



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
Faculdade de Engenharia e Ciências
Câmpus de Rosana



CRISTIANE CRISTOVÃO DA SILVA

RPG E TURISMO CULTURAL: UMA ABORDAGEM PARA CONECTAR PESSOAS AOS
PATRIMÔNIOS DE PIRACICABA-SP

Rosana

2023

CRISTIANE CRISTOVÃO DA SILVA

RPG E TURISMO CULTURAL: UMA ABORDAGEM PARA CONECTAR PESSOAS AOS
PATRIMÔNIOS DE PIRACICABA-SP

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Turismo da Faculdade de Engenharia e Ciências - Câmpus de Rosana, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como parte dos requisitos para obtenção do grau de Bacharel em Turismo.

Orientador (a): Prof^a.Dr^a. Renata Maria Ribeiro

Rosana

2023

C933r	<p>Cristovão, Cristiane</p> <p>RPG e Turismo Cultural : uma abordagem para conectar pessoas aos patrimônios de Piracicaba-SP / Cristiane Cristovão. -- Rosana, 2023</p> <p>74 p. : fotos</p> <p>Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Turismo) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Engenharia e Ciências, Rosana</p> <p>Orientadora: Renata Maria Ribeiro</p> <p>1. Turismo Cultural. 2. RPG. 3. Piracicaba-SP. 4. Softskills. I. Título.</p>
-------	--

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de Engenharia e Ciências, Rosana. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

CRISTIANE CRISTOVÃO DA SILVA

RPG E TURISMO CULTURAL: UMA ABORDAGEM PARA CONECTAR PESSOAS AOS
PATRIMÔNIOS DE PIRACICABA-SP

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Turismo da Faculdade de Engenharia e Ciências - Câmpus de Rosana, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, como parte dos requisitos para obtenção do grau de Bacharel em Turismo.

Rosana, 28/11/2023.

Componentes da Banca Examinadora:

Presidente e Orientador: Renata Maria Ribeiro,
Professora,
Faculdade de Engenharia e Ciências, UNESP.

Membro Titular: Guilherme Henrique Barros de Souza,
Professor,
Faculdade de Ciências e Tecnologia, UNESP.

Membro Titular: Vagner Sérgio Custódio,
Professor,
Faculdade de Engenharia e Ciências, UNESP.

Dedico este trabalho aos meus pais, principal motivo de estar cursando, ao Tchelo, sem ele essa pesquisa não existiria e a minha alma gêmea Vitória Garcia.

AGRADECIMENTOS

Primeiro, quero agradecer a minha família, a minha mãe Vera, o meu pai Cristiano e minha irmã Nathielle, pois sem eles eu não estaria aqui, seguindo os meus sonhos. Foram eles que deram todo o suporte para que eu pudesse seguir em frente, me deram amor e acreditaram em mim.

Quero agradecer em especial ao meu querido amigo Tchelo Andrade, tenho o privilégio de ter você como amigo e por ter criado a Fundação Triunfo, um jogo e iniciativa que mudou e continua mudando minha vida para melhor, obrigada por me inspirar.

Agradeço à minha orientadora Renata Ribeiro, que aceitou esse desafio e esteve comigo em todos os momentos de dificuldade. A minha gratidão será infinita pelas suas palavras, pela sua orientação e pela sua perseverança comigo e no meu trabalho.

A minha grande amiga Vitória Garcia que puxou minha orelha para não desistir, ouviu as minhas angústias e foi meu braço direito.

A Dona Vânia, por ter cuidado de mim nesses anos de curso como se fosse uma filha. Todo o seu carinho por mim, jamais será esquecido. A minha maior companheira de vida, que esteve sempre ao meu lado, minha cachorra Pharah.

A Mai, Dany, Ezequiel, Dera, Savanna, Marivalda, Jean, Maiara, Gabi, Danilo, Matheus, Carlos, Vergílio, Jorge, Andy. A lista de pessoas que me apoiaram é imensa, por isso quero que todos se sintam abraçados por mim, porque mesmo distantes acreditaram no meu potencial.

Ao RPG que ajudou no meu desenvolvimento pessoal e neste trabalho. Este jogo faz parte da minha identidade.

O mundo é frio e solitário, mesmo assim, permaneça de pé, permaneça ao meu lado.
(Andrade, Tchelo, 2019)

RESUMO

O potencial do RPG (Role-Playing Game) na área do Turismo Cultural tem sido uma força a ser reconhecida, pois hoje já é possível pensar nele para além da pedagogia e da educação. O RPG traduzido para o português significa “jogo de interpretação de papéis”, ou seja, um grupo de pessoas se reúnem e criam uma narrativa compartilhada, onde cada indivíduo é um jogador que controla o seu personagem, e um desses jogadores se torna o mestre, sendo responsável por mediar a narrativa e guiar os jogadores para o objetivo, além de existir vários sistemas de jogos, onde permite obter diferentes tipos de cenários e regras. Diante desse tema de vanguarda, esse trabalho teve como objetivo principal analisar a Fundação Triunfo-RPG, um sistema de jogo nacional, destacando sua potencialidade e demonstrando seu impacto na ativação do Turismo Cultural em Piracicaba, SP. O uso da metodologia incluiu pesquisa bibliográfica de autores que já fizeram estudos relacionados ao RPG e patrimônio cultural, também foi aplicado questionários aos participantes da Fundação Triunfo-RPG, mais a entrevista com Tchelo Andrade, o criador do sistema. Essas abordagens auxiliaram na evidência desse RPG, em específico, como ferramenta inovadora na forma de influenciar como as pessoas interagem com os patrimônios culturais da sua localidade. Sendo assim, entre vários resultados, destaque-se que os participantes da Fundação Triunfo-RPG demonstraram interesse em visitar e realmente visitaram as cidades, cuja os patrimônios estavam presentes no jogo. Amplificando assim o Turismo Cultural de Piracicaba e em outras localidades onde os patrimônios podem ser resgatados.

Palavras-chave: Turismo Cultural. RPG. Piracicaba- SP. *Soft Skills*

ABSTRACT

The potential of RPG (Role-Playing Game) in the area of Cultural Tourism has been a force to be recognized, as today it is possible to think about it beyond pedagogy and education. RPG translated into Portuguese means “role-playing game”, that is, a group of people come together and create a shared narrative, where each individual is a player who controls their character, and one of these players becomes the master, being responsible for mediating the narrative and guiding players towards the objective, in addition to there being several game systems, which allow different types of scenarios and rules to be obtained. Given this cutting-edge theme, this work's main objective was to analyze the Fundação Triunfo-RPG, a national gaming system, highlighting its potential and demonstrating its impact on the activation of Cultural Tourism in Piracicaba, SP. The use of the methodology included bibliographic research of authors who have already carried out studies related to RPG and cultural heritage, questionnaires were also applied to participants of the Fundação Triunfo-RPG, plus an interview with Tchelo Andrade, the creator of the system. These approaches helped to highlight this RPG, specifically, as an innovative tool in influencing how people interact with the cultural heritage of their locality. Therefore, among several results, it is worth highlighting that the participants of Fundação Triunfo- RPG showed interest in visiting and actually visited the cities, whose heritage was present in the game. Thus expanding Cultural Tourism in Piracicaba and other locations where heritage can be rescued.

Keywords: Cultural Tourism. RPG. Piracicaba-SP. *Soft Skills*

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Personagens dos Jogadores.....	20
Figura 2 - Mesa de RPG Presencial.....	21
Figura 3 - Livro de Dungeons and Dragons 4º edição.....	21
Figura 4 - Dados e Fichas.....	22
Figura 5 - Livro da Fundação Triunfo- RPG.....	30
Figura 6 - Logotipo da Iniciativa Fundação Triunfo.....	32
Figura 7 - Escola Estadual Prof. Hélio Penteadó Piracicaba- SP.....	35
Figura 8 - Horto Florestal de Tupi Piracicaba - SP.....	36
Figura 9 - Escola Estadual Wilsa Vasconcelos Piracicaba-SP.....	36
Figura 10 - Campinas Anime fest- SP.....	37
Figura 11 - Oficinas de Imersão Cultural online.....	37
Figura 12 - Localização de Piracicaba no Estado de São Paulo.....	39
Figura 13 - Engenho Central.....	41
Figura 14 - Festa das Nações em Piracicaba- SP.....	42
Figura 15 - ESALQ.....	43
Figura 16 - Elevador Turístico Alto do Mirante.....	43
Figura 17 - Irmãos Rebouças.....	44
Figura 18 - Homenagem para o Dr. Preto.....	45
Figura 19 - Estátua do Dr. Preto.....	46
Figura 20 - Parque Histórico Quilombo Corumbataí.....	47
Figura 21 - Aventura As Luzes de Corumbataí da Fundação Triunfo.....	48
Figura 22- Oficinas de Imersão Cultural no Horto Florestal de Tupi.....	49
Figura 23 - Aventura Prudente de Moraes da FT-RPG.....	50
Figura 24 - Museu Prudente de Moraes.....	52
Figura 25 - Sessão de RPG no Museu Prudente de Moraes.....	53
Figura 26 - Resultado das Idades.....	55
Figura 27 - Resultado do Nível de Escolaridade.....	56
Figura 28 - Resultado da Cidade dos Participantes.....	57
Figura 29- Resultado do Formato Das Sessões de RPG.....	58
Figura 30 - Resultado das Emoções.....	59
Figura 31 - Resultado Daqueles que Visitaram o Patrimônio Cultural.....	60
Figura 32- Resultado da Divulgação Da FT-RPG Para Outras Pessoas.....	60

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

RPG	Role-playing game
D&D	Dungeons and Dragons
NPC	Non Player Character
Larp	Live Action Role Play
PJ	Personagem do Jogador
D20	Dado de vinte lados
T20	Tormenta 20
FT-RPG	Fundação Triunfo RPG
FT	Fundação Triunfo
EDURPG	Educação RPG
IPHAN	Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional
MIT	Município de Interesse Turístico
SemacTUR	Secretaria Municipal da Ação Cultural e Turismo
COMTURPI	Conselho Municipal de Turismo de Piracicaba
FMRJ	Faculdade de Medicina do Rio De Janeiro
ESALQ	Escola Superior de Agricultura “Luiz de Queiroz”
CONDEPHAAT	Conselho de Defesa do Patrimônio Histórico, Arqueológico, Artístico e Turístico do Estado de São Paulo
DOFF	Diversão Offline
IPPLAP	Instituto de Pesquisas e Planejamento de Piracicaba

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2 RPG: HISTÓRIA, IMAGINAÇÃO E EXEMPLOS NO BRASIL	15
2.1 História do RPG	15
2.1.1 <i>A Necessidade de imaginar.</i>	23
2.2 <i>RPG No Brasil</i>	25
2.2.1 <i>A Iniciativa Fundação Triunfo</i>	31
3 PIRACICABA E SEUS PATRIMÔNIOS CULTURAIS	38
3.1 Localização, História e Turismo	38
3.1.1 <i>Os Patrimônios Culturais de Piracicaba</i>	40
3.2 <i>Os patrimônios culturais explorados nas aventuras da FT-RPG.</i>	46
4 AS POSSIBILIDADES DO RPG COM O TURISMO CULTURAL	51
4.1 A potencialidade do RPG com o patrimônio cultural	51
4.1.1 <i>Processos metodológicos</i>	54
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	63
REFERÊNCIAS	66
APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO DE ENTREVISTA PARA OS PARTICIPANTES DA FUNDAÇÃO TRIUNFO-RPG	70
APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO DE ENTREVISTA PARA O CRIADOR DA FUNDAÇÃO TRIUNFO-RPG	73

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo propõe-se a explorar o jogo de RPG como uma potencialidade no turismo, lançando-se à criação de uma nova modalidade na área. A valorização do patrimônio cultural se destacou como a grande ferramenta através da qual viria a promover as mesas de RPG levando conhecimento histórico ao mesmo tempo que propõe o incentivo a interação entre os jogadores como principal método de promover a empatia e o trabalho em equipe.

A indústria do turismo enfrenta desafios constantes em sua busca por maneiras inovadoras de atrair e envolver turistas, especialmente no que diz respeito à promoção do patrimônio cultural local. Nesse contexto, surge a questão fundamental que delimita o escopo deste trabalho: o RPG (Role-Playing Game) como ferramenta no turismo pode revolucionar a forma como os visitantes interagem com o patrimônio cultural de uma região? Como se dá essa aproximação dos jovens com os patrimônios culturais da sua cidade?

Neste contexto, o principal objetivo deste trabalho foi investigar como o RPG do sistema Fundação Triunfo pode ser aplicado com sucesso no turismo cultural, identificando os desafios e as oportunidades associados a essa abordagem. Pretendeu-se com essa pesquisa contribuir para preencher uma lacuna significativa na literatura existente e também no fornecimento de materiais práticos para o turismo, acadêmicos e entusiastas interessados em explorar o potencial do RPG como ativador do patrimônio cultural. Os objetivos específicos contêm o entendimento de como o jogo funciona, descobrir os patrimônios de Piracicaba e sua relação com o jogo.

A escolha da metodologia de pesquisa qualitativa para este trabalho foi motivada pela natureza exploratória e compreensão profunda, visando explorar um fenômeno relativamente inovador, ou seja, o uso do RPG no turismo cultural. A abordagem qualitativa é adequada para investigar fenômenos complexos e multifacetados, como a experiência subjetiva dos participantes em atividades de RPG, podendo explorar suas percepções, motivações e sentimentos em relação ao uso do RPG aos patrimônios.

Inicialmente foi realizado uma breve exposição acerca da história do surgimento do Role Playing Game (RPG) de maneira geral e quais são os benefícios que o mesmo se mostrou capaz de produzir nos níveis individual e social. Ademais, o funcionamento do jogo foi descrito, explicado e demonstrado a partir de pesquisas realizadas em ambiente virtual trazendo à tona exemplos de jogos de RPG que já ocorreram e foram bem sucedidos no Brasil. O destaque principal nesse trabalho está no vínculo encontrado entre um dos jogos realizados aliados a um produto turístico, nesse caso, atrelado aos patrimônios culturais.

A história do RPG tendo como referência os wargames e o clássico Dungeons & Dragons é apresentada, citando também outros trabalhos nacionais importantíssimos para a história do RPG, como Fundação Triunfo-RPG e Tormenta 20 no capítulo 2. A pesquisa teórica utilizada na elaboração deste trabalho traz como referência os artigos de Grandó e Tarouto, Rafael Vasquez, Oliveira e Rocha, Priscila Couto, entre outros.

O crescimento do RPG de mesa no Brasil é explicado através de um remonte histórico passando pelas diferentes gerações de jogadores, suas condições e motivações desde a década de 1970. Finalmente, desenvolveu-se o sistema Fundação Triunfo-RPG e os impulsos que levaram Tchelo Andrade a idealizar a iniciativa de impacto social após a criação do jogo. A jornada do escritor baiano se iniciou na Fundação Casa de Limeira em 2019, onde observou que Sergio Adorno estava certo sobre a violência no Brasil.

O choque de realidade e a empatia que sentiu para com os jovens privados de liberdade levaram-no a responsabilizar-se pelo próprio trabalho e as histórias que contava, dessa maneira foi inspirado a elaborar o projeto Fundação Triunfo-RPG abordado neste trabalho. O estímulo à criatividade e empatia eram inexistentes naquele espaço, e o desejo de mudar a realidade ao seu redor provocou uma grande mudança de paradigma dentro do designer de jogos e mediador de educação para o patrimônio.

Os patrimônios culturais abordados nas aventuras de RPG estão localizados em Piracicaba. Sendo assim, foi feita uma asserção de alguns atrativos turísticos culturais da cidade, incluídos no planejamento das aventuras da Fundação Triunfo que estão descritos no capítulo 3.

No capítulo 4, o leitor poderá observar os resultados obtidos devido a aplicação do questionário enviado ao criador do sistema e também a todos os participantes das aventuras contando com gráficos retirados do google formulário. E por fim, no último capítulo foi discutido se os objetivos foram alcançados com base na pesquisa e nos resultados, além de apresentar os desafios ao redor do projeto, assim como a potencialidade que a Fundação Triunfo-RPG tem na área do turismo, sugerindo a possibilidade de uma inovação nesse campo.

Espera-se identificar até que ponto o RPG pode ser eficaz como ferramenta para conectar as pessoas aos patrimônios culturais em contextos de turismo, comprovar de que um jogo pode ser um potencializador para uma nova área do Turismo e trazer materiais para futuras pesquisas.

2 RPG: HISTÓRIA, BENEFÍCIOS E EXEMPLOS NO BRASIL

2.1 História do RPG

Os jogos sempre foram grande parte da recreação produzida e desfrutada pela sociedade. Atualmente, os avanços tecnológicos levaram à criação de diversas formas de lazer e propostas de entretenimento. Em 1978, Piaget associou a interiorização do funcionamento de um jogo à uma assimilação superior, o que pode, significativamente, proporcionar avanços cognitivos (Grando e Tarouto, 2008). De acordo com Prensky (2001) *apud* Grando e Tarouto (2008), sem que se perceba, os jogos cativam e encantam os jogadores através do fascínio.

Entre os fatores responsáveis pelo fascínio que essa atividade produz, encontram-se as regras. As regras diferenciam os jogos das brincadeiras: nessa última, não há preocupação em conquistar um resultado ou objetivo, já que elas são livres e não tem competição entre os participantes. Diferentemente, no jogo essa situação é essencial, onde coexistem a vitória e a derrota. As regras são norteadoras, delimitam ações, estipulam o que pode e o que não pode ser feito para que todos os participantes possam estar na mesma direção.

Outro fator é o objetivo, que incentiva a alcançar a vitória e transforma a brincadeira livre em jogo. O objetivo reúne informações acerca do que é necessário ser feito para conseguir completar cada etapa. Objetivos e regras se complementam fazendo com que o indivíduo se reorganize e crie estratégias específicas para concluir o jogo.

Regras, Objetivos e Metas, Resultados e Feedback, Conflito / Competição / Desafio / Oposição, Interação, Representação ou História. Entre os diversos tipos de jogos existem, os quais podem variar entre brincadeiras livres e jogos com regras. Prensky (2001) considera que os jogos em geral contêm a maioria, se não todos os fatores considerados por ele “fatores poderosos.”(Grando e Tarouto, 2008, p. 2)

Conforme Bernardes (2005), comentando sobre o trabalho de Huizinga (2001), o jogo é uma atividade que permite à criança, sobretudo, distanciar-se da vida cotidiana e entrar num mundo de fantasia, de faz-de-conta. Dentro dessa perspectiva, temos o jogo RPG e o seu surgimento que se deu pelos jogos de guerra, chamados de *wargames*, jogos de tabuleiro de estratégia militar reais ou fictícios. A exemplo disso, na Alemanha do séc. XVIII, foi criado um jogo chamado “xadrez de guerra” que seria mais tarde reformulado por Her Von Reisswitz, designado de "*Kriegspiel*", com intenção de aplicá-lo no treinamento de soldados prussianos.

Ao final da década de 1960, os jogos de guerra ganham cada vez mais a presença de fantasias.

Em 1973 publicou-se *Dungeons & Dragons* como o primeiro RPG nos Estados Unidos, amplamente referido à sigla D&D, criado por Dave Arneson e Gary Gygax. O D&D

é um jogo de fantasia medieval que usa os mesmos elementos básicos de *wargames*, mas ao invés de controlar todo um exército, o jogador controla um único personagem. Além disso, o universo e as aventuras baseiam-se amplamente na obra do escritor e professor de filologia de Oxford, J.R.R. Tolkien (Vasques, 2008). *Dungeons & Dragons* também introduz o conceito de Mestre de Jogo, ou seja, aquele jogador responsável por mediar o cenário ficcional do jogo, aplicar as regras e iniciar os objetivos das aventuras. (Dotto, 2016).

A popularização do jogo clássico D&D trouxe à familiaridade do sistema anterior de *wargames* um fator adicional, que viria a prender os jogadores e fidelizá-los: a possibilidade da criação de um personagem que conquista tesouros e interage com os outros personagens. Sua ambientação medieval e aventuras heróicas onde os jogadores cumprem missões e enfrentam monstros superou as expectativas dos criadores, ultrapassando um milhão de cópias vendidas ao longo de seis anos. (Vasques, 2008).

A sigla RPG se refere à expressão "role-playing game", que traduzida para o português, significa "jogo de interpretação de papéis". Basicamente, os jogadores se reúnem pessoalmente e interpretam seus personagens como se estivessem participando de uma peça de teatro, ou seja, um jogo de faz-de-contas.

RPG é "um jogo de interpretação em que um grupo de jogadores e um mestre de jogos se encontram em uma história-aventura e participam como personagens da história, vivenciando e ampliando a mesma, tratando-se de uma criação coletiva." (Cabalero, 2011, p. 9)

Mais adiante, foram criadas diversas ambientações para além do medieval e outros sistemas abordando diferentes temáticas. É importante perceber que, para fins de organização, o RPG pode ser entendido como uma categoria que abrange diversos outros tipos de segmentos, como o RPG de Mesa (O RPG com livros, dados, lápis e papel); de computador (os sistemas de regras usados são os mesmos do RPG de Mesa, mas as pessoas se encontram através de programas de mensagens); Larp (cada jogador interpreta um personagem como um ator, sendo muito parecido com uma peça teatral); RPG solo (é apresentada uma aventura em um livro ou site na qual o jogador segue um roteiro diante das possibilidades oferecidas); entre outros. "O RPG [...] é um conceito múltiplo que agrega alguns outros em sua nomenclatura" (Oliveira e Rocha, 2020, p. 116). Mesmo assim, todos buscam o mesmo objetivo: a possibilidade do jogador escolher e personalizar a representação de um personagem só seu.

O presente trabalho aborda o RPG de mesa, onde existe um acordo entre os jogadores (inclusive o mestre) sobre o local e hora da sessão (sessão é um termo utilizado para referir-se

à jogatina) e o sistema de RPG escolhido e aceito por todas as partes (Oliveira e Rocha, 2020). Para além disso, é possível compreender o funcionamento da mecânica do jogo a partir de uma divisão: inicialmente, serão abordados os seguintes tópicos: o conceito de sistema; o conceito de mestre; o conceito de personagem do jogador (PJ); a utilização de dados/acessórios e por fim, o conceito de personagem não jogável (NPC)¹. Finalmente, também há uma discussão acerca da criação de um enredo/aventura a partir da interação dos jogadores entre si e também com os *non-playable characters*.

Segundo Oliveira e Rocha (2020), os sistemas são as diversas formas de jogar RPG. É possível citar exemplos como o Storyteller, D&D, Tormenta 20, Fundação Triunfo- RPG, a Ordem Paranormal, entre outros, que serão retomados no tópico “A necessidade de imaginar”. É necessária a utilização de um sistema específico para a jogatina de RPG, pois, segundo Johan Huizinga (1971 *apud* Oliveira e Rocha, 2020) os jogos possuem regras a serem aplicadas para serem considerados como tal. Percebe-se que cada sistema se difere ao possuir regras específicas, sendo essa uma das principais premissas do RPG segundo Vasques (2008).

Vasques ainda ressalta que as regras são determinadas pelos autores de RPG como um “sistema de simulação da realidade”. Em outras atividades, a cooperação entre os participantes não é necessária, mas nesse contexto, torna-se essencial. Para que essas regras sejam imparciais, as situações e conflitos em que os jogadores podem se encontrar são resolvidas utilizando matemática: ou seja, o jogador deve seguir orientações particulares que pressupõe conhecimentos sobre operações matemáticas básicas, tais quais a rolagem de diversos dados e realização da somatória dos valores obtidos. Tudo isso está a depender das exigências de cada sistema, segundo Pereira (2003):

É a própria interatividade que pede a definição de regras claras no RPG para criação de personagem, combates, magias, etc., para dar um mínimo de ‘ordem à bagunça’, visto que não há um roteiro pré- definido para a história. (Pereira, 2003, p. 52).

É preciso saber que, se as regras não agradam ao grupo ou chegam a atrapalhar em algum momento, podem ser retiradas ou até mesmo adaptadas, hábito comum dentro do meio. Como recomenda Hagen (1994 *apud* Vasques, 2008, p. 19) “aos jogadores de Vampiro: A Máscara: ‘Ultrapasse as regras: As regras foram feitas para manter os jogadores nos trilhos. Se a sua imaginação for superior às regras, então ultrapasse-as.”. Alguns autores de RPG até citam que suas regras podem ser sim adaptadas, para que não interfiram na diversão.

¹ NPC *non-playable character*, são personagens com os quais o jogador poderá interagir. (Da Silva, 2008). Personagem Não-Jogável, são as personagens interpretadas pelo(a) narrador(a). (Carmo, 2021)

Entre os jogadores da mesa, há aquele chamado de Mestre, que atua como mediador e narrador da história. Ele começa a partida semanas antes dos outros jogadores, elaborando a aventura dentro de um universo escolhido pelo grupo, controlando o cenário no qual os jogadores devem interagir. O mestre é responsável por guiar os demais membros através da sua narrativa elaborada. Também é responsável por apresentar as regras, descrever o cenário e controlar os NPCs (*Non Playable Character*), que são os personagens criados pelo mestre que deverão compor o universo em que os jogadores interagem. O mestre também se entretém no processo e deve prezar pela diversão do grupo.

Enquanto a maioria atua como jogadores, um dos participantes atua como mediador, sendo reconhecido como “Mestre” (ou narrador); este tem como responsabilidade guiar os demais membros através da narrativa elaborada pelo mesmo (a qual pode ser construída também em conjunto com os demais, ao longo do jogo). (Ribeiro, 2017, p. 13)

É possível aferir ao mestre características ainda mais profundas: este não deveria apenas descrever o ambiente e o que está acontecendo, deixando ações e sentimentos para os jogadores, mas também atuar como líder. Isso deve ocorrer devido ao fato de que é ele quem fica responsável por organizar tudo relacionado à mesa de RPG: programando dias e horários, o local, a dispondo de recursos de som e imagem (caso isso seja desejável), garantindo a presença e participação de todos e assim por diante.

Enquanto criador, tem o poder de elaborar um universo inteiro seguindo suas próprias inclinações, além das regras (caso não utilize um sistema previamente decidido pelo grupo), sendo o único que sabe o que irá acontecer nos lugares fictícios e com os personagens não jogáveis (NPCs). Enquanto artista, pode dar voz à diferentes personalidades para cada personagem NPC que ele interpretar, por exemplo, um taverneiro que prepara as bebidas dos jogadores, ou uma rainha velha e rabugenta e até mesmo uma criatura com voz esganiçada, deixando mais imersivo a jogatina.

Lembrando que o mestre não escreve um roteiro da aventura a ser seguido à risca. Por ser uma atividade coletiva, a história é criada e recriada a cada momento através da interação de todos. A história nunca está pronta: ela sempre vai estar se alterando dependendo das ações realizadas pelos personagens dos jogadores. O narrador não tem o controle sobre as decisões tomadas pelos personagens dos jogadores, de acordo com Vasques (2008). Por esse motivo, o mestre precisa desenvolver a habilidade do improviso.

Após a aventura ser criada pelo mestre, vem então o Personagem do Jogador (PJ), que interage com esse cenário. Cada jogador cria um único personagem, e através da sua interpretação poderá personalizar o rumo da história. A personalização inclui informações

desde a origem até a jornada que o leva a encontrar os personagens dos outros jogadores, as habilidades específicas que ele possui, as características físicas como a aparência, os defeitos, as qualidades e a complexidade mental e emocional. Para Dotto (2016, p. 32) “cada jogador tem grande liberdade para criar o seu personagem e interpretá-lo, cada personagem tem uma história, vive em um mundo imaginário e age com liberdade”.

Pereira (2003, p. 18) ressalta ainda que os personagens controlados pelos jogadores são “entidades autônomas”, ou seja, “os jogadores podem decidir livremente o que seus personagens falam ou fazem e são estas decisões que movimentam a trama”. Oliveira e Rocha (2020, p. 117) destaca que:

Essas Personagens permitem que o Jogador vivencie a história proposta dentro da narrativa, porém a construção da personagem é mediada pelo Mestre, de modo que haja relação com o cenário proposto. De modo simplificado, o Jogador age no ambiente externo do jogo (Off game) e a Personagem no ambiente interno. (Oliveira e Rocha, 2020, p. 117)

Oliveira e Rocha (2020) trazem também observações acerca dos comentários realizados no ambiente externo: fora da trama, apenas os jogadores têm esse conhecimento, e o mesmo não deve ser levado de volta para dentro do cenário, o que será considerado “*metagame*”. Por exemplo: o personagem X achou um artefato mágico e resolveu esconder dos outros personagens. O mestre e os jogadores têm esse conhecimento, porém seria considerado “*metagame*” se o jogador Y quisesse o artefato, já que seu personagem não teria como saber nada sobre a situação. Esse tipo de comportamento afeta a imersão da aventura e costuma ser repreendido pelo grupo.

Além disso, é importante ressaltar que o personagem não se assemelha ao próprio jogador: o personagem é uma criação do jogador que só existe dentro de uma distinta realidade, tratando-se, portanto, de um jogo ficcional. Mesmo assim, é possível atribuir características pessoais do jogador ao personagem, que podem acabar se sobressaindo durante a interpretação do mesmo, inconscientemente.

FIGURA 1- PERSONAGENS DOS JOGADORES



Fonte: Guillaume Bonnet (Dicionário, 2023)

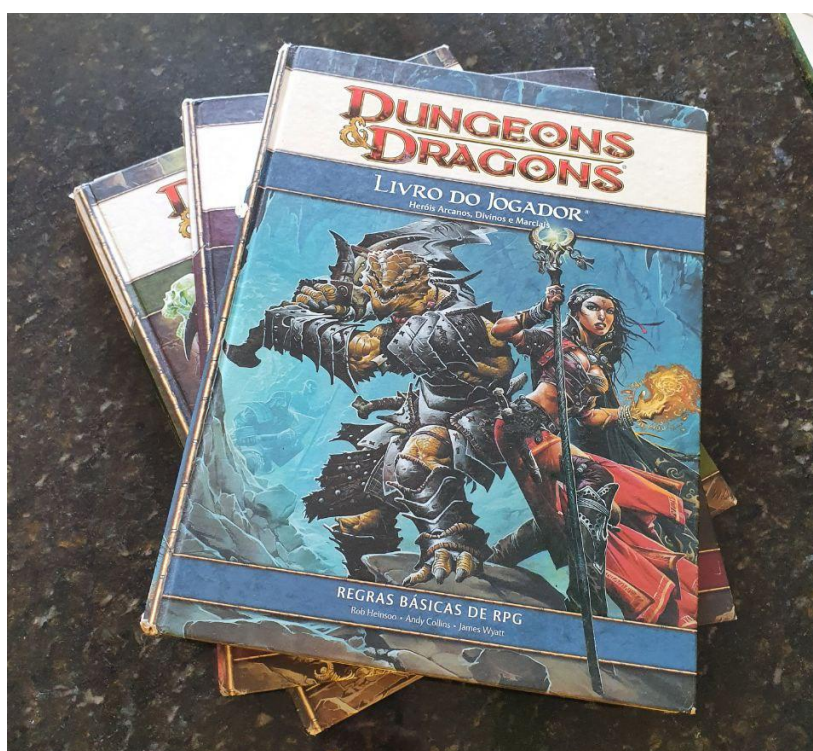
A Figura 1 é uma ilustração de um jogo representando a imaginação de cada jogador referindo-se à criação de seus personagens, já na Figura 2, o leitor pode observar uma cena real de jovens jogando o RPG no ano de 2018 em Primavera, SP. Cada jogador criou seu personagem de acordo com a ambientação proposta pelo mestre e aceita por todos, e o sistema escolhido para guiar a aventura foi o D&D 4º edição na Figura 3.

FIGURA 2- MESA DE RPG PRESENCIAL



Fonte: Marco Galindo (2018)²

FIGURA 3 - LIVRO DE DUNGEONS E DRAGONS 4ª EDIÇÃO



Fonte: Dera (2023)³

² GALINDO, Marco. Mesa de RPG presencial. Acervo pessoal, 2018.

³ DERA. Livro de dungeons e dragons. Acervo pessoal, 2023.

Para jogar um RPG de mesa, é necessário apenas o livro de regras, os dados e a imaginação. Os dados de múltiplas faces são essenciais para resolver conflitos e situações de forma imparcial. O D20 (dado de vinte lados) é o mais conhecido, por ser utilizado na maioria dos jogos para fazer testes e tomar decisões. Outros, como o D6 (dados de seis lados), têm sido utilizados de forma recorrente por simplificar a somatória durante os desafios.

Esses não são os únicos que os livros pedem, existem outros como o D4 (dado de quatro lados), D8 (dado de oito lados), D10 (dado de dez lados), D12 (dado de doze lados). E pode não parecer, mas um admirado por muitos é o D100 (dado de cem lados), que exige uma situação especial.

Há outro material importante que também é fundamental – A ficha do personagem é a ferramenta utilizada para que cada um dos jogadores elabore numa folha (de papel ou digital, dependendo de como os participantes têm disponibilidade para encontrar-se) as informações pertinentes para a aventura, geralmente especificadas no livro de regras do sistema escolhido. Nome, idade, aparência, *background*⁴(História de origem), atributos, características físicas e psicológicas, etc. Dessa forma, o jogador será capaz de acompanhar a evolução do personagem, marcando informações importantes da aventura, os itens recebidos e fazendo cálculos com os dados.

FIGURA 4- DADOS E FICHA



Fonte: Firm (2019)

⁴ *Background* é o passado do seu personagem. Tudo o que ele ou ela fazia antes de se tornar um aventureiro [...] O que levou o seu personagem a escolher sua atual profissão? E suas armas, há um motivo por trás dessa escolha? Por que ele se veste dessa forma? Todas essas perguntas poderiam ser respondidas montando um background. (Zamboman, 2020)

Para que a partida fique ainda mais enriquecida visualmente, tornou-se opcional o uso de alguns acessórios. Esses complementos dos quais os jogadores podem usufruir servem para proporcionar uma imersão mais profunda no universo elaborado pelo mestre, ou apenas por estética, a depender da preferência do grupo.

Geralmente, os materiais mais utilizados são mapas dos cenários (impressos ou desenhados à mão) e *grids*, que são planos ilustrados com listras hexagonais ou quadriculadas. Os *grids* servem para delimitar o posicionamento dos personagens, das paredes e até a distância de cada objeto, comum nos momentos de batalha.

As miniaturas são pequenos bonecos na forma dos personagens dos jogadores ou os personagens não jogáveis. Também podem representar uma criatura que o grupo irá enfrentar, e é possível encontrá-los em papel, plástico ou resina. Outros acessórios são chamados de materiais de suporte, que dão auxílio na hora da partida, como calculadoras, torre de dados, régua, ou até mesmo objetos da casa para interagir com o próprio jogador. A imaginação do grupo é o limite.

Pode parecer complicado o suficiente para ser jogado apenas por adultos, mas na verdade, pessoas de qualquer idade podem fazer proveito do RPG, já que o único elemento essencial é o exercício da criatividade. Existem inúmeros gêneros de rpg, com adaptações de filmes, desenhos, livros, jogadores que criam suas próprias histórias/aventuras, seja de terror, infantil, ficção, futurísticos, velho oeste, *steampunk*⁵.

2.1.1 A Necessidade de imaginar

Os jogos nem sempre foram utilizados apenas para entreter. Vasques faz alusões teóricas de diversos autores em seu texto de jogos repudiados e depreciativos, mas traz também uma explicação sobre a primeira evidência de um jogo educativo na Europa:

Uma das primeiras aparições da noção de jogo educativo ocorre em 1911, na França, em um texto de uma inspetora de escolas maternais, Jeanne Girard, no qual propunha que se conciliasse a necessidade de jogar da criança com a educação que lhe deve ser atribuída. (Vasques, 2008, p. 10).

De acordo com Oliveira e Rocha (2020), os jogos de RPG ganharam seu destaque em razão dos seus benefícios e grandes contribuições à educação e ao desenvolvimento pessoal do indivíduo. Pensando além, pode se tornar uma ferramenta muito prática e lúdica,

⁵ *Steampunk* é um subgênero da ficção científica e da fantasia de caráter retro-futurista, ou seja, ambientado num passado futurístico que não aconteceu. Um passado onde a tecnologia mecânica e a vapor teria se desenvolvido de modo assombroso, criando assim uma realidade alternativa. Esse passado da nossa História, onde se baseia a maior parte dos cenários de steampunk, é a Era Vitoriana. (Telles, 2011)

permitindo assim que os alunos aprendam de maneira prazerosa e memorável. Os autores ainda apresentam as principais características que tornam o RPG uma ótima ferramenta educacional: socialização, cooperação, criatividade, interatividade e interdisciplinaridade.

Socialização: Diferentes pessoas se engajam e interagem entre si durante uma partida, trocando informações e descrevendo as ações de seus personagens.

Cooperação: Não vitória ou derrota estando só, para que o indivíduo tenha sucesso nos desafios propostos pelo mestre, ele precisa cooperar com os outros jogadores para que todos concluam os objetivos.

Criatividade: Os participantes são confrontados por diferentes situações nas quais utilizam da imaginação e da criatividade para, por exemplo, demonstrar como os seus personagens reagem ou encontrar estratégias e determinar como os desafios da história serão resolvidos.

Interatividade: Os jogadores estão constantemente interagindo entre si e com o mestre. Atividades interativas comprovadamente levam a uma maior fixação de conteúdo do que atividades expositivas, segundo Piaget.

Interdisciplinaridade: Uma única aventura pode abordar temas de várias disciplinas, como a época em que se passa a história, o local e o espaço geográfico, conhecimento de botânica, ecologia, além da matemática que está presente nos cálculos dos desafios.

Sendo assim, todas essas características inerentes ao RPG o tornaram um modelo excelente para ser seguido pelos professores, estes, inserindo a atividade na sala de aula, conseguem alcançar uma aprendizagem mais efetiva (e afetiva). Em concordância com Priscila Costa (2019, p. 8), “o RPG é um instrumento de ensino que pode ser utilizado nas escolas e nas comunidades produzindo múltiplas possibilidades de aprendizado”.

Um exemplo no Brasil identificado por Oliveira e Rocha (2020, p. 120) é:

O pesquisador Rafael Correa Rocha (2014), que desenvolveu a abordagem de EDURPG, a qual denomina de Metodologia Role Play consiste em aulas narrativas e uma proposta pedagógica em três estágios, sendo eles: Role Geral, Coletivo e Individual. Esses estágios se referem, respectivamente, à atividade de alcance generalizado com os alunos; atividade com grupos de alunos e atividade mediada aluno-aluno.

O RPG tem muita propensão ao ensino, ao desenvolvimento pessoal, às habilidades sociais e em diversas áreas do conhecimento. Por essa razão, percebe-se que há uma tendência em direção a valorização do mesmo e a elaboração de inúmeros artigos acadêmicos relacionando esses dois temas (RPG e educação).

Fora da academia, é comum que o RPG e os seus benefícios se propaguem através dos eventos de RPG, nos quais são criadas mesas de aventuras e a divulgação é feita pelos próprios jogadores. Para fortalecer ainda mais essa comunidade, surge a presença de editoras e autores nacionais que demonstram grande interesse pelo jogo e pela proposta que ele traz.

2.2 RPG No Brasil

No Brasil, inicialmente os únicos jogadores de RPG eram os estudantes intercambistas que moravam nos EUA, que traziam consigo materiais importados no final da década de 1970. Dez anos depois, quando finalmente o RPG teve inserção no Brasil através de livrarias, os materiais continuavam inacessíveis devido ao seu alto custo. Uma alternativa para a obtenção dos livros era fotocopiar o material importado dos amigos intercambistas, e por conta disso tal geração ficou conhecida como “Geração Xerox” (Oliveira e Rocha, 2020).

Segundo esses mesmos autores, o primeiro RPG traduzido para o português foi o “Generic Universal Role Playing System” (GURPS), que tinha como objetivo adaptar o jogo para qualquer cenário, ou seja, toda aventura criada poderia utilizá-lo como livro de regras. Logo depois, surgiu o primeiro RPG nacional – Tagmar – com o título de “1º RPG Brasileiro”, lançado orgulhosamente pela Editora GSA. Tagmar contava com um cenário ambientado em fantasia medieval (inspirado nas obras de Tolkien, assim como D&D), que em seguida (1992) publicou o jogo Desafio dos Bandeirantes, que misturava fantasia medieval com elementos históricos brasileiros.

Com a propagação do hobby, surgiu a revista Dragão Brasil (1994-2007), com o objetivo de noticiar os RPGistas (nome dado aos jogadores de RPG), sobre os principais lançamentos do mercado de RPG, sobre as aventuras, personagens, dicas de jogo, etc. Outra empresa que colaborou fortemente com a expansão do RPG nacional segundo Oliveira e Rocha (2020) foi a Devir, editora nacional de RPG fundada em 1987 na cidade de São Paulo, posteriormente expandindo-se para outras localidades. Ela também abriu uma livraria com espaços para jogos e leituras e em 1991, segundo Vasques, a Devir Livraria organizou o Encontro Internacional de RPG em São Paulo.

Esse encontro anual, talvez a maior fonte de divulgação do RPG no país, se realiza em três dias, sendo que no primeiro há visitação de alunos das escolas inscritas gratuitamente, fato que possibilita a participação de muitas escolas públicas. Em 1998, 1200 alunos estiveram presentes, embora o número de interessados fosse o dobro, [...] os docentes que se interessarem em conhecer melhor o RPG, um produto cultural relativamente novo em fase de popularização, têm aí uma boa oportunidade de fazê-lo.” (Higuchi, 2000, p. 209)

Esse cenário contribuiu para a propagação do RPG, de modo a popularizar seu uso entre os professores. Também atraiu interessados na jogatina, o que ocasionou o fortalecimento da comunidade rpgista e dando abertura a muitos outros eventos do mesmo tipo. Na atualidade, esses eventos são organizados por diferentes grupos, jogadores, lojas, associações, em diferentes regiões do país. Além disso, existe uma vasta gama de canais no youtube, podcasts, sites e blogs que ensinam sobre o RPG, dão dicas, trocam experiências, transmitem mesas de aventuras ao vivo, etc.

Tormenta é o maior sistema de universo fantasioso do Brasil. Criado em 1999, possui dezenas de títulos publicados, prêmios nacionais, internacionais e muitos fãs. Em 2019, Tormenta completou 20 anos e para comemorar esse feito, os autores criaram um novo RPG, seguindo a história do velho livro com cenário novo, personagens e histórias novas: o Tormenta 20. Esse livro foi tão aclamado pelos rpgistas que bateu quase dois milhões de reais no financiamento coletivo, apoiado por mais de seis mil pessoas.

Dentre outras figuras nacionais importantes nesse ramo, temos Jorge Valpaços, um historiador e professor, apaixonado por RPG, tendo como passatempo criar jogos, sendo autor de Pesadelos Terríveis, Arquivos Paranormais, Déloyal, escrito com Rafael Araújo, Magos Lacunares da Torre Púrpura, escrito com Prissilla Souza, entre vários outros.

Em uma entrevista com o Jornal Empoderado, em 2019, Valpaços fala sobre o mercado RPG: “há um crescimento do mercado para os jogos de mesa e as publicações de diferentes e novas editoras, para além dos autores independentes (fundamentais neste processo) indica isto”.

Também surgiram investimentos em lojas de produtos rpgísticos e editoras que focaram nesse propósito, como a Jotun Raivoso, Lançando Dados e a Jambô (a maior editora de RPG do Brasil). Essa última também é criadora do universo de Tormenta e dona da Revista Dragão Brasil, todos amantes do RPG.

Além disso, o autor que foi referenciado neste trabalho várias vezes, Rafael Carneiro Vasques, é professor, sociólogo e também jogador de RPG. Vasques promove discussões sobre o tema e sua relação com a educação no Youtube e escreveu o jogo Larp Perdição Troiana, que está em financiamento coletivo atualmente. Expõe que “sou uma pessoa qualquer que por algum motivo começou a jogar RPG e esse jogo se tornou uma parte da minha identidade”.⁶

⁶ Frase atribuída ao Rafael Carneiro Vasques retirada do site do Catarse.

Outro marco importante para os jovens brasileiros ingressarem no mundo do RPG foi a inovação do streamer Cellbit, que em 2020 começou a narrar em suas lives na plataforma da Twitch uma aventura de rpg. Realizadas com outros streamers famosos, as sessões de Ordem Paranormal RPG foram transmitidas para o Youtube e bateram quatro milhões de visualizações.

Em seguida, o youtuber produziu um jogo chamado Ordem Paranormal: Enigma do Medo em parceria com a desenvolvedora de jogos indie Dumativa, que bateu mais de quatro milhões de reais no financiamento coletivo⁷, somando mais de trinta e duas mil contribuições. Esse número alcançado por Cellbit trouxe mais interesse a esse universo.

Outro RPG que vem ganhando reconhecimento por outros autores nacionais, sites e podcasts, e até professores é o sistema Fundação Triunfo- RPG, um jogo de aventura e esperança, desenvolvido por Tchelo Andrade e que teve sucesso no financiamento coletivo em dezembro de 2019.

Em referência a essa citação, Tchelo Andrade, teve suas maiores aprendizagens sobre a sociedade e o mundo ao seu redor sem perceber, enquanto se divertia. Ele é escritor, roteirista, designer de jogos e mediador de educação para o patrimônio. Nasceu em Itabuna, Bahia, e quando tinha 9 anos, veio com a sua família para Piracicaba em São Paulo, em busca de melhores condições de vida.

Quando novo, a comunidade na qual ele estava inserido em Piracicaba se relacionava de forma violenta, e em certo momento acreditou-se que poderia ser um agente da violência ou perecer por ela. Mas então conheceu o RPG e acabou mudando seus interesses, ao invés de seguir o caminho violento, trilhou o caminho da contação de histórias, que era o que gostava de fazer: criar mundos e personagens fictícios.

Quando terminou o ensino médio, começou a ganhar uma consciência política, desenvolver projetos e trabalhos voltados pro Brasil tendo como protagonista o povo preto. Sobre a violência, Adorno fala que:

Desde que a violência e o crime se tornaram questão pública, nesta sociedade, são frequentes as imagens e representações veiculadas pela mídia impressa e eletrônica e, mais recentemente, pela filmografia nacional, que associam ser jovem a ser violento. (Adorno, 2010, p. 1)

Por ser uma questão pública, os jovens acabam replicando seus comportamentos que consideram normais no cotidiano. Quando começou a trabalhar na Fundação Casa de Limeira

⁷ Dado retirado do site catarse do financiamento coletivo

em 2018, notou-se ainda mais a situação em que os jovens se encontravam, pois eles estavam em meio a violência, carência e sem estímulo à criatividade, assim como já se encontrou quando era criança.

Na entrevista no podcast *Guilda dos Exploradores* (2021), Tchelo Andrade fala que trabalhar na Fundação Casa e ministrar oficinas de HQs lhe responsabilizou como artista, levando-o a entender que as histórias que as pessoas contam têm um peso na comunidade em que vivem. Foi uma tarefa desafiadora pela dificuldade de se conectar com eles, já que não se abriam por viver uma amarga realidade ao seu redor.

Teve uma experiência que mudou a sua visão sobre o RPG: quando prestou a oficina de HQs, não via interesse pelos jovens pelo assunto, (seja por não terem o hábito de ler, por não conhecerem ou não se entreterem). Percebeu então que faltava um elemento para que eles pudessem se abrir: uma simples palavra, mas com grande significado: sonhar.

Levar a ideia do sonho para os jovens através do RPG surgiu a partir dessa dificuldade que os mesmos demonstraram. Sendo assim, com o intuito de inspirá-los a sonhar, imaginar e contar histórias, o RPG contribuiu apontando uma direção na qual se sentiram motivados a tornar-se melhores e também oferecer apoio um ao outro. O desenvolvimento da oficina possibilitou uma conexão com as crianças, que passaram a enxergar novas potencialidades para si mesmas.

Como sempre gostou de contar histórias em diferentes narrativas, pensou em utilizar o RPG para produzir esse efeito. Desenvolveu então o cenário e regras da Fundação Triunfo-RPG, um sistema que tinha uma linguagem aberta para todos e que tinha também como objetivo fazer as pessoas olharem para o RPG não só como entretenimento, mas também como um instrumento que potencializa o indivíduo.

Os autores Oliveira e Rocha correspondem com a importância de contar histórias e em como esse movimento contribui para a valorização da própria identidade:

O RPG traz para o presente a arte ancestral de contar histórias; esse antigo ato de nos reunirmos frente ao fogo e utilizar a arte oral de narrativa dos antigos mitos ancestrais, as experiências dos antigos, valoriza a compreensão de nossas raízes culturais. Essa prática cria um vínculo com a identificação da própria identidade. Busca-se, por meio dessa abordagem interativa, valorizar a identidade do sujeito pelo campo da oralidade, da encenação de seus personagens, individualmente ou em grupo, atribuindo valores históricos, hábitos e atitudes de certos cotidianos. (Oliveira e Rocha, 2020, p. 115)

Diferentemente de sistemas como D&D e Tormenta, ambientados em cenários medievais, na FT-RPG o cenário do universo é o próprio Brasil. Essa proposta surgiu da

percepção de que existe na própria América Latina, ainda hoje, uma supervalorização dos valores e escritores europeus e uma desafeição com os intelectuais latinos. Seria mais fácil para os participantes/jogadores imaginarem questões nas quais eles já estão inseridos. Além disso, a valorização da cultura da América Latina sempre esteve presente no pensamento do autor, que sugere que é impossível colocar um escopo advindo de outro continente para interpretar a própria realidade.

Os jovens da periferia têm dificuldade de imaginar. “A gente acha que todo mundo sabe quem é o capitão América ou a diferença de um dragão para um *wyvern*⁸. Quando na realidade, não é assim” (Andrade, 2021). No Brasil, nem a cultura nem o sujeito latino-americano têm voz dentro de sistemas como estes. Por isso, a Fundação Triunfo- RPG representa um espaço seguro para contar histórias com elementos familiares para os jogadores, processo que facilita a identificação dos jovens com o mundo do RPG.

Durante a entrevista com a Guilda dos Exploradores, ele menciona: “é possível, sim, nós construirmos aventuras incríveis, campanhas épicas, utilizando como plano de fundo não só a nossa cultura, mas também a nossa comunidade, a nossa cidade, o nosso Brasil”. Em seu livro de regras, ressalta que este sistema, além de potencializar os indivíduos, também é um instrumento possível para aproximar as pessoas aos patrimônios culturais:

O RPG - Fundação Triunfo favorece a aproximação do indivíduo aos saberes dos patrimônios de maneira subjetiva, permitindo que o mesmo adentre este espaço de memória. E isso atíça a curiosidade para conhecer e pesquisar, fora do espaço de jogo, o bem cultural mencionado é conhecido por meio das aventuras jogadas. (Andrade, 2019, contracapa)

Para entender detalhadamente como funciona o sistema será sintetizada a proposta do cenário, descrito no próprio livro de regras. Ele é um sistema cooperativo, ou seja, os jogadores não conseguem enfrentar os desafios sozinho sem ter ajuda dos companheiros. O cenário se passa no Brasil atual (século XXI), o universo dele tem a violência como plano de fundo, buscando refletir sobre o assunto. O cenário se torna um espaço seguro para pensar a própria realidade.

A Fundação Triunfo-RPG é um jogo de aventura e esperança, onde os jogadores são voluntários arqueólogos que exploram o Brasil em busca de resquícios de Pindorama (uma antiga civilização que habitava o Brasil antes mesmo dos indígenas), pois ela contém as

⁸ Enquanto um dragão tem quatro pernas e duas asas, um wyvern tem apenas duas pernas e as asas presas próximas aos ombros, sem braços dianteiros [...] As asas do dragão se conectam ao corpo por meio de braços dianteiros, enquanto as do wyvern sendo presas diretamente ao corpo. (Fiel, 2023)

respostas para derrotar uma força maligna, chamada Mal Desconhecido, que vem corrompendo as pessoas a tornar-se cada vez mais violentas.

O voluntário é constantemente tentado pelo Mal Desconhecido para ser violento ou causar intrigas. Por isso, o companheirismo deve ser forte, já que os amigos estão sempre ao redor para estender a mão. Os jogadores precisam lutar contra os arcontes, descobrir mistérios que o país esconde, e principalmente, conhecer a cultura e história do Brasil. E segundo a autora da matéria do blog Lançando Dados, Cristiane Cristovão, com a inserção dos patrimônios, das histórias, cantigas e das descobertas da cultura do país, “além de trazer maior imersão para dentro do jogo, o jogador se sente representado e acolhido, além de saber mais sobre a nossa história”. (Cristovão, 2021).

FIGURA 5- LIVRO DA FUNDAÇÃO TRIUNFO-RPG



Fonte: Tchele Andrade (2021)⁹

Os jogadores podem escolher um arquétipo (personagem pré-definido) para jogar, cada um com habilidades e personalidades específicas. A escolha do gênero, nome, características físicas e a história do personagem ficam a critério do jogador. Os arquétipos disponíveis são: Sublime (Carismático e consegue resolver os conflitos de forma

⁹ ANDRADE, Tchele. Livro da Fundação Triunfo- RPG. Acervo pessoal, 2021.

diplomática); Destemido (Personagem com muita força física e habilidades em artes marciais); Operador (Têm alto conhecimento de tecnologias); Silencioso (Possui todos os sentidos bem aguçados e ótimo para rastrear pessoas); Mentalista (Sabe imitar qualquer pessoa e é ótimo em disfarces); Tolo (Quer ajudar todo mundo mas sempre acaba atrapalhando, mesmo assim é o que mais acredita nos seus amigos).

Em resumo, é um jogo de aventura que permite que as pessoas possam se engajar com seus sonhos e desenvolver as habilidades que precisam para si próprios e para a comunidade. Segundo o autor do sistema durante o podcast *Guilda dos Exploradores*:

Mesmo que o mundo seja tenebroso, ainda é possível ir adiante e resolver esses problemas que nós mesmos criamos e só vai ser possível resolver e criar essas mudanças se tiver essa importância pelo próximo (empatia), esses são valores embutidos no sistema. (Andrade, 2021).

2.2.1 A iniciativa Fundação Triunfo

Na entrevista de Tchelo Andrade com a autora deste trabalho (2022)¹⁰, relata-se que o escritor começou a ministrar mesas de RPG e levar os valores da FT-RPG nos eventos geeks/nerds da sua cidade com ajuda dos amigos no intuito de divulgar o sistema e os objetivos. Porém o alcance com o jogo para as pessoas era muito limitado, já que essas mesmas que frequentavam esses eventos já estavam alocadas no mundo do RPG e detinham um poder financeiro que os permitia comprar vários livros e materiais, e até mesmo tinham acesso a internet para baixar o que quisessem.

Como levar esse projeto adiante até aqueles que mais precisam dele? Como notou o interesse dos amigos em fazerem parte disso, de serem voluntários a narrar e levar os ideais do jogo, começaram então a levar o RPG nas escolas e nas comunidades periféricas, e assim surgiu a Iniciativa Fundação Triunfo, com a finalidade de que o projeto fosse colaborativo e que gerasse impacto.

Segundo ele, pode-se criar mudanças significativas a partir de si mesmo, começando pelo próprio indivíduo a se transformar em algo que já considera ser melhor pro futuro, já que este indivíduo também faz parte do mundo, não sendo necessário usar uma capa e ter super poderes. A ideia e o sonho de mudar o mundo através do RPG e dos jogos recreativos foi o que tornou a logo com o símbolo do sol triunfante, pois segundo suas palavras “ Nada é mais determinado nesse mundo que não a luz [...] Sejamos luzes para futuros abundantes. ” (Andrade, 2022)

¹⁰ Entrevista não publicada cedida por Tchelo Andrade em 2022.

FIGURA 6- LOGOTIPO DA INICIATIVA FUNDAÇÃO TRIUNFO



(Fonte: Tchelo Andrade, 2019)¹¹

A Fundação Triunfo é uma Iniciativa de Impacto Social. O conceito de Impacto Social, retirada da dissertação de mestrado da aluna Ana Lucia em 2011 sobre esse tema, onde a revista de Comitê Interorganizacional de Princípios e Diretrizes para Avaliação de Impacto Social Norte- Americano definiu que:

Impacto social são consequências para a população de quaisquer ações públicas ou privadas que alterem as formas como as pessoas vivem, trabalham, brincam, relacionam-se, organizam-se para atender às suas necessidades e geralmente lidam com membros da sociedade. O termo também inclui impactos culturais envolvendo mudanças nas normas, valores e crenças que orientam e racionalizam a cognição desses e da sociedade. (Donabella, 2011, p. 25)

Outrossim, a Iniciativa FT é composta por um grupo de pessoas voluntárias que fazem um projeto a ser executado, sem que exista obrigatoriamente uma formalização jurídica, essas pessoas voluntárias são chamadas de Faróis. Tchelo Andrade ressalta através da plataforma Discord em 2021¹² o porquê da escolha do termo “Farol” para os voluntários:

¹¹ ANDRADE, Tchelo. Logotipo da iniciativa Fundação Triunfo. Acervo Pessoal, 2019.

¹² Texto explicativo enviado em reunião com os voluntários no Discord da Fundação Triunfo.

[...] aquela luz nas margens da escuridão que anuncia que o oceano vasto terminará logo. Assim, me sinto, quando olho para todos vocês. Ir ao mar e sentir o balanço das ondas, é inevitável, mas saber que uma luz estará lá para me guiar, me permite navegar ainda mais confiante. Existe uma luz peculiar chamada de Farol, e essa Luz é como você. Alguém que escolheu brilhar para trazer para perto de si, as luzes perdidas na vastidão. Ser Farol é, escolher potencializar os outros através da sua própria plenitude. Afinal, luzes que piscam juntas se tornam por consequentemente mais vibrantes [...] (Andrade, 2021).

A Iniciativa Fundação Triunfo foi elaborada baseada na Dragon Dreaming, um sistema de criação de projetos colaborativos que, no caso da FT, serviu para pluralizar a visão do Brasil, e enriquecer a proposta da cultura ganha-ganha que vai contra o *Status Quo*¹³. A Dragon Dreaming pode ser associada a três pontos principais: a teoria de sistemas, a ecologia profunda e os conhecimentos filosóficos recuperados dos povos aborígenes. Além disso, essa metodologia reforça a importância da criatividade e da empatia, propondo-se como estrutura norteadora de organizações que devem comprometer-se aos seguintes princípios éticos: desenvolvimento pessoal, construção de comunidade e serviço à Terra.

Dragon Dreaming surgiu a partir do trabalho e da prática da Fundação Gaia da Austrália Ocidental, onde foi usado para ajudar grupos de todos os tipos a descobrir ferramentas para a criação de projetos extremamente bem sucedidos e para determinar onde poderiam ocorrer bloqueios de projetos como superá-los. Ao longo da busca por maior efetividade de ações dos movimentos sociais e ambientalistas, foi sendo testado e aprimorado no fluxo do ativismo socioambiental. Não é apenas uma metodologia, mas um sistema integrado embasado em uma ética que promove o crescimento pessoal, a formação de comunidades de apoio mútuo serviço Terra. (Guia, 2014, p. 1)

A Dragon Dreaming é acessível e pode associar-se a qualquer organização independente do nível de escolaridade, idade e quantia de experiência profissional dos seus integrantes. Propõe-se a debater assuntos como ecologia, ética e bem estar. Levar tais pressupostos em consideração é sinônimo de ir contra o sistema capitalista de negócios que possibilita o desperdício, o enriquecimento de poucos e o sofrimento de muitos. O círculo designado para a criação de novos projetos que propõe Dragon Dreaming pode ser descrito pelos seguintes limiares: sonhar, planejar, realizar e celebrar.

A Iniciativa FT é pautada em três princípios: criar elos, inspirar pessoas e encorajar momentos. Criar elos significa integrar os participantes a partir das experiências construídas

¹³ Status Quo é uma expressão latina com significado de “no [presente] estado das coisas”. É uma redução da frase bélica *in statu quo res erant ante bellu*, ou seja, “no estado como as coisas se encontravam antes da guerra”. (Costa, 2022)

em conjunto, é a formação de comunidades em prol dos mesmos objetivos. Neste pilar é que vem a ideia da cultura ganha-ganha, através de atividades na qual não existem vencedores ou perdedores, mas sim pessoas que prosperam em equidade.

Inspirar Pessoas pretende ressaltar a importância do fazer e motivar o agir. Todos os indivíduos possuem seus sonhos, seus desejos, deve se buscar se conectar com eles mesmos para que outros se inspirem. E por fim Encorajar Momentos, olhando para o amanhã, remete a ideia de nortear as conexões e inspirações geradas. Aloísio Magalhães, titular da Secretaria do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional Sphan disse em 1985 que “o tempo cultural não é cronológico – coisas do passado podem, de repente, tornar-se altamente significativas para o presente e estimulantes do futuro”. (Magalhães, 1985 *apud* Andrade, 2019).

Dentre as atividades realizadas pela Fundação Triunfo, desenvolveu-se um produto chamado Oficina de Imersão Cultural, uma ação concreta que leva em conta o bem estar social e propõe a mediação entre a educação patrimonial e o jogo de RPG: Fundação Triunfo. Para que isso aconteça, dentro de uma aventura de RPG, os participantes são apresentados a diferentes patrimônios culturais do Brasil e se envolvem com o mesmo procurando pistas.

Isso é feito de maneira subjetiva, criando tramas ficcionais e tendo como pano de fundo estes bens culturais e suas particularidades. Isso incentiva os participantes a utilizar a criatividade e a cooperatividade para resolução de problemas. A partir dessas interações, cria-se um senso de entendimento e pertencimento a respeito da própria história.

Levando-se em consideração a potencialidade que o RPG mostra dentro da educação, as Oficinas de Imersão Cultural foram levadas às instituições de ensino público. Propondo-se a disseminar o valor social do patrimônio cultural, Tchelo Andrade ofereceu, a partir de 2020, a elaboração de diversas mesas de RPG ao município. Essa iniciativa busca potencializar os indivíduos através do conhecimento histórico, social e político, do trabalho em equipe, da criatividade e empatia, além de aproximá-los dos patrimônios culturais da sua comunidade através de atividades recreativas e do jogo de RPG.

É importante reconhecer, por exemplo, a diferença entre um patrimônio imaterial e um patrimônio material. O patrimônio imaterial está relacionado a aspectos abstratos (dança, literatura, culinária) e o patrimônio material está relacionado a obras concretas (pinturas, locais, arquivos). É interessante a possibilidade de combinar patrimônios de ambas as categorias numa aventura só, levando os voluntários até a Festa das Nações (patrimônio imaterial) que se passa no Engenho Central (patrimônio material).

Também são abordados diversos outros assuntos durante as jogatinas, como a relevância da preservação desses patrimônios e a importância da disseminação da cultura como um todo. Sendo assim, as oficinas ocorreram nos seguintes locais: Escola Estadual Wilsa Vasconcelos, Escola Estadual Prof. Helio Penteado, Horto Florestal de Tupi e o Evento Anime Fest em Campinas, segundo imagens¹⁴. Ocorrem também de forma online, modalidade na qual se pode incluir pessoas de outros estados do país.

FIGURA 7 - ESCOLA ESTADUAL PROF. HELIO PENTEADO PIRACICABA-SP



Fonte: Tchelo Andrade (2020)

¹⁴ Das figuras do número 7-11: ANDRADE, Tchelo. Acervo pessoal, 2020.

FIGURA 8 - HORTO FLORESTAL DE TUPI PIRACICABA-SP



Fonte: Tchelo Andrade (2020)

FIGURA 9- ESCOLA ESTADUAL WILSA VASCONSELOS PIRACICABA-SP



Fonte: Tchelo Andrade (2020)

FIGURA 10- CAMPINAS ANIME FEST- SP



Fonte: Tchelo Andrade (2020)

FIGURA 11- OFICINAS DE IMERSÃO CULTURAL ONLINE



Fonte: Tchelo Andrade (2021)

Dentro desse contexto é possível apresentar a interdisciplinaridade como um dos pontos fortes do RPG, em específico FT-RPG, pois é um sistema de aventuras projetado para ser utilizado por pessoas de qualquer idade, ou nível de escolaridade. Além disso, observa-se

que a trama de um jogo que está sempre inclinado a incluir visitas a patrimônios culturais e curiosidades históricas produz, ainda, uma conexão muito produtiva com o turismo.

3 PIRACICABA E SEUS PATRIMÔNIOS CULTURAIS

3.1 Localização, história e turismo

O município de Piracicaba fica localizado no interior do estado de São Paulo, a 152 km da capital e integra a região administrativa de Campinas. Segundo o Guia Turístico de Piracicaba, o nome vem da língua tupi-guarani e significa "o lugar onde o peixe para". Devido o município ser cortado pelo Rio Piracicaba, que bloqueia a migração (piracema) dos peixes. Sua economia está vinculada à produção agrícola e industrial, com destaque para os setores sucroalcooleiro e metal-mecânico.

Há evidências arqueológicas da existência de ocupações há cerca de 8000 anos, anteriormente à expansão europeia, demonstrando que a região não foi ocupada e muito menos descoberta pelos brancos. Inicialmente, o povo indígena Paiaguá vivia nos arredores do Rio Piracicaba antes de serem acometidos pelas invasões expansionistas europeias no século XVIII, igualmente ao resto do território brasileiro. Este povo originário fez quanto estrago pôde ao impor empecilhos à colonização protegendo a própria Terra. Eventualmente, foram massacrados e hoje estão extintos.

É impossível não fazer menção ao passado escravocrata que transportou à força ao país e obrigou os povos negros a realizarem trabalho violentamente na região. Os que puderam fugir se reuniram ao redor do Rio Corumbataí, que hoje integra a região de Santa Terezinha. Eventualmente, formou-se o Quilombo Corumbataí, dizimado pelas ordens do sargento Carlos Botelho (ainda há uma avenida na região central da cidade que carrega o nome dele). Mesmo assim, um pouco da história desses povos permanece viva através das árvores originárias da África que foram plantadas onde era o Quilombo, como os Baobás, as Estrelícias Brancas, os Dendezeiros e as Acácias.

Teorias consideradas científicas afirmam que a mistura de raças provocava graves consequências, justificando um processo hediondo chamado eugenia. O fluxo de imigrantes foi a saída encontrada para impedir a mistura entre pessoas negras, povos indígenas e brancos. O governo do estado de São Paulo custeou as passagens desses imigrantes numa tentativa de impedir que as populações dissidentes da branquitude alcançassem qualquer meio de sobrevivência. A chegada dos europeus e asiáticos era considerada “um marco para o desenvolvimento local”, inclusive em Piracicaba.

As políticas de branqueamento possibilitam uma reflexão sobre o racismo estrutural brasileiro: a população escravizada foi "libertada" sem nenhuma perspectiva de moradia, educação, emprego e sem mesmo a garantia de direitos humanos básicos. Basicamente, todo empecilho lhes foi imposto no que tange à possibilidade de ter uma vida digna.

Atirados à margem da sociedade e sofrendo violência de maneira persistente, foram ainda usurpados da única possibilidade de sustento: as imigrações altamente incentivadas pelo estado trouxeram italianos, espanhóis, japoneses e alemães ao país não somente para trabalhar, mas para ocupar os postos de trabalho que poderiam ser oferecidos à população negra. Além disso, também foi uma estratégia de embranquecer o Brasil.

FIGURA 12 - LOCALIZAÇÃO DE PIRACICABA NO ESTADO DE SÃO PAULO.



Fonte: Alice Hunter (2018)

Por fim, Piracicaba estabeleceu-se no final da década de 1970 pelo colonizador capitão Antônio Corrêa Barbosa. Em 1856, foi elevada à categoria de cidade e mantinha o nome de Nova Constituição. Em 1877, por petição do vereador Prudente de Moraes, mais tarde primeiro presidente do Brasil, o nome da cidade foi oficialmente mudado para Piracicaba, “o mais certo, o correto e como era conhecida popularmente” (IPPLAP, sd). O sertão paulista transformou-se em um centro açucareiro, além de produzir cereais e milho. Sua economia também era marcada pela cafeicultura, e no campo da agropecuária havia a criação de gado.

A importância da preservação do município, segundo o Instituto de Pesquisas e Planejamentos de Piracicaba (1996-2021), serviu de apoio ao surgimento de outras

localidades da região e do centro-oeste paulista. Muitas das obras constituem exemplares autênticos da arquitetura paulista e brasileira, desde os tempos dos primeiros expansionistas europeus que construíam com taipa e pau-a-pique.

A partir de novembro de 2022, Piracicaba passou a ser MIT (Município de Interesse Turístico) por atender aos requisitos básicos do título: oferecer gratuitamente serviço médico emergencial, empresas de hospedagem, infraestrutura sanitária básica, serviços de transporte e de alimentação. Com isso, recebe verba anualmente. Além disso, houve investimento da parte da prefeitura, com a Secretaria Municipal da Ação Cultural e Turismo (SemacTur) e o Conselho Municipal de Turismo de Piracicaba (Comturpi), que apresentaram o Plano Diretor de Turismo à prefeitura em 2020.

A sociedade civil foi ouvida em audiências públicas realizadas para consultar os contribuintes acerca do melhor caminho a se seguir no turismo, e informá-los dos planos em moção. Em 2019 a cidade recebeu cerca de 600 mil visitantes, o que demonstra que há grande espaço para propulsionar o município a metas ainda mais expressivas. Sendo assim, percebe-se um interesse significativo da prefeitura no turismo.

3.2 Os patrimônios culturais de Piracicaba

Piracicaba dispõe de diversas opções para visitaç o: os principais pontos turisticos da cidade s o o Rio Piracicaba, Alto do Mirante, Casa do Povoador, Engenho Central, Rua do Porto, ESALQ, Horto Florestal de Tupi, entre outros. No turismo rural destacam-se os bairros Santa Ol mpia e Santana, fundados h  mais de um s culo por imigrantes tirolese que promovem festas t picas. Alguns conceitos de patrim nio cultural foram selecionados para delinear as ideias. Em seguida, apresentamos os patrim nios presentes na cidade de Piracicaba. Soares (2009) traz um levantamento significado dessas palavras:

O termo patrim nio cultural abriga todos os bens que tenham ou possam ter valor e interesse hist rico, art stico, cient fico ou t cnico para a sociedade brasileira como um todo ou para as comunidades de uma regi o, de um Estado federativo ou de um Munic pio. Assim, o tratamento jur dico do patrim nio cultural deve abrigar, segundo a Constitui o, um entendimento aberto e contempor neo, dentro da diversidade sociocultural do nosso pa s e da din mica em que as rela es sociais, econ micas, pol ticas e culturais se desenvolvem. (Soares, 2009, p. 111)

Na fala de Mendes (2012), todos os indiv duos s o herdeiros e que o patrim nio cultural   nossa heran a cultural, pois quando o ser humano nasce no mundo, ele n o parte do zero absoluto de nenhuma outra zoologia, mas do passado que se acumulou antes de seu nascimento. Estar ciente de nosso status inelut vel como herdeiros significa estar

historicamente consciente. E ser historicamente consciente significa reconhecer desde o início o que todos são, o que devem ao passado e que, se realmente querem se conhecer, devem primeiro integrar dentro de cada um aquele passado do qual todos dependem.

FIGURA 13 - ENGENHO CENTRAL



Fonte: Elder Prado (Piracicaba, [s.d.])

Em 2015, a Casa do Povoador recebeu quase 600 mil visitas de turistas. Abrigando hoje o museu municipal, foi uma vez a casa do Capitão Antonio Correia Barbosa, fundador da cidade. Parece irônico que o patrimônio recebeu o nome Casa do Povoador, quando se é de comum conhecimento que a experiência dos povos originários não tem relação alguma com povoamento, pelo contrário. Antonio Correia Barbosa é apenas mais um dentre vários símbolos que insistem em naturalizar a expansão europeia que se espalhou pela América Latina através do genocídio.

Construído pela população escravizada, o Engenho Central é reconhecido atualmente como patrimônio histórico da cidade e está em processo de tombamento no nível nacional (IPHAN), mas já foi tombado pelo CODEPAC (município) em 1989 e também pelo CONDEPHAAT (estado). Hoje sedia eventos como a “Paixão de Cristo”, o Salão Internacional de Humor, a Festa das Nações e abriga o Teatro Municipal Erotides de Campos

e a Secretária Municipal da Ação Cultural e Turismo (SemacTur). Em 2021, o Engenho Central recebeu mais de 200 mil visitantes.

Em 2022, a Festa das Nações teve a sua 37ª edição, e em 2013, chegou a ter 7 mil voluntários contribuindo com a organização. Quanto ao público, a festa levou 80 mil pessoas até o Engenho Central, beneficiando mais de 20 instituições sociais. Seu principal objetivo é reunir recursos financeiros que são direcionados às 30 mil pessoas atendidas pelas instituições anualmente. Nos cinco dias de festividade, a culinária de diversos países é explorada, como Japão, México, Alemanha e Coreia do Sul, entre vários outros.

FIGURA 14- FESTA DAS NAÇÕES EM PIRACICABA



Fonte: São Paulo City (2017)

A Escola Superior de Agricultura “Luiz de Queiroz” (ESALQ), além de ser uma instituição pública de ensino com mais de dois mil alunos matriculados, também é um ponto turístico de Piracicaba. Por conta do ambiente arborizado e das nascentes de água, o espaço atrai muitos piracicabanos e turistas para programas em família ou românticos. Além disso, conta com o Museu e Centro de Ciências, Educação e Artes “Luiz de Queiroz”, que oferece exposições permanentes e temporárias estimulando a valorização da arte e da criticidade.

FIGURA 15- ESALQ



Fonte: Gerhard Waller (ESALQ, [s.d.])

A cidade também conta com o Elevador Turístico Alto do Mirante, proporcionando a observação do Rio Piracicaba a 24 metros de altura. Saindo do Engenho Central, encontra-se a Passarela Pênsil, que se estende por 103 metros, tendo sido influenciadas pela arquitetura das pontes norte-americanas Golden Gate (São Francisco, CA) e Brooklyn Bridge (NY). Conta também com a Rua do Porto, tombada como patrimônio no estado e no município.

FIGURA 16- ELEVADOR TURÍSTICO ALTO DO MIRANTE



Fonte: Manuella Galhardo (Cultura de Piracicaba, [s.d.])

A ponte que sustenta o Alto do Mirante foi a primeira ponte construída sobre o Rio Piracicaba e teve sua história apagada de certa forma com esse nome, pois hoje é chamada de “Ponte do Mirante”. É de extrema importância trazer ao presente trabalho o motivo pelo qual a obra concebida por André e José Rebouças se destaca. Os irmãos foram os primeiros engenheiros negros do país, se tornando referências na área no século XIX, mais especificamente em 1875, quando o projeto foi concluído.

Os responsáveis pela Ponte Irmãos Rebouças, conhecida como Ponte do Mirante, também eram abolicionistas e participavam de manifestações, sempre presentes na luta do movimento negro. Além de terem se destacado na área da engenharia num momento histórico onde o estigma acerca da população negra estava prevista por lei, os arquitetos construíram a primeira ponte de concreto armado do país, designada originalmente para ligar a linha férrea de Piracicaba à de Limeira.

FIGURA 17 - IRMÃOS REBOUÇAS



Fonte: Prefeitura do Rio (2014)

A Rua do Porto espraia-se por 7 quilômetros, nos quais se encontram o Rio Piracicaba, a Casa do Povoador, o Engenho Central, o Alto do Mirante, a Passarela Pênsil, o Aquário Municipal e diversos outros pontos turísticos. Neste local, se encontra também o peixe assado na brasa, prato típico da cidade, dentre outros que trazem consigo a história e a gastronomia da região, como a pamonha. A culinária se expressa nesse ponto nos vários restaurantes de diferentes modalidades distribuídos pela extensão da Rua do Porto.

A Fundação Florestal e a prefeitura de Piracicaba são responsáveis pela gestão do Horto Florestal de Tupi, que conta com 198 hectares de paisagens e ambientes naturais. O espaço se destaca pelas suas trilhas de diferentes extensões e infraestrutura oferecida pelo município, com banheiros, estacionamento e segurança. Há uma trilha de 9km que demora cerca de 2h30 para ser atravessada, e os lagos, riachos, mesas e bancos disponibilizados culminam num programa leve e agradável, ideal para famílias ou casais.

Numa nota mais positiva, é relevante trazer a este trabalho a história de André Ferreira dos Santos ou Dr. Preto, cuja estátua exibe-se no Engenho Central. Foi pedreiro antes de se formar em farmácia e medicina pela FMRJ. A epidemia de tifo não teria sido amenizada da mesma maneira se o Dr. André não estivesse presente em Piracicaba e em várias cidades da região. Além de ter um enorme coração, suas mãos eram consideradas milagrosas, e por isso foram eternizadas na estátua. Diz-se que Dr. Preto atendia os menos afortunados sem cobrá-los.

FIGURA 18- HOMENAGEM AO DR. PRETO



Fonte: Vitória Garcia, (2023)¹⁵

¹⁵ GARCIA, Vitória. Homenagem ao Dr. Preto, 2023

FIGURA 19- ESTÁTUA DO DR. PRETO



Fonte: Vitória Garcia (2023)¹⁶

3.2 Os patrimônios culturais explorados nas aventuras da FT-RPG

A iniciativa Fundação Triunfo busca enaltecer os patrimônios naturais, materiais e imateriais, para criar memórias afetivas desses lugares no público através das aventuras da Fundação Triunfo-RPG. Segundo o criador do jogo, existem inúmeras formas de violência, e por meio de uma partida de RPG, se aplica o entendimento histórico para lembrar o passado do Brasil e entender porque a violência existe e então tentar evitá-la, além de trazer o conhecimento sobre o local e sua história.

Durante uma de suas mestragens de RPG em Piracicaba com os jovens, construiu uma aventura ficcional onde os jogadores tinham que procurar crianças desaparecidas ao redor do parque histórico Quilombo Corumbataí, que hoje em dia é uma pista de skate ou área de lazer “este lugar é onde houve uma grande violência, mas também é um espaço de resistência e de memória ao povo negro, a luta do povo negro” (Andrade, 2022)¹⁷.

Alguns dos jogadores não sabiam que aquela área de lazer já tinha sido um quilombo e nem sabiam o que de fato era um quilombo, e passaram a conhecer melhor o lugar depois da sessão de jogo. Entenderam o que de fato era aquele espaço, por que ele tinha aquele nome e

¹⁶ GARCIA, Vitória. Estátua do Dr. Preto, 2023.

¹⁷ Entrevista não publicada cedida por Tchelo Andrade em 2022.

qual a importância de preservá-lo. Uma vez que esses jovens aprenderam a jogar a Fundação Triunfo, eles podem repassar esse conhecimento adiante e elevar os patrimônios culturais da sua própria cidade através da aventura.

As Luzes de Corumbataí é uma aventura introdutória presente no livro de RPG Fundação Triunfo. Nessa missão, os voluntários têm o objetivo de investigar o sumiço de algumas crianças que brincavam nas margens do Rio Corumbataí em Piracicaba-SP, que também recebe o mesmo nome do quilombo. A aventura inicial está descrita no livro de regras.

Os moradores do bairro de Santa Terezinha em Piracicaba costumam referir-se ao Parque Histórico Quilombo Corumbataí como “área de lazer” ou “pista de skate”, por exemplo. Entretanto, a história desse remete-se a um espaço de grande violência e genocídio do povo preto, mas também é um lugar de resistência e de memória ao povo negro e a sua luta.

Os irmãos Rebouças eram engenheiros pretos e abolicionistas que construíram a primeira ponte de concreto armado do Brasil. O quilombo e a ponte se tornaram o pano de fundo de uma história fantástica, na qual crianças estavam desaparecendo ao redor do Quilombo Corumbataí, desaparecimentos investigados pelos voluntários da Fundação Triunfo. Daí surge o entendimento acerca do que é um quilombo e qual a importância de preservá-lo, além do motivo pelo qual é importante estar próximo deste lugar atuando de maneira afirmativa no mesmo, com atividades como capoeira e outros patrimônios imateriais.

FIGURA 20 - PARQUE HISTÓRICO QUILOMBO CORUMBATAÍ



Fonte: Wanderley Garcia (Parque, 2019)

FIGURA 21 - AVENTURA AS LUZES DE CORUMBATAÍ DA FUNDAÇÃO TRIUNFO



Fonte: Wagner Kurt (2019)¹⁸

Em maio de 2022, foi realizado mais uma atividade da iniciativa com a proposta de aventura "Sementes que Transcendem", uma aventura onde os jogadores acabam perdidos no Horto Florestal de Tupi e precisavam proteger a "Sementes que Transcendem" da Mata Atlântica das Forças Desconhecidas. Os jogadores foram pessoalmente até o horto para vivenciar a imersão do jogo, momento registrado na imagem abaixo.

¹⁸ KURTS, Wagner. Ilustração da aventura as Luzes de Corumbataí da Fundação Triunfo. Arquivo pessoal, 2019.

FIGURA 22- OFICINAS DE IMERSÃO CULTURAL NO HORTO FLORESTAL DE TUPI



Fonte: Tchelo Andrade (2022)¹⁹

Conselhos Prudentes foi uma aventura de espionagem, mistério e ação. Levando os jogadores para conhecer mais sobre as memórias a respeito do primeiro presidente civil do Brasil, Prudente de Moraes. A história se passou no Museu Histórico e Pedagógico Prudente de Moraes no dia 18 de junho de 2022. Nessa aventura, os jogadores foram convidados a jogar dentro do próprio museu, antiga residência de Prudente de Moraes.

¹⁹ ANDRADE, Tchelo. Mesa de RPG realizada no Horto Florestal de Tupi. Arquivo pessoal, 2022.

FIGURA 23- AVENTURA PRUDENTE DE MORAES DA FT-RPG



Fonte: Tchelo Andrade (2022)²⁰

A Festa das Nações também se tornou o ambiente de diversas expedições da Fundação Triunfo. É o cenário ideal para uma aventura completa: diversos comes e bebes, pessoas correndo e dando risada, diferentes possibilidades de interações e perigos se escondendo em plena vista. Levando em consideração a metodologia Dragon Dreaming, em específico a parte de celebrar, são elaboradas sessões em que o objetivo principal do grupo é sair da sede da Fundação, se divertir e espairer. Outro ponto turístico piracicabano frequentemente explorado na FT-RPG é o Engenho Central.

A Fundação Triunfo é uma tecnologia social, o que significa que deve ser escalável e replicável, se atendo sempre a informações verídicas, justamente para que esse conhecimento seja passado adiante de forma correta. Jogar uma aventura de FT-RPG ativa os moradores da cidade que não conheciam a história por trás dos lugares ao seu redor a valorizarem os patrimônios culturais e eventualmente a visitar o cenário e espalhar o conhecimento para seus

²⁰ ANDRADE, Tchelo. Ilustração da aventura Prudente de Moraes da Fundação Triunfo. Arquivo pessoal, 2022.

familiares e conhecidos. Além, é claro, de trazer pessoas de fora para visitar a cidade aumentando o fluxo de turismo e criando novas possibilidades econômicas neste sentido.

4 AS POSSIBILIDADES DO RPG COM O TURISMO

4.1 As potencialidades do RPG com o patrimônio cultural

Durante a elaboração do presente trabalho, foram realizadas pesquisas buscando encontrar artigos que ligassem o RPG ao turismo e ao valor social do patrimônio cultural. Percebe-se que o assunto é inédito, apesar da sua grande potencialidade na área do turismo. Conforme as pesquisas realizadas com os voluntários desta iniciativa através do google forms, nota-se um grande interesse entre os jogadores de visitar os patrimônios uma vez explorados em aventuras fictícias. Nota-se que 22% dos respondentes chegaram a realmente conhecer um local em detrimento da curiosidade suscitada pela jogatina.

É necessário evidenciar que uma experiência tal qual a FT-RPG demonstra grande capacidade de sintonizar bem o turismo e a educação. Além de proporcionar maior familiaridade com a própria localidade e história, há inúmeras experiências rentáveis e afetivas que a FT-RPG pode oferecer. Por exemplo, a programação de uma excursão em sintonia com aventuras de RPG, ou seja, propor aos participantes das mesas de RPG online a possibilidade de uma viagem até os locais explorados na fantasia detém um potencial gigante ao apresentar a jornada por um lugar novo no mundo fictício e levar os participantes até lá na vida real.

Entretanto, esse projeto em específico é elaborado de maneira independente, apesar de realizar projetos em consonância à secretaria municipal de educação e de suas contratações por instituições privadas. Os RPGs lançados por editoras levam muito mais crédito e investimento monetário, enquanto que os independentes giram em torno da grande quantia de investimento pessoal oferecendo pouquíssimos retornos. Outro problema é a falta de voluntários, é difícil encontrar pessoas que disponham do tempo necessário para administrar uma organização independente e mantê-la nos trilhos sem remuneração.

Os retornos recebidos muitas vezes são de cunho pessoal, avaliações, sugestões, elogios e críticas que circulam entre os próprios jogadores e organizações. Em maior dimensão, a FT-RPG poderia oferecer diversos serviços de Iniciativa de Impacto Social, além das propostas empresariais que, com o devido investimento, poderiam prosperar. Hoje em dia, não é possível realizar as Oficinas de Imersão Cultural com frequência, mas há diversos projetos em andamento nos quais há encontros semanais.

Exemplos disso são o Clube das Narrativas, no qual os voluntários se encontram às terças-feiras na plataforma discord para discutir seus produtos midiáticos favoritos como livros, filmes, séries, animações e mangás; e as mesas de RPG que também acontecem a cada semana. Outrossim, também são realizados *oneshots* no ambiente virtual e físico da FT. *Oneshots* são mesas de RPG que duram apenas uma sessão e se finalizam no mesmo dia, propícias para pessoas que não conseguem dispensar de 2-5 horas toda semana para jogar.

Pode-se citar também o Rolê das Virtudes, que foi uma gincana virtual realizada através da página do instagram Fundação Triunfo. Na atividade, os participantes responderam perguntas sobre conhecimentos gerais com o objetivo de acumular pontos e vencer as outras equipes. Na FT-RPG, há 4 estandartes, representados por 4 líderes fictícios que costumam guiar os personagens na jogatina. Os participantes do Rolê das Virtudes foram, portanto, organizados em equipes que carregavam os nomes destes estandartes: Liberdade, Redenção, Revolução e Enaltecer.

O movimento Ocupa com RPG foi uma série de mesas RPG ministradas pelo criador que tomam lugar dentro dos patrimônios culturais explorados pela trama. Dentre as mesmas, pode-se citar o caso de Conselhos Prudentes uma trama de espionagem, mistério e ação. Essa aventura se passou no Museu Histórico e Pedagógico Prudente de Moraes em 2022, ou seja, os voluntários foram pessoalmente até o museu para abarcar numa aventura que se passava no local que ocupavam. Além disso, o movimento também ocupou a Biblioteca Municipal de Piracicaba em 16 de julho de 2022.

FIGURA 24- MUSEU PRUDENTE DE MORAES



Fonte: Fábio Gerônimo (Cultura de Piracicaba, 2019)

FIGURA 25- SESSÃO DE RPG NO MUSEU PRUDENTE DE MORAES



Fonte: Tchelo Andrade (2022)²¹

Na Biblioteca Municipal de Piracicaba, teve como aventura principal a tentativa de roubo de um documento deixado em Piracicaba por Dom Pedro II. A atividade Ocupa Com RPG também levou mesas de RPG até outros patrimônios como o Mirante e a Estação da Paulista, que completava 100 anos de idade. Essa aventura comemorativa do aniversário do patrimônio procurava compreender a vinda do presidente Juscelino Kubitschek à Piracicaba em 1958.

O primeiro romance infanto-juvenil oficial do jogo de RPG Fundação Triunfo, Relíquias e Mistérios, foi escrito por Tchelo Andrade e faz alusão a diversas lendas do folclore brasileiro. Uma delas é a Papa Figo, vilã da história que protagoniza o roubo de um tesouro de uma ordem secreta escondida no Museu Nacional, vinculado à Universidade Federal do Rio de Janeiro. O livro será produzido através de recursos angariados em financiamento coletivo pela plataforma Catarse.

Outro projeto realizado foi a Sala dos Enigmas, uma *escape room* realizada no evento Pira Anime Fest em abril de 2022, no qual os participantes procuram por pistas e resolvem enigmas que se relacionam à história do Brasil, funcionando de maneira a carregar valores similares ao jogo de RPG da Fundação Triunfo. Com o slogan “Desvende o passado, salve o futuro”, esse produto cultural propõe-se a oferecer uma experiência significativa que dê aos

²¹ ANDRADE, Tchelo. Mesa de RPG no museu Prudente de Moraes em Piracicaba-SP. Acervo pessoal, 2022.

participantes a oportunidade de obter um conhecimento histórico e social, produzindo além disso os sentimentos de empatia e de coletividade.

Em todas essas aventuras semanais ou *oneshots*, os patrimônios culturais de Piracicaba e de diversas regiões do Brasil são explorados. Museus, festas, parques de diversão, restaurantes, patrimônios históricos e culturais e pontos turísticos se tornam parte da vida das pessoas. Nesse contexto, o vínculo entre os jogadores é incentivado, sendo um jogo cooperativo, é necessária a união. Isso promove, além do conhecimento prático acerca da geografia ou história de um lugar, uma conexão emocional com a experiência que serve como impulsionadora do armazenamento em memória dos conteúdos estudados.

4.1.1 Processo metodológico

Nesta seção, descrevemos a metodologia utilizada para conduzir a pesquisa qualitativa que investiga a inovação do RPG no turismo como ativador do patrimônio cultural. A pesquisa envolveu a coleta de dados por meio de entrevistas online com participantes ativos de atividades da Fundação Triunfo-RPG relacionadas a sua experiência. A escolha de uma abordagem qualitativa se justifica pela natureza exploratória do estudo, que busca compreender as experiências e perspectivas dos participantes de maneira aprofundada. As entrevistas foram conduzidas de forma a permitir que os participantes expressassem suas percepções e experiências em relação à interação entre o RPG e o patrimônio cultural pós jogo.

Foi elaborado um questionário direcionado ao criador do sistema com o objetivo de obter a sua perspectiva sobre o processo teórico e prático que envolveu o trabalho no projeto, cujas respostas foram supracitadas. As informações recolhidas neste questionário, principalmente relacionadas aos projetos que já foram realizados por Tchelo, estão dispostas na terceira parte deste trabalho.

A partir da tabulação das perguntas dos questionários aos entrevistados, foi feita a aplicação teste a uma pessoa, para verificar o funcionamento da plataforma. A partir da validação das perguntas do questionário, iniciou-se a disseminação da pesquisa aos potenciais entrevistados, os voluntários da Fundação Triunfo. Mais de 70% afirmaram que já divulgaram o RPG para outras pessoas.

O estudo foi pensado junto à orientadora no dia 5 de agosto de 2022. Foram realizados dois questionários: o primeiro para o Tchelo Andrade, criador do sistema Fundação Triunfo-RPG e o segundo para todos os participantes que já tiveram a experiência com o jogo.

Finalizando a elaboração das perguntas, foram enviadas para Vitória Garcia, amiga e escritora que posteriormente realizou o teste. O questionário referente aos participantes se encontra no apêndice 1, onde poderá ser consultado.

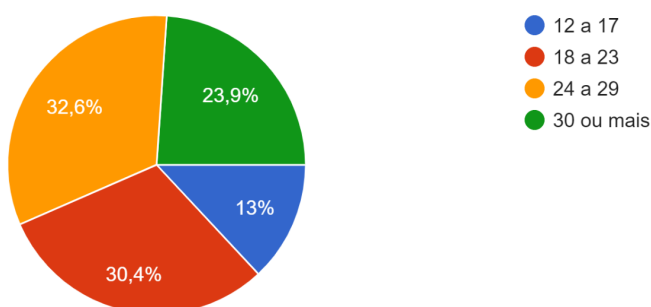
Os objetivos são a análise dos sentimentos, possibilitando abarcar todas as emoções que os respondentes experimentaram; as possibilidades de estudo dos participantes; a localização geográfica e o interesse que os mesmos expressaram de visitar os patrimônios na vida real. Em relação às emoções suscitadas pela experiência, nota-se que a maioria delas é de cunho positivo, como alegria, empatia e esperança.

Avaliado por amigos e depois finalizado pela orientadora, o questionário foi disponibilizado no dia 22 de agosto no grupo de whatsapp de voluntários da FT, apoiadores da iniciativa, que teriam 11 dias para responderem. O questionário foi aplicado a 80 pessoas e 45 pessoas responderam, portanto mais de 50% responderam.

A maioria dos jogadores, de 32,6% , está dentro da faixa etária de 24 a 29 anos e 30,4% dos respondentes têm de 18 a 24 anos, sendo que o nível de escolaridade de 45,7% deles é o ensino superior incompleto. Ainda assim, há quantias expressivas de jogadores mais velhos: 23,9% deles têm mais de 30 anos. O restante 13% são jovens de 12 a 17 anos de idade, como apresenta a figura 26.

FIGURA 26- RESULTADO DAS IDADES

Qual a sua idade?
46 respostas



Também se fez necessário compreender o perfil educacional dos participantes, reconhecendo a influência da escolaridade na experiência. Os resultados revelaram uma diversidade notável em relação ao nível de escolaridade. Uma parcela significativa de 45,7% tinham o ensino superior incompleto e adicionalmente, 23,9% possuíam ensino superior

completo, indicando que o RPG cativou também um público com níveis mais elevados de formação acadêmica. Essa categoria incluiu pessoas com diplomas de graduação, que podem ter uma perspectiva educacional mais sólida sobre o patrimônio cultural.

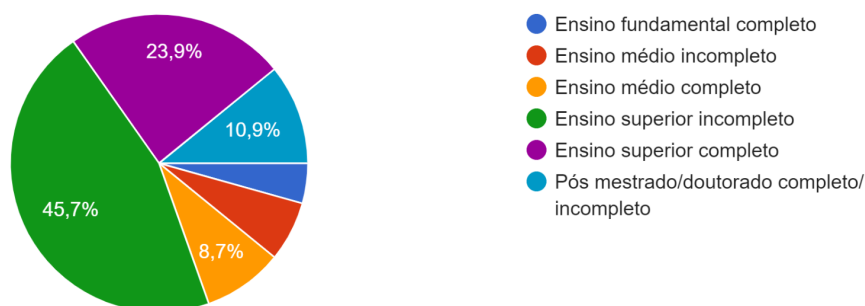
Destaca-se ainda que 10,9% dos participantes relataram ter pós-mestrado ou doutorado incompleto, revelando uma parcela que estava envolvida em níveis avançados de estudos acadêmicos. Esses participantes podem ter uma perspectiva mais aprofundada sobre as dimensões culturais e históricas do patrimônio. Por fim, 8,7% dos entrevistados indicaram ter concluído o ensino médio.

Essa diversidade educacional sublinha a capacidade da FT-RPG de atrair uma ampla gama de participantes, independentemente de seu nível de escolaridade. A interação entre participantes com diferentes níveis de formação pode enriquecer a experiência ao trazer perspectivas variadas para a exploração do patrimônio cultural dentro da aventura.

FIGURA 27- RESULTADO DO NÍVEL DE ESCOLARIDADE

Qual o seu nível de escolaridade?

46 respostas



A pesquisa também buscou compreender a diversidade geográfica dos participantes, na figura 28. A questão sobre a cidade de residência revelou uma distribuição variada, destacando a natureza abrangente da participação nessa experiência. Dos entrevistados, 36% residiam na cidade de Piracicaba. Este grupo representava uma parcela significativa da amostra, já que as atividades presenciais aconteciam no local. Além disso, 14% dos participantes eram residentes da cidade de São Paulo, indicando que a atração da FT-RPG não estava limitada apenas a uma área geográfica específica.

Os resultados revelaram ainda uma gama diversificada de outras cidades de residência, cada uma contribuindo com uma pequena porcentagem da amostra. Cidades do estado de São

Paulo como Guarulhos, Botucatu, Rio Claro, Charqueada, Assis, Itatinga, Itápolis, Suzano, Bragança Paulista, Rosana, Itapetininga e Santa Bárbara do Oeste, de Minas Gerais como Uberlândia e João Nepomuceno, do Paraná como Curitiba, Paranavaí e Foz do Iguaçu entre outras como Coroatá, São Luís do Maranhão e o Rio de Janeiro, estavam representadas na pesquisa, cada uma com 5% ou menos dos participantes.

FIGURA 28- RESULTADO DA CIDADE DOS PARTICIPANTES

Cidades	Participantes (%)
Piracicaba- SP	36
São Paulo- SP	14
Botucatu- SP	5
Guarulhos- SP	5
Charqueada- SP	2,2
Assis- SP	2,2
Suzano- SP	2,2
Itapetininga- SP	2,2
Rio Claro- SP	2,2
Itápolis- SP	2,2
Bragança Paulista- SP	2,2
Santa Bárbara do Oeste- SP	2,2
Primavera- SP	2,2
Uberlândia- MG	2,2
São João Nepomuceno- MG	2,2
Rio de Janeiro- RJ	2,2
Coroatá- MA	2,2
São Luís- MA	2,2
Foz do Iguaçu- PR	2,2
Paranavaí- PR	2,2
Curitiba- PR	2,2

A questionário na figura 29 se referia se as sessões eram conduzidas online, presencialmente ou se abrangiam ambas as opções. Conforme indicado pelas respostas dos participantes, aproximadamente 47,8% das sessões de RPG foram realizadas online. Esta abordagem proporcionou uma conveniência notável, permitindo a conexão com jogadores de diversas partes do Brasil, proporcionando interações interculturais e ampliando o escopo das narrativas criadas.

Cerca de 19,6% das sessões ocorreram em ambientes presenciais. Estas ocasiões especiais envolviam encontros físicos em locais dedicados ao RPG, onde os jogadores podiam compartilhar uma experiência mais tangível e social. A presença física permitiu estarem nos

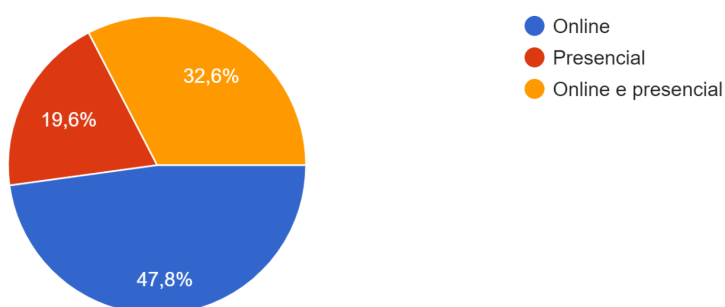
próprios patrimônios da cidade e a incorporação de materiais físicos como fichas, dados e cartas, ampliando ainda mais a imersão dos participantes.

O resultado dos entrevistados que relataram ter experimentado ambas as opções, combinando sessões online e presenciais foi de 32,6%. Esta combinação de formatos ofereceu uma amplitude de experiências, permitindo aos jogadores desfrutar da conveniência do ambiente online, enquanto ainda experimentavam a interação presencial quando possível. A transição entre essas modalidades proporcionou uma flexibilidade que enriqueceu significativamente a experiência do RPG.

Em suma, a razão da diversidade dos resultados reflete a natureza versátil do RPG como uma atividade de lazer, oferecendo aos jogadores uma ampla gama de opções para se envolverem com o patrimônio cultural de maneira imersiva e cativante.

FIGURA 29- RESULTADO DO FORMATO DAS SESSÕES DE RPG

Como foram realizadas as mesas que você já participou da Fundação Triunfo-RPG
46 respostas



No que tange à avaliação das repercussões emocionais suscitadas pelas aventuras, 73,9% dos jogadores sentiram alegria, esse sentimento pode estar ligado à sensação de descoberta, à satisfação de superar desafios e à imersão nas tramas criadas pelo RPG e pode ser vista como um indicador de que as experiências são positivas. Em seguida, 58,7% sentiram empatia, podendo surgir da conexão com os personagens, suas histórias e desafios, bem como das interações com outros jogadores. Esse sentimento pode tornar as narrativas mais significativas e envolver os participantes de maneira mais profunda com o cenário, principalmente porque esse é um dos princípios da FT-RPG, ensinar os jovens a terem mais empatia com o próximo. Aos que selecionaram esperança, representando 56,5% está

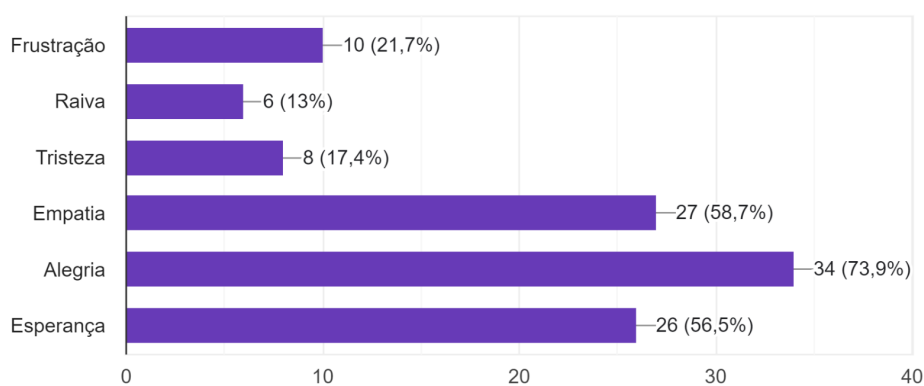
relacionada à resolução de conflitos, à superação de obstáculos e ao senso de que, dentro do cenário do jogo, é possível alcançar metas desafiadoras.

As emoções negativas, como frustração, raiva e tristeza também fazem parte da trama, elas surgem quando enfrentam desafios difíceis, dilemas morais ou obstáculos inesperados nas histórias. No entanto, é importante notar que essas emoções negativas também podem motivar os jogadores a buscar soluções, promover mudanças dentro da aventura e avançar na narrativa.

FIGURA 30- RESULTADO DAS EMOÇÕES

Após participar da(s) aventura(s), o que você sentiu?

46 respostas



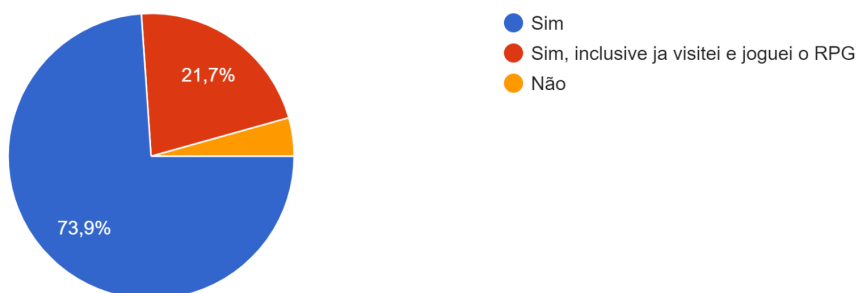
Nota-se na figura 31 que 73,9% dos respondentes expressou o desejo de visitar o local que conheceram por meio da aventura de RPG. Esse resultado indica um alto nível de interesse despertado pela FT- RPG em relação ao patrimônio cultural apresentado nas narrativas, o que os motivou a considerar a possibilidade de visitar pessoalmente esses locais.

Ainda mais significativo é o fato de que 22% das pessoas que expressaram essa intenção realmente concretizaram essa visita. Isso demonstra que a FT- RPG não apenas inspirou o interesse, mas também impulsionou essa ação. Os participantes que se aventuraram a visitar o patrimônio cultural vivenciaram uma experiência de turismo real, consolidando assim o papel transformador do RPG no turismo cultural.

FIGURA 31- RESULTADO DAQUELES QUE VISITARAM O PATRIMÔNIO CULTURAL

Voce visitaria o lugar que foi apresentado durante a aventura de RPG da Fundação Triunfo?
(Independente da condição financeira)

46 respostas



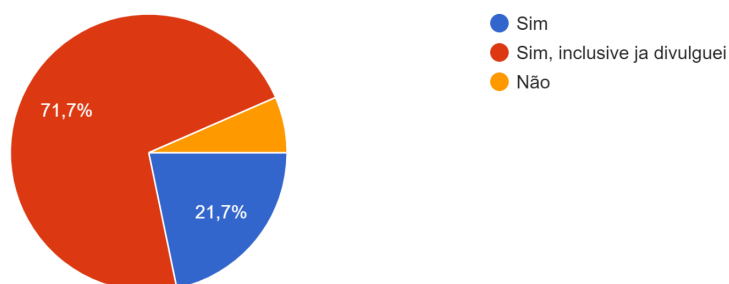
Na figura 32, apresenta a questão que diz respeito à disposição dos participantes em divulgar o RPG para outras pessoas. Os resultados revelaram um alto grau de recomendação em compartilhar essa experiência única.

Cerca de 71,7% dos entrevistados responderam que não apenas estavam dispostos a divulgar o RPG, mas também já o haviam feito. Os 21,7% dos entrevistados relataram que estavam dispostos a divulgar o RPG, indicando uma abertura para compartilhar sua experiência com outras pessoas. Essa disposição para recomendar e divulgar o FT-RPG pode ter implicações significativas para aproximação do turismo cultural e a expansão do público interessado em explorar o patrimônio cultural por meio dessa abordagem inovadora. Com o repasse desses conhecimentos, curiosidades e aprendizados é possível demonstrar como o jogo é replicável e escalável, gerando impactos multiplicadores.

FIGURA 32- RESULTADO DA DIVULGAÇÃO DA FT-RPG PARA OUTRAS PESSOAS

Você divulgaria o RPG da Fundação Triunfo para outras pessoas?

46 respostas



A coleta de dados por meio de entrevistas foi conduzida com o consentimento informado dos participantes. Antes de responderem os questionários, os participantes receberam informações detalhadas sobre os objetivos da pesquisa, os procedimentos da entrevista e o uso pretendido dos dados. Eles foram informados de que sua participação era voluntária e que tinham o direito de retirar seu consentimento a qualquer momento, sem penalização e que seria no formato anônimo.

Embora a pesquisa tenha buscado abordar com cuidado os objetivos propostos, é importante reconhecer que houve algumas limitações metodológicas que podem afetar a generalização e a abrangência dos resultados. Estas limitações incluem amostra menor do que o esperado: Inicialmente, a pesquisa planejou entrevistar 100 participantes ativos de atividades de RPG. A maioria das sessões de RPG foram realizadas em ambientes escolares, envolvendo alunos. Não foi possível obter acesso a todos os alunos para entrevistas individuais. Isso pode afetar a representatividade da amostra e limitar a extensão das conclusões.

Durante a entrevista com Tchelo Andrade, uma série de indagações foram realizadas, cujas perguntas estão documentadas no Apêndice 2 deste trabalho. A Carta de Livre Consentimento foi assinada por ele, formalizando assim sua participação neste processo de pesquisa. Através dessas respostas, é possível obter informações que contribuirão para a compreensão e análise deste estudo.

A primeira pergunta teve como objetivo explorar o processo inicial de planejamento dos projetos Fundação Triunfo. Esta questão buscava entender a metodologia utilizada a fim de entender como ele moldava as experiências oferecidas aos participantes. Em sua resposta a seguir:

“Primeira coisa é sonhar como essa ideia seria realizada. Dedico muito tempo a essa etapa de sonho. Depois penso no objetivo, o que quero levar para os participantes, penso no formato online ou presencial, penso na mídia que será usada RPG ou outro jogo recreativo e por fim nas pessoas que podem me ajudar nesse processo todo, no caso os voluntários.”
(Andrade, 2022)

Ele destacou várias etapas nesse processo, como enfatizar a importância de começar com um sonho, uma visão de como a ideia poderia se tornar realidade. Em seguida, se concentra na definição de seus objetivos, considerando o que deseja oferecer aos participantes e quais resultados espera alcançar e o público alvo. Além disso, nota-se a importância de pensar no formato que a atividade irá ocorrer e na forma de divulgação. Por fim, reconhece a

importância da colaboração com voluntários, identificando pessoas que podem ajudar a concretizar sua visão, envolvendo outros indivíduos em seu projeto.

A resposta à pergunta sobre quantos projetos foram realizados pela Fundação Triunfo revela a diversidade e a abrangência das atividades. Ele lista os seguintes projetos:

“Ao longo desses quase três anos de atividade foram realizados os seguintes projetos: - Oficina de Imersão Cultural (Online e presencial) - Rolê das Virtudes (gincana online) - O Sonhar como instrumento para a plenitude (palestra) - Livro de RPG (publicação digital e física) - Ocupa com RPG (evento) - Sala dos Enigmas (jogo recreativo) - Relíquias e Mistérios (romance) - Clube das Narrativas (clube de estudos de storytelling). Todos os projetos acima realizados com ajuda de voluntários, leis de incentivo e recursos próprios. Sempre pautado na educação patrimonial, no conhecimento histórico e nos princípios da Fundação Triunfo.” (Andrade, 2022)

Esses projetos, cada um com objetivo específico demonstra o compromisso em proporcionar experiências educacionais com foco em valores culturais e históricos. Com a ampla variedade, os jovens são livres para escolher as atividades que possuem mais afinidade ou ache interessante.

Houve uma dúvida se ele possuía uma equipe que auxiliasse na execução das atividades e como ele estabelece contatos para realizá-las. Em seguida, afirmou que tinha uma equipe e ainda detalhou que todos são voluntários. E sobre a realização das atividades, forneceu a seguinte resposta:

“Isso depende de onde ela será realizada. Em geral, busco sempre estar alinhado com a secretária de cultura da minha cidade.” (Andrade, 2022)

É notório a importância da colaboração com as autoridades locais, demonstrando seu compromisso em buscar apoio local e integrado à comunidade. Posteriormente foi indagado sobre o planejamento para 2023, se ainda daria continuidade do foco em patrimônios dentro das aventuras de RPG e se pretendia expandir para outras cidades. Explanou respectivamente:

“Continuar expandido o projeto, trazendo mais voluntários, manter regular as atividades e manter sustentável o projeto.” (Andrade, 2022)

“O jogo da Fundação Triunfo aposta nos cenários brasileiros, na cultura popular e nos patrimônios culturais como plano de fundo em suas histórias.” (Andrade, 2022)

“Sim, conforme o projeto for se expandindo através de novos recursos.”(Andrade, 2022)

Dado os fatos de que essa entrevista foi produzida em 2022, esse ano de 2023, em julho, foi realizada uma mentoria com um grupo de professoras que saíram de Piracicaba para Altamira, no Pará, pelo projeto Amazônia para levar a Fundação Triunfo-RPG. Também estiveram presentes no evento Diversão Offline (DOFF) em junho junto com a editora Craftando na capital de São Paulo, com atuação de inúmeros artistas e autores de RPG. Sustentando a proposta de que teria uma expansão. Para finalizar a entrevista, ele foi instigado a uma reflexão para relatar a visão dos participantes quando os mesmos conhecem o patrimônio a partir da Fundação Triunfo-RPG. Em sua declaração:

“Ela se expande. É notável um misto de curiosidade com gratidão. O que impulsiona esses participantes a terem um pouco mais de carinho com sua própria história. Muitos até se questionam o porquê de não ter descoberto tais informações antes.” (Andrade, 2022)

Apesar da atratividade do projeto, a FT precisa enfrentar alguns desafios, por se tratar de um trabalho voluntário sendo realizado pelo criador e sua comunidade, faltam recursos necessários para manter o projeto funcionando diariamente. As atividades são realizadas através de editais para instituições públicas que buscam promover a cultura e o bem estar social. O valor dessa instituição é frequentemente apontado pela comunidade, que se reúne com frequência pessoalmente e online, buscando fortalecer os laços afetivos e amizades formados através do jogo de RPG.

Tchelo Andrade não cita diretamente a relação da Fundação Triunfo- RPG a um fomento direto com o Turismo Cultural, porém percebeu que os participantes demonstraram interesse em descobrir a história do seu local.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dessa pesquisa, foi explorado o potencial da ferramenta RPG de mesa, em específico, o sistema Fundação Triunfo-RPG na ativação do Turismo Cultural, partindo da análise do impacto provocado pelo jogo nos patrimônios culturais na cidade de Piracicaba-SP. O trabalho procurou compreender e concluir essa alegação feita pelo potencial da ferramenta por meio do entendimento de como o jogo se comporta e a reação que causa nos participantes.

É importante ressaltar as especificidades dessa pesquisa, a abordagem qualitativa e o tamanho da amostra, embora relevante para obtermos os resultados e conclusões, pode não

abranjer totalmente a diversidade de perspectivas, sendo recomendado que estudos futuros explorem aspectos quantitativos e ampliem o escopo para abranjer um público mais diversificado. Percebeu-se uma ausência de literatura específica que tratasse diretamente a relação entre RPG e Turismo Cultural, no entanto, essas limitações evidenciam a singularidade e o ineditismo deste trabalho, que preencheu uma lacuna no conhecimento existente ao explorar essa nova modalidade.

Os resultados destacaram a relevância do jogo como instrumento para aproximar os jovens dos patrimônios culturais. Foi verificado que as experiências que a FT-RPG proporciona instiga o interesse dos participantes pelos patrimônios locais. Destes participantes, 73,9% demonstraram vontade em visitar o patrimônio e os outros 21,7% já haviam visitado o local. Isso se dá pelo resultado do autor do jogo, que foca nas aventuras de RPG, os cenários brasileiros, a cultura popular e os patrimônios culturais como plano de fundo das histórias.

Assim, tendo potencial para uma relação com o Turismo de *Staycation*, ou seja, a prática de explorar e apreciar os atrativos culturais, históricos e naturais em sua própria região. Uma breve declaração sobre a pesquisa Turismo de evento em São Borja- RS no período da pandemia do COVID-19, cita que ainda não se constitui como um campo de estudos acadêmicos consolidados, sendo poucas as pesquisas que avaliam o impacto econômico deste setor (Carvalho, 2020). Nesse contexto, o jogo da FT-RPG se aponta como uma ferramenta para ocasionar a população local a redescobrir e valorizar o patrimônio cultural e histórico que muitas vezes se ofusca pela paisagem rotineira urbana. Reforçando a ideia conduzida por Oliveira e Rocha (2020) de que o jogo, proposto pelo Tchelo Andrade, valoriza a identidade dos participantes atribuindo valores históricos, hábitos e habilidades interpessoais.

Além disso, a iniciativa de Tchelo Andrade em ampliar o projeto, surgiu diretamente da realidade econômica e social do público alvo. Os participantes, sobretudo jovens de regiões periféricas - que desconhecem os bens culturais em seu entorno - não possuem acesso à internet. Sendo assim, envolveu mais pessoas que voluntariamente realizaram oficinas de RPG nas escolas rurais e periféricas da cidade de Piracicaba-SP. Tais ações fomentaram um desenvolvimento orgânico e uma expansão contínua do impacto do jogo na ativação do Turismo Cultural. Conseqüentemente, os dados relatam que 71,7% dos entrevistados disseram já ter divulgado o RPG da FT para outras pessoas, indicando a capacidade do jogo em atrair um público diversificado de diferentes localidades.

A dinamicidade pertinente do jogo, evidenciada em termos de planejamento que se adapta à singularidade do patrimônio local de cada participante, sugere uma abordagem replicável em diversos contextos. Este estudo propõe que o desempenho do RPG da Fundação Triunfo, ao integrar e valorizar o patrimônio cultural local, pode ser implementada em qualquer lugar, servindo como um catalisador para ativar o turismo cultural em outras cidades. Confirmando a hipótese desse trabalho de que a Fundação Triunfo-RPG é um jogo que potencializa o Turismo Cultural.

Concluindo a análise, a pesquisa ressalta a importância do RPG da Fundação Triunfo como uma ferramenta inovadora para ativar o Turismo Cultural, alcançando também uma relação com o Turismo Staycation. É notório o potencial para conectar jovens com seus vínculos culturais e históricos, bem como redescobrir os bens despercebidos de sua própria região, tornando este estudo um incentivo a um maior reconhecimento e exploração do uso do jogo como um instrumento para uma nova modalidade do Turismo.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Sergio. A violência na sociedade brasileira: juventude e delinquência como problemas sociais: **Revista Brasileira de Adolescência e Conflitualidade**, São Paulo, v. 2, n.2 , 2010. Disponível em: https://biblio.fflch.usp.br/Adorno_S_1501340_AViolenciaNaSociedadeBrasileira.pdf. Acesso em: 14 fev. 2023
- ANDRADE, Tchelo. **Fundação Triunfo**: um jogo narrativo de esperança e aventura. Piracicaba: Autor, 2019. Disponível em: <https://fundacaotriunfo.wixsite.com/meusite>. Acesso em: 10 fev. 2023.
- ANDRADE, Tchelo. Tchelo Andrade fala sobre a Fundação Triunfo. [Entrevista cedida ao] Podcast Guilda dos Exploradores. Guilda dos Exploradores, 21 maio 2021. **Podcast**. Disponível em: <https://podcasts.google.com/feed/aHR0cHM6Ly9hbmNob3luZm0vcy81YzZmWmNzJkOC9wb2RjYXN0L3Jzcw/episode/aHR0cHM6Ly9ndWlsZGFkb3NleHBsb3JhZG9yZXMuY29tLmJyLz9wPTEzMDg?ep=14>. Acesso em: 10 fev. 2023.
- ANESE, Vivian; COSTA, Carlos; COELHO, Elenise Abreu. Impacto social das ações de uma organização sem fins lucrativos. **Revista Pensamento Contemporâneo em Administração**, v. 12, n. 1, p. 61-75, 2018.
- BERNARDES, Elizabeth Lannes. Jogos e brincadeiras, ontem e hoje. **Cadernos de História da Educação**. Uberlândia, v. 4, p.1-10, 2005. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/che/article/view/384>. Acesso em: 14 fev. 2023.
- BICALHO, Davi. Quem é Cellbit? Conheça um dos principais streamers do Brasil na Twitch. **TechTudo**, 2022. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/03/quem-e-cellbit-conheca-um-dos-principais-streamers-do-brasil-na-twitch-esports.ghtml>. Acesso em: 27 fev. 2023.
- CABALERO, Sueli *et al.* **RPG by Moodle**. Salvador: UNEB, 2011. Disponível em: <https://sociedadeemrede.net.br/images/publicacoes/livro-rpg-by-moodle.pdf>. Acesso em: 14 fev. 2023
- CARMO, Julianna. Seus NPCs nunca mais serão os mesmos. **Torre do Dragão**, 2021. Disponível em: <https://www.torredodragao.com.br/post/seus-npcs-nunca-mais-ser%C3%A3o-os-mesmos#:~:text=Traduzindo%20temos%20Personagem%20N%C3%A3o%2DJogador,devem%20encontrar%20dezenas%20de%20NPCs>. Acesso em: 07 nov. 2023.
- CARVALHO, Mateus de Souza. **Turismo de eventos esportivos em tempo de pandemia na cidade de São Borja/RS**. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Gestão de Turismo) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha, Campus de São Borja, São Borja.
- COSTA, Fernando Nogueira. Status quo e status social. **Jornal GGN**, 2022. Disponível em: <https://jornalgggn.com.br/politica/status-quo-e-status-social/>. Acesso em: 18 set. 2023.

COSTA, Priscila dos Anjos *et al.* Construção de jogos educacionais Role Playing Game (RPG) digital para o ensino – aprendizagem de convivência entre sujeitos com religião, diversidade e valores culturais diversos: aprendendo a conviver com as diferenças. *In: ENCONTRO DE TURISMO DE BASE COMUNITÁRIA E ECONOMIA SOLIDÁRIA*, 9., 2019, Salvador. **Anais...** Salvador: ETBCES, 2019.

CRISTOVÃO, Cristiane. Fundação Triunfo: um RPG de mesa que ressalta a amizade, encoraja momentos e inspira as pessoas. *In: Blog Lançando Dados*. Recife, 2021. Disponível em:

<https://www.lancandodados.com/post/funda%C3%A7%C3%A3o-triunfo-um-rpg-de-mesa-que-ressalta-a-amizade-encoraja-momentos-e-inspira-as-pessoas>. Acesso em: 11 fev. 2023.

DICIONÁRIO do RPG: Personagem do Jogador (PJ). **Nuckturp**, 2023. Disponível em: <https://nuckturp.com.br/dicionario/personagem-do-jogador-pj/>. Acesso em: 13 fev. 2023.

DOLABELLA, Ana Lucia Lima Barros. **A institucionalização da avaliação de impactos sociais e o processo de tomada de decisão de projetos hidrelétricos no Brasil**. 2011. 119 f., il. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) - Universidade de Brasília, Brasília, 2011. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/9276>. Acesso em: 21 fev. 2023.

DOTTO, Bruna Camila. **O uso de jogos de rpg na gestão de conflitos socioambientais e proteção do geopatrimônio hídrico no município de Itaara/RS**. 2016. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Centro de Ciências Naturais e Exatas, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2016.

FESTA das nações. **Projeto São Paulo City**, c2017. Disponível em: <https://spcity.com.br/festa-das-nacoes-de-piracicaba/>. Acesso em: 17 fev. 2023.

FIEL, Greison. Animais mitológicos: qual a diferença entre um dragão e um Wyvern. **Pets mundo animal**. Armação de Búzios, c2022. Disponível em: <https://petsmundoanimal.com/qual-a-diferenca-entre-um-dragao-e-um-wyvern/>. Acesso em: 23 fev. 2023.

FIRN. Tabletop Roleplaying apartamento Lay com RPG colorido e jogo corta, folha de caracteres, livro de regras e baú de tesouro na mesa de madeira. **iStock**. Getty Images, 2019. Disponível em: <https://www.istockphoto.com/br/foto/tabletop-roleplaying-apartamento-lay-com-rpg-colorido-e-jogo-corta-folha-de-gm1181398275-331332321>. Acesso em: 14 fev. 2023.

GALHARDO, Manuella. Elevador turístico alto do mirante. **Cultura de Piracicaba**. Piracicaba [s.d.]. Disponível em: http://semac.piracicaba.sp.gov.br/ponto_turistico/alto-do-mirante-elevador-turistico/. Acesso em: 12 maio 2023.

GERÔNIMO, Fábio. Museu Histórico e Pedagógico Prudente de Moraes. **Cultura de Piracicaba**. Piracicaba [s.d.]. Disponível em: http://semac.piracicaba.sp.gov.br/ponto_turistico/museu-historico-e-pedagogico-prudente-de-moraes/. Acesso em: 18 set. 2023.

GRANDO, Anita; TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach. O uso de jogos educacionais do tipo RPG na educação. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 6, n. 1, 2008. DOI: 10.22456/1679-1916.14403. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14403>. Acesso em: 02 nov. 2023.

GUIA prático Dragon Dreaming: uma introdução sobre como tornar seus sonhos em realidade através do amor em ação. [S.l.: s.n.], 2014.

HIGUCHI, Kazuko Kojima. RPG: o resgate da história e do narrador. *In*: CITELLI, Adilson (coord.). **Outras linguagens na escola**. São Paulo: Cortez, 2000.

HIRATA, Sara Ruiz ; SETE, Patrícia Karina; QUEIROZ, Odaléia Telles Marques Marcondes. O parque da ESALQ como espaço público multifuncional e de lazer em Piracicaba, SP. **Revista Turismo em Análise**, v. 24, n. 3, p. 627-653, 2013. DOI: 10.11606/issn.1984-4867.v24i3p627-653. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rta/article/view/79790>. Acesso em: 12 jun. 2023.

MENDES, António Rosa. **O que é patrimônio cultural**. Olhão: Gente Singular, 2012.

OLIVEIRA, Arthur Barbosa. ROCHA, José Damião Trindade. Reflexões acerca do roleplaying game (RPG) na educação: potencialidade cognitiva. **Revista Multidebates**, Palmas, v.4, n.2, 2020.

PARQUE Histórico Quilombo Corumbataí. **Da Janela**, 2019. Disponível em: <https://dajanela.com.br/locations/parque-historico-quilombo-corumbatai/>. Acesso em: 14 fev. 2023.

PEREIRA, Carlos Eduardo Klimick. **Construção de personagem & aquisição de linguagem**: o desafio do RPG no INES. 2003. 225f. Dissertação (Mestrado em Artes e Design) - Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.

PINTO, Mirian Magdala *et al.* Como escolher a melhor metodologia para avaliar o impacto social da sua iniciativa? **Revista Tecnologia e Saúde**, v. 15, n. 35, p. 132-152, 2019.

PIRACICABA. Secretaria da Ação Cultural. **Cultura de Piracicaba**: Engenho Central. Piracicaba: SEMAC, [s.d.]. Disponível em: http://semac.piracicaba.sp.gov.br/ponto_turistico/parque-do-engenho-central-barao-de-rezend e/. Acesso em: 18 set. 2023.

RIBEIRO, Sergio Henrique Vilela. **Museologia, RPG e LARP**: mediações culturais em meio às sociedades. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Museologia) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017.

ROTANI JUNIOR, Edson. Dr. Preto em Piracicaba. **A Foto e a História**: Piracicaba antiga, 2013. Disponível em: <http://fotoehistoria.blogspot.com/2013/05/dr-preto-em-piracicaba.html>. acesso em: 08 jan. 2023.

SILVA, Rodrigo da *et al.* RPG-XEditor: um editor de jogos no estilo RPG baseado em XML. *In: BRAZILIAN SYMPOSIUM ON COMPUTER GAMES AND DIGITAL ENTERTAINMENT*, 7., 2008, Belo Horizonte. **Proceedings [...]**. Belo Horizonte: SBGAMES, 2008. Disponível em: <https://www.sbgames.org/papers/sbgames08/Proceedings-SBGames-Posters-2008-Final-CD.pdf#page=87>. Acesso em: 15 fev. 2023.

SOARES, Inês Virginia Prado. **Direito ao patrimônio cultural brasileiro**. Belo Horizonte: Fórum, 2009.

TELLES, Marcelo. **Rede RPG**, 2011. Steampunk: Imaginação a Vapor. Disponível em: <https://www.rederpg.com.br/2011/03/08/steampunk-imaginacao-a-vapor/> Acesso em: 07 nov. 2023.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (Roleplaying Game) na educação escolar**. 2008. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) - Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista, Araraquara, 2008.

WALLER, Gerhard. Escola Superior de Agricultura Luiz de Queiroz. **ESALQ**. Piracicaba, *[s.d.]*. Disponível em: <https://en.esalq.usp.br/>. Acesso em: 21 fev. 2023.

ZAMBOMAN, Marcelo JK. Criando personagens de RPG com background. **Universo RPG**, 2020. Disponível em: <https://universorpg.com/bau-do-mestre/dicas/criando-personagens-de-rpg-com-background>. Acesso em: 07 fev. 2023.

APÊNDICE A – Questionário de Entrevista para os participantes da Fundação Triunfo-RPG

Qual a sua idade? *

- 12 a 17
- 18 a 23
- 24 a 29
- 30 ou mais

Qual o seu nível de escolaridade? *

- Ensino fundamental completo
- Ensino médio incompleto
- Ensino médio completo
- Ensino superior incompleto
- Ensino superior completo
- Pós mestrado/doutorado completo/incompleto

Em que cidade voce mora? (Escreva seguindo o exemplo: Itatinga - SP) *

Sua resposta _____

Voce participou de quantas mesas de RPG da Fundação Triunfo? *

- 1
- 2 a 3
- 4 a 7
- 8 a 10
- 10 ou mais

Como foram realizadas as mesas que você já participou da Fundação Triunfo-
RPG *

- Online
- Presencial
- Online e presencial

Se voce apenas participou apenas de forma online, gostaria de participar de forma
presencial também?

- Sim
- Não

Após participar da(s) aventura(s), o que você sentiu? *

- Frustração
- Raiva
- Tristeza
- Empatia
- Alegria
- Esperança

Voce visitaria o lugar que foi apresentado durante a aventura de RPG da Fundação Triunfo? (Independente da condição financeira) *

- Sim
- Sim, inclusive ja visitei e joguei o RPG
- Não

Você divulgaria o RPG da Fundação Triunfo para outras pessoas? *

- Sim
- Sim, inclusive ja divulguei
- Não

APÊNDICE B – Questionário de entrevista para o criador da Fundação Triunfo-RPG

De que forma você inicia o planejamento dos projetos da iniciativa? *

Sua resposta

Quantos projetos você já executou? *

Sua resposta

Você tem uma equipe que executa as atividades com você?

Sua resposta

Com quem você entra em contato para realizar as atividades da iniciativa?

Sua resposta

Quais os planos para a iniciativa Fundação Triunfo em 2023?

Sua resposta

Você pretende continuar incluindo os patrimônios dentro das aventuras de RPG?

Sua resposta _____

Você pretende expandir essas atividades em outras cidades?

Sua resposta _____

Como você percebe a visão do participante quando o mesmo conhece o patrimônio a partir da Fundação Triunfo-RPG?

Sua resposta _____