



RPGeek: inovação, tecnologia e representatividade

Luciana Matoso da Vida, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa,
Campus São Borja

Maria Gabriella Souza Azambuja, discente de graduação, Universidade Federal do
Pampa, Campus São Borja

João Gabriel Diniz, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa,
Campus São Borja

Jean Toni Correia Segobia, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa,
Campus São Borja

Isabela Cabrini Chambô, discente de graduação, Universidade Federal do Pampa,
Campus São Borja

Elisa Lübeck, docente, Universidade Federal do Pampa, Campus São Borja

e-mail primeiro autor- lucianavida.aluno@unipampa.edu.br

O curso de Relações Públicas da Universidade Federal do Pampa - campus São Borja, através do componente curricular de Gestão de Eventos e Cerimonial e Protocolo, promoveu um evento online denominado “RPGeek: inovação, tecnologia e representatividade”, realizado no dia 17 de setembro de 2021, de forma online e gratuita no YouTube. A inspiração do nome “RPGeek” está associada ao RPG, expressão em inglês “Role Playing Game”, que é um estilo de jogo em que se interpretam personagens, criam narrativas, histórias e um enredo; RP também está associado ao Curso de Relações Públicas; e Geek que é o universo da cultura pop, da tecnologia e dos jogos. Nesse sentido, a junção dessas nomenclaturas formaram além do nome, a personalidade do evento, que buscou abordar o universo geek por meio da inovação, da tecnologia e da representatividade. Dessa forma, o RPGeek foi um evento dinâmico e interativo para um público específico que se identificava com o universo geek. Inicialmente foi criada uma página no instagram (@eventorpggeek) em que foram publicados conteúdos diversos a respeito da temática, bem como informações importantes sobre o evento. Essa estratégia fez parte do pré-evento como forma de divulgação e consolidação do público. Além da inovação, buscou-se um evento tecnológico, tendo em vista que já se tratava de um evento online, a equipe organizadora promoveu um campeonato de Free Fire (jogo online) para aprofundar ainda mais na ideia do evento e promover algo sustentado pela tecnologia criando o desafio de utilizar plataformas específicas. Mas o evento como um todo foi baseado na representatividade feminina. Por isso, desde o pré-evento através dos conteúdos na página do instagram essa fundamentação foi muito presente, todas as temáticas abordadas tiveram foco em personagens femininas dentro dos jogos, das séries, dos filmes e da tecnologia, além de que todas as apresentações eram realizadas por uma persona denominada “Gabizinha”. A “Gabizinha” é uma adolescente de 16 anos, apaixonada por videogame, histórias em quadrinhos e filmes de fantasia, que representa o perfil de um telespectador do RPGeek, encorajando principalmente as mulheres, que assim como a Persona também estavam imersas ao mundo nerd. Ainda no pré-evento, foi construído um PressKit (convite do evento) com brindes característicos do RPGeek para serem enviados às convidadas. Dessa forma, no transevento ocorreu um bate-papo com duas convidadas: Cinthia Saty que é ilustradora, quadrinista e artista de desenvolvimento social para animação e a Gaúcha Gamer (Carla), que é streamer -profissional que faz lives de conteúdos audiovisuais através de ferramentas de transmissão ao vivo-, narradora de jogos online e jogadora profissional de Free Fire. Elas participaram de uma conversa mediada com perguntas sobre suas experiências dentro desse universo, bem como suas dificuldades enquanto mulheres nesse meio. Uma troca de conhecimento que proporcionou compreensão e reflexão sobre o que é ser mulher em um cenário por

vezes preconceituoso e machista. Após o bate-papo, ocorreu o campeonato de Free Fire, que foi exclusivamente feminino e ainda premiou em dinheiro as classificadas em 1º, 2º e 3º lugares. O evento, assim como o campeonato, foi aberto a todos os campi da Unipampa. Para as inscrições, foi aberto um formulário e divulgado o regulamento do jogo. Após o campeonato feminino, foram divulgadas as vencedoras e realizado um sorteio de um Kit com brindes do evento. O RPGeek contou com patrocinadores que contribuíram com valor em dinheiro e com materiais. As partidas eliminatórias do campeonato e o evento ocorreram no canal oficial do evento que foi criado no YouTube. No pós-evento, percebeu-se que a página no instagram obteve 194 seguidores sendo 72,5% mulheres. No canal do Youtube tiveram 66 inscritos, 2 lives gravadas do evento e 963 visualizações. Tiveram 47 inscritas no campeonato sendo elas discentes dos 10 campi da Unipampa, 20 finalistas e 3 campeãs. Com o valor arrecadado com patrocínio também foi possível realizar uma ação social idealizada pela equipe organizadora: doar 20 exemplares de HQs (histórias em quadrinhos) para a Casa de Acolhida de São Borja. O evento também disponibilizou atestado de horas para todas as participantes do campeonato, bem como para os participantes do evento, totalizando mais de 100 participantes. Dessa forma, o RPGeek foi um evento inovador dentro do Curso de Relações Públicas que reuniu de forma online o público feminino da Universidade e foi resultado de um desafio proposto dentro do componente de Gestão de Eventos. Durante a realização do evento foi possível perceber a importância do planejamento e organização de um evento, além das dificuldades e facilidades da realização de um evento online. Outra questão presente durante o planejamento e realização foi o cuidado com a acessibilidade, com a descrição de todos os conteúdos publicados, vídeos legendados, intérprete de libras e autodescrição. Sendo assim, o RPGeek foi uma oportunidade de relacionamento entre os públicos da Unipampa e contou com uma excelente participação e avaliação dos mesmos.

Agradecimentos: Unipampa

Palavras-chave: Eventos on-line; Mundo Geek; Relações Públicas.