



OUR.RPG: UMA COMUNIDADE DE MESTRES DE RPG PARA MESTRES DE RPG

Bernardo T. C. M. SILVA¹; Paulo C. dos SANTOS²

RESUMO

Esse projeto tem como propósito a criação de uma plataforma abrangente destinada aos mestres de RPG, onde eles possam compartilhar suas histórias de mesas de RPG e de personagens com outros entusiastas do assunto. Tal ideia se deu a partir da constatação que frequentemente as narrativas criadas para os jogos de RPG são confinadas aos limites restritos dos jogadores envolvidos na mesa específica. Assim, priva-se a oportunidade de serem apreciadas por uma comunidade maior de amantes do gênero e, conseqüentemente, nunca sendo visualizadas por pessoas de fora de tal campanha. Dessa forma, almeja-se estabelecer um espaço virtual onde os mestres de RPG terão a liberdade de compartilhar suas histórias e outros entusiastas do assunto poderão visualizar, julgar e apreciar tais narrativas.

Palavras-chave:

Personagens; Role-Playing-Game; Comunidade.

1. INTRODUÇÃO

Segundo Ferreira-Costa e col. (2017); O *Role Playing Game* (RPG) pode ser traduzido como “jogo de interpretação de papéis”, em que um jogador (normalmente chamado de “Mestre” ou “Narrador”) fica responsável em contar uma história na qual os personagens serão interpretados pelos outros participantes, criando um teatro espontâneo em que não há vencedores ou perdedores.

O jogo torna-se uma criação coletiva em que todos os jogadores devem interagir e interpretar seus personagens de forma dramatizada (BOTREL; DEL DEBBIO, 2003). “Cada participante cria seu personagem montando uma ficha, anotando nela suas habilidades. As situações relatadas pelo Narrador, nas quais os jogadores terão que realizar ações passíveis de falha, são resolvidas, normalmente, por meio de dados onde um valor pré-determinado nas regras garantirá o sucesso ou fracasso da ação. Isso é utilizado para manter maior senso de realidade, garantindo imprevisibilidade no decorrer da história e não tornando as ações demasiadamente simplistas. Para interagir com os jogadores, o Narrador interpreta personagens que funcionarão tanto como aliados, quanto como antagonistas da história, a esses personagens dá-se o nome de None Player Characters (NPC) ou Personagens do Mestre” (PdM) (BOTREL; DEL DEBBIO, 1999)

O RPG foi criado nos Estados Unidos por Arneson e Gygax, na metade da década de 1970, com temática fantástica na era medieval européia, em que os participantes interpretaram guerreiros, magos, bardos, elfos, anões e outros personagens característicos de lendas desse período, tendo que

¹ Discente do Técnico em Informática Integrado, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: bernardo.silva@alunos.ifsuldeminas.edu.br

² Orientador, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: paulo.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br.

lutar contra dragões e outras criaturas míticas (COOK;TWEET; WILLIANS, 2004). Apenas na década de 1990 o RPG começou a ser comercializado no Brasil (JACKSON, 1994) “[...] O jogo passa a incorporar toda uma juventude ao lidar diretamente com aspectos culturais, sociais e filosóficos da sociedade ocidental do início dos anos 1990. O sistema *Storyteller* surge em meio a uma ‘crise de identidade imposta pela globalização da cultura mundial’ e consolida, no Brasil, a popularização do RPG, marcando inclusive o imaginário dos não-iniciados no *hobbie* ao longo dos últimos 20 anos.” (MANOEL, 2018, p. 31) A ideia de criar um universo fictício próprio com todas as possibilidades incertas que um *Role Playing Game* proporciona, podendo depositar ali toda a sua criatividade e conceitos a serem explorados, realmente cativou o público que, gradualmente, se entregou cada vez mais a essa forma de entretenimento. Com esse avanço, observou-se o surgimento de mais um fenômeno: a transformação das histórias de RPGs de Mesa em filmes, séries e outras formas de entretenimento, como por exemplo “The Legend of Vox Machina”, lançado no Amazon Prime Video em 25 de janeiro de 2022, consistido em uma adaptação de mesmo nome da primeira campanha da websérie de Dungeons & Dragons feita por Critical Role.mesa (LEGEND, of Vox Machina, 2022).

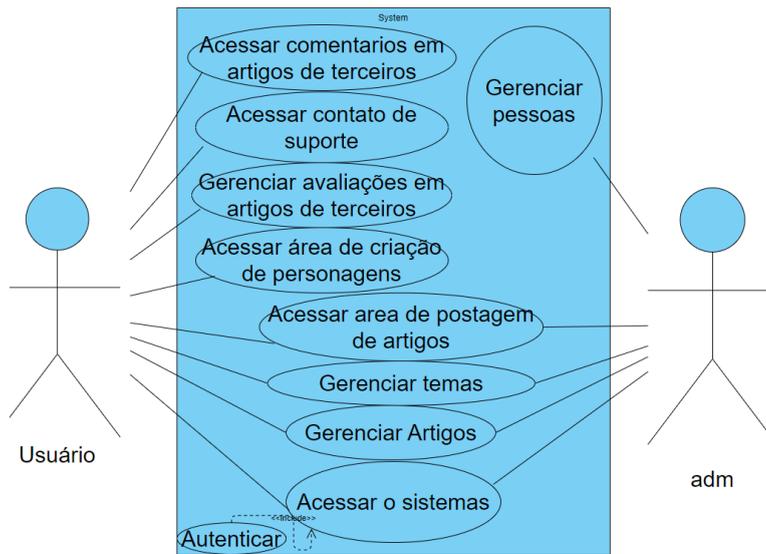
No entanto, juntamente desse fenômeno, ocasionalmente pode ocorrer de histórias de RPG de Mesa muito inovadoras e complexas que nascem a partir de todo o esforço e dedicação na escrita da mesma pelo mestre, são jogadas e com o fim da campanha acabam sendo lembradas, para o resto da eternidade, apenas por aqueles que participaram da mesma.

Este projeto é uma resposta direta a essa problemática. Buscou-se criar uma plataforma dedicada à preservação dessas histórias, sem perder nenhuma informação, e, ao mesmo tempo, promover sua divulgação, com isso construindo uma comunidade a partir das interações dos usuários na aplicação em que essas histórias serão compartilhadas e desfrutadas por um público muito mais amplo, enriquecendo assim o universo do RPG e possibilitando o reconhecimento de narrativas criativas e originais que sem tal auxílio acabariam fadadas ao esquecimento futuro.

2. MATERIAL E MÉTODOS

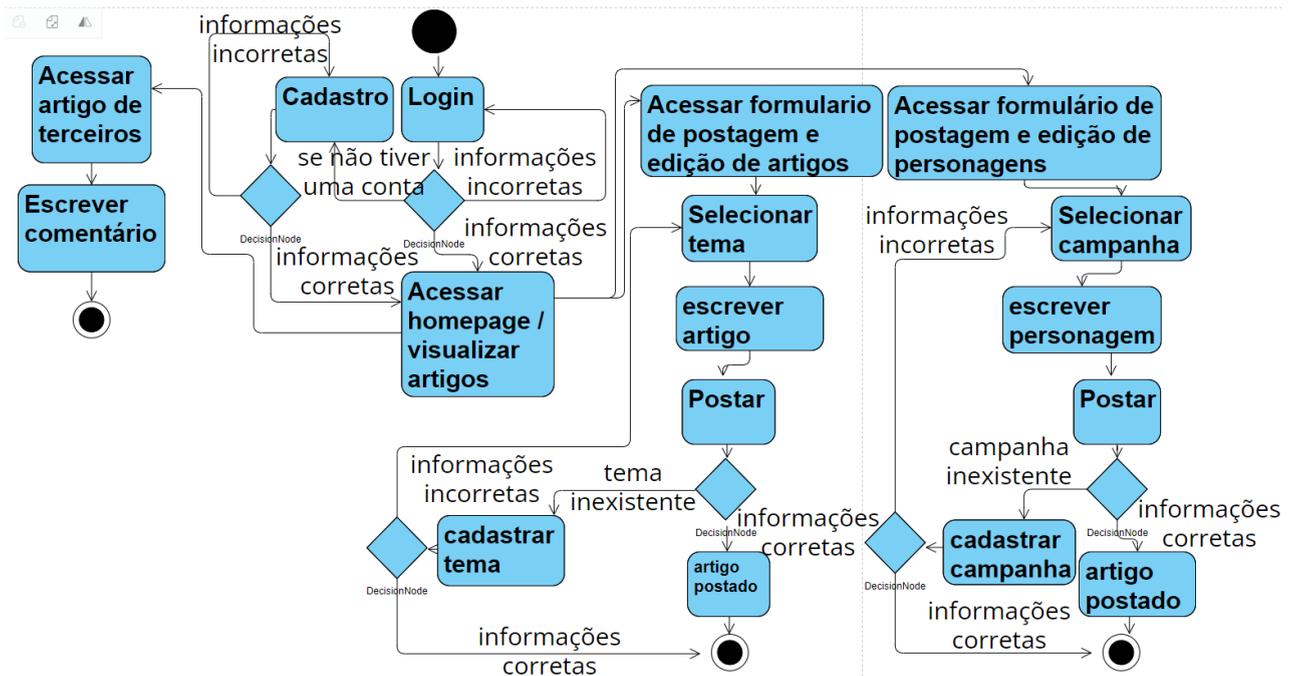
O projeto utiliza linguagens como HTML e CSS para formular a programação web, além de ocasionais usos de algumas linguagens como JavaScript para formular comandos que fazem parte do Back-end. O armazenamento de dados será feito por *databases* criados por meio do MySQL e a conexão com a aplicação será feita por meio da linguagem PHP.

Figura 1- Diagrama de Caso de Uso



Fonte: dos autores (2023)

Figura 2: Diagrama de Atividades



Fonte: dos autores (2023)

Na figura 1 observa-se o diagrama de caso de uso, utilizado para pensar o comportamento do sistema e definir seus requisitos durante a criação do projeto.

Na figura 2 observa-se o diagrama de atividades, utilizado para melhor visualização do funcionamento do sistema e a ordem de suas funcionalidades.

Os materiais utilizados no desenvolvimento do projeto foram um computador i3 9ª geração, 8GB ram, placa de vídeo integrada, SSD 3606B1.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto se definiu por uma homepage que será acessada com o login ou cadastro. Nessa tela inicial pode-se acessar diversas abas, sendo as visíveis: "Notícias", "Conta" e "Home", essa última a tela inicial e principal da aplicação. Juntamente dessas se encontram duas abas que, ao passar o cursor do mouse em cima, revelam outras abas com mais aplicações: "Criar" e "Técnico". Dentro da aba "Criar" ficam todas as abas referentes a inserção de material na aplicação: "Personagem", "Artigo", "Temas" e "Ajuda", sendo essa última a única sem alguma inserção de novos dados na aplicação, mas sim auxílios para a criação de histórias. Dentro da aba "Técnico" percebe-se todas as funcionalidades referentes ao contato e informações técnicas da aplicação, sendo estas: "Suporte" e "Info".

4. CONCLUSÃO

No decorrer do desenvolvimento do projeto empregou-se uma variedade de métodos e estratégias para alcançar com sucesso o objetivo da criação da plataforma. O projeto não se encontra em seu estágio final, mas a partir dos alicerces já definidos é possível perceber que se molda rumo ao objetivo esperado.

No decorrer do projeto foram aplicados conceitos de programação orientada a objetos para criar uma aplicação eficiente e de fácil uso. Foram empregadas linguagens como HTML, CSS, PHP e MySQL para desenvolver a parte web e o armazenamento dos dados.

REFERÊNCIAS

LEGEND of Vox Machina. Direção: Chris Prynoski. Produção: Critical Role Productions. Amazon Prime Video. 25 de janeiro de 2022. 24 episódios. Disponível em: <https://www.amazon.com/Legend-Vox-Machina-Season/dp/B09PZG2979>. Acesso em: 29 de agosto de 2023.

BOTREL, N.; DEL DEBBIO, M. Trevas. 3.ed. São Paulo: Daemon, 1999. 221p.
_____. Supers Super-Heróis para Role Playing Game. São Paulo: Daemon, 2003. 112p

MANOEL, B. Experiência docente no ensino de história: desenvolvendo estratégias para o uso do RPG em sala de aula de Recife-PE. Tese (Mestrado em História) – Programa de Pós-Graduação em História, Universidade Federal Rural de Pernambuco. Recife, p. 153. 2018.

COOK, M.; TWEET, J.; WILLIAMS, S. Dungeons & Dragons: Livro do Jogador. Tradução Marcelo de Souza Stefani e Bruno Cobbi Silva. São Paulo: Devir, 2004. 317p

FERREIRA-COSTA, R. et al. O ROLE PLAYING GAME (RPG) COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO. São Paulo: UNESP, 2017.

JACKSON, S. GURPS Modulo Básico. 3. ed. São Paulo: Devir. 1994. 260p.
_____. REIS, D. Q. Mini GURPS regras básicas para jogar RPG. São Paulo: Devir, 1999. 40p.