

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

MARCIO RODRIGO KOSLOSKI

O RPG E SEU CONTEXTO LÚDICO-EDUCACIONAL

MATINHOS
2015

MARCIO RODRIGO KOSLOSKI

O RPG E SEU CONTEXTO LÚDICO-EDUCACIONAL

Trabalho apresentado como requisito parcial
a obtenção do grau de Barcharel em
Informática e Cidadania da Universidade
Federal do Paraná – Setor Litoral

Orientador: Prof. Almir Carlos Andrade

MATINHOS
2015

TERMO DE APROVAÇÃO

MARCIO RODRIGO KOSLOSKI

O RPG E SEU CONTEXTO LÚDICO-EDUCACIONAL

Trabalho apresentado como requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em Informática e Cidadania no curso de graduação em Informática e Cidadania , pela seguinte banca examinadora:

Prof. Almir Carlos Andrade
Orientador – Universidade Federal do Paraná -
Setor Litoral

Prof. Eduardo Harder
Universidade Federal do Paraná – Setor Litoral

Prof. Leôncio José Almeida Reis
Universidade Federal do Paraná – Setor Litoral

Matinhos, ___ de _____ de 2015

Aos meus pais e irmãos, que foram meus grandes incentivadores e que sempre acreditaram no meu potencial.

AGRADECIMENTOS

A Deus por ter me dado saúde e força para superar as dificuldades.

Aos meus pais, irmãos e familiares, pelo amor, incentivo e apoio incondicional.

A Instituição pelo ambiente criativo e amigável oferecido durante o curso.

A todos os *professores* por me proporcionar o conhecimento não apenas racional, mas a manifestação do caráter e afetividade da educação no processo de *formação profissional*, por tanto que se dedicaram a mim, não somente por terem me ensinado, mas por terem me feito aprender. A palavra mestre, nunca fará justiça aos *professores* dedicados aos quais sem nominar terão os meus eternos agradecimentos.

"A maioria das pessoas não quer acreditar na verdade, e sim no que desejam que seja verdade. Elas podem estar com os olhos bem abertos, mas não enxergam nada."

Haruki Murakami

RESUMO

No presente trabalho pretende-se ponderar sobre o estudo e o uso do gênero de jogo RPG (Role-Playing Game) visando sua aplicação no âmbito da educação. Almeja-se conseguir a integração do lúdico no processo de ensino-aprendizagem com o respaldo das novas tecnologias. Junto ao embasamento teórico utilizado, essa abordagem será levada a cabo elencando e argumentando pontos como: A importância do brincar, o desenvolvimento intelectual através do lúdico, a influência dos jogos eletrônicos nas capacidades humanas, as experiências e exercícios sociais inclusos nos jogos de RPG, a cronologia sucinta do gênero RPG e o relato do processo de criação do jogo Wisdom Crystals.

Palavras-Chave: RPG; RPG Maker; Ludicidade; Ensino-Aprendizagem; Novas Tecnologias.

ABSTRACT

In this work we intend to reflect on the study and use of the RPG game genre in its application in education. We aim to achieve the integration of playfulness and the teaching-learning process with the support of new technologies. With the theoretical background used, this approach will be done casting and arguing points like: The importance of play, the intellectual development through play, the influence of video games in human capacities, the experiences and social exercises included in RPG games, a succinct chronology of the RPG genre and the documentation of the creation process of the game Wisdom Crystals.

Keywords: RPG; RPG Maker; Playfulness; Teaching-learning; New Technologies.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- Figura 1 – *print-screen* de uma partida do jogo Rise of Nations
- Figura 2 – Tela de escolha dos alinhamentos sociais no jogo *Icewind Dale*
- Figura 3 – Os Core books do Dungeons and Dragons 1ª Edição
- Figura 4 – *print-screen* de uma partida do jogo pedit5
- Figura 5 - Tela de apresentação da plataforma RPG Maker VX Ace
- Figura 6 – *print-screen* do jogo Wisdom Crystals
- Figura 7 – Mapa da Cidade Scientia, do jogo Wisdom Crystals
- Figura 8 – Tela do criador de eventos da plataforma RPG Maker VX Ace

SUMARIO

1	Introdução.....	11
2	O Ser Humano e Ludicidade.....	12
3	Educação e o Desafio Tecnológico.....	14
4	O Lúdico-Tecnológico e o RPG.....	17
5	O RPG de mesa.....	22
6	O RPG Eletrônico.....	24
7	RPG Maker: O Jogador-desenvolvedor.....	26
8	Proposta: O RPG educativo.....	27
9	Processo: História.....	28
10	Processo: Mapas.....	30
11	Processo: Eventos.....	32
12	Considerações Finais.....	34
	Referências.....	35
	Anexos.....	38

1 INTRODUÇÃO

O ser humano nasce explorando o mundo a sua volta, usando de todos os artifícios que lhes são proporcionados para captar, processar e fixar aquilo que considera importante ao seu bem-estar e a sua sobrevivência. Seu impulso inicial é mensurar os elementos de seu entorno, classificando-os e graduando-os segundo os próprios conceitos, exemplos e parâmetros.

“Ele [o ser humano] nasceu para aprender, para descobrir e apropriar-se dos conhecimentos, desde os mais simples até os mais complexos, e é isso que lhe garante a sobrevivência e a integração na sociedade como ser participativo, crítico e criativo”. (DALLABONA E MENDES, 2004, p. 1)

Quando pequenos, damos um destaque especial para os jogos e as brincadeiras por serem as práticas que mais se adaptam ao modo de vida, ao corpo em desenvolvimento e a grande necessidade de descobrir o mundo ao redor. Se um novo elemento é apresentado automaticamente torna-se um desafio estudá-lo e desmistificá-lo.

Nessa fase, o indivíduo é testado frequentemente, passando a contestar a própria inteligência e desafiar seus limites na mesma proporção. Por natureza, cada pessoa prossegue para a resolução de um obstáculo através das inúmeras abordagens que lhe vem à mente, pautadas até o presente nos conhecimentos inatos que carrega. O ato de tentar e errar, por si só força a busca pela alternativa correta.

2 O SER HUMANO E A LUDICIDADE

A necessidade de novas descobertas sentida na infância faz com que o jogo/brincadeira tenda a ser repetido e como consequência, a cada nova repetição o sujeito aumenta seu desempenho. Os jogos/brincadeiras podem ser definidos como ferramentas criadas e utilizadas para testar as capacidades de um indivíduo:

É uma atividade de ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão, de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (DALLABONA E MENDES, 2008, apud HUIZINGA, 1990).

“O ato de jogar é um comportamento que pode ser identificado tanto em animais como em seres humanos” (LIMBERGER E SILVA, 2014, p. 194). Raras são as oportunidades de testemunhar as brincadeiras no mundo animal e ainda mais sua importância. Desde pequenos, os filhotes brincam sempre e quando podem, pois é a forma que possuem de explorar suas potencialidades e fraquezas, bem como de exercitar sua capacidade de ultrapassá-las.

“O lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real” (DALLABONA E MENDES, 2004, p. 2). Adaptado a ótica do desenvolvimento em si, no contexto de um ambiente hostil como a própria natureza, os momentos lúdicos conseguem transmitir ao indivíduo informações sobre suas habilidades de sobrevivência.

Na esfera humana também é possível perceber que nossos jogos e brincadeiras, de forma indireta, possuem a capacidade de estimular e condicionar o indivíduo possibilitando o mesmo adquirir certa vantagem intelectual em relação aos demais. A natureza competitiva está instaurada de forma permanente no ser humano e cada novo conhecimento ou habilidade pode significar a vitória nessa competição.

Brincando, o sujeito aumenta sua independência, estimula sua sensibilidade visual e auditiva, valoriza sua cultura popular, desenvolve habilidades motoras, exercita sua imaginação, sua criatividade, socializa-se, interage, reequilibra-se, recicla suas emoções, sua necessidade de conhecer e reinventar e, assim, constrói seus conhecimentos. (DALLABONA E MENDES, 2004, p. 4).

A ludicidade, tal como qualquer outro exercício transmite benefícios a curto, médio e longo prazo, sendo que o produto originário desse condicionamento é utilizado pelo próprio ser como um regulador de suas capacidades, uma medida para sua habilidade de sobrevivência.

3 EDUCAÇÃO E O DESAFIO TECNOLÓGICO

Quando tratamos do conceito de ludicidade atualmente, é possível notar que os jogos e as brincadeiras evoluíram. As indústrias da informática e telefonia ampliam a cada dia o mercado do entretenimento, introduzindo novas tecnologias e facilitando o acesso aos jogos eletrônicos. Estes deixaram de ser apenas meros exercícios mentais e se transformaram em extensas plataformas de interação e construção de cultura. Limberger e Silva assim definem:

Os jogos de computador multiplayer – multi-jogadores – online implementam mecanismos de modo a levar o aspecto da sociabilidade a ambientes virtuais. O fato de serem multiplayer exige que vários jogadores participem do jogo para que ele se desenvolva conforme projetado. (LIMBERGER E SILVA, 2014, p. 194).

Os jogos e as brincadeiras representam um fator único e marcante em nossa sociedade. Através deles somos capazes de nos aperfeiçoar enquanto indivíduos pensantes e abrir portas para a nossa socialização. A tecnologia nesse âmbito possibilita ir além do simples ato de jogar por jogar, ou de meramente exercitar e medir capacidades. Ela estende os benefícios encontrados na ação de participar do jogo as relações interpessoais, contribuindo no reforço dos laços existentes e na criação de novos outros:

A sociabilidade em torno dos jogos está no fato de que a grande maioria destes requerem vários participantes, organizados em grupos ou equipes. Apesar de existirem vários exemplos de jogos para apenas um participante, o jogo como um conceito geral tem um forte aspecto de comunidade. (LIMBERGER E SILVA, 2014, p. 194).

A ampla capacidade de comunicação presente na internet tornou nossa cultura mais rápida, interativa e dinâmica, ao ponto de haver a necessidade de cunhar um novo termo para referir-se a ela, a “cibercultura”. Os jogos eletrônicos contribuem para esse cenário, realizando a manutenção e construção dos nós de relacionamentos que compõem a rede mundial.

Diante da minuciosidade do processo de ensino-aprendizagem, das influências que os jogos exercem sobre as crianças, do desafio dos docentes em

inovar e dinamizar a própria aula e do modo como a tecnologia afeta diariamente a professores e alunos, é possível evidenciar numa abordagem simples que o modo como se aprendia antigamente impactou diretamente com as novas tecnologias.

A cada ano, grandes esforços são realizados para suprimir os desníveis entre esses dois campos, causando mudanças perceptíveis na infraestrutura das escolas, no processo de informatização das mesmas, na familiaridade dos docentes com as plataformas tecnológicas, bem como no combate ao analfabetismo digital. De acordo com Bittencourt e Giraffa:

Diante desse contexto, a Ciência da Computação possui uma grande responsabilidade, pois este novo modelo cibercultural é regido pelo poderio tecnológico computacional, [...] surge a necessidade de novos métodos educacionais. [...] O desafio está no uso da computação na educação e no paradoxo que a grande maioria dos aprendizes são fascinados pela tecnologia e menosprezam os jogos computadorizados educativos. (BITTENCOURT E GIRAFFA, 2003, p. 7).

A tecnologia em seu contexto mais geral foi pensada e desenvolvida para trazer conforto, praticidade, segurança e agilidade as atividades humanas. Assim sendo, não há razão para ser diferente com as práticas educativas, uma vez que o potencial almejado pela aliança tecnológica excede a capacidade que possui o professor de prender a atenção do aluno.

Em posse das mesmas ferramentas que seus antecessores, a única maneira que o educador encontra de melhorar a qualidade de sua aula é aperfeiçoando a si mesmo, para só então, tentar transmitir os benefícios por ele adquiridos aos seus alunos.

O potencial dos jogos eletrônicos ainda está dormente no meio educacional, sendo possível elencar uma série de fatores pelo qual esse estado permanece: o desafio que a tecnologia aos docentes, a insuficiência de qualidade curricular no uso de recursos tecnológicos, o desconhecimento da gama de *softwares* atualmente disponíveis com foco em educação, o desconhecimento sobre as atualidades vividas pelos alunos, entre outros.

Apesar de as crianças estarem acostumadas a jogar via plataformas tecnológicas presentes em casa, ainda há um sentimento de receio e de dúvida quanto a eficácia das mesmas como plataformas de ensino. Não é estranho dizer que esteja instaurado um cenário de resistência por parte das equipes pedagógicas

e dos pais.

Se uma criança utiliza um computador para seus momentos de ócio acabará aprendendo seus procedimentos e rotinas além dos benefícios dos jogos que venha a jogar. Essa finalidade condiz com a máxima de Dallabona e Mendes: “Podemos afirmar, realmente, que “brincar é viver”, pois a criança aprende a brincar brincando e brinca aprendendo”. (DALLABONA E MENDES, 2004, p. 4).

Atualmente, é observável a inconsistência no conceito dos adultos sobre os jogos eletrônicos quando contraposta ao conhecimento que as crianças conseguem extrair deles. Não cabe dúvidas de que o medo do desconhecido se faz presente nesse cenário. Bittencourt e Giraffa fazem uma ressalva frente a esse novo panorama tecnológico:

Novas formas de educar começam a ser necessárias e artefatos que até então eram diabolizados, tais como a televisão, os quadrinhos, o cinema e os jogos eletrônicos começam a ter espaço em sala de aula. Atualmente fica difícil manter a palmatória, seja esta física ou moral, em crianças que lidam desde cedo com a informação, com a multimídia, com a eletrônica e principalmente com os computadores. (BITTENCOURT E GIRAFFA, 2003, p. 7).

Alheio a todo o transtorno da modernização da instituição de ensino, um aspecto que será sempre invariável as resistências e aceitações da tecnologia é o motor da curiosidade presente nas crianças. Estas não temem um novo “objeto ou processo tecnológico”, senão que usam e abusam das novas funcionalidades, criando ao azar novos conceitos, tendências, hábitos e nomenclaturas, etc.

A transformação da tecnologia em cultura por parte das crianças é mantida continuamente pelo método infalível da diversão. Para elas não existe o desconhecido, mas sim o novo. É com ele que desbravam o caminho estranhado pelos adultos e abrem portas para seu desenvolvimento próprio.

4 O LÚDICO-TECNOLÓGICO E O RPG

Para enfatizar e especificar a união dos jogos com tecnologia faremos uso do termo “lúdico-tecnológico”. Nesse campo, é possível perceber os mais diversos gêneros de jogos onde cada um é capaz de exercitar as mais variadas áreas do intelecto. Em um artigo datado de 2011, o site IDGnow publicou uma lista com jogos que provaram agregar benefícios aos jogadores, dentre eles:

Figura 1 – *print-screen* de uma partida do jogo Rise of Nations.



Fonte: http://static.giantbomb.com/uploads/original/0/1752/433371-rise_of_nations4.jpg

“Rise of Nations” melhora as habilidades de tomada de decisão executivas

Jogar games de estratégia complexos pode melhorar de modo mensurável sua habilidade de fazer mais de uma tarefa ao mesmo tempo e tomar decisões executivas. De acordo com pesquisa conduzida pelo professor Arthur Kramer, da Universidade de Illinois, adultos que jogaram 23 horas do game de estratégia em tempo real “Rise of Nations” demonstraram melhores “funções de controle executivo” do que um grupo-controle de pessoas parecidas que não jogaram o título. Notavelmente, os gamers tomaram-se significativamente melhores e mais rápidos em trocar de tarefas em comparação ao grupo “não gamer”. “Em terminologia médica, esses seriam os efeitos de resposta-dose”, diz Kramer. “Quando mais droga – ou nesse caso, mais treinamento com os videogames – mais benefícios”. (<http://idgnow.com.br/ti-pessoal/2011/07/15/idgnoticia.games-ciencia/>).

Os jogos de estratégia levam o jogador a fazer uso de diversas formas de gestão. A gama de sentidos existentes no campo da gestão é apreciada durante o processo do jogo em seus mais variados contextos: gestão de espaço, de tempo, de recursos, de pessoas, etc. Dentre os jogos presentes no campo lúdico-tecnológico, uma modalidade pouco explorada se destaca das demais devido a capacidade que tem de exercitar aspectos íntimos do jogador.

O RPG (do inglês, *Role-Playing Game*) ou, traduzido ao português “*Jogo de Interpretação de Papéis*” consiste especificamente no processo de criar um ou mais personagens fictícios para poder transitar e interagir num universo de igual natureza. Ao jogador é dado o controle do respectivo personagem para trafegar pelos cenários que lhe são apresentados, fazendo-o se apoderar do papel social por ele criado e que caberá ser representado em uma dada sociedade fictícia.

O pilar fundamental do gênero está no fato de permitir ao jogador explorar esse universo paralelo, trabalhando em função das metas e desafios que lhe são propostos. No decorrer de um jogo de RPG, o indivíduo no controle tem consigo a capacidade de tomar decisões morais e realizar ações conscientes, valendo-se dos “atributos físicos e intelectuais” de seu personagem, agindo dentro dos limites de sua “nova personalidade” e da realidade virtual estabelecida.

Alguns títulos de RPG eletrônicos tais como *The Elder Scrolls*, *Diablo* e *Neverwinter Nights* trazem ao seu público alvo um grande nível de “imersão”, no sentido de desprendimento da realidade. Tais títulos possuem um conceito similar em suas narrativas: são compostos de um universo utópico, onde seres humanos e fantásticos convivem entre si dividindo uma nova ordem social, por conseguinte compondo um novo modelo de nova sociedade.

Nesse meio, o jogador deve criar seu(s) herói(s), ao(s) qual (is) deverá controlar e traçar seu caminho no novo ambiente, adaptando-se ao contexto ambiental, geográfico, histórico e social apresentados. Com base na dinâmica presente nos jogos de representação, BITTENCOURT E GIRAFFA (2003, p. 7) observam:

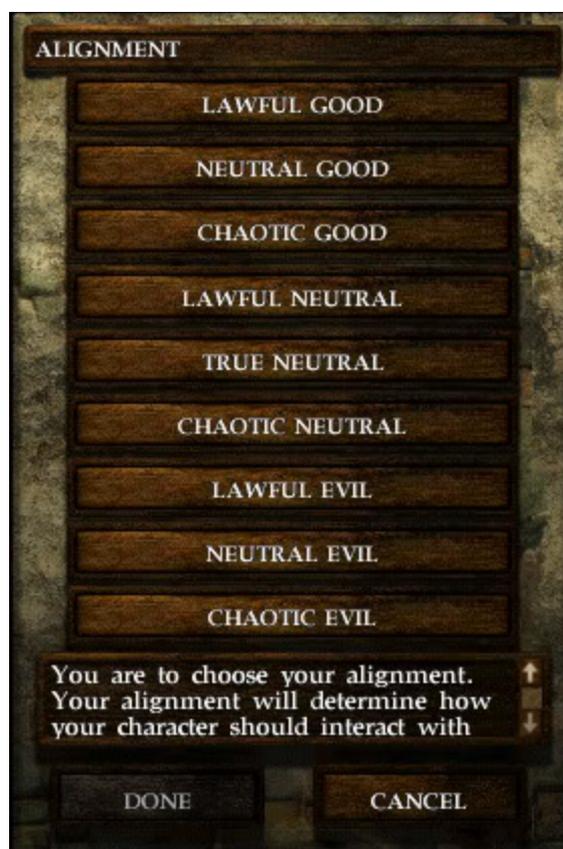
[...] a possibilidade de utilizar os elementos principais de um jogo de RPG (Role-Playing Games) que consiste da representação, experimentação e resolução de problemas complexos na construção de softwares que auxiliem o processo de ensino-aprendizagem. BITTENCOURT E GIRAFFA (2003, p. 7).

O termo “imersão”, anteriormente mencionado não deve ser confundido como uma forma de escapar da realidade senão que deve compreendido como a chance de participar em uma realidade alternativa, de poder se passar por uma pessoa diferente e de vivenciar novas experiências. A partir dessa premissa, o jogador tem diante situações que lhe permitem por em prática novas estratégias de interação social. Segundo Filho (2014, apud NASCIMENTO JUNIOR, 2011):

“[...] o RPG torna possível que o jogador viaje com os olhos da mente através de florestas e montanhas, enfrentando dragões e superando desafios.” (NASCIMENTO JUNIOR, 2011, p. 4). Esta afirmação de Nascimento Júnior é uma boa síntese do RPG, em que cada jogador vive um “novo eu”. Naquela mesa o jogador não é si mesmo e sim a personagem que escolheu e criou, deve a partir dali superar desafios, sejam eles físicos ou sociais, num mundo diferente do seu com uma personalidade, em geral, diferente da sua. (FILHO, 2014, p. 2 apud NASCIMENTO JUNIOR, 2011, p. 4, FILHO, 2014, p. 2).

Para exemplificar uma dinâmica interessante no universo virtual, vamos observar o conceito de “alinhamento social” presente no título *Icwind Dale*:

Figura 2 – Tela de escolha dos alinhamentos sociais no jogo *Icwind Dale*



Os alinhamentos sociais ou também tendências sociais consistem nas opções dadas ao jogador para determinar o “caráter” de seu personagem. Esse fator influencia diretamente na gama de interações disponíveis junto aos diálogos contidos no jogo.

Dentro desse “laboratório de interações”, durante a criação de um personagem é possível definir sua índole, por exemplo, fazendo com que o mesmo adote uma posição favorável ao Bem (seguindo os preceitos da justiça e do senso comum, punindo os transgressores da lei, sendo generoso e ajudando os necessitados).

Pode-se também limitar o referido personagem a Neutralidade (evitando adotar um lado diante de um conflito de interesses, focando apenas no objetivo geral do jogo, sendo indiferente as necessidades alheias). Ou terminar por ir contra a natureza social, aderindo ao lado Caótico (adotando uma personalidade sombria, visando apenas o benefício próprio, aproveitando-se dos demais e praticando atos ilícitos).

Cabe ressaltar que, independente do alinhamento social escolhido a liberdade dada ao jogador não é imperativa. Assim como no mundo real, as decisões e ações por ele exercidas são invariáveis a ética da “sociedade virtual”, ou seja, boas ou más ações permanecem passíveis de consequências.

A opção de escolha sobre esses alinhamentos concedem ao jogador algumas vantagens e desvantagens no decorrer da aventura. (No contexto mitológico e histórico presentes no jogo, um personagem que abraça a justiça busca alternativas através do diálogo, preferindo trabalhar e até mesmo pagar por obter certa informação. De maneira inversa, o personagem que escolhe o lado Caótico pode preferir intimidar ou enganar a fim de conseguir a mesma informação).

A precisão dos alinhamentos sociais no referido título é grande, ao ponto de ocasionar um “conflito de consciências” entre dois ou mais personagens quando estes forem de diferentes alinhamentos. Nesse caso, cabe ao jogador decidir qual “consciência” levará a razão.

Os diferentes cenários apresentados levam o indivíduo no controle a trabalhar suas capacidades de diálogo, resolução de conflitos, empatia e senso comum, o que não exclui os momentos de alegria diante uma boa ação ou de remorso diante de

uma má escolha. Pontuar se faz necessário, todas as características acima descritas ocorrem dentro de um elaborado e utópico “espelho” da sociedade civil, o que pode vir a isentar (ou não) o jogador do temor real as consequências, estas provenientes da prática de atos inaceitáveis para si ou para a sociedade.

O exercício proporcionado pelo gênero RPG é capaz de trabalhar nuances íntimas de cada indivíduo, provocando com que o mesmo lapide seu caráter e suas atitudes ao ter o privilégio de ver, em tempo real, como uma ação precipitada ou errônea afeta o(s) personagem (ns) por ele criado(s).

A capacidade de envolver o indivíduo num espaço-tempo alternativo torna propícia a utilização do RPG como plataforma de ensino, em função das qualidades que o gênero possui. Esse mecanismo consegue executar habilmente a função de “distrair a mente com a fantasia”, permitindo que o fundamental (o conteúdo do curriculum escolar) seja facilmente transmitido.

Essa é apenas uma metáfora de como o gênero funcionaria ao ser aplicado ao desenvolvimento pedagógico. As vantagens do jogo vão além do simples ato de facilitar o processo de aprendizagem, os benefícios também são expressivos no exercício da moralidade, ética, socialização, cooperação e espírito de comunidade.

É prudente enfatizar que algumas dessas características podem ou não estarem presentes num RPG, uma vez que as mesmas dependem da “profundidade de imersão” conseguida, assim como o nível de desenvolvimento e detalhamento técnico empregado.

5 O RPG DE MESA

Desde a sua origem na década de 70, seja na forma de manuais, livros de interpretação, cartas ou *softwares* muitos títulos de RPG foram postos a venda ao mesmo tempo que muitas empresas especializadas no ramo foram criadas, compradas ou extintas. Todas as plataformas utilizadas até hoje ganharam expressividade e popularidade ao longo do tempo, tanto pelo avanço tecnológico quanto pelos incrementos nos jogos.

O RPG originou-se pelas ideias de dois norte americanos: “[...] Gary Gigax e Dave Anerson, eram ávidos jogadores de “jogos de guerra” (wargames, um passatempo bem comum nos EUA) que simulam batalhas usando miniaturas de veículos e exércitos” (BRASIL ESCOLA, Acesso em: 29 de Abril de 2015).

Figura 3 – Os Core books do Dungeons and Dragons 1ª Edição



Fonte: <https://sites.google.com/site/diogoarte/blog/ODnDdeluxe.jpg>

Ambos fãs assíduos de jogos de guerra e leitores das histórias de J.R.R. Tolkien. Depois de muito estudo e experiência pessoal [Gigax e Anerson] formularam um sistema de regras capaz de reunir a interpretação com batalhas individuais, bem incomuns na época. (FILHO, 2014, p. 37).

De acordo com Filho (2014, p. 37), cansados de utilizar as mesmas estratégias e determinados a tentar uma nova abordagem para o jogo, Gygax e

Anerson trabalharam com um projeto piloto, modificando as características do *wargame*. Essa abordagem implicou na criação de “atores”, o que transformou os mecanismos do jogo e a maneira de jogar. O conceito de “ator” é relatado e exemplificado por C.S Siqueira em seu livro *“Por dentro do RPG”*:

Veja por exemplo o teatro, os atores têm seu script, que nada mais é do que o conjunto de suas ações, gestos e falas, em geral, tudo o que os atores precisam saber para que os devidos personagens possam ganhar vidas. Em resumo é interpretado um personagem fictício, obedecendo ao enredo dentro de um roteiro. Já em um jogo estilo é imposto um conjunto de regras os quais, para vencer, o jogador terá que superar desafios impostos por seus adversários, por causa disso posso afirmar com toda convicção que cada partida é única, já que é impossível prever seus movimentos durante o jogo. Nesse universo que é o RPG há uma união desses dois Universos (teatral e estratégia) para poder proporcionar uma super aventura a quem resolver jogá-lo. (GOOGLE BOOKS, Acesso em: 3 de Junho de 2015).

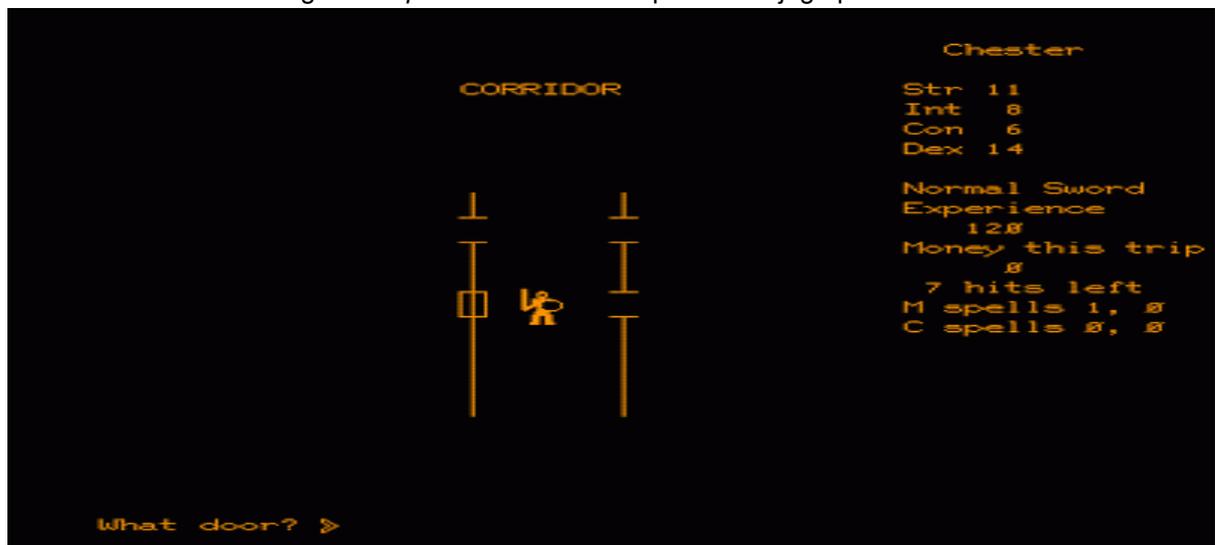
Assim como um teatro particular, dentro da dinâmica do RPG de mesa o jogador inventa suas falas, modos, jeitos, tiques e expressões, seguindo o roteiro e enredos propostos pelo jogo. Uma vez que há a necessidade da interpretação e encenação ele incorpora seu personagem, colocando-se em uma personalidade alternativa e temporária e procedendo como achar conveniente durante este período.

6 O RPG ELETRÔNICO

Ainda na década de 70, o RPG eletrônico surgiu buscando o máximo possível de fidelidade aos semelhantes “de mesa”. A intenção era transferir para a tela dos computadores e *consoles* o que se passava apenas no imaginário dos jogadores.

O marco introdutório foi o *Pedit5*, criado por Rusty Rutherford no inverno de 1975. O jogo possuía elementos muito simples em função da plataforma utilizada, mas a intenção de transportar a essência dos livros de RPG aos computadores ficava clara. O objetivo geral era percorrer os corredores de uma “masmorra 2D”, explorando salas e corredores em busca de tesouros escondidos, lutando contra os oponentes que apareciam esporadicamente. Conta o próprio Rutherford em entrevista ao site Armchair Arcade:

Figura 4 – *print-screen* de uma partida do jogo *pedit5*



Fonte: http://3.bp.blogspot.com/-D6f-VmZ5lUI/Tv1PLe_lw4I/AAAAAAAAAGW8/9-2UbNujuiug/s1600/pedit5secretdoors.GIF

[...] eu e meus colegas começamos a jogar Dungeons & Dragons em Champaign-Urbana, Illinois. Na época, estava trabalhando como programador PLATO no Grupo de População e Energia sob a direção do Dr. Paul Handler. O sistema PLATO possuía uma capacidade de armazenamento limitada, então tínhamos que criar os arquivos de nome *pedit1* ao *pedit5* antes de se programar qualquer coisa. Eu me lembro que os *pedit1* ao *pedit3* eram utilizados para desenvolver os programas para o Grupo de População e Energia (renomeados posteriormente conforme padrão) e os *pedit4* e *pedit5* eram arquivos remanescentes. Assim, adaptei-os para poder programar uma “masmorra virtual”, compondo um manual de instruções e um jogo, respectivamente. (ARMCHAIR ARCADE, Acesso em: 10 de Maio de 2015, tradução

nossa).

Analisando as palavras do próprio criador, é curioso notar como a oportunidade, alguns poucos recursos e tempo livre permitiram abrir caminho para o grande fenômeno que está hoje consolidado. Apesar das limitações da época, a essência vivenciada nas sessões de *Dungeons & Dragons* pode ser sintetizada junto às plataformas tecnológicas. Esse primeiro passo deu início ao emergente mercado do RPG eletrônico.

7 RPG MAKER: O JOGADOR-DESENVOLVEDOR

Com intenção de abrir caminho aos RPG's no viés educacional, desenvolveu-se para este fim específico uma aplicação que busca trazer o aluno para o conhecimento presente nos jogos. Essa proposta pode ser levada a cabo devido à praticidade apresentada pela plataforma de desenvolvimento RPG Maker:

Figura 5 - Tela de apresentação da plataforma RPG Maker VX Ace



Fonte: <https://d289qh4hsbjw7.cloudfront.net/rpgmaker-20130522223546811/files/wallpaper-rpg-maker-vx-ace-logo.jpg>

Surgiram, então, os primeiros ambientes para construção de jogos totalmente visuais, tais como o “vovô” Adventure Construction Set, em 1989. A partir dessa época, surgiram vários criadores de jogos, até que foi criado o RPG Maker 95 e, logo depois, uma versão bem mais atualizada, o RPG Maker 2000. Esse fato implicou em uma grande contribuição à comunidade interessada em jogos eletrônicos, possibilitando aos simples usuários, desconhedores da linguagem de programação, construir seus próprios jogos sem grandes dificuldades. (ROSA E MALTEMPI, 2003, p 15).

O RPG Maker possibilita que a criação de um jogo de RPG seja facilmente concretizada em função da interface simples e intuitiva. O detalhamento exige apenas um mínimo de conhecimentos sobre os conceitos-chaves da lógica de programação, o que não torna a curva de aprendizagem ampla demais para o usuário comum.

8 PROPOSTA: O RPG EDUCATIVO

Muito antes de apostar pela graduação, sempre fui (e continuo sendo) um ávido jogador. A ideia de desenvolver um jogo não é nova e permaneceu comigo mesmo após as primeiras tentativas frustradas. Desde muito cedo tive acesso a inúmeras ferramentas de desenvolvimento e motores de jogos, o que me possibilitou algumas pinceladas no universo da criação de jogos.

Para o jogador sem conhecimento, a tediosa tarefa de construir um jogo de RPG pode facilmente tornar-se uma fobia. Isso se deve a vários fatores, entre eles destacam-se: a impaciência com os resultados obtidos, a falta de um roteiro consistente e, sobretudo, o desconhecimento da lógica básica de programação. A dupla função (desenvolvedor/jogador) alterna-se com frequência, conflitando varias vezes e de diversas maneiras a fim de obter um resultado que agrade a ambas.

Essas características foram consideradas na construção do projeto, tornado-se essenciais desde a ideia inicial até sua conclusão, sempre visando o meio termo entre o que se pretendia jogar e o que se pretendia criar. Os gráficos e rotinas criados foram traçados pela experiência no hábito de jogar e pela experiência adquirida no ato de desenvolver.

O jogo *“Wisdom Crystals”* (no português, Cristais da Sabedoria) tem a finalidade de expor o jogador ao exercício dos quatro eixos pedagógicos mais trabalhados durante as séries iniciais: Português, Matemática, História e Ciências. O jogo transporta o jogador para a dinâmica do mini-universo virtual, com um visual simples e enredo linear. Desde o início, o resultado do jogo foi pensado como instrumento de avaliação e difusão do conhecimento para então sê-lo por sua parte lúdica. O objetivo geral é comparável à aplicação de uma prova multidisciplinar.

Para o desenvolvimento do referido jogo foi utilizada a mais recente versão disponível da plataforma RPG Maker, a VX Ace.

9 PROCESSO: HISTÓRIA

O início do jogo se dá em uma sala de aula, onde o personagem principal acaba adormecendo, estando a ponto de começar uma avaliação geral. O personagem é então transportado para uma terra desconhecida, um mundo dos sonhos. Ao chegar numa paisagem inóspita ele encontra-se com o desconhecido Hassam, uma figura misteriosa que o aborda em seguida. O estranho mostra ao personagem/jogador uma breve cena na qual conta-lhe a origem do continente em que se encontram.

Figura 6 – print-screen do jogo Wisdom Crystals



Fonte: Criado pelo autor

Em resumo breve, Hassam conta a história de um grande sábio que viajava de continente em continente estudando e armazenando conhecimento. Todo saber

por ele adquirido era concentrado em quatro cristais mágicos que sempre carregava consigo. Ao ser abordado por ladrões, o sabio foge mas deixa cair sua bolsa, o que causa a quebra dos cristais. Surgem diante dos ladrões quatro entidades que ficariam conhecidas como os “Cavaleiros da Enciclopédia”. Tais entidades afugentam os meliantes e voltam para socorrer seu mestre. Nesse instante, o sábio decide por deixar-los livres, incentivando-os a compartilhar a sabedoria que armazenavam.

A seguir, Hassam transporta o personagem para um rapido passeio entre as cidades, com a finalidade de familiarizar o jogador em sua interação com o novo universo. Ao terminar o relato, Hassam o desafia a testar seus conhecimentos sendo que o prêmio para tal é a passagem de volta a realidade (acordar do sonho).

Os objetivos são explanados ao jogador, devendo este cumpri-los para poder encerrar o jogo. Após a apresentação das cidades no mapa mundi, o controle é liberado para que o personagem possa ser movimentado. A partir desse momento deve se centrar no objetivo do jogo que se constitui em reunir 32 moedas. Para ganhar tais moedas, o jogador deverá ir de cidade em cidade, conversando com os habitantes e cada um guardará uma pergunta para testá-lo. Ao responder corretamente é conferida ao jogador a quantia de um real.

As perguntas inclusas no jogo são direcionadas ao público infantil, sendo pautadas em alguns livros didáticos interdisciplinares do 4º ano do ensino fundamental.

10 PROCESSO: MAPAS

Figura 7 – Mapa da Cidade Scientia, do jogo Wisdom Crystals.



Fonte: Criado pelo autor

A plataforma Maker possui um modo de construção de mapas intuitivo que facilita o processo de criação até para o mais inexperiente desenvolvedor de jogos. Rosa e Maltempi especificam o conceito dos *Tilesets*:

[...] os *Tilesets*, que são conjuntos de *Tiles*, em alguns casos chamados de *Sprites*. São partes de gráficos que ao serem unidos constituirão, em conjunto, as telas, as personagens, os veículos e outros elementos. (ROSA E MALTEMPI, 2003, p. 16).

Por exemplo, se houver a necessidade de se construir uma cozinha, navega-se ao grupo de *tiles* para interiores onde será possível encontrar balcões, mesas, cadeiras, fogão, pias, prataria, pratos prontos e elementos de decoração diversos. Em seguida apenas será necessário clicar e arrastar os elementos necessários para o cenário em branco, completando o cômodo facilmente. Cada tipo de localidade que se possa imaginar é de fácil transferência para a dimensão do jogo devido à imensa biblioteca disponível.

A divisão dos *tiles* se dá da seguinte forma: Interior para construção dos interiores de casas e edifícios, Exterior para a composição externa dos mesmos,

Mapa Mundi para a construção de localidades (cidades, rios, florestas, desertos, montanhas, etc.) e Masmorras, que permitem construir o interior e exterior de cavernas, castelos, e cenários diferenciados.

A comunidade em torno ao software da *Enterbrain* é gigantesca. Existem muitos portais na internet como o Mundo RPG Maker ou também o RPGmaker.com onde jogadores, criadores e entusiastas trocam experiências, ferramentas, mapas e jogos próprios. Com espírito livre, os membros ajudam uns aos outros, proporcionando a qualquer um que possua um projeto em mente uma extensa gama de materiais prontos.

Essa filosofia dá ao desenvolvedor o direito de utilizar os materiais cedidos pela comunidade assim como o de criar e compartilhar suas criações com a mesma. Diante do grande banco de dados, muitas dificuldades com a criação de cenários foram rapidamente resolvidas. Os modelos e inspirações disponíveis nas comunidades *maker* são inúmeros.

Os mapas mundi, de cidades e os interiores de casas e edifícios foram iniciados e concluídos num período total de 10 dias, ao todo contabilizando 36 mapas.

Em *Wisdom Crystals*, os mapas foram contruídos de acordo com o objetivo do jogo, ou seja, colocar 32 perguntas multidisciplinares ao alcance do jogador. Desse modo, estão dispostos da seguinte forma:

- Um Mapa Mundi, que conta quatro diferentes biomas assim como as quatro cidades.
- Cidade Scientia: onde há 8 perguntas diversas sobre a área científica, abordando temas como o estudo dos animais, morfologia, etc. (ver Anexo 1).
- Cidade História: onde há 8 perguntas referentes a fatos históricos e datas importantes. (ver Anexo 2).
- Cidade Portuguesa: onde há 8 perguntas sobre aspectos da gramática, autores e obras literárias. (ver Anexo 3).
- Cidade Mathematikós: onde há 8 perguntas com foco nas operações primárias. (ver Anexo 4).

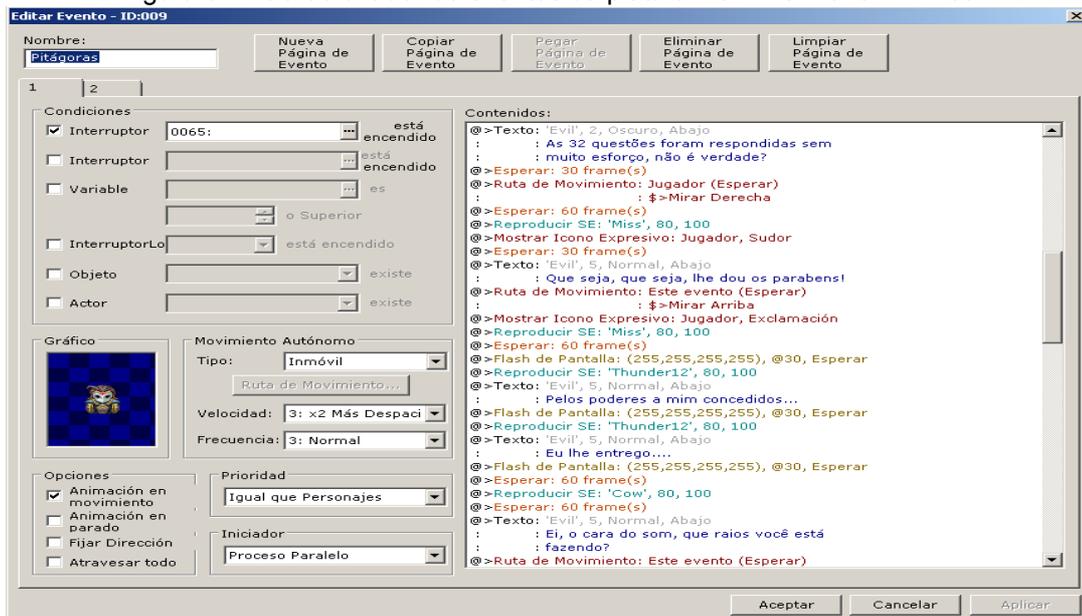
As cidades contém arquitetura similar e diferenciam-se apenas na disposição dos prédios e arquitetura utilizadas. Cada uma contém os mesmos cinco prédios:

um museu, uma igreja, duas casas e uma biblioteca com dois andares, que se diferenciam apenas pela variação de *tiles* utilizadas.

11 PROCESSO: EVENTOS

Os eventos podem ser considerados como o coração de qualquer jogo. Sem eles, não há maneira de se construir uma rotina, o que é fundamental num diálogo ou ação que se queira realizar.

Figura 8 – Tela do criador de eventos da plataforma RPG Maker VX Ace



Fonte: Software RPG Maker VX Ace

Essa ferramenta é utilizada pelo desenvolvedor para criar qualquer função que se pretenda executar dentro do jogo: personagens que irão interagir com o jogador (NPC's), objetos com informações relevantes (placas, livros, estantes, baús), elementos textuais (falas, mensagens direcionadas, narrativa, diálogos) e configurações diversas (intervalos de tempo, trilhas sonoras, efeitos sonoros, expressões, etc.).

Assim como tornam a dinâmica do jogo agradável, os eventos também supõem um verdadeiro desafio para o desenvolvedor. Para poder ser bem sucedido, é necessário um conhecimento básico da lógica de programação (conhecer ao menos as estruturas condicionais, de repetição e o uso de chaves lógicas). A parte dos requisitos básicos, a dificuldade fica inserida quando se tem a obrigação de repetir uma e outra vez a mesma estrutura de eventos.

Por exemplo, o ato de o personagem entrar em uma casa exige que dois

eventos simples sejam criados: um que deve transportar o jogador do exterior para o interior e outro que deve fazer a função inversa. Nesse caso, criar os mesmos eventos em pequenas quantidades não é complicado, o problema está em executar essa repetição por varias vezes (um jogo com 50 casas, que totalizam 100 eventos de transporte).

Esse processo de elaboração acaba tornando-se monótono mas é imensamente facilitado graças à interface disponível. Tal interface permite que as ações a serem realizadas sejam colocadas em sequência, sem a necessidade de ter que lidar com códigos. Desse modo, pode-se assegurar o desenvolvimento de qualquer projeto, uma vez que o RPG Maker não faz distinção quanto a perícia do sujeito “por trás do monitor”.

Entre um programador que prefira suas linhas de código e o amador que prefira o método simples, o benefício reside em que ambos terão facilidades na hora de concretizar suas ideias. A interface exibida acima permite que todos os comandos necessários sejam configurados de forma prática.

Mesmo com as inúmeras repetições, a tarefa de construção dos eventos foi rapidamente concluída, estimando um tempo total de 90 dias. Um ponto interessante evidenciado durante a criação de eventos foi o requisito primordial de haver colaboradores nesse processo. A qualidade e detalhamento de um projeto se tornam consequências do ato de desenvolver. Ainda sim, foi possível organizar e construir um projeto bem elaborado em um curto espaço de tempo, valendo-se de uma perícia reduzida e de um alto comprometimento.

12 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A intenção fomentada por esse artigo é aclarar o conceito sobre a sigla “RPG” apresentando sua origem, seu significado e sua utilidade, abrindo ao debate o papel do mesmo no âmbito pedagógico.

Buscou-se no desenvolvimento rápido e simples a qualidade de ferramenta impulsionadora do processo de ensino-aprendizagem, fornecendo um novo modo de ensino para os docentes e facilitando a compreensão dos conteúdos para os alunos.

Espera-se com grandes expectativas que o RPG venha ser um foco de interesse da comunidade educacional para seu estudo e funcionamento, assim como o interesse da comunidade estudantil para sua operação.

Com base no fator **jogo**, é tido por fato de que não há melhor difusor do conhecimento do que tal. No mesmo contexto, sua incersão no processo de aprendizagem é aqui incentivada.

REFERÊNCIAS

DALLABONA, Sandra R.; MENDES, Sueli M. S. **O Lúdico na Educação Infantil: Jogar, brincar, uma forma de educar**, Itajaí: Instituto Cararinense de Pós-Graduação - ICPG, 2004.

LIMBERGER, Letícia S.; DA SILVA, Jerto C. **Os Role Playing Games (RPGS) como uma ferramenta em psicoterapia: Um estudo de caso**. São Paulo: Associação de Psicologia de São Paulo, 2014.

BITTENCOURT, João R.; GIRAFFA, Lucia M. M. **A Utilização dos Role-Playing Games Digitais no Processo de Ensino-Aprendizagem**, Porto Alegre: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul - PUCRS, 2003.

Conheça 7 games que deixam você mais inteligente, 2011

Disponível em :

<<http://idgnow.com.br/ti-pessoal/2011/07/15/idgnoticia.games-ciencia/>>. Acesso em: 30 de maio de 2015, 00:19

FILHO, Ricardo A. J. **O Livro de Role-playing game: uma análise das ferramentas da obra de RPG, o hipertexto e a interpretação**. Rio de Janeiro: Universidade Federal Do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO, 2014.

SALES, Matheus. **RPG (Role-Playing Game)**, Disponível em:

<<http://www.brasilecola.com/curiosidades/rpg.htm>>. Acesso em: 29 de Abril de 2015, 23:31.

SIQUEIRA, C.S.. **Por dentro do RPG**. Saquarema, Rj: Clube dos Autores, 2011. 79 p.

Disponível em:

<https://books.google.com.br/books?id=9Z1FBQAAQBAJ&pg=PA3&lpg=PA3&dq=Por+dentro+do+RPG+siqueira&source=bl&ots=IFnk81xfvd&sig=EXuRzUO5QTGZepev2dpGNuRokLI&hl=pt-BR&sa=X&ei=43NuVYaQJOvbsASF_4DoDw&ved=0CCoQ6AEwAg#v=onepage&q=Por+dentro+do+RPGsiqueira&f=false>. Acesso em: 3 de Junho de 2015.

BARTON, Matt. **Breaking News: Author of PEDIT5 speaks out!**, 2008.

Disponível em: <<http://armchairarcade.com/neo/node/1948>>. Acesso em: 5 de Maio de 2015, 13:15.

ROSA, M.; MALTEMPI, M. V. **RPG Maker: uma proposta para unir jogo, informática e educação matemática**. In: VALENTE, V. R. (Org.) Anais do II SIPEM. São Paulo. SBEM, 2003.

ANEXOS

ANEXO 1

Algumas perguntas da Cidade Scientia

- 1) Qual é o nome do aparato utilizado para medir a pressão atmosférica?
- 2) Você saberia me indicar qual energia é obtida através da força do vento?
- 3) Você sabe me dizer quais as características da água quando ela está própria para o consumo humano?
- 4) O animal que é capaz de respirar através da pele possui respiração...

ANEXO 2

Algumas perguntas da Cidade Histórica

- 1) Pergunta sobre lei assinada por uma princesa.
- 2) Quem pintou o quadro "A Mona Lisa"?
- 3) Você sabe, por exemplo, o nome do primeiro navio que trouxe imigrantes japoneses para o Brasil?
- 4) Qual o nome do atual Papa?

ANEXO 3

Algumas perguntas da Cidade Portuguesa:

- 1) Assinale a frase correta:
- 2) Qual seria a alternativa correta?
- 3) Dentre os seguintes, qual pode ser considerado um sinônimo da palavra "Vestígio"?
- 4) O adjetivo Lacustre corresponde a qual locução adjetiva?

ANEXO 4

Algumas perguntas da cidade Mathematikós

- 1) Qual é a quarta parte de 88?
- 2) O elefante africano pesa cerca de 6,500 Kg. Quantas toneladas ele pesa?

3) Num pomar onde se plantam ameixas, a cada grupo de 3 ameixas é composta 1 embalagem. Quantas embalagens compõem 144 ameixas?

4) Qual é o dobro do dobro de 33?