

Notas sobre a história dos RPGs (*RolePlaying Games*) de mesa brasileiros

Notes on the history of Brazilian tabletop RPGs (RolePlaying Games)

Cláudio Baixo Peixoto Filho

Universidade do Vale do Itajaí

claudio-tj@hotmail.com ✉

Rafael Marques de Albuquerque

Universidade do Vale do Itajaí

albuquerque@univali.br ✉

PROJÉTICA

COMO CITAR ESTE ARTIGO:

PEIXOTO FILHO, Cláudio Baixo; ALBUQUERQUE, Rafael Marques de. Notas sobre a história dos RPGs (roleplaying games) de mesa brasileiros. **Projética**, Londrina, v. 12, n. 3, p. 300-324, 2021.

DOI: 10.5433/2236-2207.2021v12n3p300

Submissão: 19-04-2020

Aceite: 06-03-2021

RESUMO: RPGs (*RolePlaying Games*) de mesa são jogos que envolvem interpretação de papéis e sistemas de regras, geralmente jogados por um grupo de amigos em volta de uma mesa com livros, papel, lápis e dados. 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 deixa claro 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, e aponta um período de auge das publicações nacionais entre o final da década de 90 e a primeira década dos anos 2000.

Palavras-chave: RPG de mesa. Mercado editorial. RolePlaying games. RPG brasileiro.

ABSTRACT: *Tabletop RPGs (RolePlaying Games) are pen-and-paper games which involve role-playing and complex ruling systems, usually using dice. In this paper, we 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.*

1 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. Como o próprio nome sugere, os jogadores precisam interpretar (*roleplay*) seus personagens; porém, diferente de uma brincadeira de faz de conta, as ações possíveis aos personagens dos jogadores são determinadas pelas regras do jogo, normalmente disponíveis em livros. Tradicionalmente um dos jogadores assume o papel de mestre do jogo (também chamado narrador), que faz a mediação entre os personagens dos outros jogadores e o mundo fictício, interpretando todos os outros personagens do cenário.

Considera-se que este gênero de jogo teve início no ano de 1974 com o título *Dungeons and Dragons*, de autoria de Gary Gygax e Dave Arneson. O jogo era uma variação dos jogos de tabuleiro de guerra (*war games*), onde a interpretação de personagens foi acrescentada à uma lógica de regras de combate em tabuleiro. Segundo Ewalt (2016, p. 34), na década de 1980 o “D&D deixou de ser um passatempo obscuro para se tornar um fenômeno mundial – um dos jogos mais ardorosamente amados, vendidos e polêmicos já fabricados”.

No Brasil, o RPG foi um gênero de jogo de difícil acesso em seus primórdios. Na década de 80, livros de RPG não existiam no país, de forma que a única forma de jogar era trazendo um livro de fora do país. No final da década de 80, livrarias grandes em São Paulo e Rio de Janeiro poderiam encomendar e importar os livros de fora, o que saía com custos altos para a época. Até hoje é dominante a presença de jogos importados no mercado brasileiro.

Devido à popularidade dos jogos importados no mercado editorial, os jogos nacionais podem por vezes ficar ofuscados, de forma que muitos jogadores brasileiros pouco conheçam dos títulos nacionais. É importante, no entanto, que seja resgatada a trajetória dos jogos nacionais, de forma a valorizar este nicho da indústria criativa e editorial com mais de vinte e cinco anos de existência.

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.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

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 (SANTOS, 2018). 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 (RODRIGUES *et al.*, 2018). Após Tagmar, a primeira era de lançamentos nacionais surgiu, sendo seguido por outros lançamentos nacionais nos anos seguintes. Porém, apesar de alguns títulos populares até os dias de hoje, os jogos de RPG nacionais não tiveram tanta atenção e popularidade quanto títulos estrangeiros como o famoso Dungeons and Dragons lançado em 1974 e suas edições posteriores, o GURPS (acrônimo de Generic and Universal Role Playing System), criado por Steve Jackson e publicado em 1986, e os livros do sistema Storytelling, incluindo o primeiro e seu mais popular título Vampiro: a Máscara, publicado pela White Wolf em 1991.

Um dos jogos brasileiros mais conhecidos é o Defensores de Tóquio, criado por Marcelo Cassaro, Marlon Teske e Gustavo Brauner, e publicado inicialmente em 1995 (CASSARO, 1998). Mattos (2019) testemunhou o lançamento e o sucesso tanto da primeira edição quanto da terceira, entre o público brasileiro. O jogo é mais conhecido pela abreviação de sua terceira edição: 3D&T. Embora tenha começado como um sistema que satirizava histórias em quadrinhos e desenhos japoneses, o sistema acabou ampliando-se de forma a contemplar vários temas. O cenário de fantasia medieval Tormenta, com ambientação parecida com os cenários utilizados com o Dungeon and Dragons, atualmente é o mais popular. O objetivo inicial do sistema 3D&T era ser um sistema simples, voltado a iniciantes, e barato de jogar, por utilizar apenas o dado de 6 faces, facilmente encontrado em muitas casas, e não exigia a aquisição de livros caros. Sua última versão foi o 3D&T Alpha Revisado, publicada inicialmente em 2011 e reimpresso em 2015.

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 (2016) na área de ensino de literatura e alfabetização, ou o estudo de Amaral e Bastos (2011) no ensino de ciências. Outros estudos fazem uma defesa do RPG de mesa como ferramenta pedagógica (VASQUES, 2008) ou avaliam as perspectivas teóricas envolvidas na discussão (SCHMIT, 2008). Segundo Luama (2016, p. 61), embora “exista uma tradição de mais de 20 anos de encontros relacionados com o tema no Brasil, não existe o costume de vincular produção acadêmica a estes encontros, exceto pelo Simpósio de RPG e Educação”. Uma compilação desse simpósio foi publicada por Zanini (2002). Outras perspectivas, mais pontuais, também aparecem. Algumas são acadêmicas, como por exemplo é a análise de Romanetto (2015) sobre o RPG de mesa como um fenômeno antropológico e sociológico. Outras publicações tem fins mais comerciais, como a Revista Dragão Brasil e livretos como “Dicas de Mestre: Como se divertir mais com jogos de RPG”, de Marcelo Cassaro “Paladino” (CASSARO, 2002). Em 2014 o primeiro volume de um periódico acadêmico especializado – a Revista Mais Dados – foi publicado, visando ampliar o escopo da pesquisa sobre o RPG de mesa no Brasil.

Em sua apresentação, Rocha (2014) argumenta que, embora a pesquisa sobre o RPG de mesa seja um tema de estudo jovem e com uma área de pesquisa vaga, o Brasil destaca-se em sua produção acadêmica sobre o tema, na América Latina. É raro, no entanto, pesquisas envolvendo RPG de mesa que discutam aspectos puramente ludológicos e/ou comerciais, ou seja, de sua dimensão como objeto de entretenimento, ou como um nicho do mercado editorial, como o presente artigo.

3 MATERIAIS E MÉTODOS

Essa pesquisa pode ser considerada uma revisão assistemática, também chamada de revisão narrativa, ou ainda, revisão conceitual (KENNEDY, 2007). 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. Ferramentas comerciais de busca, como o Google, foram utilizadas. 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 (ver Tabela 1). Obviamente, esses títulos não correspondem à 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 (2002) 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.

Quadro 1 - Títulos avaliados em ordem cronológica

Título do livro	Autoria
Arkanum	Debbio, 1995
Monstros	Vecchi, 1995
3D&T (Defensores de Tóquio 3E)	Cassaro, 1998
Holy Avenger RPG	Cassaro, Saladino e Trevisan, 1998
Descobrimento do Brasil	Ricon, 1999
Tormenta	Cassaro, Saladino e Trevisan, 2003
Utopia	Muniz, 2003
Anime RPG	Debbio e Bacci, 2003
Opera RPG	Andrade e Godoy, 2003.
Invasão	Cassaro e Debbio, 2004
Clavius	Oliveira, 2004
RPGQuest	Debbio, 2005
Nexus D6	Lucena, 2005
Mighty Blade	Junges, 2012
OldDragon	Sá Neto, Ramos e Neme, 2010
Ohmtar	Sarmento, 2012
United Earth Defense	Matos, 2013
Tagmar (3.0)	Rodrigues <i>et al.</i> , 2018

Fonte: Autores.

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.

4 RESULTADOS

4.1 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.

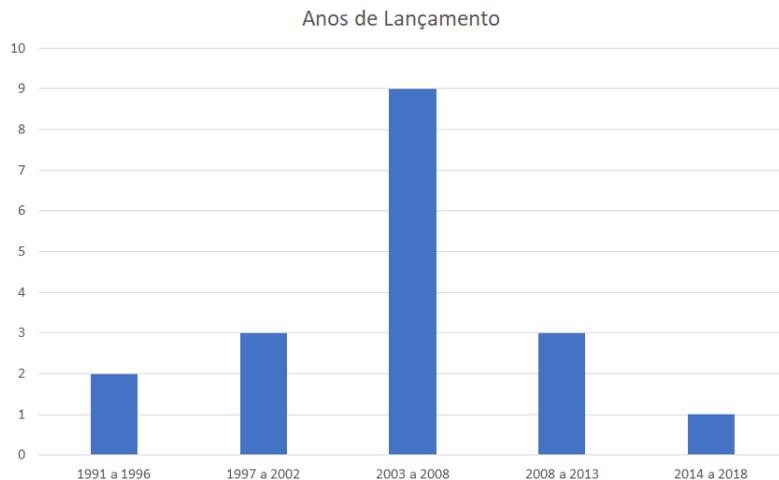
Embora a maioria dos jogos analisados tenham proposto sistemas originais, uma minoria deles optou por utilizar sistemas importados. Muitas publicações no Brasil, incluindo as publicações Ohmtar e Holy Avenger analisadas nessa pesquisa, utilizaram-se da liberação chamada Open Game License (OGL) do sistema D20 para propor cenários de jogo compatíveis com sistemas de regras mais conhecidos entre jogadores.

4.2 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 entre 2003 e 2008 houve o momento de maior número de lançamentos de títulos nacionais dentre os jogos da amostra, 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 2008 com 4 lançamentos. Poucos títulos da década atual constam em nossa amostra. Sabemos, no entanto, que com o crescimento de publicações independentes, de pequena tiragem e por vezes

Figura 1 – Anos de lançamento da amostra



Fonte: Autores.

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.

4.3 Cidades e editoras

A metade dos títulos vêm da cidade de São Paulo, totalizando 9 em nossa amostra. Possivelmente por ser onde está localizado a maior parte das grandes editoras como Daemon e Devir.

As demais obras são em sua maioria vendidas por editoras menores ou até mesmo por mídia digital, como o título Opera RPG, que tem sido lançado somente por mídia digital após a falência de sua antiga editora ComicStore. Outros títulos possuem somente versões em mídia Digital, onde podem ser comprados diretamente, ou até serem adquiridos de graça, como é o caso de Clavius, da editora Conclave, que é disponibilizado gratuitamente no site.

4.4 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 Defense*, 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.

Figura 2 – Tamanho das publicações



Fonte: Autores.

Observando a Figura 2, 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.

4.5 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).

Old Dragon, em contrapartida, preferiu focar o público “OldSchool”, que são os jogadores veteranos procurando por jogos que remetem a jogos mais clássicos. Outro exemplo de foco em um público-alvo bastante específico é o Descobrimento do Brasil, que usa do RPG como um método de ensino, aplicando um cenário baseado em um período histórico, utilizando uma adaptação do sistema Gurps (Mini Gurps), feito para ser simples de ser jogado.

Além dos estilos de jogadores, alguns produtos são voltados para nichos diversos, focando em públicos com interesses específicos. Um deles é o Anime RPG, que foca no público conhecido como “Otakus”, que são fãs e entusiastas de animes (Animações japonesas).

4.6 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.

Outros sistemas são projetados para cenários específicos e, portanto, possuem suas regras de forma adaptada. Um exemplo da amostra é o jogo United Earth Defense. Seu contexto futurista fez com que seu sistema não possua sistemas de magia ou similares.

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.

Os dados sugerem que as publicações da amostra se dividem de forma mais ou menos similar entre as que possuem apenas sistemas de RPG, e as que descrevem cenários de forma mais ampla - descrevendo, por exemplo, a história, geografia e outros detalhes da ambientação.

As temáticas mais populares entre os RPG 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 Defense, 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.

4.7 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 para o título.

Descobrimiento do Brasil é o único entre os RPGs analisados que aborda o tema de educação e história brasileira. Podendo ser usado por professores para o ensino de forma diferenciada, já que o jogo também é feito utilizando uma mecânica simples de fácil acesso.

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.

5 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.

Podemos notar que há certa diversidade no que se refere aos tipos de publicações nacionais: tivemos sistemas de regras próprias e cenários únicos; tivemos publicações voltadas ao público chamado “hardcore” ou “old school”, e outras voltadas à iniciantes; tivemos jogos completamente nacionais, e tivemos publicações que dialogam com sistemas estrangeiros. Mas que características se sobressaem nesse cenário?

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. Embora haja exemplos nessa direção, a recorrência da fantasia medieval aponta para uma estratégia diferente.

Outra característica marcante é o número de publicações voltadas para um público iniciante, ou seja, que pretendem iniciar novos jogadores neste 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. A criação de revistas especializadas, como a Dragão Brasil, e a promoção de encontros especializados com o apoio de escolas, como o Encontro Internacional de RPG, demonstram que nas últimas décadas houve um esforço no sentido de aumentar o público que consome RPGs de mesa.

Há ainda uma questão sobre a relação dos jogos nacionais e importados. Embora a maioria dos jogos analisados possuem sistemas próprios ou nacionais, o mercado brasileiro ainda é dominado por publicações traduzidas, criadas em outros países. Alguns fatores podem ser responsáveis pela presença tímida dos RPGs nacionais. Um deles é o investimento de tempo e dinheiro necessários para filtrar e selecionar trabalhos para publicação, em vez de confiar em produtos que já ganharam aceitação no exterior. Douglas Quinta Reis, o fundador da Editora Devir - uma das maiores editoras no ramo de RPG no Brasil - em uma entrevista a Rafael Carneiro Vasques, comenta sobre a pequena presença de RPGs nacionais se comparado com traduções de RPGs de fora, ao longo de sua história:

[...] a gente tinha um monte de coisa pra publicar. [...] Se você pensar no ponto de vista estritamente comercial, é muito prático publicar vampiro, ou mago, ou lobisomem, ou sei lá o que, do que se dar ao trabalho de testar um sistema. [...] Chega um camarada aqui, fiz um RPG [...] eu preciso testar um sistema, olhar um cenário, e isso exige um tempo que a gente não tinha, não era só uma questão de um vai vender mais do que outro, não tinha tempo [...] testar, avaliar essa qualidade em um RPG é uma coisa que demora [...] preciso jogar um monte de vezes pra julgar se funciona ou não funciona (REIS, 2016).

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. O gráfico demonstra um aumento até um apogeu entre 1997 e 2008, seguido de uma queda no número de publicações brasileiras.

Como mencionado, esses dados estão sendo enviesados por não considerar produções menores independentes, algo que se tornou mais comum nos últimos anos, e é importante considerarmos a falta de sistematização na amostragem das obras. 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 do 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 conseguem processar em um RPG de mesa tradicional. A autonomia que o RPG oferece aos participantes e sua dimensão imaginativa, como destacado por Rodrigues (2004), não necessariamente são fatores tão cruciais no consumo de entretenimento e lazer. O historiador Daniel Pires sugere uma explicação para essa relação entre os jogos digitais e o RPG de mesa. Para ele, os jogos digitais

não só reduziu as vendas dos RPGs de mesa (tabletop RPG, em inglês) como levou os grandes nomes do mercado a reformular seus produtos a fim de competir com os jogos eletrônicos – o que foi um grande fracasso, não atraiu o público jovem que continuou a preferir os computadores e afastou o público antigo que buscou abrigo em publicações alternativas, sendo que muitas das quais prosperaram enquanto outras desapareceram. Isso também foi refletido no mercado brasileiro. A Devir, outrora grande monopolista dos RPGs de mesa no Brasil, deslocou seu foco para os quadrinhos e outras editoras surgiram, tímidas a princípio, como a Jambô (que permaneceu) e a Comic Store (que encerrou atividades em 2005) (PIRES, 2015)

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.

Talvez o mercado de RPGs de mesa esteja mudando, aproximando-se mais de um mercado de nichos do que de um mercado de massas; e isso naturalmente afeta as produções brasileiras. O profissional da indústria editorial Thiago Rosa Shinken faz uma análise dessas tendências:

Recentemente, o livro básico de Tormenta RPG bateu a marca de dez mil exemplares vendidos de um total de 13500 impressos. O único jogo brasileiro em publicação que sequer chega perto dessa marca é o Old Dragon, que atualmente conta com 9800 exemplares impressos (o número de vendas nós ainda não sabemos). Vale lembrar que esses dados são somente para os livros básicos da versão atual. De acordo com a Daemon, nos anos 90, os títulos costumam ser impressos

em quantidades bem maiores. 3000 em média, 5000 para os jogos mais famosos, 10000 para revistas e até 20000 exemplares para as revistas mais famosas e livros vendidos em bancas. O que causa essa diferença? A distribuição é um fator importante. Atualmente, os jogos são vendidos principalmente em lojas das próprias editoras. Mesmo as lojas de RPG independentes estão fechando com maior frequência do que estão abrindo. No passado, esses títulos eram encontrados em bancas de jornais e livrarias. Esses dois modelos de distribuição também se encontram severamente prejudicados no Brasil, com visões pessimistas prevendo sua extinção. (SHINKEN, 2017)

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 – seja no formato digital *e-book* ou impresso; no entanto, talvez torná-lo um empreendimento lucrativo esteja se tornando mais desafiador. Talvez haja uma tendência de enfraquecimento que leve as obras de RPG autorais a se tornarem mais iniciativas menores, compradas on-line, possivelmente financiada pelos próprios autores ou por campanhas de financiamento coletivo (*crowdfunding*), do que publicações comerciais no sistema mais clássico do mercado editorial. De fato, o próprio mercado editorial de ficção e não-ficção está adaptando-se à sua própria maneira a contextos similares. 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.

6 Considerações finais

O presente artigo não possui a pretensão de descrever uma história definitiva dos RPGs nacionais, pois isso extrapola o escopo desta pesquisa, exigindo mais tempo e

recursos. Episódios importantes, como a influência do assassinato de Aline Silveira Soares no controverso “Caso de Ouro Preto” no imaginário popular sobre os RPGs, acabaram ficando de fora. 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.

Além de traçar um panorama histórico de forma mais ampla, estudos futuros podem trazer enfoques diferentes. Algumas das questões que não foram abordadas neste artigo e que poderiam inspirar estudos futuros seria a reflexão sobre as tiragens das obras brasileiras, e o quanto lucrativas essas iniciativas foram. Também sabemos pouco sobre a profissionalização dos envolvidos. Finalmente, estudos futuros podem investigar questões relacionadas diretamente à jogabilidade, tentando entender as diversas soluções ludológicas encontradas e inspirações entre formas de conceber jogos de RPG de mesa.

Apesar do que possa ser dito sobre o mercado editorial de RPGs brasileiros, a prática do RPG parece resistir de diversas formas, e mais estudos sobre ela podem ser proveitosos para acadêmicos e profissionais da indústria que queiram compreender o passado e pensar o futuro do entretenimento de maneira mais ampla.

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. AMARAL, Ricardo Ribeiro; BASTOS, Heloisa Flora Brasil Nóbrega. O Roleplaying Game na sala de aula: uma maneira de desenvolver atividades diferentes simultaneamente. *Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências*, Belo Horizonte, MG, v. 11, n. 1, p. 103-122, 2011.
2. ANDRADE, Leonardo Antônio de; GODOY, Rogério Mello. *Opera RPG*. 7. ed. São Paulo, SP, 2003. 208 p. Disponível em: <http://www.rpgopera.tk/>. Acesso em: 25 jun. 2018.
3. CASSARO, M.; SALADINO, R.; TREVISAN, J. M. *Tormenta 20*. São Paulo, SP: Editora Daemon, 2003. 256 p.
4. CASSARO, Marcelo. *3D&T*. São Paulo, SP: Editora Brasil Dragão, 1998. 150 p.
5. CASSARO, Marcelo. *Dicas de mestre*. São Paulo: Editora Trama, 2002. 156 p.
6. CASSARO, Marcelo; DEBBIO, Marcelo Del. *Invasão*. São Paulo, SP: Editora Daemon, 2004. 93 p.
7. CASSARO, Marcelo; SALADINO, Rogério; TREVISAN, J. M. *Holy Avenger*. São Paulo, SP: Editora Talismã, 1998. 141 p.
8. DEBBIO, Marcelo Del. *Arkanum*. São Paulo-SP: Editora Brasil Dragão, 1995. 70 p.
9. DEBBIO, Marcelo Del. *RPGQuest*. São Paulo-SP: Editora Daemon, 2005. 206 p.
10. DEBBIO, Marcelo Del; BACCI, Luciana. *Anime RPG*. São Paulo, SP: Editora Daemon, 2003. 124 p.

