

Uma análise da história dos RPGs (*RolePlaying Games*) de mesa brasileiros

Cláudio Baixo Peixoto Filho

Escola de Artes, Comunicação e Hospitalidade
Universidade do Vale do Itajaí
Balneário Camboriú, Brasil
claudio-tj@hotmail.com

Rafael Marques de Albuquerque

Escola de Artes, Comunicação e Hospitalidade
Universidade do Vale do Itajaí
Balneário Camboriú, Brasil
albuquerque@univali.br

Resumo— RPGs (*RolePlaying Games*) de mesa são jogos analógicos que envolvem interpretação de papéis e sistemas de regras, geralmente mediados por dados. Apesar da forte presença de RPGs importados no Brasil, desde 1991 o mercado nacional conta com publicações próprias. O presente artigo selecionou e analisou 18 jogos nacionais, de forma a propor reflexões para uma compreensão histórica dos RPGs brasileiros, além de traçar um panorama que explicita os tipos de jogos produzidos no país. Os resultados apontam para uma ênfase nas temáticas de fantasia medieval; uma grande presença de jogos para iniciantes que visam constituir um público consumidor; além de apontar um período de auge das publicações nacionais entre o final da década de 90 e o início dos anos 2000. Reflexões e hipóteses são feitas sobre o passado, presente e futuro dos RPGs brasileiros.

Palavras-chave - RPG de mesa; mercado editorial; *RolePlaying Games*, RPG brasileiro

Abstract— Tabletop RPGs (*RolePlaying Games*) are pen-and-paper games which involve role-play from players and complex rule systems, usually employing dice. Despite the strong presence of imported RPG in Brazil, since 1991 the national market had its own publications. The current paper selected 18 Brazilian games, aiming for reflections regarding a historical understanding of Brazilian RPGs, as well as a description of the kind of games made in Brazil. The results point towards a strong presence of the fantasy theme, the strong presence of RPGs for beginners, and reveals the years when more Brazilian games were published, from the end of the 1990's to the early 2000's. Reflections and hypothesis are made regarding the past, present and future of Brazilian tabletop RPGs.

Keywords - Tabletop RPG, publishing industry, *RolePlaying Games*, Brazilian RPG

I. INTRODUÇÃO

Muitas pessoas associam o termo RPG (*RolePlaying Games*) a jogos digitais. No entanto, sua origem foi como jogo analógico, e atualmente utiliza-se o termo "RPG de mesa" para especificar a versão analógica - e mais antiga - desses jogos. O RPG é um gênero de jogo onde os jogadores assumem o papel de personagens criados por eles mesmos dentro de uma narrativa colaborativa.

Este artigo faz uma revisão não sistemática dos jogos de RPG de mesa brasileiros, analisando-as como sistemas de jogo e também como produtos editoriais. Nosso objetivo é traçar um panorama histórico, de forma que jogadores e profissionais da indústria dos jogos possam

ter uma visão mais clara sobre o que foi produzido no Brasil, situando-se historicamente.

II. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O jogo *Dungeon and Dragons*, escrito por Gary Gygax e Dave Arneson e publicado pela *Wizards of the Coast* em 1974, é considerado o primeiro *RolePlaying Game* ou jogo de interpretações de personagens, comumente abreviado como RPG. Desde então acadêmicos dedicaram alguma atenção a eles. Por exemplo, já foram elogiados por sua capacidade de promover as relações amigáveis entre os jogadores, além de estimular a imaginação, leitura, lógica e resolução de problemas dos jogadores [1].

Jogos de RPG estrangeiros foram e continuam sendo muito populares entre jogadores brasileiros - sejam eles traduzidos e publicados por editoras brasileiras ou importados em sua versão original. O início da prática do RPG no Brasil nos anos 80 foi apelidada de geração xerox, devido ao fato de que os jogadores jogavam com fotocópias de livros em inglês trazidos por pessoas físicas para o Brasil. Porém, além dessa história do consumo de RPGs importados, há também um número de iniciativas nacionais, criadas por brasileiros.

O mercado nacional de RPGs deu-se início no ano de 1991, onde foi lançado o primeiro RPG criado por brasileiros: Tagmar [2]. Atualmente o mais famoso jogo brasileiro é o Defensores de Tóquio, criado por Marcelo Cassaro, Marlon Teske e Gustavo Brauner, e publicado inicialmente em 1995 [3]. O jogo é mais conhecido pela abreviação de sua terceira edição: 3D&T. No Brasil e no exterior existe uma literatura sobre RPGs de mesa, normalmente voltadas para seu uso como ferramenta educacional. Exemplos disso são os estudos de Fernandes e Romero [4] na área de ensino de literatura e alfabetização, ou o estudo de Amaral e Bastos [5] no ensino de ciências. Outros estudos fazem uma defesa do RPG de mesa como ferramenta pedagógica [6] ou avaliam as perspectivas teóricas envolvidas na discussão [7]. Uma compilação do primeiro simpósio dedicado inteiramente ao RPG e educação foi publicado por Zanini [8]. É raro, no entanto, pesquisas envolvendo RPG de mesa que discutam aspectos puramente ludológicos, ou seja, de seu aspecto lúdico como sistema de regras interativas, ou como um nicho do mercado editorial, como o presente artigo.

III. MATERIAIS E MÉTODOS

Essa pesquisa pode ser considerada uma revisão assistemática, também chamada de revisão narrativa, ou ainda, revisão conceitual [9]. Tais revisões não possuem critérios sistemáticos de busca, mas criam uma interpretação da literatura existente de acordo com a interpretação e análise crítica dos autores.

A busca não sistemática pelas publicações brasileiras de RPG foi baseada em listagens de jogos nacionais disponíveis online, que os autores compararam e agruparam de forma a gerar uma lista de jogos. Embora essa busca não seja sistemática, acreditamos que esse método acabou por mostrar os muitos dos jogos mais conhecidos no cenário brasileiro. Posteriormente, buscou-se acesso aos RPGs da lista, tanto na forma do acervo dos autores e colegas quanto nos sites oficiais dos jogos. Ao final, 18 títulos foram considerados nessa análise. Obviamente, esses títulos não correspondem a totalidade das publicações brasileiras, que incluiria também os suplementos, aventuras prontas e até conteúdos disponíveis em revistas como a *Dragão Brasil*. Há ainda publicações que não se encaixam nas categorias acima, como por exemplo a compilação de dicas para mestres compilada em um livreto por Marcelo Cassaro [10] e que de certa forma ajudam a compor o mercado editorial. Porém, acreditamos que essa seleção seja representativa o suficiente para contribuir na construção de conhecimento sobre esse mercado editorial. Outras buscas, sistemáticas ou não, podem contribuir com esse conhecimento, complementando com detalhes que possam ter passado despercebidos da presente busca.

Os títulos analisados, por ordem de publicação, foram *Arkanum* [11], *Monstros* [12], *3D&T (Defensores de Tóquio 3E)* [3], *Holy Avenger RPG* [13], *Descobrimiento do Brasil* [14], *Tormenta* [15], *Utopia* [16], *Anime RPG* [17], *Opera RPG* [18], *Invasão* [19], *Clavius* [20], *RPGQuest* [21], *Nexus D6* [22], *Mighty Blade* [23], *OldDragon* [24], *Ohmtar* [25], *United Earth Defense* [26] e *Tagmar (3.0)* [2].

Os itens analisados em cada publicação foram avaliados sob vários critérios. Alguns deles são dados catalográficos, como editora, ano e local de publicação, autor e número de páginas. Outros precisaram de uma análise mais profunda, para entender que tipo de material é oferecido na publicação e a que tipo de público-alvo ele provavelmente é endereçado. Esse tipo de conclusão exigiu um trabalho de inferência dos autores, e não necessariamente reproduz os objetivos mercadológicos originais dos autores.

IV. RESULTADOS

A. Sistemas nacionais e importados

Um dos primeiros critérios de análise foram os sistemas de jogo das publicações. A maioria dos títulos analisados procurou fazer sistemas próprios e originais, totalizando 12 títulos que se enquadram nessa descrição. Destes, a maioria optou por fazer sistemas viáveis e

simples para o público iniciante do gênero RPG. Aqueles que não usam sistemas próprios são aqueles que usam sistemas relativamente famosos, como o sistema *Daemon*, ou sistemas importados, como é o caso do *D20* e *Gurps*. Embora a maioria dos jogos analisados tenham proposto sistemas originais, uma minoria deles optou por utilizar sistemas importados. Muitas publicações no Brasil, incluindo as publicações *Ohmtar* e *Holy Avenger* analisadas nessa pesquisa, utilizaram-se da liberação chamada *Open Game License* (OGL) do sistema *D20* para propor cenários de jogo compatíveis com sistemas de regras mais conhecidos entre jogadores.

B. Ano de publicação

Com a análise dos anos de publicação pôde-se perceber o auge dos lançamentos, e o declínio. Apesar da amostra da pesquisa ser relativamente restrita se comparada com todo o cenário de publicação de produtos nacionais, acreditamos que os resultados são coerentes com outros indícios sobre o mercado. Durante os anos de 2000 à 2010 temos o momento de maior número de lançamentos de títulos nacionais, com um total de 9 lançamentos entre os 18 títulos analisados. Seguido pela década de 90 com 6 lançamentos e por fim os anos após 2011 com 3 lançamentos. Poucos títulos da década atual constam em nossa amostra. Sabemos, no entanto, que com o crescimento de publicações independente, de pequena tiragem e por vezes através de financiamento coletivo, talvez o número real seja diferente do número acima. Talvez o que esteja ocorrendo seja o lançamento de mais produtos de autoria nacional, porém com menor tiragem e impacto no mercado.

C. Tamanho das publicações

Existe grande variação no número de páginas das publicações da amostra. Títulos que possuem somente o sistema, ou cenários simplificados, tendem a ser mais curtos, por volta de 50 até 100 páginas, como é o caso de *United Earth Defence*, que possui somente 31 páginas. Por outro lado, obras mais complexas, incluindo cenários grandes e complexos podem ultrapassar 300 páginas, como é o caso de *Ohmtar*, que é um cenário e complemento do jogo *Dungeon and Dragons* que possui um total de 311 páginas.

Observando os dados, podemos notar que os produtos nacionais da amostra parecem concentrar um grande número de publicações relativamente curtas, pois a grande maioria possui menos de 200 páginas. Pode-se imaginar que esta característica esteja associada com um mercado relativamente pequeno, e marcado por produtos voltados para um público iniciante.

D. Público-Alvo

Apesar de os autores não possuírem acesso às intenções dos autores e editores das obras analisadas, observado os títulos da amostra, parece que um grande número de títulos é voltado a jogadores iniciantes. Percebe-se iniciativas de criação de mecânicas e requisitos simplificados, mais amigáveis a novos jogadores que

estão entrando para o mundo do RPG. Um exemplo é o *Nexus D6* e o *Defensores de Tóquio 3E* (3D&T). Outras iniciativas também parecem visar jogadores mais *old school*, como *Old Dragon*, pais e professores procurando material educativo, como o *Descobrimento do Brasil*, ou nichos de interesse, como o *Anime RPG*.

E. Cenários e temáticas

Alguns sistemas de RPG são feitos de modo mais genérico, adaptáveis a diversos tipos de cenário, como o jogo importado GURPS (*Generic and Universal Role Playing System*). Em nossa amostra, *Clavius* é um exemplo desse tipo de sistema, em que é disponibilizado um sistema genérico com regras, classes e habilidades, mas abrangendo o máximo possível de temáticas.

As combinações possíveis entre cenários e sistemas de RPG são variadas, de forma a tornar mais complexa o processo de condensar e apresentar os resultados nesse quesito. O cenário de Tormenta, por exemplo, foi publicado pelo menos para o sistema D20, 3D&T e Daemon.

A temática mais popular entre os RPGs da amostra que não são genéricos são aquelas que abordam temas de fantasia medieval, em uma linha influenciada por obras como *Dungeon and Dragons* e a literatura de J. R. R. Tolkien. Dos 18 títulos analisados, somente 4 não abordam temas relacionados ao medieval, sendo eles: *Anime RPG*, *United Earth Defence*, *Descobrimento do Brasil* e *Invasão*. Os demais, se encontram desde focos em ambientes medievais, ou temas mais generalistas, que apesar de não serem focados podem incluir o medieval também.

F. Diferencial

Alguns títulos se destacam por apresentar algo relativamente único, o que pode ser pensado como investimento de iniciativas brasileiras de agregar valor através de inovação. Um dos exemplos disso é o jogo *RPGQuest* que é o único entre os outros títulos que é acompanhado por um tabuleiro feito especialmente para o jogo. *Monstros* também pode ser mencionado por seu diferencial na forma com que trabalha o humor. O jogo e o universo abrangem o tema de forma humorística e icônica, dando um ar mais casual e diferenciado pro título. *Clavius* é um sistema totalmente gratuito disponibilizado pela própria editora no site oficial em mídia digital. O manual está disponível para download para qualquer que quiser um sistema genérico de fácil acesso de forma gratuita e legítima. Finalmente, o *Tagmar*, que apesar de ser considerado o primeiro RPG nacional foi incluído na análise em sua versão mais atual, a terceira. *Tagmar* propõe uma dinâmica de autoria diferente, convidando jogadores a participar de forma ativa no desenvolvimento do produto. De certa forma, o crescimento de *Tagmar* é o resultado da formação de uma comunidade de voluntários que trabalham no projeto. Sua terceira edição conta com uma lista de autores com 27 nomes, sob a coordenação de 7 pessoas.

V. DISCUSSÃO

É difícil a tarefa de constituir uma análise histórica dos RPGs brasileiros. O mercado nacional de RPGs de mesa é um assunto pouco estudado, e a presença dos jogos nacionais dentro desse mercado é um assunto ainda mais específico, com pouca literatura que possa embasar a pesquisa. A seguir trazemos algumas reflexões que os dados levantados em nossa amostra sugerem, visando contribuir na construção de sentido e de uma narrativa sobre os jogos brasileiros.

Uma característica marcante é o domínio de jogos com temática de fantasia medieval dentro das publicações que propõem uma ambientação. Podemos supor que essa forte presença se dá pela sua popularidade em jogos de RPG estrangeiros, e talvez muitos produtos nacionais tenham tentado apelar aos mesmos jogadores que consomem o mais popular dos jogos de RPG da história, o *Dungeon and Dragons*. Talvez a exploração de outros tipos de cenário seja uma alternativa para jogos nacionais que queiram se diferenciar nesse sentido.

Outra característica marcante é o número de publicações voltadas para um público iniciante, ou seja, que pretendem iniciar novos jogadores nesse passatempo. Tal objetivo pode explicar o número de publicações com um pequeno número de páginas, assim como o sucesso de jogos como o *Defensores de Tóquio*, que utiliza apenas livros pequenos, com regras simples, e dados comuns de seis faces. Tais facilidades provavelmente foram importantes em seu sucesso. Essa abordagem voltada para jogadores iniciantes pode ser analisada em conformidade com uma tendência do mercado de RPG de mesa nacional de forma mais ampla - incluindo as traduções de obras estrangeiras - no sentido de criar e manter uma massa crítica de jogadores no Brasil, seja ela de sistemas nacionais ou importados, que justifique o investimento editorial.

Podemos supor que o tamanho da indústria nacional relativamente pequena e o tempo necessário para avaliação de propostas de novos produtos tenham contribuído na presença tímida de produtos nacionais. Um jogo de RPG de mesa, diferente de um livro comum - como um romance - não exige apenas leitura atenta em sua avaliação, mas sessões de testes (*playtest*) para garantir fluidez, balanceamento, e outras características típicas dos jogos, e incomuns no ramo editorial.

O que mais se sobressai nos resultados, no entanto, é a distribuição das publicações ao longo dos anos. Os dados demonstram um aumento até um apogeu entre 1997 e 2008, seguido de uma queda no número de publicações brasileiras. Como mencionado, esses dados estão viesados por não considerar produções menores independentes, algo que tornou-se mais comum nos últimos anos. No entanto, é importante percebermos o quanto esse dado dialoga com outros eventos históricos que vão ao seu encontro.

Um dos fatores importantes na compreensão desse panorama histórico são o fim da revista *Dragão Brasil*, em

2007. É provável que seu fim tenha influenciado um esfriamento desse nicho de mercado, assim como podemos considerar seu fim como um sintoma de um enfraquecimento. Outro fator relevante para observarmos é o fim dos Encontros Internacionais de RPG, que aconteciam anualmente desde 1993 e que tiveram sua última manifestação em 2015. Uma análise mercadológica mais profunda seria necessária para afirmar o que está acontecendo com o mercado em termos econômicos. No entanto, parece haver indícios para acreditar que o mercado de RPG, e também o mercado dos produtos brasileiros, está passando por transformações.

Um dos fatores possivelmente envolvidos em uma diminuição pelo interesse nos RPGs foi a popularização dos jogos digitais. Jogos digitais não exigem tanta leitura, nem tanta preparação por parte do mestre do jogo. Além disso, possibilitam que as pessoas joguem mesmo estando distantes, e oferecem grande riqueza nos recursos audiovisuais, na narrativa e na jogabilidade - o computador pode processar uma quantidade de regras que jogadores não conseguiriam processar em um RPG de mesa tradicional. Há ainda outro produto que, de certa forma, pode ser visto como um competidor para os RPGs de mesa, que são os jogos de tabuleiro (*board games*) e cartas. Jogos de tabuleiro de maneira geral, assim como RPGs de mesa, oferecem possibilidades de socialização, competição, cooperação e desafio intelectual. Porém, apresentam várias facilidades com relação aos jogos de RPG de mesa: não exigem que os jogadores se mantenham os mesmos entre um jogo e outro, e muitos deles podem ser jogados em períodos de tempo curtos e com regras mais facilmente compreensíveis - dificilmente exigindo a leitura de grandes livros de regras, como os RPGs de mesa.

Iniciativas recentes, como a criação da terceira edição de Tagmar, sugerem que ainda há interesse em RPGs brasileiros; no entanto, em termos mercadológicos é provável que a natureza das publicações continue mudando, como ocorreu nas últimas décadas, adaptando-se às novas tecnologias e tendências. Devido a facilidades tecnológicas de editoração gráfica, talvez seja mais fácil publicar um RPG brasileiro; no entanto, talvez torná-lo um empreendimento lucrativo esteja se tornando mais desafiador. A migração da publicação própria de jogos de mercado para passatempo pode ser uma tendência. No entanto, é difícil dizer o futuro dos jogos de RPG como fenômeno comercial de massa, e ainda mais difícil imaginar qual será o papel dos jogos nacionais nesse cenário.

VI. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo não possui a pretensão de descrever uma história definitiva dos RPGs nacionais, pois isso extrapolaria o escopo desta pesquisa, exigindo mais tempo e recursos. No entanto, esperamos ter proposto apontamentos e reflexões sobre a problemática que possam contribuir para a compreensão dessa história, além de chamar a atenção para um assunto pouco discutido na academia.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio através de bolsa de estudos do Artigo 170 da Constituição do Estado de Santa Catarina - Brasil.

REFERÊNCIAS

- [1] S. Rodrigues. Roleplaying Game e a pedagogia da imaginação no Brasil. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 2004.
- [2] M. Rodrigues et al. Tagmar. 3.0 ed. 2018. 309 p. Disponível em: <<http://www.tagmar.com.br/downloads/Tagmar%20-%20Livro%20de%20Regras%203.0.pdf>> Acesso em: 09 jul 2018.
- [3] M. Cassaro. 3D&T. São Paulo-SP: Editora Brasil Dragão, 1998. 150 p.
- [4] M. L. S. Fernandes; C. S. Romero. RolePlaying Game (RPG): O lúdico como estímulo às questões literárias e textuais. Todas as letras, 2016.
- [5] R. R. Amaral; H. F. B. N Bastos. "O Roleplaying Game na sala de aula: uma maneira de desenvolver atividades diferentes simultaneamente". Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências, Vol. 11 N. 1, 2011.
- [6] R. C. Vasques. As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar. Dissertação de Mestrado em Educação Escolar, Universidade Estadual Paulista, 2008.
- [7] W. L. Schmit. RPG e educação: alguns apontamentos teóricos. Dissertação de Mestrado em Educação, Universidade Estadual de Londrina, 2008.
- [8] M. C. Zanini. (Organizadora) Anais do I Simpósio RPG & Educação. São Paulo: Devir, 2002.
- [9] M. Kennedy. Defining a literature. Educational Researcher, v. 36, n. 3, p. 139-147, 2007.
- [10] M. Cassaro. Dicas de Mestre. São Paulo, Editora Trama, 2002.
- [11] M. Del Debbio. Arkanum. São Paulo-SP: Editora Brasil Dragão, 1995. 70 p.
- [12] A. Vecchi. Monstros. Rio de Janeiro-RJ: Editora Nova Vecchi, 1995. 54 p.
- [13] M. Cassaro, R. Saladino, J. M. Trevisan. Holy Avenger. São Paulo-SP: Editora Talismã, 1998. 141 p.
- [14] L. E. Ricon. Descobrimento do Brasil. São Paulo-SP: Devir Editora, 1999. 33 p.
- [15] M. Cassaro, R. Saladino, J. M. Trevisan. Tormenta D20 ed. São Paulo-SP: Editora Daemon, 2003. 256 p.
- [16] C. Muniz. Utopia. Rio de Janeiro-RJ: Editora Mitsukai, 2003. 55 p.
- [17] M. Del Debbio, L. Bacci. Anime RPG. São Paulo-SP: Editora Daemon, 2003. 124 p.
- [18] L. A. Andrade e R. M. Godoy. Opera RPG. 7 ed. São Paulo-SP, 2003. 150 p. Disponível em: <<http://www.rpgopera.tk/>> Acesso em 25 jun 2018
- [19] M. Cassaro, M. Del Debbio. Invasão. São Paulo-SP: Editora Daemon, 2004. 93 p.
- [20] C. Chaves de Oliveira. Clavius. Juiz de Fora-MG: Editora Conclave, 2004. 20 pg. Disponível em: <<https://www.conclaveweb.com.br/site/wp-content/uploads/2018/03/clavius.pdf>> Acesso em: 25 jun 2018
- [21] M. Del Debbio. RPGQuest. São Paulo-SP: Editora Daemon, 2005. 206 p.
- [22] João Carlos F. Lucena. Nexus D6. Olinda-PE: Editora JOÃO LUCENA, 2005. 87 p.
- [23] Tiago Junges. Mighty Blade. 2. ed. 2007. 61 p. Disponível em: <<http://www.coisinhaverde.com.br/mightyblade/download/mightyblade25.pdf>> Acesso em: 25 jun 2018
- [24] A. Sá Neto, Dan Ramos, F. Neme. OldDragon. Niterói-RJ: Editora Redbox, 2010. 195 p.
- [25] A. Sarmiento. Ohmtar. 1. Ed. Penha-RJ: Editora Independente, 2012. 311 p.
- [26] J. Matos. United Earth Defence. 2013. 31 p. Disponível em: <http://cienciaecognicao.org/neuraventura/?page_id=950> Acesso em 25 jun 2018