



O RPG Como Forma de Lazer e Aprendizado

RPG as a Form of Leisure and Learning

Lucas Carvalho Silva

lucassilva.2017@alunos.utfpr.edu.br

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Cornélio Procópio, Paraná, Brasil

Mauricio Iwama Takano

takano@utfpr.edu.br

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Cornélio Procópio, Paraná, Brasil

RESUMO

O Jogo de Interpretação de papéis (RPG¹) surgiu nos anos 70 como uma forma de lazer com o Dungeons and Dragons, já no seu lançamento se tornou muito jogado nos Estados Unidos. Com o passar dos anos vários outros sistemas foram lançados e se tornaram famosos no mundo todo. O projeto “RPG como forma de lazer e aprendizado” trabalha com esses diversos sistemas para promover o lazer dos estudantes e auxiliar o desenvolvimento de algumas habilidades sociais e cognitivas. No projeto são desenvolvidos atualmente eventos online contendo palestras, oficinas e mesas redondas e também diversas seções para que o público interessado possa jogar. Durante o período de setembro de 2020 até julho de 2021 o projeto possui um professor coordenador, um aluno bolsista e outros três alunos voluntários. Todos estes trabalharam durante esse período para o desenvolvimento do projeto auxiliando na organização e planejamento dos eventos e ofertando campanhas de RPG com os mais diversos sistemas.

PALAVRAS-CHAVE: RPG. Lúdico. Interpretação de personagem.

ABSTRACT

The Role Playing Game (RPG) emerged in the 70s as a form of leisure with Dungeons and Dragons, since its launch it became widely played in the United States. Over the years, several other systems were released and became famous around the world. The “RPG as a form of leisure and learning” project works with these diverse systems to promote student leisure and help develop social and cognitive skills. The project currently develops online events containing lectures, workshops and roundtables, as well as several possible ones for the interested public to play. During the period from September 2020 to July 2021 the project has a coordinating teacher, a scholarship student and three other volunteer students. All of these worked during this period for the development of the project, helping in the organization and planning of events and offering RPG campaigns with the most diverse systems.

KEYWORDS: RPG. Ludic. Role Playing.

¹ Role playing game



INTRODUÇÃO

Durante as atividades lúdicas, tais como jogos, a pessoa tem um interesse em aprender e desenvolver as habilidades necessárias para vencer no jogo. Segundo Silva e Kodama(2004) aqueles com dificuldades de aprendizado, por meio dos jogos, vão adquirir autoconfiança para aprender e irão perder a imagem negativa que possuem em relação ao aprendizado.

Por isso esse projeto trabalha com o uso de jogos de interpretação (RPG) para desenvolver habilidades sociais através da comunicação e interação que existem dentro das campanhas. As interações nas sessões podem ocorrer entre jogadores e outros jogadores ou entre jogadores e personagens não jogadores (NPCs²). As habilidades que podem ser trabalhadas incluem habilidades lógicas e cognitivas, por meio da resolução de problemas que são propostos pelo mestre da sessão (e.g. combates, enigmas, quebra-cabeças, etc.). Além disso, o RPG proporciona momentos únicos de lazer.

MATERIAIS E MÉTODOS

Eventos presenciais / Antes da pandemia

Antes da pandemia, o projeto de RPG possuía duas principais atividades. Uma delas era a realização de eventos mensais onde os mestres do projeto, aqueles que narram aventuras para os outros participantes das mesas, ofereciam campanhas *One shot* (aventuras de RPG que duram em torno de duas ou quatro horas e não possuem continuação) para quem tivesse interesse em participar. Entretanto, durante a pandemia, a realização desses eventos presenciais não é mais possível.

Além dos eventos mensais que eram fornecidos pelo projeto, os mestres (aqueles que narram as aventuras) voluntários ofertavam campanhas semanais para os interessados poderem jogar. Porém, assim como os eventos mensais as campanhas foram paralisadas devido a pandemia.

Eventos online / Durante a pandemia

Para suprir esses eventos foram realizados quatro eventos online que contaram com diversas atividades, como: mesas redondas, palestras, oficinas e com mesas de jogos de tabuleiro e de RPG. Nos quatro eventos foram realizadas três edições de mesas de RPG onde quatro mestres diferentes ofertaram três diferentes sistemas para os jogadores.

Durante esses eventos foram realizadas atividades voltadas para o RPG, uma mesa redonda e uma oficina, além de algumas palestras. Na mesa redonda foram convidadas algumas pessoas, que atuam em projetos de renome na área do RPG e com uma grande bagagem como mestres. Nessas mesas redonda debatemos diversos assuntos, sendo que o foco era trazer uma base de conhecimento de como iniciar como um mestre de RPG.

² Non-player character



A oficina teve como tema “Como elaborar uma campanha *One Shot*” e foi realizada pelos voluntários do projeto. Para tanto, foi elaborado um manual guia para a elaboração de uma campanha *One shot* e também foi elaborada uma campanha seguindo esse guia para ofertar aos participantes da oficina.

Para suprir as mesas de RPG semanais, foi estudado o uso de ferramentas *online* para alterar as aventuras presenciais para aventuras *online*. Com o intuito de oferecer a melhor experiência para os participantes era necessária uma boa ferramenta para comunicação e uma ferramenta para realização das aventuras.

Para a comunicação decidimos utilizar o Discord, que é uma ferramenta mundialmente utilizada, além de permitir a integração de vários *bots*, como um *bot* reproduzidor de música. O uso desses *bots* facilita a imersão dos jogadores nas mesas, assim torna as aventuras online mais imersivas e mais próximas de quando eram presenciais.

A segunda ferramenta que foi utilizada foi uma para realizar criação de fichas e para representação de mapas, enigmas, desafios e outras imagens que fossem interessantes.

Entre o segundo evento e o terceiro para, manter o engajamento no nosso canal do Youtube, foi realizada uma transmissão ao vivo com o voluntário do projeto Pedro Dias e o bolsista do projeto Lucas Carvalho, na qual ambos realizaram um bate papo sobre RPG. A *live* teve uma duração total de quase duas horas.

Para um melhor entendimento entre os membros do projeto foram realizadas diversas reuniões, sendo que, toda semana foi realizada uma com os bolsistas e o professor Takano, outra com os bolsistas o professor Takano e a professora Ariela do Instituto Federal do Paraná (IFPR). A cada duas semanas eram realizadas reuniões com todos os voluntários do programa e a cada duas semanas contrárias às que ocorreram as reuniões do programa foram realizadas reuniões com os voluntários do projeto de RPG.

As reuniões entre os bolsistas e o professor Takano foram para discutir as ações que os mesmos realizaram durante o ano e para ter o melhor resultado possível. As reuniões que eram realizadas juntamente com a professora Ariela foram para discutir e organizar as atividades relacionadas ao desenvolvimento do artigo que está sendo financiado pela Game-in-Lab. As reuniões com os voluntários do programa foram para discutir e planejar melhor as atividades realizadas nos eventos *online*. Já as reuniões realizadas com os voluntários do projeto de RPG foram para decidir e tentar melhorar as campanhas fornecidas de maneira *online*.

O artigo que está sendo desenvolvido pretende analisar o desenvolvimento de habilidades dos participantes do projeto. Esse período de pandemia permitiu que os membros, sendo eles professores, bolsistas ou voluntários, notassem vários pontos em que podemos melhorar as ações que realizamos no projeto, e para isso, foram iniciados alguns planos para melhorar as experiências que oferecemos.

Para o RPG está sendo realizada a procura de novas ferramentas que aumentem a imersividade nas campanhas que são realizadas no projeto. Essas ferramentas podem ser utilizadas para melhorar o desenvolvimento do cenário, áudio e até mesmo a comunicação.

Foi notado também que as redes sociais hoje em dia geram um impacto muito grande no resultado do projeto, e por isso, foi criado um grupo com bolsistas e voluntários que possuem interesse em auxiliar no desenvolvimento das redes sociais do projeto. As ações começaram a ser realizadas nos últimos meses e nelas já foram desenvolvidas várias publicações sobre as ações que o projeto realizou: como palestras, jogos *onlines* e avaliações de jogos. Além de que foi também realizado competições entre sistemas de RPG e jogos de tabuleiro através do stories do projeto.

Quando as atividades eram realizadas presencialmente era utilizado um programa que realizava o cadastro dos visitantes nos eventos e os jogos que eram emprestados. Entretanto, esse programa não



considerava as campanhas de RPG e, portanto, era necessário uma atualização no mesmo. Para melhorar esse sistema nesse ano foi planejada a elaboração de um novo sistema que será desenvolvido para o próximo ano. Assim, quando as atividades presenciais retornarem, teremos um novo programa para utilizar.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Durante esse ano o projeto conseguiu alcançar alguns resultados satisfatórios, principalmente quando o assunto é alcance. Nos dois primeiros eventos *online* foram realizadas duas palestras com o tema de RPG e na média tivemos 218,5 visualizações, já no terceiro evento no qual foi realizada a mesa redonda com o tema "experiências mestrando RPG" teve um alcance de 140 visualizações.

Na *live* que foi realizada entre os eventos não teve uma divulgação muito grande, entretanto ela ainda conseguiu 85 visualizações. No quarto evento foi realizada a oficina que contou com diversos voluntários do projeto e teve até o momento 85 visualizações.

Durante os eventos foi ofertado um total de 18 mesas de RPG e foi obtido um total de 53 inscritos para participar dessas mesas. Além das mesas de RPG que foram realizadas no evento ainda tem as mesas que foram realizadas semanalmente, a qual no total neste último ano foram realizadas 37 mesas contendo 3 diferentes sistemas de RPG, e tendo um total de 134 inscrições.

CONCLUSÃO

Durante esse ano de projeto com os quatro eventos realizados conseguimos um alcance bom, obtendo uma média de 150 visualizações nos 19 vídeos. Com a realização dos eventos foi possível aprender a organizar e planejar eventos. Também foi possível entender a necessidade de analisar a época de provas das faculdades e a existência de eventos relacionados no mesmo período. Evitando, desta forma, a perda de público para esses eventos. A realização de transmissões ao vivo no projeto é válida e ajuda a manter o engajamento nas redes sociais, entretanto é necessário realizar uma boa divulgação sobre as mesmas com antecedência.

Além dos eventos de transmissão, as mesas semanais de RPG são o que movimentam o público frequentemente. Por isso elas devem ser bem trabalhadas e é válido aproveitar o tempo antes do início da mesma para divulgar os eventos. Além disso, durante as semanas de prova da faculdade o público das mesas decaiu bastante. Por isso é interessante estudar alguma alternativa para manter as mesas com o público esperado.

Acreditamos que foi realizado um bom trabalho de todos os membros do projeto e que além de nos desenvolvermos, conseguimos ajudar os jogadores que tivemos nesse ano a desenvolver algumas habilidades. Principalmente na comunicação onde todos os jogadores conseguiram se comunicar com várias pessoas que não conheciam e precisavam tomar uma decisão juntos.

AGRADECIMENTOS

Os autores são gratos pelo financiamento parcial da Fundação Araucária, à UTFPR pelo fornecimento de materiais e auxílio, e aos membros do LÚDICO, pelo apoio, tempo e investimento no desenvolvimento do projeto.

REFERÊNCIAS



SEI-SICITE 2021

Pesquisa e Extensão para um
mundo em transformação

XI Seminário de Extensão e Inovação
XXVI Seminário de Iniciação Científica e Tecnológica
08 a 12 de Novembro - Guarapuava/PR



SILVA, A. F. da; KODAMA, H. M. Y. (2004). Jogos no ensino da matemática. In: II Bial da Sociedade Brasileira de Matemática, 2, 2004, Salvador. Anais eletrônicos... Salvador: PUC, 2008. Disponível em: <http://www.pucrs.br/famat/viali/tic_literatura/jogos/OF11.pdf>. Acesso em: 18 de abril de 2018.