ARTICLE_ID=33032)

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 RPGs representam na vida real. É claro que os RPGs 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.

A Febre do Yu-Gi-Oh

Desenhos japoneses de TV vêm ganhando fama internacional e alguns até têm versões em RPG, tais como Pokemon (que originalmente

vem do termo Pocket Monsters [Monstros de Bolso]. Mas a moda mais recente entre os fãs desses desenhos é um personagem chamado Yugi (nome abreviado de Yu-Gi-Oh), que tem se tornado muito conhecido por suas cartas mágicas e imagens ocultas que estão se tornando verdadeiros tesouros cobiçados entre crianças colecionadoras no mundo inteiro.

A versão em desenho animado de Yu-Gi-Oh apareceu no ano 2000 e se tornou um sucesso imediato, provocando uma loucura que incluía vídeo games, gibis e um jogo de cartas, que bateram recordes de venda. Enquanto os RPGs são geralmente produzidos para alcançar os jovens, Yu-Gi-Oh tem como alvo as crianças. É bem comum ver um menino de 6, 7 ou 8 anos colecionando cartas ou obcecado com o desenho ou os jogos de Yu-Gi-Oh.

Yu-Gi-Oh é a história de um menino chamado Yugi Mutou. Seu avô toma conta de uma loja de jogos e um dia lhe entrega uma caixa dourada, com o símbolo do olho de Anúbis por fora, onde há várias peças. O avô lhe explica que essas peças são parte de um quebra-cabeça (Enigma do Milênio), que revela um antigo jogo egípcio de guerra de cartas chamado "Monstros de Duelo" (Duel Monsters). O avô desafia Yugi a tentar montar as peças, e o neto desvenda o segredo do quebra-cabeça que libera o poderoso espírito de um rei egípcio chamado Yu-Gi-Oh. Aí, toda vez que ele vai duelar, o quebra-cabeça dá poderes especiais a Yugi. Ele se torna especialista no jogo Monstros de Duelo. Nesse jogo há criaturas místicas, duelos mágicos e um campo de batalha que está sempre mudando, cheio de armadilhas e ciladas mágicas. *

*(http://www.yugihocards.hpg.ig.com.br/entretenimento/18/index_int_8.html, <http://www.villagestreetwear.com/yugthouscar.html> e <http://www.angelfire.com/anime5/otakuparadise/yugioh.html>)

Tal como Harry Potter, o mundo espiritualmente misterioso de Yugi tem raízes inegavelmente ligadas à bruxaria. No Yu-Gi-Oh as crianças

recebem a informação de que esse jogo tão popular hoje foi realmente inventado no Egito antigo, há 5.000 anos, quando os faraós jogavam um jogo que envolvia rituais mágicos, adivinhação e o poder de monstros e feitiçaria. Os faraós resolviam os problemas de origem espiritual invocando espíritos mais fortes. Embora os faraós estejam mortos, Yugi descobre, através do quebra-cabeça egípcio antigo, que as forças espirituais que os faraós utilizavam não estão mortas. Quando consegue montar o quebra-cabeça, Yugi recebe muitas energias extraordinárias e se transforma num ser poderoso, Yami Yugi. De acordo com a profecia egípcia antiga, somente o escolhido seria capaz de resolver o Enigma do Milênio.

Num dos episódios do desenho de Yu-Gi-Oh, Yugi está num jogo e sua forma transformada Yami Yugi tira uma carta do deck com poder para bloquear o “olho milenial” de Pegasus que vê tudo. Yugi tira uma carta vencedora: a “Caixa Mística” que libera o “bruxo” dele, que aparece de maneira sobrenatural com sua vara mágica. Em seguida, ele tira a carta “Controle Mental” e lança um feitiço poderoso. “Como é que você se sente, Pegasus”, Yugi zomba de seu inimigo, “agora que o jogo virou e os poderes mágicos de controle da mente são usados contra você?” Quando chega sua vez, Pegasus passa e Yugi tira outra carta favorável: “É uma carta ritual... ritual mágico da escuridão. Para invocar seus grandes poderes devo fazer uma oferta em dobro”. Ele sacrifica dois poderosos monstros de Pegasus e grita em triunfo: “A oferta foi aceita. Surge um novo poder... O bruxo do caos negro...” (<http://www.cuttingedge.org/articles/bc001.html>)

Em Yu-Gi-Oh há muitos monstros em forma de cartas (lembrando alguns jogos de cartas de RPG), que ao mesmo tempo são monstros de verdade. De acordo com as informações contidas no RPG de Yu-Gi-Oh, os monstros do Duel Monster eram reais há 5.000 anos, e era com eles que os jogos das trevas eram jogados. Contudo, quando o poder saiu do controle dos faraós, os poderes de todos os monstros foram guardados

dentro de tábuas de pedra. Cada uma dessas tábuas tem o desenho esculpido de um monstro e guarda o respectivo monstro. Num dos episódios do desenho de Yu-Gi-Oh é possível ver essas tábuas com os monstros, inclusive a invocação dos monstros aprisionados. (http://www.yugihocards.hpg.ig.com.br/entretenimento/18/index_int_7.html)

Algumas cartas de Yu-Gi-Oh levam títulos como Soul Exchange (Troca de Alma), Ultimate Offering (Oferta Máxima), Summoned Skull (Caveira Invocada), Saint Dragon (Dragão Santo), The God of Osiris (O Deus de Osíris) e Sorcerer of the Doomed (Feiticeiro dos Condenados). Essa última carta dá o seguinte aviso: “Esse feiticeiro é escravo das artes das trevas e mestre dos encantamentos para extinguir vidas”. Das 100 Cartas Monstros e Cartas Mágicas de Yu-Gi-Oh que um site brasileiro vende há títulos como Rei Caveira, Witch of the Black Forest (Bruxa da Floresta Negra), Magician of Faith (Mágico da Fé), Mask of Darkness (Máscara da Escuridão), Mystical Space Typhoon (Tifão Espacial Místico), Monster Reborn (Monstro Renascido), Dark Hole (Buraco Negro), Skull Lair (Covil da Caveira), Ominous Fortunetelling (Adivinhação Sinistra), Mystic Clown (Palhaço Místico), Winged Dragon (Dragão de Asas), Feral Imp (Demônio Selvagem), De-Spell (Removedor de Feitiços), Book of Secret Arts (Livro das Artes Secretas), Enchanted Javelin (Lança Encantada). (<http://www.mercadolivre.com.br/jm/item?site=MLB&id=10058202>) Além disso, um dos jogos de Yu-Gi-Oh tem como título Cartas “Bíblia de Mil Olhos”.

O site oficial do Yu-Gi-Oh informa sobre seu jogo para crianças: “Duelo de Monstros é um jogo de batalha de cartas em que jogadores colocam diferentes criaturas místicas umas contra as outras em duelos mágicos selvagens! Acompanhado de monstros terríveis e poderosas cartas de encantamento, Yugi e seus amigos estão totalmente obcecados pelo jogo”. Mais obcecados ainda estão as crianças que jogam Yu-Gi-Oh. A fascinação por questões de bruxaria não tem apanhado crianças somente através de literatura “infantil” como Harry Potter, mas também

através de desenhos e games. Não há dúvida de que em todas essas questões há muito mais envolvido do que só fantasia. Desenhos, revistas, games e brinquedos para crianças que têm tema ocultista são um canal e elo entre influências espirituais indesejadas e vítimas inocentes. Crianças são assim, os pais percebendo ou não, prejudicadas espiritualmente.

Psicoterapia através dos RPGs

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 RPGs não é diferente. A interpretação de um personagem virtual pode e tem levado a modificação de comportamento na vida de muitos jovens. (<http://www.mercadolivre.com.br/jm/item?site=MLB&id=10058202>)

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 parálítico 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? (http://www.killology.com/book_stop_summary.htm)

O Perigo dos Entretenimentos Violentos

Muitos estudos em anos recentes provam que imagens de violência nos games e na televisão estão causando um aumento na violência até mesmo entre crianças. Os estudos foram realizados por importantes entidades como a Associação Médica Americana, a Academia Americana de Pediatria, a Academia Americana de Psiquiatria Infanto-Juvenil e a Associação Americana de Psicologia. (<http://www.almenconi.com/topics/games/vent24.html>)

Games que contêm temas violentos tendem a tornar os jogadores insensíveis para com a questão da violência e para com as vítimas de atos violentos. Dois estudos publicados em 23 de abril de 2000 provam claramente que os games violentos realmente afetam de modo negativo a conduta de quem os joga. Um dos estudos provou que games com violência explícita produzem um aumento imediato em atitudes e idéias agressivas. O outro estudo constatou que games violentos não só provocam um aumento nas atitudes agressivas, mas também produzem impacto de longo prazo que afetam, na vida real, as atitudes e relacionamentos dos jogadores. Professores de psicologia das Universidades de Missouri e Columbia e da Faculdade Lenoir-Rhyne conduziram o estudo em 227 estudantes universitários voluntários que estavam começando cursos de psicologia. Os psicólogos Craig Anderson e Karen Dill constataram que games violentos de computador afetam o jogador das seguintes maneiras:

O jogador se identifica com o personagem que pratica agressão. Uma coisa é você assistir a um filme de um homem que mata todos os seus inimigos, outra é você mesmo assumir a identidade desse homem

num game onde você usa a arma e se envolve emocionalmente no “prazer” de matar os outros personagens com as próprias mãos. Esse tipo de jogo tem as seguintes consequências na vida do jogador:

- 1: Ajuda-o a adquirir atitudes favoráveis ao uso da violência.
- 2: Ajuda-o a presumir que os outros também têm atitudes semelhantes de agressividade.
- 3: Ajuda-o a acreditar que as soluções violentas são eficazes e adequadas para resolver os problemas da vida.
- 4: Ajuda-o a ver as atitudes agressivas para com os outros, tais como brigar e atirar, como atitudes necessárias e adequadas para lidar com os outros. (<http://www.almenconi.com/topics/games/vent20.html>)

Os filmes violentos e imorais da televisão têm um impacto importante na vida dos jovens, porém os jogos em que eles interpretam um personagem que usa armas e violência os treinam para adquirir características de comportamento do personagem que eles adotaram. Embora nem todo jovem se torne assassino como consequência dessa influência negativa, é inegável o fato de que os RPGs podem modificar as atitudes.

Um dos RPGs que conheci era uma corrida de moto em que era preciso chutar, dar socos e usar uma corrente o tempo todo contra os outros competidores. À primeira vista, parecia só diversão, mas os personagens que eu e os outros jogadores tínhamos de assumir eram motoqueiros que, na vida real, se entregavam à anarquia, bebedeira, prostituição e brigas. Se na vida real o cristão e qualquer outra pessoa decente procura não se aproximar de nada que tenha ligação com esses comportamentos, por que deveríamos abrir uma exceção na “diversão”?

Se na vida real não podemos chutar e dar socos em outros competidores esportivos, por que deveríamos nos acostumar com essas agressões num entretenimento? Aliás, se soubéssemos que um evento em que queremos entrar é aberto a agressões, é claro que evitaríamos participar. Chutes e socos são atos ilegais em atividades esportivas como corrida e outras competições.

Aproveitando bem nosso tempo

Contudo, mesmo que os RPGs não tivessem nenhum conteúdo satânico, imoral ou violento, ainda assim precisamos parar para perguntar: "Será que preciso gastar horas num jogo?" Afinal, a Palavra de Deus esclarece que não devemos evitar somente o que é obviamente mal. Precisamos evitar tudo o que ocupa desnecessariamente muito de nosso tempo.

"Os dias em que vivemos são maus; por isso aproveitem bem todas as oportunidades que vocês têm." (Efésios 5:16 BLH)

"Tudo me é permitido", mas nem tudo convém. "Tudo me é permitido", mas eu não deixarei que nada me domine. (1 Coríntios 6:12 NVI)

Confesso que alguns jogos de computador são tão excitantes que é difícil jogar apenas uma hora. O poder viciador de um RPG aprisiona os jogadores e alegra e enriquece seus fabricantes! Ainda que venham a criar RPGs evangélicos, isso não quer dizer que passar muito tempo jogando é a mesma coisa que passar muito tempo lendo a Bíblia. Será que convém investir muito do nosso tempo em algo que não é errado, mas que não é tão importante quanto passar tempo com Jesus na Palavra de Deus? Além disso, há sempre a necessidade de se cultivar maior tempo de comunhão com a família ou permanecer mais tempo diante de Deus em oração e adoração. É claro que o mesmo princípio também se aplica a outros tipos de entretenimento além dos RPGs. Seria desigual e injusto passarmos só meia hora por dia na Palavra de Deus enquanto

permitimos que programas de TV, ainda que não sejam indecentes, se apoderem de horas de nosso precioso tempo.

Por experiência, posso dizer que quando passamos muito tempo com Jesus lendo sua Palavra, somos fortalecidos. Não deixo de passar um dia sem ler e estudar no mínimo 20 capítulos da Bíblia, em oração. Posso me entreter, sem gastar muito do meu tempo numa diversão. No entanto, achei mais justo trocar os longos horários de entretenimento por momentos mais longos na presença de Deus. É assim que aproveito todas as oportunidades que tenho para conhecer Jesus melhor e crescer na sua graça.

Contaminação Espiritual

Certa vez joguei um RPG de computador na casa de amigos evangélicos e ao prestar bem atenção percebi que a cada nível que o jogador passava aparecia, num piscar de olho, um símbolo como o pentagrama e a cruz de cabeça para baixo. Esses símbolos vinham de maneira tão rápida e sorrateira que mal dava para ver, tornando bastante suspeito os motivos de sua colocação e propósito. Ninguém os usaria sem um objetivo em mente. Se o poder da magia é real e forte, quem foi usado para colocá-los estava, conscientemente ou não, dando espaço para influências demoníacas na mente e vida dos jogadores incautos.

“Porque não ignoramos os seus ardis”. (2 Coríntios 2:11 RC)

O mundo espiritual é complexo e há perigos que não são imaginação. A Palavra de Deus ensina que o risco de contaminação espiritual existe e precisamos evitar até mesmo mencionar nomes de demônios (cf. Êxodo 23:13). Quando alguém permite em seu lar um objeto consagrado a qualquer entidade espiritual que não seja o único Deus verdadeiro, ele pode desnecessariamente sofrer sérias consequências. “Não meterás, pois, coisa abominável em tua casa, para que não sejas amaldiçoado, semelhante a ela; de todo, a detestarás e,

de todo, a abominarás, pois é amaldiçoada.” (Deuteronômio 7:26 RA)

A contaminação espiritual pode ocorrer através dos olhos. “Não porei coisa má diante dos meus olhos; aborreço as ações daqueles que se desviam; nada se me pegará.” (Salmos 101:3 RC) Nesse Salmo, o rei Davi mostra que ele tinha todo o cuidado para não trazer para seu lar nenhum tipo de objeto espiritualmente suspeito, a fim de que ele e outros em sua família não contaminassem a alma através dos olhos. Nesse caso, pode-se entender contaminação como manter diante de nós um objeto que nos expõe, por vontade própria ou não, a influências espirituais indesejadas. Portanto, podemos ver que Davi jamais pensaria em distrair os olhos e a mente vendo ações violentas, satânicas, imorais ou impróprias dentro de seu próprio lar. É claro que esse princípio bíblico não é útil somente no caso dos RPGs, mas de todas as formas de entretenimento, inclusive TV, revistas, etc.

Jesus ensina que os olhos são a porta para a alma. Se alguém ocupa os olhos com coisas que são da luz, a luz encherá a sua vida. Por outro lado, se ele deixar que seus olhos se distraiam com coisas da escuridão, sua alma não deixará de ser afetada. Jesus diz: “Os olhos são como uma luz para o corpo: Quando os olhos de você são bons, todo o seu corpo fica cheio de luz. Porém, se os seus olhos forem maus, o seu corpo ficará cheio de escuridão. Portanto, tenha cuidado para que a luz que está em você não seja escuridão”. (Lucas 11:34-35 BLH)

É por isso que o salmista orava para o Senhor: “Desvia os meus olhos de contemplarem a vaidade.” (Salmos 119:37a RC) Vaidade aqui significa coisas sem valor para Deus. Então, nossa responsabilidade é ter cuidado, para que a luz que há em nós e nosso lar não vire escuridão. Afinal, vale a pena contaminar nossas vidas e lares por causa de um entretenimento? Um jogo ou programa inadequado de TV merece esse preço?

Precisamos ser cuidadosos o suficiente para evitar todo tipo de entretenimento suspeito. Na dúvida, é melhor evitar do que se prejudicar.

“Abstende-vos de toda aparência do mal”. (1 Tessalonicenses 5:22 RC)

Tomando o Devido Cuidado

Colossenses 2:8 revela que se deixarmos que o modo de pensar do mundo nos entretenha continuamente, corremos o sério risco de nos enfraquecer em nossa fé em Cristo. Aplicando às nossas vidas os princípios da Palavra de Deus, não teremos dificuldade de reconhecer um entretenimento inconveniente. Quando um game é impróprio?

Quando incentiva o jogador a agir de um modo não necessariamente ocultista, mas sem ética e moral, como chutar e bater nos outros e tirar a roupas de personagens femininos.

Quando incentiva o jogador a cometer atos que, na vida real, são ilegais, como vandalismo, assédio sexual, roubo, destruição de propriedade, mutilação ou assassinatos a fim de ganhar pontos para avançar.

Os pais precisam ficar sempre alertas para reconhecer e entender o que pode estar influenciando seus filhos. Como então eles podem ajudar os filhos a não se prejudicar com games impróprios?

1. Orando por eles.
2. Incentivando-os a passar muito tempo lendo a Palavra de Deus (de preferência, numa versão como a NVI ou a Bíblia na Linguagem de Hoje). É claro que um dos maiores incentivos é o seu próprio exemplo.
3. Estabelecendo limites adequados para os tipos de entretenimento que podem ser permitidos no seu lar.
4. Assistindo aos programas de TV e jogando games junto com seus filhos. Fique por dentro do que eles estão vendo, ouvindo e usando.

Nessas situações, peça a sabedoria de Deus para transmitir valores morais a eles.

5. Evitando games e programas de TV que tenham conteúdo de violência e atos e insinuações indecentes.

6. Dando atenção a eles. Seu filho provavelmente tem alguns jogos favoritos. Jogue com ele e converse sobre os personagens e como eles lidam com os problemas. Ajude-o a entender como a vida realmente funciona e ensine-o a olhar para Jesus e os personagens justos da Bíblia como modelo de pessoas que sabem enfrentar problemas e batalhas.

7. Limitando o tempo que seu filho passa no computador. Ainda que um game que seu filho jogue não seja violento, passar muito tempo jogando vai aos poucos isolá-lo de um contato saudável com a família, trazendo consequência e prejuízos sérios para os relacionamentos.

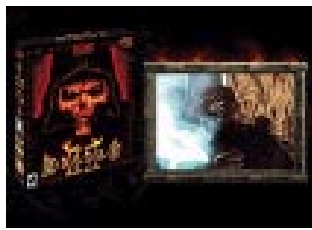
8. Envolvendo-se na vida de seu filho e incentivando-o a cultivar atividades que o ajudarão espiritual, emocional e fisicamente.

Uma versão deste artigo, escrita por Julio Severo, foi publicada pela primeira vez como matéria de capa da revista Defesa da Fé de outubro de 2004, pelo Instituto Cristão de Pesquisas. Copyright 2003 Julio Severo. Proibida a reprodução deste artigo sem a autorização expressa de seu autor. Julio Severo é autor do livro O Movimento Homossexual, publicado pela Editora Betânia. E-mail: juliosevero@hotmail.com

ALERTA: Rapaz morre ao jogar Diablo II por 10 horas

SÃO PAULO - O garoto chinês Lei Pui Sang, de 17 anos, morreu no finalzinho de maio depois de ter jogado o game Diablo II por mais de 10 horas seguidas. Segundo a BBC, os médicos que atenderam Sang afirmaram que o rapaz morreu por causa de uma parada cardíaca.

Ele foi encontrado inconsciente sobre o console na LAN House onde ele trabalhava, em Hong Kong. Depois de seu turno de oito horas, diz a matéria, Sang, ao invés de ir para casa, iniciou um combate online, que durou por dez horas.



O intervalo entre o game e sua volta ao batente, quando o rapaz dormiu um pouco, foi de apenas duas horas. Os outros funcionários da LAN House disseram que o rapaz passava seu horário de almoço jogando há já algumas semanas. Os médicos que o atenderam acreditam que o game causou um cansaço tão grande a ponto de afetar o coração do rapaz.

Renata Mesquita - Info Exame

Jovem de 17 anos morreu enquanto jogava o game Diablo 2 em modo multiplayer

Na semana passada [entre final de maio e início de junho de 2002], um jovem de 17 anos morreu enquanto jogava o game Diablo 2 em modo multiplayer. Lei Pui Sang trabalhava em um cibercafé e, recentemente, começou a ficar fanático demais pelo jogo.

Abria mão do seu horário de almoço para jogar Diablo 2 pela Internet e dormia apenas duas horas diárias. No dia fatal, ele trabalhou as oito horas tradicionais e iniciou sua última partida do jogo, que viria a durar dez horas, no próprio estabelecimento.

Um de seus colegas, preocupado com o comportamento de Sang, foi ver como o jovem estava e acabou encontrando-o deitado sobre o computador, inconsciente, com o nariz e a boca sangrando.

O rapaz foi levado ao hospital às pressas, mas não conseguiu ser salvo. De acordo com os médicos, Sang teve uma insuficiência cardíaca, decorrente de stress e cansaço excessivo.

>> Fonte: Website OuterSpace. Informamos que a notícia está divulgada de forma integral e sem alterações ou cortes no texto.

Jogo RPG: Uma nova artimanha do mal

O nome pode parecer estranho, mas é a mais nova sensação entre adolescentes e jovens em todo mundo. É um jogo chamado RPG (Role Playing Game) ou “jogo de interpretação”, criado por volta de 1970 nos E.U.A., chegando ao Brasil em 1991, ganhando ainda mais força através de um escritor chamado J.R.R. Tolkien (autor do livro que gerou o filme “O Senhor dos Anéis”). O jogo consiste basicamente de um “mestre” (Game Master), que é um jogador que dita as regras do jogo, o ambiente geográfico onde o jogo se desenvolve, as tramas e os combates que envolverão os outros jogadores. Esses outros jogadores geralmente escolhem um personagem pelo qual irão se passar (podendo ser um mago, um guerreiro ou até mesmo um animal) e dessa forma é desenvolvida toda uma história.



Hoje com os avanços tecnológicos, é possível jogar RPG em um video game, pela Internet ou até mesmo assistir pela televisão. É o caso do seriado de desenho “Caverna do Dragão” o roteiro de cada capítulo foi baseado em um jogo de RPG. Apesar de ter feito um grande sucesso no Brasil, teve um final bem trágico, os protagonistas morreram e foram para o inferno. Este episódio final não foi ao ar, pois o criador da série ficou preocupado com a repercussão que o final traria. Outro RPG de muito sucesso, apesar de bastante polêmico, é o Ultima Online, onde os jogadores criam seus personagens e interagem com outros jogadores conectados na Internet em todo Brasil e no mundo. A empresa criadora do jogo já recebeu vários processos de pais, que não conseguem mais impedir os filhos de jogar, devido ao tamanho o vício que adquiriram pelo jogo.

A verdade é que o RPG brinca com o mundo da ilusão e da realidade, o jogador já não consegue distinguir o jogo da sua vida real, passando a viver seu personagem 24 horas por dia. Um exemplo claro disso, foi um

fato que aconteceu com a estudante "Aline Silveira Soares" de 18 anos em Belo Horizonte em Outubro do ano passado, após perder em um jogo de RPG, como castigo foi assassinada e encontrada em um cemitério, nua, degolada e com 15 perfurações em seu corpo. Levando a família da jovem assassinada a fazer uma campanha contra o RPG e práticas ocultistas (muito comum no RPG, principalmente satanismo, magia e bruxaria) entre os jovens.

Você, Jovem ou adolescente, busque estar vigilante e buscar em Deus a direção para a sua vida, pois diz na palavra do Senhor em Tiago 4:7 "(...) Resisti ao diabo e ele fugirá de vós". Não se deixe influenciar, mas seja diferente do padrão deste mundo, pois a maior virtude do cristão em nossa sociedade sem valores é saber fazer a diferença. "Assim resplandeça a vossa luz diante dos homens, para que vejam as vossas boas obras e glorifiquem o vosso pai que está nos céus". Mateus 5:16

Rafael Melo Silva
rafasilv@megamail.com.br

Fonte: www.biblianet.com

Vila Velha pode proibir venda de jogos RPG

Com base em crimes pouco comuns e que podem ter ligações com o RPG (Role Playing Game), como a morte, no mês passado, da estudante Aline Silveira Soareso, que foi encontrada com 15 facadas sobre um túmulo em um cemitério em Ouro Preto, o vereador Reginaldo Almeida, de Vila Velha, elaborou um projeto de lei que proíbe livrarias, bancas de revistas e outros estabelecimentos de comercializarem este tipo de jogo no município.

A Câmara de Vila Velha aprovou o projeto na sessão da última quinta-feira e, segundo o autor, teve 12 votos a favor e três contra. O vereador afirmou que o prefeito Max Mauro Filho terá agora 15 dias para aprovar ou não o projeto. "Queremos que nossos jovens tenham a melhor formação possível e sabemos que esses jogos têm ligações com rituais macabros e de magia negra, o que é bastante perigoso", justificou Reginaldo Almeida.

Para o vereador, a medida pode não acabar com a prática, porque os jovens do município podem adquirir o jogo em outros locais, "mas é meu dever enquanto legislador do município". "Não quero ver crimes como esse de Ouro Preto acontecendo em nosso município. Não quero, principalmente, parecer que fiquei de braços cruzados e espero que os outros municípios tomem atitudes semelhantes", acrescentou.

Se ficar comprovado que a estudante Aline foi assassinada por influência do RPG, o jogo poderá ser proibido em todo o país. O procurador da República em Minas Gerais, Fernando de Almeida Martins, determinou a abertura de um procedimento administrativo para investigar a possibilidade da influência do jogo no caso do homicídio em Ouro Preto.

Jogo

Criado em 1974, nos Estados Unidos, o RPG consiste em um

entretenimento onde os participantes se imaginam como personagens fictícios de um mundo de fantasia, onde vivem, segundo eles, aventuras fantásticas. As regras contidas nos livros não determinam condutas boas ou más. Elas apenas ambientalizam o grupo de jogadores e permitem que construam e interajam com esse universo.

De acordo com um vendedor da Livraria Logos, no Shopping Vitória, a venda deste tipo de jogo é muito intensa. O preço de cada RPG varia entre R\$ 30,00 e R\$ 80,00.

O QUE É?

A aventura é o próprio jogo.

Um dos participantes é o mestre, a pessoa que comandará a partida. Ele chega ao jogo com uma aventura já esboçada, extraída de um manual ou inventada por ele próprio. Os outros jogadores representarão cada um o papel de um personagem da aventura. O personagem é construído a partir das regras e dotado de características próprias. O mestre e o jogador criam um passado para o personagem. Apesar de se relacionar com os outros personagens, cada jogador tem seus próprios objetivos e não precisa necessariamente colaborar com as aventuras. A aventura é o jogo propriamente dito. Os jogadores devem se encontrar para iniciá-la e é nessa parte que ocorrem as interpretações do que o mestre preparou. O RPG não possui um final.

>> Fonte: Daniele Bolonha - Jornal "A Gazeta" / ES, 03/11/2001. Informamos que a matéria está divulgada de forma integral e sem alterações ou cortes no texto.

RPG, jogo da morte

Um crime bárbaro mobiliza a polícia de Ouro Preto, em Minas Gerais. Uma estudante foi assassinada e a polícia acredita que o crime foi inspirado nas regras de um jogo, conhecido como RPG. Os participantes assumem personagens e realizam tarefas até o término da brincadeira, que pode levar dias e até meses.

Das repúblicas de estudantes vieram os oito primeiros depoimentos sobre um crime inédito e um dos mais violentos da história recente de Ouro Preto. O corpo da estudante Aline Soares, de 18 anos foi encontrado no cemitério da igreja de Nossa Senhora das Mercês, no centro histórico da cidade. Tinha seis perfurações de faca, um corte profundo no pescoço. No último fim de semana, Aline participou de uma festa tradicional de estudantes em Ouro Preto, onde ela encontrou o assassino. Este estudante viu o suspeito que a polícia está procurando.

“Ele era alto, um pouco mais alto do que eu. Ele era calvo em cima e tinha o cabelo comprido atrás, usava cavanhaque e estava muito bem vestido.”

Hoje a polícia conseguiu mais duas pistas. O suspeito teria procurado por Aline nesta república, e se identificado como Jesus. A estudante também estaria envolvida em um jogo onde o perdedor é punido com a morte. E a polícia suspeita que a ficção pode ter sido transformada em realidade.

O RPG é um jogo inglês que simula situações de confronto e magia. A sorte que Aline não teve pode ter sido selada nos dados. Versão que vai ser incluída no inquérito, segundo o delegado que investiga o caso.

“O jogo tem de ter um desfecho. E o desfecho pode ser a morte. Então nós vamos dar uma verificada em cima desse jogo para ver se Aline estaria ou não envolvida nessa questão”, aponta Francisco da Silva, delegado.

>> Fonte: Jornal da Globo - Rede Globo.

SUPER DICAS

REVELAÇÃO ARTES & IMAGEM

Revista Clipping

- Volumes 1 e 2 - 44 páginas

Livretos - Série Seitas & Heresias.Net

- Visão Geral Sobre Seitas - 44 páginas
- Mórmon - Vol. A e B - 44 páginas

Livretos - Série Desenhos Aminados.Net

- Desenhos Aminados - Proteja-se - Vol. 1,2,3,4,5,6 e 7 - 44 páginas

Livretos - Série Fatos Apocalípticos.Net

- A Crescente Popularidade dos Múltiplos Piercings e Tatuagens
- Sociedade 666 - A Marca do Anti-Cristo já está em Ação

Livretos - Coração Intercessor

- Coração Intercessor - (Intercessão / Oração) - Vol.1,2 e 4 - 44 páginas

Livretos - Expressão de Adoração

- Expressão de Adoração - (Louvor / Dança / Vocal / Músicos) Vol.1,2 e 3
- Dança Litúrgica Como Louvor - 44 páginas

Série Especial

- Orações de Poder Reveladas no Novo Testamento de Filipenses à Apocalipse
- Ética Cristã no Diaconato
- Calendário Tamanho A4 - (Com sua Foto)

LIGUE E CONSULTE OS NOSSOS PRODUTOS E PREÇOS: (19) 3533-7928

EXPEDIENTE

Revelação Artes & Imagem

Semeando Conhecimento

(19) 3533-7928

Desenhos Animados, Jogos e Brinquedos Infantis é expressamente um Informativo e não Revista Oficial.