

O RPG e o Uso De Ferramentas On-Line: Um estudo exploratório

Airine Carmo^{12*}, Maya Reyes-Ricon^{2**}, Geraldo Xéxeo^{123***}

*carmoa@cos.ufrj.br, **reyes.maya@gmail.com, ***gxexeo@cos.ufrj.br

Resumo – As formas de comunicação entre pessoas vêm sendo alteradas ao longo dos anos com os avanços nas tecnologias de comunicação. Um jogo afetado por estas mudanças foi o Role-Playing Games (RPGs) e aqui buscamos entender a percepção de jogadores deste tipo de jogo acerca da utilização de ferramentas on-line para mediar o ato de jogar. Foi realizado um estudo exploratório qualitativo com estes jogadores, levantando categorias que podem gerar insights relevantes sobre o comportamento do jogador para o mercado desta modalidade de jogo.



Avanços e Ubiquidade da TI

De acordo com o IBGE, o número de pessoas conectadas a internet vêm crescendo a cada ano e estando cada vez mais presente na vida delas, alterando a forma de comunicação entre elas.

O **RPG** também acaba sendo afetado por estes avanços, nos quais jogadores estão se utilizando de **TICs**, Tecnologias de Informação e Comunicação, para jogar RPG alterando a forma tradicional de se jogar.

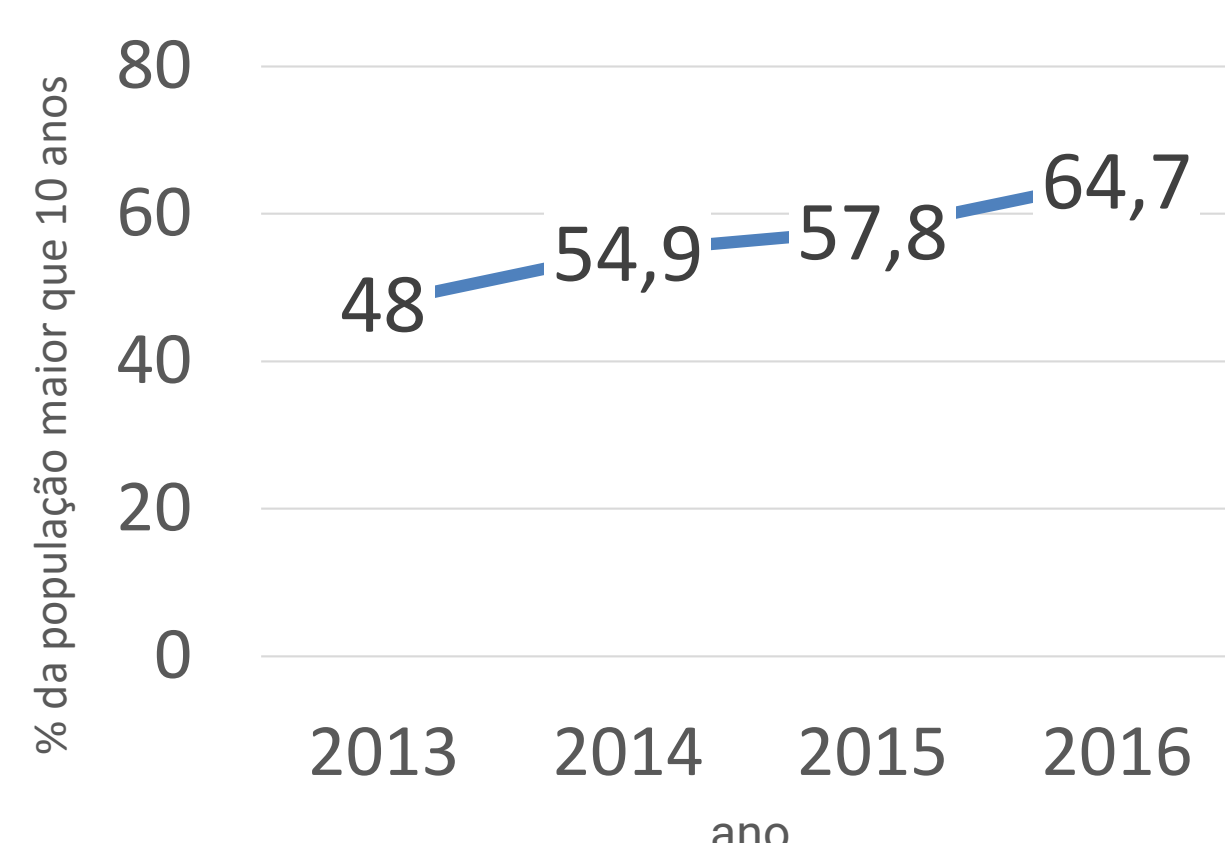


Figura 1. Crescimento do acesso à internet no Brasil, porcentagem da população maior de 10 anos por ano

Metodologia

Foi realizada uma pesquisa qualitativa, com cunho exploratório e interpretativo baseada em duas abordagens metodológicas, **netnografia** e **Grounded Theory** para levantar categorias analisando os dados. A opinião dos jogadores foi coletada sobre RPG on-line e a partir de uma única pergunta através de um formulário online.

97 entradas

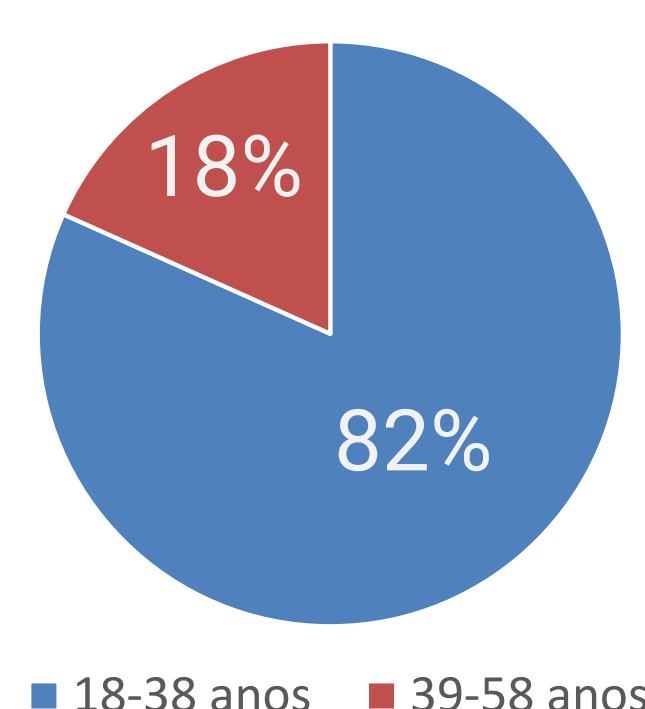


Figura 2. Percentuais de idade da amostra, por faixas etárias

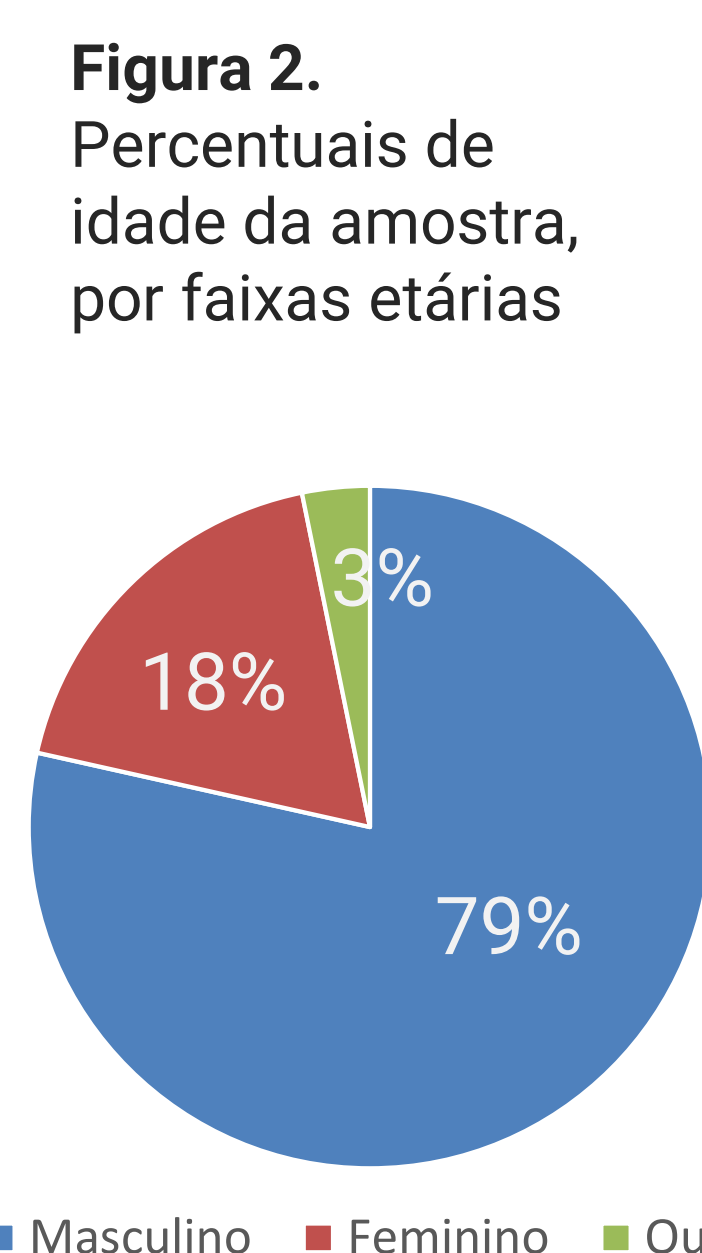


Figura 3. Percentuais gênero da amostra

RPG de Mesa x RPG Online

Role Playing Games (RPG) de mesa, ou **Jogos de Interpretação de Papéis** de mesa foram inventados por Gary Gigax. Em **1974**, foi lançada a primeira versão de **Dungeons and Dragons**.

Foram originalmente criados para serem jogados por um grupo de **jogadores sentados ao redor de uma mesa**, provavelmente com **conjuntos de miniaturas, mapas quadriculados, livros de regras, papel e lápis e dados**.

Com a profusão de formas novas de comunicação, RPGs já foram jogados por **e-mail, fóruns, wikis** entre outros meios. A todas essas formas onde a presença de um ou mais jogadores pode ser mediada por uma ou mais **TICs** chamamos nesse artigo de **RPG online** e supomos que jogar RPG on-line não é uma experiência exatamente igual a jogá-lo de forma presencial.

Por outro lado, deixamos fora do escopo deste estudo os vídeo games de RPG, como Baldur's Gate, ou MMORPGs, como World of Warcraft.

Temas emergentes

Foram levantadas categorias e subcategorias a partir das análises das respostas recebidas.

Formas síncronas e assíncronas

"Eu gostava muito de jogo por fórum, mas odeio jogo por chat, videoconferência, enfim, qualquer ferramenta de jogo online "em tempo real". Acho ruim, maçante, pouco imersivo."

Ferramentas e recursos

"Prático, rápido e eficaz. Ferramentas para rolagens, fichas, tabuleiro e comunicação facilitam muito a vida de todos."

Conveniência

Localização

Tempo

"RPG online é uma forma de reunir jogadores com gostos parecidos de vários lugares do MUNDO que tenham compatibilidade de horário."

Acesso a Pessoas e Grupos

"Nem sempre é possível [...] manter um jogo ativo mesmo com jogadores tendo mudado de cidade, além da possibilidade de formar grupos online com desconhecidos."

Limitações

Interação

Imersão

Socialização

Interpretação

"Sinto falta da interação da mesa mesmo com ferramentas que permitem o uso de câmera e envio de áudio."

Barreiras

Ambientais

Tecnológicas

Cognitivas

"Jogar online em tempo real é promissor, mas por suas limitações (falta de banda de internet de qualidade, basicamente)."

Comportamento dos jogadores

Metajogo

Praticidade

Segurança

Inovação

"Outro ponto vital para mim, como jogadora mulher, é que consigo jogar na segurança do meu lar, e limitando o acesso de estranhos as minhas informações."

Conclusão

Este estudo buscou a percepção de jogadores de RPG de mesa sobre a utilização de TICs para jogar. O objeto de estudo aqui apresentado foi o RPG on-line e definido como um jogo RPG mediado por ferramentas como e-mail, fóruns, sistemas de conversação ou ferramentas específicas. Após essa definição, foi realizada uma pesquisa qualitativa, com cunho exploratório e interpretativo que levantou categorias e estas foram debatidas com base na literatura. Deste modo foi possível entender o comportamento e percepção do jogador sobre este tipo de jogo.