



O RPG como forma de lazer e aprendizado The RPG as a form of leisure and learning

Ulisses Leme Palma Nunes de Oliveira (Orientado)¹, Mauricio Iwama Takano (Orientador)², Cassio Henrique dos Santos Amador (Orientador)³

RESUMO

O Role Playing Game (RPG) é um tipo de jogo que envolve a criação e interpretação de personagens em cenários imaginários, geralmente inspirados em obras de fantasia, ficção científica, terror ou história. O primeiro RPG, Dungeons and Dragons, foi lançado em meados dos anos 70 nos Estados Unidos e se tornou um fenômeno cultural, dando origem a diversos outros sistemas e conteúdos. O RPG é considerado um hobby que proporciona diversão e aprendizado para seus praticantes, pois estimula habilidades como criatividade, oratória, raciocínio lógico, imaginação, cooperação e resolução de problemas. Neste contexto, o projeto "O RPG como Forma de Lazer e Aprendizado" utiliza diferentes sistemas de RPG para oferecer momentos de entretenimento e educação para as pessoas. O projeto realiza eventos online e presenciais que incluem palestras, mesas redondas, oficinas e jogos de RPG com a comunidade interna e externa. O projeto conta com a participação de um professor coordenador, um aluno bolsista e nove alunos voluntários, que se dedicam a organizar os eventos, preparar as oficinas e desenvolver as campanhas de RPG.

PALAVRAS-CHAVE: Interpretação de Personagem; Lúdico; RPG.

ABSTRACT

The Role Playing Game (RPG) is a type of game that involves the creation and interpretation of characters in imaginary scenarios, often inspired by works of fantasy, science fiction, horror, or history. The first RPG, Dungeons and Dragons, was launched in the mid-70s in the United States and became a cultural phenomenon, giving rise to various other systems and content. RPG is considered a hobby that provides fun and learning for its practitioners, as it stimulates skills such as creativity, public speaking, logical reasoning, imagination, cooperation, and problem-solving. In this context, the project "RPG as a Form of Leisure and Learning" uses different RPG systems to offer moments of entertainment and education for people. The project holds online and in-person events that include lectures, round tables, workshops, and RPG games with the internal and external community. The project has the participation of a coordinating professor, a scholarship student, and nine volunteer students who are dedicated to organizing events, preparing workshops, and developing RPG campaigns.

KEYWORDS: Role Playing Game; Ludic; RPG.

INTRODUÇÃO

Em um mundo cada vez mais digital, a importância do jogo de faz de conta e da narrativa no desenvolvimento das habilidades interpessoais e de comunicação em crianças é frequentemente esquecida. No entanto, como Vivian Gussin Paley destaca em seu livro "The Boy Who Would Be a Helicopter: The Uses of Storytelling in the Classroom" (PALEY, 1991), essas atividades desempenham um papel crucial no crescimento e desenvolvimento das crianças. O projeto RPG como forma de lazer e ensino explora o papel dos jogos de RPG (Role-Playing Games) como uma extensão dessas atividades,

¹ Bolsista da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Cornélio Procópio, Paraná, Brasil. E-mail: ulissesoliveira@alunos.utfpr.edu.br. ID Lattes: 1051233734463167.

² Docente no Departamento Acadêmico de Mecânica. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Cornélio Procópio, Paraná, Brasil. E-mail: takano@utfpr.edu.br. ID Lattes: 3097222596929672.

³ Docente no Departamento Acadêmico de Ciências da Natureza. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Cornélio Procópio, Paraná, Brasil. E-mail: cassioamador@utfpr.edu.br. ID Lattes: 6506728481019083



proporcionando um espaço seguro e estimulante para as crianças, adolescentes e adultos se expressarem, enquanto desenvolvem habilidades sociais importantes.

No âmbito do projeto, foi possível estabelecer um ambiente seguro e acolhedor, onde os membros da nossa comunidade podem se sentir completamente à vontade para assumir e interpretar personagens. Acreditamos que essa prática de interpretação de papéis pode ser uma ferramenta valiosa para o desenvolvimento pessoal e social. Ao assumir diferentes papéis, os indivíduos têm a oportunidade de explorar várias perspectivas, o que pode levar a uma maior compreensão de si mesmos e dos outros. Além disso, essa prática pode ajudar a desenvolver habilidades importantes, como empatia, resolução de problemas e comunicação eficaz. Portanto, vemos esse espaço como um recurso importante para promover o crescimento e o desenvolvimento dentro da nossa comunidade. Além de todas as habilidades desenvolvidas, o RPG ajuda a comunidade a se distrair dos problemas do cotidiano, tendo uma risada em um dia conturbado.

MÉTODOS E MATERIAIS

Nos eventos do programa de extensão LUDICO, o projeto de extensão RPG ofereceu mesas de RPG one-shot (campanhas curtas com duração de duas a seis horas), nas quais os jogadores vivenciaram uma história interativa com personagens pré-definidos. Com isso, o projeto conseguiu integrar a comunidade acadêmica e externa, bem como desenvolver habilidades como comunicação, criatividade, cooperação e resolução de problemas nos participantes.

Sala do programa

Uma das conquistas mais significativas do nosso projeto foi a obtenção de um espaço próprio para a divulgação e o fomento dos jogos analógicos na UTFPR. Em 2022, conseguimos uma pequena sala no campus, onde instalamos uma exposição permanente dos jogos produzidos e obtidos pelo projeto, bem como disponibilizamos um acervo variado de jogos de tabuleiro e RPG para o uso da comunidade. Além disso, abrimos um horário semanal para receber visitantes interessados em conhecer mais sobre o projeto e participar das atividades lúdicas. Nessa sala, que é chamada carinhosamente de "Salinha" pelos frequentadores, temos a presença constante de alunos da instituição, que aproveitam o tempo livre para jogar, se divertir e desenvolver habilidades socioemocionais, cognitivas e criativas.

Mesas semanais

Uma das características do RPG é a necessidade de continuidade, pois os jogadores se envolvem em uma narrativa extensa e complexa, que pode ser compartilhada com a comunidade de forma presencial ou online. Para que isso seja possível, cada mestre de RPG seleciona um sistema com o qual tem mais afinidade,



elabora uma trama baseada nas regras e no cenário desse sistema, e então disponibiliza um formulário de inscrição para que os interessados possam escolher qual mesa desejam integrar.

Marketing

Com o objetivo de promover o projeto, iniciamos uma estratégia aprimorada de marketing nas redes sociais associadas ao projeto. Essa abordagem não só engajou efetivamente nossa comunidade, mas também resultou em um aumento significativo no número de visitas ao perfil e na aquisição de novos seguidores.

Figura 1 – Dados do Marketing



Fonte: Software de dados Meta Business

RESULTADOS

Eventos

Nos anos de 2022 e 2023, participamos de 15 eventos externos, sendo eles:

Em 2022:

1. X SiPEM (24 a 27/10): Simpósio Paranaense de Engenharia Mecânica
2. Semana da Saúde Mental (27/10): Evento que promoveu a conscientização e a prevenção sobre os transtornos mentais, oferecendo palestras, oficinas e atividades lúdicas para a comunidade acadêmica e externa.
3. Feira das profissões (30/11 a 01/12): Evento que expôs os cursos oferecidos pela nossa instituição, bem como as suas possibilidades de atuação profissional, para estudantes do ensino médio e interessados em ingressar no ensino superior.

Em 2023:

1. Exposição Projetos no hall da UTFPR (Início do semestre): Evento que exibiu os projetos desenvolvidos pelos alunos e professores da nossa instituição, para a comunidade interna e externa.



2. Londrina Geek Day- Shopping Royal (25/03): Evento que celebrou a cultura geek, oferecendo atividades como jogos, cosplay, quadrinhos, filmes e séries para o público jovem e adulto.

3. Feira do Trabalhador - Praça Botafogo (30/04): Evento que ofereceu serviços gratuitos para os trabalhadores, como emissão de documentos, orientação jurídica, saúde e bem-estar, educação financeira e oportunidades de emprego.

4. Solucaut (09/06): Evento onde levamos alguns jogos para uma das fases do processo seletivo da empresa júnior Solucaut.

5. Diversão Offline 2023 - Mesa redonda (10 e 11/06): Evento que reuniu os amantes de jogos de tabuleiro, cartas e RPG, oferecendo uma mesa redonda com especialistas e criadores desses jogos, além de espaços para jogar e trocar experiências.

6. 75° Encontro Anual da SBPC (23 a 29/07): Evento que reuniu a comunidade científica nacional e internacional, oferecendo palestras, mesas-redondas, minicursos, exposições e atividades culturais sobre os temas mais relevantes da ciência e da sociedade.

7. Evento do dia do estudante no Colégio Estadual Dario Vellozo (11/08): Evento onde levamos alguns de nossos jogos e mestres de RPG para que os alunos possam se divertir e desenvolver habilidades.

8. Evento CEDET em Assis (02/09): Evento que promoveu o intercâmbio cultural sobre a cultura japonesa entre os alunos do CENTRO PARA DESENVOLVER POTENCIAL E TALENTO (CEDET) de Assis, oferecendo oficinas, palestras, apresentações musicais e jogos .

Eventos do programa de extensão LUDICO

Além dos eventos externos, foram realizados quatro eventos do programa de extensão LUDICO, que tem como objetivo promover o programa e gerar um momento de conexão com a comunidade interna e externa da universidade, além disso, promovemos a criatividade e a interação social por meio de jogos analógicos. Os eventos foram:

1. 07° Evento Online do LUDICO (12/03 e 19/03): Evento que ofereceu sessões de jogos online para os participantes, utilizando plataformas como Discord, Roll20, google meet e Board game arena.

2. 39° Evento Presencial do LUDICO (06/05): Evento que ofereceu sessões de jogos presenciais para os participantes, utilizando jogos de tabuleiro, escape room e RPG.

3. 40° Evento Presencial do LUDICO (03/06): Evento que ofereceu sessões de jogos presenciais para os participantes, utilizando jogos de tabuleiro, escape room e RPG.



4. 41º Evento Presencial do LUDICO (19/08): Evento que ofereceu sessões de jogos presenciais para os participantes, utilizando jogos de tabuleiro, escape room e RPG.

Este ano nos nossos eventos presenciais atingimos um total de 488 pessoas, ajudando elas a desenvolver habilidades sociais e técnicas através dos nossos RPG, Board Games e Escape Room.

CONCLUSÃO

Em conclusão, o projeto foi bem-sucedido em alcançar seus objetivos propostos de desenvolvimento de habilidades e integração da comunidade. Os participantes dos RPGs demonstraram um avanço notável em suas habilidades interpessoais, também conhecidas como 'soft skills'. Além disso, houve uma integração significativa entre os membros das comunidades interna e externa.

Um aspecto adicional que merece destaque é o crescimento expressivo na divulgação do projeto. As métricas das nossas redes sociais indicam um aumento substancial no engajamento do público. Como exemplo, o número de seguidores no Instagram aumentou de 1003 para 1397, evidenciando o impacto positivo de nossas estratégias de marketing.

Portanto, os resultados obtidos indicam que o projeto não apenas atingiu seus objetivos, mas também expandiu sua presença e impacto na comunidade mais ampla.

Agradecimentos

O trabalho foi realizado com grande apoio da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), dos professores orientadores do programa, Mauricio Iwama Takano e Cassio Henrique dos Santos Amador e também com o apoio de todos os participantes do programa de extensão. Os autores são gratos pelo financiamento parcial da PROREC, à UTFPR pelo fornecimento de materiais e auxílio.

Conflito de interesse

Não há conflito de interesse

REFERÊNCIAS

PALEY, V. G. **The Boy Who Would Be a Helicopter: The Uses of Storytelling in the Classroom.** Harvard University Press, 1991. Disponível em: https://www.google.com.br/books/edition/The_Boy_Who_Would_Be_a_Helicopter/iiJgmZZq8oUC?hl=pt-BR&gbpv=0. Acesso em 18 de setembro de 2023.

LIMA, L.; NERI, F.; BASTOS, L. **Jogos de Tabuleiro na Educação.** Devir, 2022. Acesso em 25 de outubro de 2023