

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
ESCOLA DE ARTES, CIÊNCIAS E HUMANIDADES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS CULTURAIS

ANDRÉ MARQUES FRAGA

**Livros e revistas para jogar RPG (1980-2000): da importação às primeiras edições  
nacionais**

SÃO PAULO

2022

ANDRÉ MARQUES FRAGA

**Livros e revistas para jogar RPG (1980-2000): da importação às primeiras edições  
nacionais**

Versão corrigida

Dissertação apresentada à Escola de Artes,  
Ciências e Humanidades da Universidade de  
São Paulo como requisito para a obtenção do  
título de Mestre em Filosofia pelo Programa  
de Pós-Graduação em Estudos Culturais.

Área de Concentração:

Estudos Culturais

Orientador:

Prof. Dr. Rogério Monteiro de Siqueira

SÃO PAULO

2022

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca da Escola de Artes, Ciências e Humanidades,  
com os dados inseridos pelo(a) autor(a)  
Brenda Fontes Malheiros de Castro CRB 8-7012; Sandra Tokarevicz CRB 8-4936

Fraga, André Marques

Livros e revistas para jogar RPG (1980-2000): da importação às primeiras edições nacionais / André Marques Fraga; orientador, Rogério Monteiro de Siqueira. -- São Paulo, 2022.

204 p: il.

Dissertacao (Mestrado em Filosofia) - Programa de Pós-Graduação em Estudos Culturais, Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, 2022.

Versão corrigida

1. RPG. 2. Role-playing games. 3. História do livro. 4. Mercado editorial. 5. Dragão Brasil. I. Siqueira, Rogério Monteiro de, orient. II. Título.

Nome: FRAGA, André Marques

Título: Livros e revistas para jogar RPG (1980-2000): da importação às primeiras edições nacionais

Trabalho de dissertação apresentado à Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo como requisito para a obtenção do título de Mestre em Filosofia pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos Culturais.

Área de Concentração:

Estudos Culturais

Aprovado em: \_\_\_ / \_\_\_ / \_\_\_

### Banca examinadora

\_\_\_\_\_  
Julgamento: \_\_\_\_\_

Instituição: \_\_\_\_\_

Assinatura: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Julgamento: \_\_\_\_\_

Instituição: \_\_\_\_\_

Assinatura: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Julgamento: \_\_\_\_\_

Instituição: \_\_\_\_\_

Assinatura: \_\_\_\_\_

*À minha amada companheira Marina.*

## Agradecimentos

Costumo dizer que se eu fosse um personagem criado para uma aventura de RPG, esse personagem teria todos os seus pontos iniciais colocados no atributo “sorte”.

Isso porque tive sorte na vida desde o começo: tive os melhores pais do mundo, José e Gessi, sem os quais eu não teria nem ao menos começado meus estudos na USP, que dirá me mantido neles durante os longos anos de graduação...

Sorte de, como minha mãe sempre diz, ter nascido ao lado do meu melhor amigo: Fernando, meu irmão gêmeo, meu “par de França”, grande companheiro em todos os momentos da vida. E também em ter crescido ao lado de meus outros dois irmãos, Tiago e Bruna, sempre queridos em meu coração.

Sorte de ter encontrado minha amada companheira Marina, minha “Mumbi”, e construído ao lado dela uma vida feliz. Foi ela quem me incentivou a criar o projeto que deu origem a esta dissertação, sempre revisando meus trabalhos, conversando sobre eles nas horas vagas, e me ajudando a prosseguir com alegria e confiança.

Sorte de ter minhas amigas Natania, Thaís e Florence. Amigas para toda a vida, que trago sempre no coração.

Sorte de ter uma comunidade de jogadores “profissionais”, com a qual joguei minhas únicas (e melhores) duas partidas de RPG de toda minha vida, que deram origem às ideias iniciais para esta dissertação. Seus honorários membros são todos meus familiares e respectivos (as) companheiros (as): Rodrigo e Aline; Mariane e Alexandre; Natalia e Fabiano (nosso grande mestre, impiedoso com as mãos de aventureiros incautos que não checam armadilhas...); e também meu irmão Fernando.

E, claro, tive muita sorte de ter tido o Prof. Dr. Rogério como orientador para esta pesquisa. Além de um excelente orientador, que me ajudou a encontrar caminhos muito pertinentes e que muito me agradaram, também um excelente professor, com o qual aprendi muito mais do que poderia escrever nestas páginas.

Também tive muita sorte de ter como membros de minha banca de qualificação o Prof. Dr. Luís Piassi e a Profa. Dra. Sandra Reimão, que me ajudaram muito a clarear minhas ideias e a me direcionar com melhor precisão para a direção certa.

Enfim, sou um grande sortudo!

## RESUMO

FRAGA, André Marques. **Livros e revistas para jogar RPG (1980-2000):** da importação às primeiras edições nacionais. 2022. 210 f. Dissertação (Mestrado em Filosofia) - Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2022. Versão original.

Esta dissertação tem por objeto os jogos de RPG, primordialmente em São Paulo, desde as primeiras menções em jornais, por volta da década de 1980, até a consolidação das primeiras coleções publicadas por editoras brasileiras, na década de 1990. Inicialmente trazidos ao Brasil por meio de jogadores que os adquiriram no exterior e os compartilharam por meio de fotocópias em xérox com suas comunidades, livros e revistas de RPG gradualmente atraíram o interesse de editoras nacionais, que passaram a publicá-los em edições traduzidas ou em versões originais, competindo por um lugar nesse mercado até meados dos anos 1990, período em que se dá o predomínio das editoras paulistas Devir e Trama. Partindo do princípio que o livro é central nesse gênero de jogos, utilizamos como aporte teórico e metodológico aqueles utilizados por historiadores do livro e da leitura, com a finalidade de compreender o processo pelo qual os livros de regras e os chamados “suplementos” de RPG instauraram-se em meio ao mercado editorial paulista, popularizando-se e expandindo-se em meio a eventos e comunidades locais de jogadores. Para compreender também, mais especificamente, questões voltadas à leitura e à apropriação e ressignificação dos jogos de RPG, vindos dos EUA ao Brasil, foram pesquisadas diversas edições da maior revista nacional especializada nestes jogos, a *Dragão Brasil*, analisando sua seção de cartas de leitores e alguns de seus conteúdos e ilustrações. Dessa maneira, procuramos apresentar as linhas gerais do que foi esse mercado, a partir do caso de São Paulo, nesses anos iniciais, e apontar elementos sobre como o gênero dos livros de RPG, em um primeiro momento, de forma americana, foi recriado no Brasil no período exposto.

Palavras-chave: RPG. Role-playing games. História do livro. Mercado editorial. *Dragão Brasil*.

## ABSTRACT

FRAGA, André Marques. **Books and magazines to play RPG (1980-2000):** from import to first national editions. 2022. 210 p. Dissertation (Master in Philosophy) - School of Arts, Sciences and Humanities, University of São Paulo, São Paulo, 2022. Original version.

This dissertation has as its object the RPG games, mainly in São Paulo, since the first mentions in newspapers, around the 1980s, until the consolidation of the first collections edited in Brazilian publishers, in the 1990s. Initially brought to Brazil through players who acquired them abroad and shared them through xerox photocopies with their communities, RPG books and magazines gradually attracted the interest of national publishers, who began to publishing translated editions or original versions, competing for a place in this market until the mid-1990s, a period in which the predominance of São Paulo publishers Devir and Trama takes place. Assuming that the book is central to this genre of games, we use as theoretical and methodological input those used by book and reading historians, in order to understand the process by which rule books and so-called "supplements" of RPG established themselves in the midst of the São Paulo publishing market, popularizing and expanding amid events and local communities of players. To also understand, more specifically, issues related to the reading and appropriation and re-signification of RPG games, coming from the USA to Brazil, several editions of the largest national magazine specialized in these games were researched, Dragon Brazil, analyzing its section of readers' letters and some of its contents and illustrations. Thus, we sought to present the general lines of what this market was, from the case of São Paulo, in these initial years, and to point out elements about how the genre of RPG books, in a first moment, in an American way, was recreated in Brazil in the exposed period.

Keywords: RPG. Role-playing games. History of the book. Editorial market. Dragão Brasil.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Jogadores jogam D&D dispondo de fichas de personagens, um laptop, dados, miniaturas e tabuleiro em papel quadriculado.....	20
Figura 2 - “Circuito de comunicação”, elaborado por Robert Darnton.....	34
Figura 3 - Gary Gygax em agosto de 1974.....	55
Figura 4 - Dave Arneson (sentado, de óculos) jogando jogos de guerra com miniaturas durante a GEN CON II (1969).....	57
Figura 5 - A edição original de dungeons & dragons (1974).....	58
Figura 6 - Ilustração da reportagem “dragões, nova paixão americana”.....	70
Figura 7 - <i>The warlock of firetop mountain</i> (1982): o primeiro livro-jogo da série <i>Fighting Fantasy</i> .....	74
Figura 8 - <i>O Feiticeiro da Montanha de Fogo</i> (1991).....	74
Figura 9 - <i>A Cidadela do Caos</i> (1989).....	76
Figura 10 - RPG/Aventuras Fantásticas.....	78
Figura 11 - Propaganda da Forbidden Planet na revista <i>Dragão Brasil</i> .....	81
Figura 12 - <i>Tagmar</i> , o primeiro sistema de rpg criado no Brasil.....	82
Figura 13 - <i>GURPS: Módulo Básico</i> (1991).....	83
Figura 14 - <i>O Desafio dos Bandeirantes</i> (1992).....	85
Figura 15 - Steve Jackson (US) no I Encontro Internacional RPG (1994).....	86
Figura 16 - O <i>Dungeons &amp; Dragons</i> da Grow.....	88
Figura 17 - Os dados poliédricos que atrasaram o lançamento de D&D no Brasil.....	88
Figura 18 - <i>Vampiro: a máscara</i> , da editora Devir (1994).....	89
Figura 19 - <i>Shadowrun</i> da Ediouro (1995), divulgado pela revista <i>Dragão Brasil</i> .....	91
Figura 20 - “Livro do jogador” de <i>Advanced Dungeons &amp; Dragons</i> , da editora Abril Jovem (1995).....	91
Figura 21 - Jogadores de São Caetano jogam o D&D da GROW.....	93
Figura 22 - A venda da TSR representada em uma carta de <i>Magic</i> .....	99
Figura 23 - Anúncio do RPG <i>Street Fighter Zero 3</i> , baseado na 3ª edição de <i>Defensores de Tóquio</i> (3D&T).....	101
Figura 24 - <i>Mini GURPS: O Descobrimento do Brasil</i> (1999).....	107
Figura 25 - Alerta a respeito da criação de personagens demoníacos.....	109
Figura 26 - Capa da revista <i>Dragon</i> nº1.....	115

Figura 27 - Capa da revista <i>Dragão Brasil</i> nº3.....	115
Figura 28 - Primeira capa da <i>Dragão Brasil</i> com ilustração original.....	117
Figura 29 - <i>Defensores de Tóquio</i> (1995).....	118
Figura 30 - <i>Tormenta</i> (1999).....	121
Figura 31 - <i>Temporada de Caça</i> (1999).....	121
Figura 32 - “Pergaminhos dos Leitores” e o personagem “Paladino”.....	123
Figura 33 - Charge humorística sobre D&D.....	123
Figura 34 - Charge humorística sobre <i>Vampiro: a Máscara</i> .....	123
Figura 35 - Charge humorística sobre <i>Lobisomem: o Apocalipse</i> .....	123
Figura 36 - Charge com o personagem “Paladino”.....	124
Figura 37 - Charge com o personagem “Katabrok, o Bárbaro”, de Rogério Saladino....	125
Figura 38 - Vinheta com três dos personagens criados pelos editores para responderem às cartas dos leitores (da esquerda para a direita): “paladino”, “over-paladino” e “paladina”.....	126
Figura 39 - Dave Arneson (ao fundo) e Steve Jackson (US) durante uma sessão de autógrafos no III Encontro Internacional de RPG (1995).....	135
Figura 40 - Foto de jogador fantasiado sendo abordado pela polícia. Acompanha a seguinte legenda: “será que darth maul terá problemas com as autoridades? provavelmente sim,se continuar em tão má companhia...”.....	142
Figura 41 - Ilustração presente em um livro de regras de D&D, datada de 1975.....	145
Figura 42 - Ilustração presente em uma edição da revista <i>Dragão Brasil</i> de 1994.....	145
Figura 43 - Capa da primeira edição de Conan the Barbarian (1970).....	146
Figura 44 - As ilustrações da aventura “A Mata Maldita”. acima, da esquerda para a direita: Saci, Iara e Arapirao. abaixo: o “Espírito da Floresta”, encarnado em um porco-do-mato.....	149
Figura 45 - Ilustrações do conto “A Sombra dos Homens”.....	153
Figura 46 - “Os Cavaleiros da Fruteira”.....	156
Figura 47 - “Ninjete”.....	157
Figura 48 - “Cavaleiro do Cruzeiro do Sul”.....	157
Figura 49 - “Capitão Ninja”.....	157
Figura 50 - “Katabrok, o Bárbaro”, em <i>Tormenta</i> .....	159
Figura 51 - O “Paladino” em <i>Tormenta</i> .....	159

Figura 52 - A “Princesa Rhana” em <i>Tormenta</i> .....	159
Figura 53 - Mais uma vez em ilustrações brasileiras de RPG a figura do homem viril com uma mulher aos seus pés.....	160
Figura 54 - Ilustração da primeira página do material “A Universidade dos Lobos”, da revista <i>Dragão Brasil</i> .....	165
Figura 55 - Ilustração da primeira página do capítulo “A Universidade dos Lobos”, de <i>Temporada de Caça</i> .....	166
Figura 56 - Mapa da USP apresentado em <i>Temporada de Caça</i> .....	169
Figura 57 - André Pantulha: Professor Doutor (e lobisomem) da USP.....	171

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Transcrição dos rankings dos jogos de RPG favoritos dos leitores da revista <i>Dragão Brasil</i> , do 1º ao 10º, de 1994, 1996 e 1997 (respectivamente).....	103
Tabela 2 - Transcrição dos rankings do número de “mesas” formadas para jogos de RPG, do 1º ao 10º, em alguns dos maiores encontros do ramo em São Paulo.....	104

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

3D&T	<i>Defensores de Tóquio 3ª edição</i>
AD&D	<i>Advanced Dungeons &amp; Dragons</i>
AD&T	<i>Advanced Defensores de Tóquio</i>
CRPG	<i>Computer Role-Playing Games</i>
DB	<i>Dragão Brasil</i>
D&D	<i>Dungeons &amp; Dragons</i>
EIRPG	Encontro Internacional de RPG
GURPS	<i>Generic Universal Role-Playing System</i>
LARP	<i>Live action role-playing game</i>
RPG	<i>Role-playing games</i>
TRPG	<i>Table-top role-playing game</i>

## SUMÁRIO

	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>15</b>
<b>1</b>	<b>OS JOGOS DE RPG DE MESA: DEFINIÇÃO, ANTECEDENTES, PROPOSTAS TEÓRICO-METODOLÓGICAS E FONTES.....</b>	<b>19</b>
1.1	O QUE É UM “RPG DE MESA”?.....	19
1.2	PESQUISAS ACADÊMICA SOBRE JOGOS DE RPG: UM BREVE PANORAMA.....	21
1.2.1	AS PESQUISAS PIONEIRAS DE SÔNIA RODRIGUES E ANDRÉA PAVÃO NA DÉCADA DE 1990.....	22
1.2.2	PESQUISAS EM SÃO PAULO SOBRE JOGOS RPG POSTERIORES AO ANO 2000.....	27
1.3	OS JOGOS DE RPG DA PERSPECTIVA DA HISTÓRIA DO LIVRO.....	33
1.3.1	HISTÓRIA DO LIVRO: TEORIAS E CONCEITOS.....	33
1.3.2	JOGOS DE RPG DE MESA E A HISTÓRIA DO LIVRO.....	37
1.4	METODOLOGIA DE PESQUISA: RECORTES, FONTES E IMPLICAÇÕES TEÓRICAS.....	41
<b>2</b>	<b>JOGOS DE RPG NOS EUA: DA CONFORMAÇÃO DE UM GÊNERO À CONSOLIDAÇÃO DE UM MERCADO.....</b>	<b>47</b>
2.1	A CRIAÇÃO DO GÊNERO RPG NOS EUA.....	47
2.2	GARY GYGAX, <i>DUNGEONS &amp; DRAGONS</i> E A EMPRESA <i>TACTICAL STUDIO RULES</i> .....	53
2.3	A TSR E O PROBLEMA DOS DIREITOS AUTORAIS SOBRE A MARCA D&D.....	60
2.4	O ADVENTO DE NOVOS SUPORTES E A SAÍDA DE GYGAX DOS NEGÓCIOS DA TSR.....	64
<b>3</b>	<b>OS PRIMEIROS ANOS DO MERCADO DE JOGOS E LIVROS PARA RPG NO BRASIL: UMA VISTA A PARTIR DE SÃO PAULO.....</b>	<b>66</b>
3.1	1980-1990: A “GERAÇÃO XEROX”.....	68
3.2	A COLEÇÃO <i>AVENTURAS FANTÁSTICAS</i> DA EDITORAS MARQUES SARAIVA.....	72
3.3	A FORBIDDEN PLANET, UMA LOJA NO CORAÇÃO DA POMPÉIA.....	80
3.4	FEIRAS E EVENTOS PARA UM PÚBLICO CADA VEZ MAIOR:	

	A USPCON E O I ENCONTRO INTERNACIONAL DE RPG.....	83
3.5	GROW E ESTRELA NO MERCADO BRASILEIRO DE RPG.....	86
3.6	O COMEÇO DA DÉCADA DE 1990, ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE A CRONOLOGIA.....	92
3.7	DEVIR E TRAMA: ASCENSÃO E HEGEMONIA NO MERCADO DE LIVROS E JOGOS DE RPG NO BRASIL.....	97
3.8	RPG: ESTRATÉGIA DE ENSINO OU OBJETO DEMONÍACO?.....	105
<b>4</b>	<b>A REVISTA DRAGÃO BRASIL E A CONSTRUÇÃO DE COMUNIDADES DE JOGADORES BRASILEIROS.....</b>	<b>112</b>
4.1	DO PRETO E BRANCO AO COLORIDO: A TRAJETÓRIA DA REVISTA <i>DRAGÃO BRASIL</i> E SUA CONSOLIDAÇÃO NO MERCADO DO RPG.....	113
4.2	A SEÇÃO “PERGAMINHO DOS LEITORES”: CONVERSANDO COM E INVENTANDO LEITORES.....	122
4.3	QUEM DEVE E COMO SE DEVE JOGAR RPG? O PONTO DE VISTA DA <i>DRAGÃO BRASIL</i> .....	133
<b>5</b>	<b>INDÍGENAS, MANGÁS, ANIMES, E USPIANOS: RESSEMANTIZAÇÕES DO RPG NO BRASIL.....</b>	<b>144</b>
5.1	O “VERDADEIRAMENTE BRASILEIRO” NOS CONTEÚDOS E MATERIAIS DE RPG DA <i>DRAGÃO BRASIL</i> .....	147
5.2	O RPG BRASILEIRO PARA ALÉM DO FOLCLORE: OS HERÓIS DE TÓQUIO E O CENÁRIO MEDIEVAL DE ARTON.....	154
5.3	A UNIVERSIDADE DOS LOBOS.....	161
	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>175</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>181</b>
	<b>GLOSSÁRIO.....</b>	<b>195</b>
	<b>APÊNDICE A -CRONOLOGIA DE PUBLICAÇÕES DE LIVROS-JOGOS E RPG NO BRASIL (1989-1990).....</b>	<b>198</b>

## INTRODUÇÃO

Adotados no Brasil como tema de pesquisas acadêmicas desde o final da década de 1990, os jogos de RPG (*role-playing games*) de mesa já despertaram o interesse de dezenas de pesquisadores brasileiros das mais diversas áreas do conhecimento. Interessados majoritariamente por questões pedagógicas e educacionais envolvendo tal gênero de jogos, e muitas vezes autointitulando-se jogadores de RPG, esses pesquisadores apresentaram um objeto complexo e multifacetário, propício a diversas apropriações e alvo de interesses variados por parte de diferentes grupos e setores da sociedade.

Surgidos em 1974 nos EUA após a criação do jogo *Dungeons & Dragons* (D&D), os RPG são, originalmente, jogos baseados em livros de regras, e em que cada jogador cria seu próprio personagem e o interpreta em uma narrativa coletiva, criada anteriormente por um “mestre” de jogo, mas alvo das mais variadas improvisações e liberdades criativas. Esses jogos chegaram ao Brasil gradualmente, trazidos do exterior ou importados por livrarias, e só editados oficialmente em solo nacional no início da década de 1990.

Tais consensos a respeito da história dos jogos de RPG de mesa no Brasil são citados em diversas pesquisas; poucas delas, porém, se ativeram especificamente em trabalhar tal história sistematicamente por meio de teorias e métodos acadêmicos e fontes variadas e verificáveis. Essa escassez de trabalhos históricos leva muitas vezes a uma lacuna contextual, preenchida parcialmente pelas memórias dos próprios pesquisadores que também são ou foram jogadores de RPG, porém sujeita a inevitáveis imprecisões.

Buscando contribuir para a solução desse problema, a presente dissertação tem como objetivo construir uma narrativa histórica sobre a gênese dos jogos de RPG de mesa a partir de uma das regiões do Brasil que foi, segundo as pesquisas aqui realizadas, um dos principais pólos irradiadores dessa prática cultural no país: o estado de São Paulo. Juntamente ao Rio de Janeiro, São Paulo foi a região onde se concentraram os primeiros grupos de jogadores de RPG, ao menos desde a década de 1980, livrarias especializadas nesses jogos e, na década de 1990, as editoras que publicaram os primeiros livros de regras de jogos de RPG no Brasil.

Assim, o período a ser analisado aqui compreende o início da década de 1980, provável data de chegada dos jogos de RPG de mesa ao Brasil, e toda a década de 1990, momento de consolidação do que podemos chamar de uma “cultura dos jogos de RPG” no país, que emana gradualmente do sudeste para outras regiões do país. O ano 2000 é tido

aqui como o ano final desse período de gênese e consolidação, além de um ano de transição para uma nova fase da história desses jogos, marcada por novos elementos como o uso ampliado da internet e de livros em formato virtual.

Considerando o objeto livro como o elemento essencial de qualquer jogo de RPG de mesa - uma vez que é primordialmente por meio de livros que esses jogos apresentam suas regras, e também são comercializados e circulam entre suas comunidades de leitores e jogadores - optamos nesta dissertação por analisar a história desses jogos por meio de teorias, metodologias e conceitos propostos por historiadores do livro e da leitura, como Robert Darnton (1984; 1990; 2008) e Roger Chartier (1999; 1976), entre outros. Tal viés nos auxiliará a pensar os jogos de RPG tanto como objetos materiais e mercadológicos, comercializados em meio a uma acirrada competição entre editoras diversas, quanto como uma prática cultural, passível de apropriações e usos variados.

Tendo em vista também a importância da revista paulista especializada em jogos de RPG de mesa chamada *Dragão Brasil* (DB) (criada ao final de 1994 e publicada pela editora Trama), como produto editorial que alcançou sucesso em escala nacional durante a década de 1990 e tornou-se, inclusive, a única revista de RPG do país em 1997, daremos a ela uma atenção especial, visando analisar suas relações com os leitores e jogadores brasileiros. Visamos enfatizar especialmente sua trajetória e as suas tentativas de representar e, simultaneamente, construir um leitor e um jogador ideais, sendo estes últimos nomeados como “RPGistas”.

Pensando também alguns dos conteúdos da revista DB, alguns materiais a serem usados em partidas de RPG, diversas edições especiais contendo sistemas de regras e suplementos originais para o gênero, dedicaremos a eles uma parte desta dissertação, com a finalidade de compreender as formas como tais jogos, originalmente internacionais, são apropriados, adaptados e ressignificados pelo público jogador brasileiro. Para isso, utilizaremos alguns conceitos discutidos por Renato Ortiz (2007), relacionando-os ao nosso referencial teórico utilizado para estudar os jogos de RPG, inseridos na história do livro.

Visando cumprir esses objetivos, a presente dissertação está dividida em 5 capítulos: No capítulo 1 é definido o que são jogos de RPG de mesa e como eles foram trabalhados em pesquisas acadêmicas anteriores, principalmente naquelas realizadas no estado de São Paulo, com destaques e pequenas resenhas de algumas delas; em seguida, são apresentados e justificados os pressupostos teóricos e metodológicos desta dissertação

(baseados, como já foi mencionado, na história do livro e da leitura), inserindo-os no contexto da história dos jogos de RPG de mesa, bem como a variedade de fontes a serem utilizadas para a construção da narrativa histórica e das análises aqui propostas.

O capítulo 2 é dedicado à história da origem dos jogos de RPG nos EUA, desde sua conformação enquanto um gênero que possui raízes em uma diversidade de movimentos e práticas culturais, mas que é delimitado somente após a publicação de D&D, até sua consolidação enquanto produto mercadológico, o que se dá inicialmente por meio da empresa *Tactical Studio Rules* (TSR) e pela figura de Gary Gygax. Nesse processo, os RPG passam a compor um mercado milionário, que se alastra para além de suas fronteiras originais, chegando a outros países, como o Brasil.

É justamente a respeito da vinda e estabelecimento do gênero em território nacional o tema do capítulo 3, que analisa a história dos jogos de RPG no Brasil a partir de São Paulo, dividida em três períodos: o primeiro deles abrange de 1980 a 1990, e trata da vinda dos jogos de RPG ao Brasil, que ocorreu justamente a partir da macrorregião Sudeste, e sua inicial popularização por meio de produtos importados, vendidos em livrarias especializadas, e produtos derivados, como jogos eletrônicos, um desenho animado e, principalmente, a coleção de livros-jogos *Aventuras Fantásticas*; o segundo período, de 1991 a 1995, abrange o período oficial de entrada dos jogos RPG de mesa como produto publicado no mercado editorial brasileiro, por meio de suas primeiras traduções, que os levaram a uma crescente expansão mercadológica e a um aumento vertiginoso de suas comunidades de jogadores; e, por fim, o terceiro período, de 1996 a 2000, diz respeito ao período de consolidação dos RPG em meio ao público e ao próprio mercado editorial paulistano, com o prevalectimento das editoras paulistas Devir e Trama.

No capítulo 4 são realizadas análises específicas a respeito da revista DB, que se iniciam com um panorama histórico a seu respeito e focam-se em dois pontos principais: o primeiro deles diz respeito à sua seção de cartas dos leitores, chamada “Pergaminhos dos Leitores”, buscando compreender as formas como estes são representados na revista, e como os editores estabelecem canais de comunicação com eles; já o segundo, em certos artigos específicos publicados por toda a revista, com a intenção de compreender como o periódico representa e idealiza seus leitores e jogadores, construindo todo um discurso a respeito dos jogos de RPG e buscando influenciá-los em suas atitudes enquanto tais.

Por fim, o capítulo 5 diz respeito ao processo de “ressemantização” (ORTIZ, 2007) dos jogos de RPG em território nacional, analisado por meio de conteúdos

específicos da revista DB, buscando apresentar um complexo processo de adaptação, recriação e ressignificação, marcado pela originalidade e, simultaneamente, pela permanência de signos e representações particulares. Após esses 5 capítulos, será apresentada, por fim, a conclusão desta dissertação, sintetizando os principais pontos e questões aqui abordados.

## 1 OS JOGOS DE RPG DE MESA: DEFINIÇÃO, ANTECEDENTES, PROPOSTAS TEÓRICO-METODOLÓGICAS E FONTES

Definindo, primeiramente, o que é um “RPG de mesa”, pretende-se neste capítulo situar esse gênero de jogos como objeto de pesquisa acadêmica no Brasil, apresentando os principais vieses pelos quais ele é abordado em dissertações e teses de algumas das mais reconhecidas universidades públicas de São Paulo, destacando os trabalhos que mais são citados entre pesquisadores e também aqueles mais pertinentes aos objetivos deste trabalho. Em seguida, serão apresentados e justificados os pressupostos teóricos e metodológicos utilizados nesta dissertação, assim como as diversas fontes que a fundamentam.

### 1.1 O QUE É UM “RPG DE MESA”?

O jogador que sair à procura de jogos de RPG, nas lojas do ramo, se deparará com uma grande variedade de objetos acolhidos sob, pelo menos, duas categorias. Normalmente, utiliza-se a expressão “jogos de RPG de mesa” para diferenciar um tipo específico de jogos de RPG, em contraposição, principalmente, aos jogos de RPG eletrônicos, disponíveis para consoles e computadores. Em inglês, a expressão *tabletop role-playing games* (TRPG) diz respeito aos jogos de RPG de mesa, baseados em livros de regras e jogados por grupos de jogadores, enquanto que os chamados *computer role-playing games* (CRPG) constituem uma grande diversidade de jogos de videogame e/ou computador, categorizados dessa forma por se basearem em vários aspectos dos primeiros, mas com dinâmicas de jogo por vezes totalmente distintas.

Os jogos de RPG de mesa são compostos por vários elementos, alguns materiais e outros imateriais; o principal elemento material que obrigatoriamente está presente em qualquer jogo desse gênero é o livro de regras, seja ele impresso ou virtual. Para cada jogo existe um livro de regras diferente onde são descritas todas as regras a serem seguidas pelos jogadores, a história e as especificidades do universo em que se passará a aventura a ser “jogada”. A partir desse livro, cada jogador deve criar um personagem para si, escolhendo seu nome, atributos e habilidades, com exceção do jogador “mestre”, responsável por narrar a história e administrar as regras.

Os jogadores devem sentar-se lado a lado, formando um círculo (seja ao redor de

uma mesa ou sentados ao chão), no centro do qual estarão dispostos os materiais utilizados para jogar: lápis, borrachas e uma série de dados (chamados conforme seu número de faces. Por exemplo: “d6”, “d8”, “d20”, etc.). Segundo Fairchild (2007, p. 103), tais dados podem ser substituídos em alguns jogos de RPG por cartas de baralho ou outros objetos que permitam jogadas aleatórias.

Em frente a cada um dos participantes fica disposta sua “ficha de personagem”, uma folha de papel contendo suas principais características e objetos carregados por ele, que variam durante o andamento do jogo. Por isso os lápis e borrachas. O único jogador que não possui uma “ficha” é o mestre. Em seu lugar, utiliza uma espécie de biombo (de plástico ou de papelão) chamado de “escudo do mestre”, que visa proteger suas anotações e permitir a ele realizar jogadas aleatórias ocultas aos outros jogadores, quando necessário; tais biombo podem ser improvisados ou comprados, alguns deles sendo “suntuosamente ilustrados” (FAIRCHILD, 2007, p. 103). Nas sessões de jogos atuais, os “escudos do mestre” muitas vezes são substituídos pela própria tela dos laptops, onde o mestre organiza as suas anotações sobre o jogo (Figura 1).

Figura 1 - Jogadores jogam D&D dispondo de fichas de personagens, um laptop, dados, miniaturas e tabuleiro em papel quadriculado.



Fonte: Yokote (2014, p. 106).

Outros possíveis, mas não obrigatórios, elementos materiais algumas vezes presentes em sessões de jogo são tabuleiros e miniaturas. Os tabuleiros, geralmente

divididos em quadrículas ou hexágonos, e as miniaturas, feitas em chumbo, resina, ou improvisadas em papel-cartão (FAIRCHILD, 2017, p. 104), têm como finalidade representar cenas de combate e/ou exploração de territórios, contendo, para isso, regras específicas, explicitadas nos livros de regras. No jogo D&D o uso de tabuleiros e miniaturas é comum, mas ele também pode ser jogado sem elas.

Grande parte do jogo, porém, se passa em terreno imaterial: todo o jogo de RPG de mesa consiste em uma narrativa oral, fundamentalmente preparada e regida pelo mestre, mas que depende das decisões dos outros jogadores para se desenvolver e alcançar seu desfecho. Tal narrativa pode ser totalmente inventada pelo mestre do jogo ou encontrada em diversos livros de “aventuras prontas”. Seja como for, elas nunca seguem um caminho fixo, pois estarão centradas nas ações dos personagens, controlados pelos jogadores.

O funcionamento de suas partidas pode ser dividido em três etapas básicas, que se sucedem até a conclusão da aventura proposta pelo jogo: 1) O mestre do jogo descreve o local onde os personagens criados pelos jogadores se encontram (se ainda não o tiver descrito), juntamente com uma situação que exige a ação dos mesmos; 2) Cada um dos jogadores decide a ação que seu respectivo personagem irá tomar, podendo ele performar seu personagem de forma teatral ou não, conforme foi estabelecido anteriormente entre os jogadores; 3) O mestre aplica as regras do jogo, algumas vezes lançando mão de dados ou pedindo para que os outros jogadores o façam, dependendo da situação, e narra as consequências das ações dos personagens, decidindo, em última instância, seus destinos.

Ao decorrer da sucessão de tais etapas, uma narrativa vai sendo formada coletivamente por todos os participantes, exigindo do mestre a capacidade de sempre improvisar novos rumos para a história e, ao mesmo tempo, se certificar de que as regras do jogo estão sendo seguidas, o que faz dele tanto um narrador como um juiz. A aventura só é concluída após determinados objetivos tiverem sido alcançados, e pode durar várias sessões de jogo (divididas em dias, semanas, meses e até mesmo anos), a serem definidas pelo mestre em consenso com os outros participantes.

## 1.2 PESQUISAS ACADÊMICAS SOBRE JOGOS DE RPG: UM BREVE PANORAMA

Jogos de RPG de mesa têm sido mote de muitas pesquisas acadêmicas. A procura pela sigla “RPG” em sistemas de busca, como Google Scholar, demonstra isso: A década de 2000 marca um aumento vertiginoso desses estudos. Mas dois trabalhos seminais

aparecem na bibliografia que trata do assunto, antes disso: trata-se das duas primeiras pesquisas acadêmicas a respeito desse objeto realizadas no Brasil. Ambas foram realizadas no Rio de Janeiro e publicadas pela PUC-Rio, sendo a primeira a tese de doutorado de Sônia Rodrigues, de 1997, e a segunda a dissertação de mestrado de Andréa Pavão, de 1998. Devido à importância de ambas para a confecção dessa dissertação, dedicaremos o próximo subtítulo para descrever uma breve resenha a respeito de cada uma delas.

### 1.2.1 AS PESQUISAS PIONEIRAS DE SÔNIA RODRIGUES E ANDRÉA PAVÃO NA DÉCADA DE 1990

Publicada posteriormente como livro, junto a alguns acréscimos realizados pela própria autora (RODRIGUES, 2004), o trabalho pioneiro de Sônia Rodrigues<sup>1</sup> foi, como já mencionamos, uma tese de doutorado, iniciada em 1992 e concluída em 1997, defendida no Departamento de Letras da PUC-Rio. Considerando o RPG como produto da indústria cultural e definindo-o como um “jogo de produzir ficção” (RODRIGUES, 2004, p. 18), o objetivo principal de Rodrigues em sua pesquisa foi analisar o papel deste gênero de jogos no estímulo à leitura e em sua eficácia em ensinar a produzir narrativas ficcionais coletivas.

Tratando seu objeto de pesquisa principalmente como um instrumento para produzir narrativas ficcionais, Rodrigues afirma, ao contextualizar o surgimento dos jogos de RPG, que tal gênero “ (...) possui seus antepassados no terreno da narrativa na epopéia, no mito, nas lendas, no conto maravilhoso, no folhetim” (RODRIGUES, 2004, p. 23). Por descender de tais gêneros narrativos, a pesquisadora conclui que o RPG enquanto jogo poderia também “ter surgido no Brasil, influenciado pela literatura de Lobato” (RODRIGUES, 2004, p. 20).

Comparações dos jogos de RPG com a literatura de Monteiro Lobato são constantes na tese de Rodrigues, revelando a forma como a pesquisadora se apropria de seu objeto: como um símile da literatura infanto-juvenil e, assim, como um potencial instrumento de ensino e estímulo ao aprendizado escolar. Rodrigues acrescenta ainda que conceitos como os de ficção, narrativa, personagem, história, fábula e enredo são tratados “(...) com mais objetividade nos livros de RPG do que nos manuais didáticos”

---

<sup>1</sup> Na época da confecção de sua tese, Sonia Rodrigues usava o nome "Sonia Rodrigues Mota". Portanto, trabalhos que citam a tese em si da pesquisadora, e não sua posterior publicação em livro como é o caso desta dissertação, referenciam-na pelo sobrenome "Mota", e não como "Rodrigues".

(RODRIGUES, 2004, p. 22) e que “(...) sem **esta modalidade de ‘brincar’**, seus aficionados, provavelmente, só teriam como iniciação à ficção aquela à qual têm acesso no contexto escolar brasileiro” (RODRIGUES, 2004, p. 22, grifo nosso). Acrescentemos também que, para a pesquisadora, o próprio “(...) princípio de unidade dos livros de regras de RPG é o de **ensinar** a produzir ficção em grupo, sob forma de jogo, oralmente” (RODRIGUES, 2004, p. 18, grifo nosso).

A respeito da entrada e aceitação dos jogos de RPG no Brasil, Rodrigues supõe que o sincretismo religioso presente na cultura brasileira facilitou “o trânsito pela fantasia” por parte dos jovens que jogavam RPG (RODRIGUES, 2004, p. 24). Nas palavras da autora:

No contexto brasileiro onde realidade e sobrenatural coexistiam nos ‘despachos’ de esquina e superstições diversas, a ideia de bruxas ou demônios numa trama ou a utilização de magia por parte das personagens não parecia incomodar os jogadores ou seus familiares. O contrário parecia acontecer nos Estados Unidos, onde várias editoras já foram processadas por abordarem tais temas nos seus RPGs. Hoje, com o crescimento das Igrejas evangélicas e dos distúrbios mentais piorados com o uso de drogas, é possível que um certo preconceito se instale contra as rodas de RPG. Tomara que não. (RODRIGUES, 2004, p. 24-25)

Após tais considerações, a pesquisadora se aprofunda mais nas características das narrativas formadas durante as partidas de RPG. Baseada em Marlyse Meyer e comparando o RPG ao folhetim, Rodrigues utiliza o termo “pilhagem narrativa” para definir as apropriações espontâneas de obras alheias realizadas durante a formação das narrativas de jogo. Rodrigues considera tal prática inevitável no RPG, definido como “jogo de massa, ficção produzida por não profissionais (...) ‘carnaval narrativo, colcha de retalhos advindos das várias mídias’ e propõe, concluindo sua ideia: “Por que não tomar de empréstimo bons resultados alheios?” (RODRIGUES, 2004, p. 55)

A partir desse questionamento, a pesquisadora se propõe a analisar três jogos de RPG específicos, considerados os mais populares: *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D), *Generic Universal Role-playing System* (GURPS) e *Vampiro: a Máscara*. Sua análise consiste em apresentar as possibilidades e limites de cada um desses jogos de RPG de mesa no que diz respeito à criação de narrativas por parte de seus jogadores. Sua análise é perpassada por diversas ironias, e propõe uma espécie de linha evolutiva, que se inicia em D&D, e termina em *Vampiro: a máscara*, considerado o mais propenso ao ensino de como criar narrativas por parte dos jogadores.

Se AD&D mostra-se limitado em suas possibilidades de criação de narrativas ficcionais por conta do excesso de regras e números de páginas de seus livros, que não ajudam a “atingir a **competência narrativa necessária**” (RODRIGUES, 2004, p. 81, grifo nosso) por parte do jogador, além de seu excesso de ênfase em combates e temáticas de fantasia medieval que interessam quase que exclusivamente a um público masculino jovem, GURPS supera parte desses limites “por uma demanda do público consumidor do RPG americano” (RODRIGUES, 2004, p. 56), a partir do momento em que se abre para quaisquer temáticas desejadas pelos jogadores e ensina melhor a construir narrativas, mas também é limitado em sua capacidade de produzir ficção por ser um livro escrito no formato de um “programa de computador” (RODRIGUES, 2004, p. 85), o que torna sua leitura “(...) algo próximo à tortura mental” (RODRIGUES, 2004, p. 93). A pesquisadora, além disso, julga admirável o fato de os jogadores e leitores de GURPS conseguirem dominar os mecanismos matemáticos que compõem o jogo: “É de admirar que consigam. Merecem aplausos” (RODRIGUES, 2004, p. 93).

É em *Vampiro: a Máscara* que Rodrigues encontra o jogo de RPG que “coloca com mais **clareza e simplicidade o que significa o Roleplaying Game** e o que relaciona melhor os elementos da narrativa ficcional com o jogo” (RODRIGUES, 2004, p. 101, grifo nosso), evoluindo em competência e originalidade em “direção ao mercado, à ampliação da recepção do RPG” (RODRIGUES, 2004, p. 122); mais ligado à literatura e com menos ênfase em combates, *Vampiro*, segundo a pesquisadora, passa a atrair também o público feminino e adulto, inovando sem desfazer-se das qualidades dos outros RPG, passando de (...) passatempo de ‘tribo’ a jogo de salão” e mostrando “(...) a competência da indústria cultural em ação” (RODRIGUES, 2004, p. 126). Rodrigues elogia também os aspectos morais do jogo:

Lúcido em identificar o mal, moralista na medida certa, já que admite que o desejo traz prazer, mas se não for bem administrado pode destruir. Contundente na crítica às incoerências e maldades da sociedade normal (RODRIGUES, 2004, p. 123).

Em suma, para Rodrigues, o maior mérito de *Vampiro* é priorizar “a atividade de contar histórias” (RODRIGUES, 2004, p. 125) em detrimento de outros elementos do jogo. Apesar disso, esse RPG também não escapa de críticas, como, por exemplo, pelo fato de não citar em seus livros de regras as fontes e referências bibliográficas que utiliza na criação de seu universo: “O problema da apropriação pouco precisa, sem exatidão, como a que é praticada em *Vampiro*, é o estímulo, a difusão da prática do 'descuido'”

(RODRIGUES, 2004, p. 124, grifo nosso). Seguindo essa linha de pensamento, a pesquisadora acrescenta também que o desconhecimento por parte dos leitores do livro de regras de *Vampiro* dos “meandros da narrativa culta” limitam, provavelmente, os “ensinamentos” presentes nele. (RODRIGUES, 2004, p. 135).

Após tais considerações a respeito de *Vampiro*, a pesquisadora cita três fatores presentes nos jogos de RPG em geral que limitam a criação ficcional coletiva: 1. A falta de referências explícitas, pois “uma criança ou adolescente narrando histórias só com o auxílio de sua imaginação, sem repertório ou iniciação, está fadada a propor enredos pobres” (RODRIGUES, 2004, p. 137); 2. A obrigação de manter todos os jogadores entretidos durante o jogo, sendo que seria necessário, para superar esse limite, acrescentar regras que permitissem “ (...) diminuir deliberadamente a onisciência do narrador, fortalecer a interatividade e, por algum tempo, durante a partida, deixar parte dos jogadores/personagens fora de cena”. (RODRIGUES, 2004, p. 139); 3. O fato de o objetivo do jogo não ser, necessariamente, contar histórias.

É visível que o fato de o RPG ser um jogo é visto como um incômodo e como um limite para a pesquisadora, que prefere utilizar-se da palavra “brincar” ao invés de “jogar” em várias ocasiões. Também são presentes frequentemente em sua tese afirmações como: **“O livro de regras não é um jogo, é um livro que ensina a produzir narrativas orais”** (RODRIGUES, 2004, p. 129, grifo nosso), e ainda: **“O Livro de Regras de RPG é, basicamente, um livro de produção de texto”** (RODRIGUES, 2004, p. 135, grifo nosso). Tal negação leva Rodrigues a concluir uma das sessões finais de sua tese com um lamento: “Jogo é jogo. Não há como fugir deste limite” (RODRIGUES, 2004, p. 139).

Distinta da tese de Sônia Rodrigues é a dissertação de Andréa Pavão. Iniciada em 1997 e defendida em 1999, também na PUC-Rio, dessa vez em seu Departamento de Educação, Pavão se debruça sobre a questão do desenvolvimento das práticas de leitura e escrita a partir de jogos de RPG. Tomando o pensador Mikhail Bakhtin como referencial teórico central, Pavão opta, no que diz respeito à sua metodologia, por uma “*abordagem etnográfica*” (PAVÃO, 2000, p.48. Grifo do autor), realizando grandes quantidades de entrevistas e observações de campo durante suas visitas a eventos e locais de encontro de jogadores de RPG.

Preocupada em definir e contextualizar os jogos de RPG, a pesquisadora opta pela tradução “jogo de representação” para o termo *role-playing game*, e afirma, baseada na tese de Rodrigues (2000) e em outros trabalhos dessa mesma pesquisadora, serem os

jogos de RPG uma evolução dos jogos de guerra que, ao menos nos anos 1970, receberam muita influência da literatura de J.R.R. Tolkien, espalhando-se rapidamente pelo mundo. A partir dos testemunhos dos jogadores por ela entrevistados, a pesquisadora afirma que os jogos de RPG chegaram ao Brasil pelas mãos de um grupo restrito, falando de inglês, e que somente depois foram sendo traduzidos ao português e “cativando quantidades expressivas de jovens” (PAVÃO, 2000, p. 18).

Pavão observou também que vivenciava um momento em que os jogos de RPG contavam com constante popularidade, abrindo-se “(...) para publicações de RPG nacionais (...), além de diversos eventos em museus e bibliotecas, produção de radionovelas e filmes nos moldes do RPG” (PAVÃO, 2000, p.18), e acrescenta também que, nessa mesma época, tais jogos estavam adquirindo um aspecto instrumental, sendo usados em “(...) dinâmica[s] em atividades de grupos de empresas, em programas sociais envolvendo menores de rua, doentes terminais, ou mesmo como atividade psicoterapêutica e pedagógica” (PAVÃO, 2000, p.18). Pavão destaca o uso e interesse em seu tempo por parte de professores e pesquisadores, entre os quais ela se insere, pelos RPG, enfatizando que, aparentemente, os jogos de RPG estavam “passando por uma fase de pedagogização” (PAVÃO, 2000, p. 113).

Atendo-se mais ao contexto dos jogadores, baseada novamente em trabalhos de Sônia Rodrigues, Pavão se esforça por determinar, ainda que sumariamente, a classe social a que pertencem, pressupondo que, apesar do alto preço dos livros de RPG no Brasil indicarem que eram de classe média alta, a “indústria de xerox” permitiu uma maior diversidade de jogadores, uma vez que o uso de xerox não permite que o alto preço seja um fator determinante (PAVÃO, 2000, p. 25).

Entre os jogadores, o que mais chamou sua atenção foi a figura do mestre de jogo: geralmente descrito como sendo o jogador mais velho do grupo, aquele que mais se identificava com o “material-livro”, fazendo o papel de “dono da bola” (PAVÃO, 2000, p.31), uma vez que muitas vezes era apenas ele que os possuía. Pavão centra sua análise no mestre, considerando-o a figura mais importante para a entrada dos jogos de RPG no Brasil, pois “(...) era ele quem tinha o livro e domínio da língua inglesa que lhe permitia a leitura” (PAVÃO, 2000, p.31).

Dessa forma, expondo depoimentos a respeito de como certos jogadores adentraram no universo dos jogos de RPG, revelando diversas gerações de jogadores e interessantes distinções que eles impõem entre si, além de anotações de campo a respeito

de importantes eventos, a pesquisa de Pavão foi o primeiro e um dos mais importantes trabalhos para a compreensão da história dos jogos de RPG no Brasil, principalmente pelas fontes a que se dedicou a colher e analisar.

### 1.2.2 PESQUISAS EM SÃO PAULO SOBRE JOGOS RPG POSTERIORES AO ANO 2000

Apesar de terem frequentes semelhanças temáticas com esses dois estudos seminiais, os trabalhos posteriores possuem algumas diferenças essenciais em relação a eles, relacionadas principalmente ao lugar dos pesquisadores em relação ao seu objeto de pesquisa. A partir da primeira década de 2000, podem ser encontrados facilmente em quantidades significativas por meio de buscas simples pela internet ou em bases de dados de diversas universidades. Embora pertencentes a uma diversidade grande de faculdades e institutos, o que esses trabalhos têm em comum é que quase todos abordam, com raras exceções, questões educacionais ou as têm como enfoque central. Algo importante também a ser destacado a respeito dessas pesquisas é que muitas delas foram realizadas por jogadores de RPG.

Entre esses trabalhos acadêmicos realizados por jogadores, destacamos três dissertações, com o intuito de traçar algumas de suas características gerais: a de Edson Ribeiro Cupertino (2008), do Programa de Pós-graduação em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa da FFLCH-USP; a de Eduardo Ribeiro Frias (2009), do Programa de Pós-graduação em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano do IP-USP; e, por fim, a de Guilherme Kazuo Lopes Yokote (2014), do Programa de Pós-graduação em Antropologia Social da FFLCH-USP.

Cupertino (2008) analisa as estruturas literárias e ficcionais das narrativas coletivas que compõem os jogos de RPG. O autor se apresenta e se posiciona em seu trabalho como um jogador de RPG e professor de educação fundamental em escolas públicas, e defende o uso dos jogos de RPG em escolas com fins educacionais. Para definir o que são jogos de RPG e apresentar um panorama do percurso histórico deles no Brasil, Cupertino tem como base Pavão (2000) e Rodrigues (2004), acrescentando também algumas considerações advindas de suas próprias experiências como jogador.

Ele afirma que a apropriação dos jogos de RPG por parte das primeiras gerações de jogadores brasileiros, inseridos agora no mercado de trabalho e em universidades, “vêm propondo um novo olhar sobre os jogos de narrativa e a sua aplicabilidade em diversas

áreas” (CUPERTINO, 2008, p.23); segundo o pesquisador, foram estes mesmos jogadores e mestres de RPG os principais responsáveis por inserir tal gênero de jogos em diversas áreas, desenvolvendo pesquisas sobre eles, “teorizando a sua prática e aliando ofício com lazer” (CUPERTINO, 2008, p.24).

Assim, Cupertino se apresenta como um desses jogadores que se tornaram pesquisadores, que “não perderam o sabor da diversão e, em última análise, são indivíduos dispostos **a mostrar o valor do jogo na sociedade**” (CUPERTINO, 2008, p. 2, grifo nosso). É importante observar que o autor conceitua os jogos de RPG como “jogos de produzir ficção” (CUPERTINO, 2008, p. 27), assim como Sônia Rodrigues (2004), dando enfoque às narrativas produzidas durante as sessões de jogo. Cupertino acrescenta, porém, que o RPG é uma “atividade lúdica que toma de empréstimo termos literários como a personagem, o enredo, a narrativa, a narratividade, entre outros” e que há uma “íntima relação entre leitor, ficção e jogo nos RPGs”, não sendo possível dar atenção exclusiva ao leitor ou ao jogador separadamente sem “descaracterizar a fusão desses elementos presentes no roleplaying” (CUPERTINO, 2008, p.28).

Ele considera também que os “elementos a serem seguidos nos roleplaying games são de ordem literária e ficcional” (CUPERTINO, 2008, p. 37), o que justifica a perspectiva central de sua dissertação, que analisa os diálogos entre os RPG e a literatura, estudando as narrativas produzidas em jogos de RPG e transcritas por jogadores em fóruns e redes sociais virtuais encontradas na internet. Por fim, o autor analisa e defende o uso dos jogos de RPG nas escolas brasileiras como uma forma das crianças e adolescentes se apropriarem do fazer narrativo e conhecerem suas estruturas, sendo, assim, uma “possibilidade para gerar produção ficcional no espaço escolar, tornando o objeto livro uma importante fonte de pesquisa e lazer” (CUPERTINO, 2008, p. 116).

Assim como Cupertino (2008), Eduardo Ribeiro Frias (2009) define-se como um jogador de RPG, embora seu interesse inicial tenha se dado via dramaturgia. Foi ainda em seu período de graduação que ele passou de jogador a também pesquisador de jogos de RPG, dedicando a eles seu TCC (FRIAS, 1998 apud FRIAS, 2009) e uma pesquisa realizada com usuários de uma biblioteca de um Centro Educativo Unificado (CEU) da zona Sul de São Paulo (FRIAS, 2004 apud FRIAS, 2009), com apoio do Instituto Guatambu de Cultura (IGC) e a Ludus Culturalis (ONG que realizava eventos e cursos de RPG), e o financiamento da editora Devir.

Na pesquisa, acompanhou sete jovens em doze encontros nos quais foram realizadas sessões do jogo “Senhor dos Anéis: RPG” (LONG, 2012 apud FRIAS, 2009). Seu objetivo foi “averiguar se determinadas características do Jogo de Representações (...) seriam favoráveis à prática de competências pessoais e à aprendizagem”. e analisar o “potencial do RPG como recurso de intervenção educacional em favor da inclusão social” (FRIAS, 2009, p. 15-16). O autor chegou a uma conclusão positiva, afirmando que os jogos de RPG auxiliam seus jogadores a se inserirem em instituições educacionais e no mercado de trabalho, além de favorecerem a aprendizagem de disciplinas escolares tais como História, Geografia, Língua Portuguesa e Matemática.

Partindo de tais pressupostos, o pesquisador questionou se os jogos de RPG seriam favoráveis também ao “desenvolvimento do juízo moral” e à “adoção de comportamentos cooperativos” (FRIAS, 2009, p. 17). Baseando-se no conceito de “moral autônoma”, segundo a epistemologia genética de Jean Piaget, sua pesquisa buscou associar os jogos de RPG com o desenvolvimento de certos aspectos dela (a saber: cooperação, capacidade de negociação, participação e solução de problemas), criando, assim, um contexto favorável para a prática dos princípios de “reciprocidade, igualdade e respeito mútuo” (FRIAS, 2009, p.93).

É importante acrescentar que, para Frias, “do ponto de vista educacional o Jogo das Representações, como outros recursos didáticos, comporta riscos se mal utilizado” e que “um mestre mal preparado poderá criar aventuras de consequências desfavoráveis à educação” (FRIAS, 2009, p. 39); portanto, as contribuições educacionais associadas aos jogos de RPG dependem de “mestres bem preparados, conscientes de seu papel” que conduzem o jogo “de modo a propiciar atividades de aprendizagem relacionadas a diferentes disciplinas de educação formal, assim como são capazes de desencadear atividades que favoreçam a educação moral” (FRIAS, 2009, p. 40).

Por fim, a conclusão de Frias a respeito de sua pesquisa é que, se utilizado de forma propícia, os jogos de RPG são “um recurso para estimular a participação dos envolvidos, mobilizá-los para o diálogo, favorecer a interação cooperativa em busca de soluções e propiciar condições de reconhecimento de outros pontos de vista”. (FRIAS, 2009, p. 41); dessa forma, o pesquisador atesta que os jogos de RPG também podem ser usados como “instrumento de ensino moral” (FRIAS, 2009, p. 94).

Se Cupertino (2008) e Frias (2009) definiram-se como pesquisadores-jogadores, o pesquisador Yokote (2014) vai além dessa definição, definindo-se primeiramente como um

“nerd”. Sua dissertação não teve os jogos de RPG como tema central, e sim a definição de uma identidade cultural “nerd”, analisada, principalmente, por meio de pesquisas de campo de cunho etnográfico, que tiveram como objetivo compreender os estereótipos, hábitos de consumo e as questões identitárias que a permeiam. No entanto, os jogos de RPG aparecem em sua pesquisa como um fator central para a compreensão do “mundo nerd”, principalmente em sua qualidade como jogo interativo que desdobra-se em “interações profundas, intensas e duradouras” (YOKOTE, 2014, p.86). Yokote apresenta descrições detalhadas de uma partida de RPG, da qual ele é um dos participantes, além de entrevistas com jogadores presentes em diversos eventos.

Ao analisar tais relações entre o “mundo nerd” e os jogos de RPG, Yokote destaca “a mobilização de referências diversas no âmbito dos interesses de consumo do universo nerd” (YOKOTE, 2014, p.94), presentes nas narrativas que compõem os jogos de RPG, que tornam difícil a interação por parte de outras pessoas que não estão familiarizadas com elas. Para ele, o jogo de RPG é “um dos mais proveitosos exemplos do processo de burocratização, tal qual disposto pela perspectiva weberiana. Isso por se tratar de algo que depende substancialmente do conhecimento” (YOKOTE, 2014, p. 95). Assim, os RPG seriam:

Uma espécie de analogia a um *ethos* nerd, ou seja, uma perspectiva codificada de perceber o mundo e a si mesmo, compartilhado entre pares. Para pertencer ao mesmo meio, é necessário entender as mesmas regras e interagir segundo determinados parâmetros especificados. (YOKOTE, 2014, p. 95).

Neste cenário, a complexidade e quantidade de regras presentes nos manuais de RPG, segundo o autor, “ilustram o caráter intelectual do universo nerd” (YOKOTE, 2014, p.101). É interessante salientar este uso por parte do autor do jogo de RPG como uma forma de distinção intelectual para aqueles que o jogam, utilizada tanto para distinguir os chamados *nerds* daqueles que não o são, como para estabelecer uma espécie de hierarquia entre estes mesmos, entre aqueles que jogam RPG e aqueles que não jogam. Além disso, o próprio autor parece também almejar a legitimação do gênero RPG como objeto intelectual, utilizando-se de conceitos caros à sociologia weberiana, como uma forma de, assim como Cupertino (2008), mostrar o valor do jogo que ele afirma compor o *ethos* de sua identidade nerd.

Se as pesquisas de Cupertino (2008), Frias (2009) e Yokote (2014) tiveram em comum o fato de terem sido realizadas por assumidos jogadores de RPG, elas procuram prescrever certas apropriações e usos desses jogos: como objeto de estudo do campo

literário e ferramenta didática; como representação, prática teatral e instrumento de aperfeiçoamento moral; como prática cultural essencial ao *ethos* de toda uma identidade *nerd* e símbolo de distinção intelectual. Portanto, esses três pesquisadores apresentam uma cadente preocupação com a valorização e a utilidade de seu objeto de pesquisa, que perfaz suas escolhas teóricas e metodológicas.

Além desses trabalhos que foram confeccionados especificamente por jogadores, vale destacar outros, cujos pesquisadores, mesmo não se posicionando como jogadores de RPG (o que não impede que o sejam), propuseram enfoques diversos para a análise desse objeto: Mattos (2006), do Programa de Estudos Linguísticos e Literários em Inglês da USP, que analisa a relação entre autor e leitor no livro de regras do RPG *Vampiro: a Máscara*; Guimarães (2007), do Instituto de Psicologia da USP, que analisa a construção intersubjetiva dos sujeitos tomando sessões de jogos de RPG como situações empíricas; Caparica (2011), do Programa de Estudos Literários da UNESP, que trabalha as características literárias dos jogos de RPG, mais especificamente o cenário brasileiro de fantasia medieval *Tormenta*; e Franco (2019), do Programa de Pós-Graduação em Design da UNESP, que analisa a utilização das ilustrações nos livros de regras do RPG D&D.

Além desses, a grande maioria dos outros trabalhos sobre jogos de RPG encontrados tratam especificamente de questões de ensino e aprendizagem. Pertencentes a programas de Pós-Graduação variados, eles majoritariamente relacionam os jogos de RPG ao ensino de disciplinas escolares ou de tópicos específicos dentro das mesmas, como em: Rosa (2004), do Programa de Pós-Graduação em Matemática da UNESP, sobre o uso de jogos de RPG eletrônicos para o ensino de matemática; Cardoso (2008), do Programa de Pós-Graduação em Educação da UNICAMP, sobre o uso de jogos de RPG para o ensino de história; Randi (2011), do Programa de Pós-Graduação em Biologia Celular e Estrutural da UNICAMP, sobre o uso de jogos de RPG para o ensino de biologia celular; Marins (2017), do Programa de Mestrado Profissional em Projetos Educacionais de Ciências da USP, sobre o uso de jogos de RPG, para o ensino de ciências; Vieira (2019) do Programa de Pós-Graduação Interunidades em Ensino de Ciências da USP, sobre o uso de jogos de RPG para o ensino de física; Aiub (2020), do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática da UNICAMP, sobre o uso de jogos dos gêneros *Escape Room* e RPG para o ensino de matemática; Hoffman (2020), do Programa de Pós-Graduação em Docências para a Educação Básica da UNESP, sobre o uso de jogos de RPG para o ensino

de filosofia; e Camargo (2016), do Programa de Pós-Graduação em Ciência Ambiental da USP, sobre o uso do RPG para o ensino ambiental.

O restante das pesquisas consultadas que se centraram em questões de ensino e aprendizagem focam-se não em disciplinas ou áreas de saber específicos, mas em outras questões, como em: Vasques (2008), do Programa de Pós-Graduação em Educação Escolar da UNESP, que disserta especificamente sobre uso dos jogos de RPG na educação escolar; Oliveira (2011), do Programa de Pós-Graduação em Divulgação Científica e Cultural da UNICAMP, que realiza uma discussão a respeito de biotecnologias, divulgação científica e jogos de RPG; Maïke (2013), do Instituto de Computação da UNICAMP, que propõe a criação de um *framework* para a criação de aventuras educativas para jogos de RPG de mesa; Moraes (2017), do Programa de Pós-Graduação em Educação da UNESP, que propõe a utilização do jogo eletrônico *MINECRAFT* e do jogo de RPG de mesa GURPS para a identificação de estudantes precoces e superdotados; Torres (2018), do Programa de Mestrado Profissional em Letras da USP, que disserta a respeito do papel dos jogos de RPG aprimoramento da leitura, escrita e construção de vocabulário; e Yoshimura (2020), do Programa de Pós-Graduação em Ensino e Processos Formativos da UNESP, que propõe o uso dos jogos de RPG como ferramenta para uma aprendizagem humanista.

Em relação a pesquisas sobre jogos de RPG com viés histórico, em São Paulo fomos capazes de encontrar apenas duas delas: A dissertação de Pedro Panhoca da Silva (2019), da Faculdade de Ciências e Letras da UNESP, que não trata da história dos jogos de RPG, mas dos chamados “livros-jogos”, gênero que se relaciona intimamente com os primeiros, e que, como veremos mais adiante, precedeu os livros de RPG no mercado editorial brasileiro, sendo de grande importância para a presente dissertação; e a tese de Thomas Massao Fairchild (2007), da Faculdade de Educação da USP, que analisou a formação no Brasil de dois discursos distintos sobre os jogos de RPG, sendo um deles o de seu uso como uma espécie de ferramenta paradidática, e o outro de condenação a esses jogos como uma prática deletéria, ligada inclusive ao satanismo, e que levou ao assassinato de uma estudante em Ouro Preto (MG) no ano de 2001.

O panorama aqui apresentado a respeito das pesquisas acadêmicas paulistas *stricto sensu* sobre jogos de RPG, principalmente de teses e dissertações paulistas, evidencia uma grande variedade pesquisadores, focados principalmente em questões relacionadas ao ensino escolar (mas não exclusivamente a elas) e provindos de áreas de

formação por vezes muito distintas, propõem enfoques, apropriações e, muitas vezes, usos e utilidades distintas a seu objeto de estudo.

### 1.3 OS JOGOS DE RPG DA PERSPECTIVA DA HISTÓRIA DO LIVRO

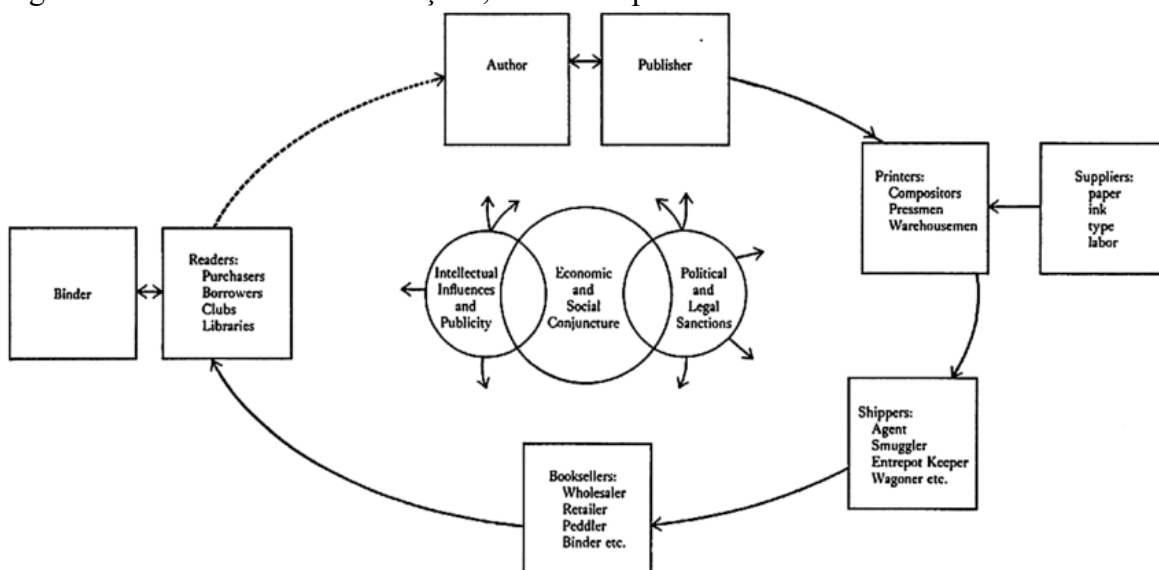
Este trabalho, no entanto, vai em um sentido diverso. Propõe estudar, outrossim, os jogos e os livros de RPG, mas como objeto historiográfico, a partir dos pressupostos da história do livro e da leitura. Mais precisamente, pretendemos nesta dissertação analisar os jogos de RPG de mesa em torno de um objeto específico, que constitui o formato essencial desses jogos: o livro.

#### 1.3.1 HISTÓRIA DO LIVRO: TEORIAS E CONCEITOS

Segundo Finkelstein e McCleery (2014), as origens do que hoje podemos chamar de “história do livro” datam ao menos do início do século XX, tendo fortes ligações com a bibliografia, os estudos literários e a história econômica e social. Não temos a intenção de reconstruir essa longa história (abordada ricamente por esses dois autores), marcada por complexos embates intelectuais. Para nós, basta definir que o que aqui chamamos de “história do livro” tem suas origens no que o pesquisador neozelandês Donald Francia McKenzie denominou “sociologia do texto”, que formou parte de um movimento chamado *Histoire du livre*, liderado pelos historiadores Robert Darnton e Roger Chartier nas décadas de 1980 e 1990 (FINKELSTEIN; MCCLEERY, 2014, p. 32).

A “sociologia do texto” foi o reconhecimento de McKenzie de que os textos são o resultado de um processo colaborativo, e que requerem métodos de análise que prestem atenção no objeto material e em sua produção e recepção, em lugar de somente em seus conteúdos. Complementarmente, Robert Darnton propôs um modelo geral para analisar livros em seu artigo intitulado *What is the history of the books?* (DARNTON, 1982): o famoso “circuito de comunicação” (Figura 2), que abarca “desde o autor até o impressor, o editor, o distribuidor, o livreiro e o leitor” (Darnton, 1982, p. 67, tradução nossa):

Figura 2 - “Circuito de comunicação”, elaborado por Robert Darnton.



Fonte: Darnton (1982, p. 68).

Mais de 20 anos depois, Darnton revisitou seu artigo, justificando a confecção de seu modelo:

Em 1982 me parecia que a história dos livros sofria de uma fragmentação contínua: especialistas estavam em busca de estudos tão especializados que perdiam contato entre eles mesmos. Os elementos esotéricos da história do livro precisavam ser integrados numa visão geral que mostraria como as partes poderiam conectar-se para formar um todo ou o que caracterizei como um circuito de comunicações. (DARNTON, 2008, P. 156)

O autor também sublinha que outra maneira de lidar com tal fragmentação seria solicitar aos historiadores do livro a confrontarem três questões básicas: “1) como é que os livros passam a existir?; 2) como é que eles chegam aos seus leitores? 3) o que os leitores fazem deles?” (DARNTON, 2008, p. 156). Em relação ao destaque dado à autoria em seu modelo, Darnton acrescenta comentários importantes:

Eu destaquei a autoria no primeiro dos meus quadros com o objetivo de abrir a história dos livros ao que Pierre Bourdieu descreveu como ‘campo literário’ (*champ littéraire*), ou seja, a um conjunto de relações determinadas por linhas de força e reguladas de acordo com as regras do jogo aceitas pelos jogadores. (DARNTON, 2008, p. 165)

Ao citar o sociólogo Pierre Bourdieu e seu conceito de “campo literário”, Darnton abre a história dos livros ao conjunto complexo de relações propostos por esse autor, permitindo a inserção também, conseqüentemente, de outros conceitos íntimos ao conceito de “campo” de Bourdieu, como os de “espaço social”, “habitus”, “gosto” e “distinção”, expostos mais detalhadamente pelo sociólogo em sua obra *A Distinção* (BOURDIEU, 2006). Por esse viés, a história do livro é perpassada, entre outros complexos fatores, ao

que o sociólogo chama de “jogo da cultura” (BOURDIEU, 2007, p. 18), sendo o termo “jogo” utilizado no sentido de que todos os campos (neste caso, aqueles envolvidos pela cultura) possuem regras próprias, as quais seus agentes são constrangidos a obedecer, e que lhes impõe esforços e sacrifícios (BOURDIEU, 2007, p. 44).

É importante acrescentar a respeito dos pressupostos de pesquisa de Bourdieu que ele julga ser necessário, para a captação da “lógica mais profunda do mundo social”, submergindo-la à “particularidade de uma realidade empírica, historicamente situada e datada” (BOURDIEU, 1996, p. 15). Assim, o sociólogo propõe um modelo de pesquisa capaz de enunciar a “condição de uma leitura adequada da análise da relação entre as *posições sociais* (conceito relacional), as *disposições* (ou os *habitus*) e as *tomadas de posição*, as ‘escolhas’ que os agentes sociais fazem nos domínios mais diferente da prática (...)” (BOURDIEU, 1996, p. 18). Dessa forma, tais conceitos trabalhados por Bourdieu são essenciais para a compreensão de “campo literário” e de sua lógica em meio ao “jogo da cultura”.

Ao pensar, portanto, o próprio objeto livro inserido na “lógica profunda do mundo social”, pensamos aqui ser essencial destacar seu lugar como mercadoria, passível de ser “produzida, trocada ou vendida”, não escapando, assim, aos “fluxos da conjuntura”, como afirmam os intelectuais Roger Chartier e Daniel Roche (1976, p. 101). Para eles, o livro pode ser analisado: “(...) como mercadoria produzida para o comércio e para o lucro; e como signo cultural, suporte de um sentido transmitido pela imagem ou pelo texto” (CHARTIER; ROCHER, 1976, p. 99).

Ao analisar o livro enquanto objeto, pensamos também, juntamente com Darnton e Chartier, ser necessário focar especialmente a questão de sua materialidade. Tal enfoque inclui tanto considerar a questão da influência dos materiais utilizados na confecção de um livro enquanto suporte de leitura na recepção do leitor, quanto a complexidade das próprias atividades cotidianas dos editores (DARNTON, 2008, p. 162), que são os responsáveis por confeccionar os livros e publicá-los. Chartier ressalta que “a obra não é jamais a mesma quando inscrita em formas distintas, ela carrega, a cada vez, um outro significado” (CHARTIER, 1999, p. 71), pois, “(...) a forma do objeto escrito dirige sempre o sentido que os leitores podem dar àquilo que leem”. (CHARTIER, 1999, p. 128).

Em relação às questões que dizem respeito mais propriamente aos leitores e aos sentidos da leitura, partilhamos a preocupação de Martyn Lyons (1999) em encontrar

“leitores reais em circunstâncias históricas específicas”, ou seja, leitores que deixam vestígios de si e de suas formas de leitura, e os quais não permitem generalizações apriorísticas, já que nunca se aproximam dos textos “passivamente ou de mãos vazias” e jamais os absorvem “sem resistir ou criticar” (LYONS, 1999, p. 10). Não pensamos, assim, o ato de ler como o de simplesmente encontrar um sentido desejado pelo autor de uma obra, concordando com Jean-Marie Goulemot (2009), segundo o qual: “Ler é, portanto, constituir, e não reconstituir um sentido. A leitura é uma revelação pontual de uma polissemia literária” (GOULEMOT, 2009, p. 108).

Isso não quer dizer, contudo, que tomamos aqui um leitor totalmente livre de qualquer contexto sociocultural e econômico, mas sim um leitor cujas possibilidades e sentidos de leitura são, até certo ponto, determinados - tendo por “determinação” o que Raymond Williams define como “fixação de limites e o exercício de pressões” (WILLIAMS, 2011, p.47), e não como um fator final e inflexível - por diversos fatores, sendo um dos principais deles o próprio contexto histórico vivido por determinados leitores. E é justamente nesse sentido que Goulemot entende a história cultural como “a história política e social, que, sem que sejamos seus autores, trabalha aquilo que nós lemos”, acrescentando inclusive que “a história, aceitemos ou não, orienta mais nossas leituras que nossas opções políticas (...)” (GOULEMOT, 2009, p. 110).

Juntamente ao contexto histórico dos leitores, julgamos também ser importante destacar o papel do lugar ocupado pelo leitor, não apenas no sentido de seu lugar no espaço social, mas também do próprio espaço geográfico, em seu papel para a constituição do sentido de leitura. Dessa forma, pensamos como Darnton, que afirma: “O ‘onde’ da leitura é mais importante do que se pode pensar, porque a contextualização do leitor em seu espaço pode fornecer indícios sobre a natureza de sua experiência”, (DARNTON, 1990, p. 156).

Ao pensar um leitor cujo sentido de leitura nunca é passivo ao texto lido e, simultaneamente, cuja produção de significados também é determinada por uma série de fatores históricos, geográficos, sociais, econômicos e culturais, pensamos aqui como questão central “compreender como as limitações são sempre transgredidas pela invenção ou, pelo contrário, como as liberdades da interpretação são sempre limitadas” (CHARTIER, 1999, p. 19), pois o que se trava na leitura é “um dado e uma aquisição, as obrigações sem número do social, sob a ilusão da independência e da escolha, mas também alguns fragmentos de uma singular liberdade” (GOULEMOT, 2009, p. 116).

Para lidar com essa complexa questão em particular, adotaremos nesta dissertação o conceito trabalhado por Chartier de “comunidade de leitores”. Chartier considera que, se por um lado, cada leitor se apropria inventivamente de uma obra ou texto, por outro,

deve-se considerar o conjunto dos condicionamentos que derivam das formas particulares nas quais o texto é posto diante do olhar, da leitura ou da audição, ou das competências, convenções, códigos próprios à comunidade à qual pertence cada espectador ou cada leitor singular. (CHARTIER, 1999, p. 19)

Sendo assim, cada comunidade de leitores está sujeita a condicionamentos particulares, estando a singularidade do leitor atravessada “por aquilo que faz que este leitor seja semelhante a todos aqueles que pertencem à mesma comunidade” (CHARTIER, 1999, p. 92). Sem anular a singularidade do leitor e nem desconsiderar os condicionamentos próprios aos quais ele está sujeito em seu contexto, tal conceito mostra-se muito pertinente ao nosso objeto de pesquisa, como veremos a seguir.

### 1.3.2 JOGOS DE RPG DE MESA E A HISTÓRIA DO LIVRO

Ao pensar a história dos jogos de RPG de mesa pelo viés da história do livro, as primeiras perguntas que devem ser feitas são: qual é, exatamente, a importância do objeto livro nesse gênero de jogos? O lugar do livro nos jogos de RPG de mesa justificaria tomá-lo como um objeto de análise central para a criação de uma narrativa histórica a respeito deles?

Para responder a essa questão, tomemos como exemplo três livros de regras de jogos de RPG: a primeira edição de D&D, composta em três volumes (GYGAX; ARNESON, 1977a, 1977b, 1977c), e a segunda edição em português do RPG GURPS (JACKSON, 1994) e a terceira edição de *Vampiro: a Máscara* (ACHILLI, 1999). Apesar de suas particularidades, todos seguem uma estrutura muito semelhante: em primeiro lugar, contextualizam o leitor sobre o que é um jogo de RPG e o inserem em um certo universo (ou o encorajam a criar um, no caso do RPG GURPS); apresentam as regras para a criação de personagens e dispõe de um manual de referências para tal; por fim, descrevem em pormenores as regras do jogo.

À primeira vista, portanto, a resposta parece óbvia: os livros de regras são manuais de instrução do jogo, e são a forma de ensinar o jogador a jogar, servindo também como um manual de referências a ser constantemente consultado e revisto, dada a complexidade e o extenso número de regras que o compõem. Mas essa resposta não nos

parece totalmente satisfatória, basicamente por três motivos: em primeiro lugar, tanto os três livros de regras de RPG colocados aqui como exemplo, como muitos outros, alertam o jogador a relativizar, quando necessário, o papel das regras, flexibilizando-as em nome da diversão dos jogadores ou do desenvolvimento da narrativa. Assim, recomenda-se ao jogador o improvisado, o que diminui sua constante consulta a um manual fixo e rígido. Com isso, o livro não necessita, necessariamente, ser trazido a uma sessão de jogo, podendo ser lido anteriormente, e não necessariamente por todos os jogadores.

Em segundo lugar, os jogadores podem transmitir oralmente as regras do jogo, sem a necessidade da consulta direta a um livro. Pavão (2000) registra em sua pesquisa que tal prática ocorria principalmente nas comunidades de jogadores caracterizados por sua preferência ao RPG *Vampiro: a máscara* (PAVÃO, 2000, p. 76).

E, por fim, em terceiro lugar, nada impede também os jogadores de ler e consultar o conteúdo dos livros de regras em outros suportes que não o de livro. Tanto Andréa Pavão (2000) como Sônia Rodrigues (2004) testemunham o uso de fotocópias em xérox por parte de jogadores brasileiros, afirmando, inclusive, que essa foi uma das formas como os primeiros jogadores brasileiros tomaram seu primeiro contato com esses jogos antes de suas primeiras publicações nacionais.

Portanto, para identificar com mais exatidão o papel do objeto livro nos jogos de RPG de mesa, convém ir além da análise textual de seus livros de regras, considerando-os também em outras duas dimensões: como mercadoria, objeto de fetiche e distinção. Ao pensar a primeira dessas dimensões, é importante sublinhar que é justamente no formato livro que os jogos de RPG circulam, chegando às mãos de seus jogadores para serem consumidos como produto, em uma dinâmica que pode ser inserida de forma pertinente no modelo de Darnton: são escritos por seus autores, editados, impressos, transportados (muitas vezes, no caso brasileiro, importados), vendidos por livreiros aos seus leitores/jogadores, e, sucessivamente, voltam a ser escritos e editados de acordo com sua recepção diante do público.

Um traço marcante desse tipo de livro é o fato de que raramente se trata de uma publicação isolada: ao menos quando bem sucedidos, livros de regras tendem a formar séries de volumes associados (...). Além da serialidade, outro traço marcante dos livros de RPG é a propensão à auto sucedaneidade. Os módulos básicos [livros que contêm as regras essenciais de um dado sistema de jogo] de uma determinada franquia, encontrando acolhida boa o suficiente, renovam-se a cada tantos anos, voltando em edições ampliadas, revisadas, reformuladas ou às vezes completamente modificadas. (FAIRCHILD, 2007, p. 105-106)

Intimamente ligada à dimensão do livro de RPG enquanto mercadoria, é sua dimensão enquanto objeto de fetiche e distinção por parte dos jogadores. O livro de RPG possui um valor durante as sessões do jogo que não se resume a de um manual de regras e referências, sendo também um objeto de poder simbólico: como já foi mencionado anteriormente, segundo Pavão (2000), o detentor do livro de regras durante as sessões de jogo de RPG na década de 1990 era quase sempre aquele que fazia o papel de mestre do jogo, sendo ele geralmente o jogador mais velho do grupo. O livro, nesse caso, não servia somente para ser consultado, mas também para ser ostentado, dado também seu alto preço e rico acabamento gráfico (PAVÃO, 2000, p. 25), além de angariar autoridade ao mestre diante de seu grupo. Isso faz com que Pavão conclua que “Não há mestre sem livros, tenha ele uma relação com estes puramente fetichista ou não (...)” (Pavão, 2000: 183).

Outra questão que consideramos essencial ao tomar o objeto livro como central na história dos jogos de RPG de mesa é a questão da materialidade. Apesar da formação de narrativas orais entre jogadores ser a parte central deles, e, portanto, suas sessões passarem grande parte em terreno imaterial (narrativo e imaginário), alguns objetos materiais lhes são muito caros. O uso de dados de faces variadas, como o dado chamado “D20” (dado com 20 faces), por exemplo, é uma característica muito marcante dos jogos de RPG, chegando a servir mesmo como um símbolo para identificá-los. Apesar de não serem elementos essenciais ao andamento do jogo, que pode usar outros objetos para decidir jogadas aleatórias, tais dados modificam a forma como se dão as jogadas feitas pelos participantes, tanto pela simples forma como são manuseados e lançados, quanto pela agilidade que propiciam ao jogo. Sendo assim, a eventual substituição desses dados por outros objetos não pode ser desprezada, pois pode ser capaz de modificar toda a dinâmica do jogo e sua disposição visual.

O uso ou não de miniaturas e tabuleiros em seções de RPG de mesa também são exemplos disso: tais objetos são usados nesse gênero de jogos principalmente para simular combates e batalhas; seu uso se dá principalmente em jogos de RPG com ênfase bélica, como no caso do D&D, que contém regras específicas para tal, sendo totalmente dispensáveis, e até algumas vezes inconvenientes, em jogos de RPG com ênfase narrativa, como no caso de *Vampiro: a Máscara*. Ou seja, o uso de certos objetos contém fins específicos, capazes de atrair certo público segundo seus interesses. Assim, não podemos perder de vista que o mundo material é capaz de evocar “experiências que estão além do verbal, além do conceitual, e além até mesmo do consciente” (BOIVIN, 2008, p .8-9,

tradução nossa) e que “a relação entre ideia e material não é de via única - o material como um simples meio para a ideia - mas, ao invés disso, envolve um interessante jogo entre ambos” (BOIVIN, 2008, p. 131, tradução nossa).

Portanto, ao considerarmos o objeto livro o mais essencial desses elementos materiais em partidas de jogos de RPG, sua eventual substituição por outros suportes textuais, como fotocópias em xérox (no caso das décadas de 1980 e 1990), revistas (como no caso da DB) ou livros virtuais (nos casos mais atuais), não podem ser tidas como indiferentes. Se a forma do objeto escrito sempre dirige o sentido da leitura (CHARTIER, 1999) deve-se questionar em que medida o suporte textual usado para os livros de regras modifica a dinâmica de jogo dos RPG de mesa, influenciando na leitura de suas regras e na consulta de referências.

A respeito da questão do sentido de leitura, algumas considerações devem ser realizadas em relação aos jogos de RPG de mesa: em primeiro lugar, devemos ponderar que quando tratamos de jogos de RPG não estamos nos referindo somente a livros, e sim a um jogo cujo componente principal é um livro. Assim, os RPG não são somente lidos, são também jogados. Tomemos a definição de jogo de Johan Huizinga (2014) em seu clássico *Homo Ludens*:

Poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não-séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes. (HUIZINGA, 2014, p. 16)

Assim, em Huizinga, o jogo é considerado uma atividade praticada livremente, oposta à seriedade e ao interesse, que absorve o jogador intensamente, praticada dentro de limites espaciais e temporais específicos e que tende a promover o que o autor chama de “comunidade de jogadores” (HUIZINGA, 2014, p. 15), que tendem a ser permanentes e ter códigos próprios. Apesar de mais restrito que a definição de “comunidades de leitores” de Chartier - uma vez que Huizinga tem por “comunidade” um grupo específico e delimitado de pessoas que se reúnem ocasionalmente, e para Chartier trata-se de algo mais amplo e de mais difícil delimitação, baseado em um contexto histórico, espacial e cultural específico que atravessa a singularidade de cada leitor e o faz “semelhante à todos aqueles que pertencem à mesma comunidade” (CHARTIER, 1999, p. 92) - o conceito de Huizinga se

relaciona com este, uma vez que cada comunidade sujeita seus membros a um sentido interpretativo comum.

“Jogo” e “leitura”, portanto, são conceitos intimamente relacionados nos jogos de RPG de mesa, uma vez que a leitura é um elemento essencial desse gênero de jogos e o livro é seu elemento material mais básico. Este elemento dual é mais evidente nas narrativas formadas durante sessões de RPG de mesa: elas, a um primeiro momento, parecem ter possibilidades infinitas, apenas tendo a imaginação dos jogadores como limite. Porém, cada jogador e cada comunidade de jogadores pertence a um contexto específico, que influencia e delimita sua gama criativa, inclinando-o a certas escolhas em detrimento de outras. Ainda que a presente dissertação não pretenda analisar as narrativas formadas por jogadores durante suas sessões, é importante ter em mente tais considerações, uma vez que os sentidos das criações ficcionais dos jogadores certamente influenciam o próprio mercado de jogos de RPG e a forma como se relacionam os jogadores dentro de suas comunidades.

#### 1.4 METODOLOGIA DE PESQUISA: RECORTES, FONTES E IMPLICAÇÕES TEÓRICAS

Embora o primeiro jogo de RPG de mesa, que foi a primeira edição de D&D, tenha surgido nos EUA em 1974 (EWALT, 2013, p. 72; PETERSON, 2013, p. 14; WITWER, 2016, p. 117), no Brasil, a publicação dos primeiros livros de regras de RPG se deu somente durante a década de 1990, com a publicação da tradução de *GURPS: Módulo Básico*, de Steve Jackson (US)<sup>2</sup>, em 1991, pela editora Marques Saraiva no Rio de Janeiro. Aliás, tal fato é um elemento que reforça a importância do início dos anos 1990 como uma data importante para o fenômeno no país.

No entanto, tomar a publicação em português como uma delimitação cronológica seria uma restrição problemática para sua compreensão: a bibliografia aqui apresentada registra que, antes de 1991, os jogadores brasileiros utilizavam livros importados, comprados no exterior ou em livrarias brasileiras especializadas, ou mesmo fotocopiados de outros jogadores que os possuíam.

---

<sup>2</sup> Por existirem dois importantes autores relacionados à história dos jogos de RPG com esse mesmo nome, optou-se aqui por utilizar o padrão da mídia especializada nesses jogos, também utilizado por Da Silva (2019, p.28), que consiste em separar ambos pelas siglas em inglês de países de origem: assim, Steve Jackson (UK) refere-se ao autor inglês precursor dos “livros-jogos”, e Steve Jackson (US) refere-se ao autor texano do jogo de RPG chamado GURPS.

É difícil, portanto, determinar exatamente quando os primeiros jogadores brasileiros trouxeram o RPG para o Brasil. Os trabalhos analisados aqui apontam que já em meados da década 1980 era possível encontrar jogadores nas capitais de São Paulo e Rio de Janeiro. Ademais, alguns levantamentos em jornais da época indicam discussões sobre a temática RPG antes de 1991, embora de maneira incomparavelmente menor que nas décadas de 1990. De fato, nossas pesquisas, realizadas por meio do acervo eletrônico do jornal *Folha de S. Paulo*<sup>3</sup>, englobando o período entre 1974 a 2000, abrangeram todos os jornais do acervo (*Folha de S. Paulo*, *Folha da Manhã* e *Folha da Noite*) e basearam-se na coleta de todos os anúncios, notícias, propagandas, chamadas, cartas de leitores e erratas que contivessem uma ou mais das palavras-chave “RPG”, “role-playing game”, “*Dungeons & Dragons*” e “D&D”<sup>4</sup>. Foram selecionados somente os resultados que se referiram direta ou indiretamente a jogos de RPG de mesa.

Foram encontrados 251 resultados que correspondiam aos critérios exposto: nenhum na década de 1970; 4 na década de 1980, sendo 3 notícias e uma carta de leitor; 212 na década de 1990, compostos por 153 notícias, 1 artigo, 25 anúncios, 5 cartas de leitores, 14 chamadas para eventos, 13 propagandas e 1 errata; e 35 no ano de 2000, compostos por 17 notícias, 11 anúncios, 3 cartas de leitores e 4 chamadas para eventos. É importante acrescentar que, de todos os resultados encontrados, 45 deles dizem respeito, exclusivamente, ao RPG como um gênero de jogos de videogame; apesar disso, a decisão de abrangê-los na presente análise baseou-se no fato de que eles estão intimamente ligados aos jogos de RPG de mesa.

A década de 1990 nos parece, portanto, pela grande quantidade de fontes brasileiras encontradas nela e também pela grande quantidade de edições nacionais de livros relacionados aos RPG de mesa, ter sido o período de consolidação desse gênero de jogos, principalmente em São Paulo e no Rio de Janeiro, mas também em todo o Brasil. Por exemplo, a revista *Dragão Brasil* (DB), a mais duradoura e bem sucedida revista impressa especializada em jogos de RPG do Brasil, foi publicada inicialmente com o nome *Dragon* em setembro de 1994 pela editora paulista Trama. Encabeçada por Marcelo Cassaro, seu editor executivo, a DB foi única em sua longevidade e popularidade, durando

---

<sup>3</sup> Disponível em: <<https://acervo.folha.com.br/index.do>>. Acesso em: 10 fev. 2021.

<sup>4</sup> Decidimos buscar especificamente pelas palavras “D&D” e “Dungeons & Dragons” pelo motivo de que, por ser o primeiro jogo de RPG, poderia ocorrer, ao menos para resultados encontrados para as décadas de 1970 e 1980, desse jogo não ser acompanhado pela sigla “RPG”, que é posterior a ele, como será apresentado no capítulo 2. Isso realmente ocorre na primeira menção a jogos de RPG no jornal *Folha de S. Paulo*, na qual D&D é mencionado, mas sem essa sigla (COVARRUBIAS, 1983).

cerca de 13 anos consecutivos e expandindo-se por todo o território brasileiro. Suas publicações foram interrompidas somente no ano de 2007<sup>5</sup>, já no número 123 da revista, que voltou a ser publicada em 2016 por meio da Editora Jambô, sendo que ainda existe atualmente, em formato virtual. Seguindo o recorte temporal proposto nesta dissertação, utilizamos aqui desde o primeiro número da revista, datado do final de 1994, até a revista de número 67, última publicada no ano 2000.

Além de servir como uma fonte essencial para a construção de uma narrativa histórica a respeito dos jogos de RPG de mesa em São Paulo, por conter um vasto número de informações a respeito de lançamentos de livros, artigos críticos, notícias e coberturas de eventos, além de uma forma própria e preocupação constante em narrar a história dos RPG no Brasil, a DB também publicou uma série de materiais originais para serem utilizados em aventuras por parte dos jogadores, que também nos interessam aqui para pensar questões de recepção leitora e, no caso, jogadora.

Tais questões em torno da revista, e dos materiais lúdicos originais publicados nela, nos levaram a incluir nesta dissertação dois capítulos inteiramente dedicados à DB, que incluem, além de um panorama analítico de sua história, análises específicas sobre suas formas de contato com os leitores, seu ideal de jogador (o RPGista), sua definição e discurso a respeito do que são jogos de RPG e sua função social e, por fim, de seus próprios conteúdos, visando a forma como eles são apropriados e ressignificados em solo nacional. Para auxiliar nessa complexa questão, nos apoiamos, além do referencial teórico supracitado, em alguns conceitos discutidos por Renato Ortiz (1999, como o de “cultura internacional-popular” e “ressemantização”, direcionados ao contexto dos jogos de RPG em São Paulo.

Dessa forma, a década de 1990 é a mais enfocada nesta dissertação, que pretende justamente compreender a história da gênese e estabelecimento dos jogos de RPG de mesa em São Paulo. Decidimos pelo ano de 2000 como data limite ao nosso recorte temporal, pois nele pudemos identificar uma transição a novos elementos que marcam profundamente a relação das editoras e jogadores com os livros e outros impressos de

---

<sup>5</sup> Não pudemos encontrar nenhuma pesquisa que tratou especificamente dos motivos da interrupção das publicações da revista Dragão Brasil em 2007. Porém, é comum encontrar em diversos sites especializados em jogos de RPG, como “RPG Wiki” (disponível em: <[https://wiki.daemon.com.br/index.php?title=Drag%C3%A3o\\_Brasil](https://wiki.daemon.com.br/index.php?title=Drag%C3%A3o_Brasil)>. Acesso em 3 jan 2022) e “Garotas Geek” (<<https://www.garotasgeeks.com/direto-tunel-tempo-revista-dragao-brasil/>>. Acesso em 3 jan 2022), por exemplo, que o motivo foram suas baixas vendas em seus últimos meses, que levaram a então editora *Melody* (como a Editora Trama passou a ser chamada) a encerrar oficialmente suas atividades em 2009.

RPG, sendo o principal deles a crescente popularização do uso da internet e de suportes de texto virtuais, mas também as próprias consequências da consolidação do RPG no país (e não somente na região Sudeste), que leva à conformação tanto do discurso pedagógico quanto daquele que rejeita esse gênero de jogos, já mencionados anteriormente.

Além disso, o próprio ano de 2001 contém alguns acontecimentos marcantes que contribuíram para mudanças evidentes na relação entre jogadores e jogos de RPG, como a estreia dos filmes *O Senhor dos Anéis* (2001) e *Harry Potter* (2001), por exemplo. A própria popularização dos jogos de RPG no país gera suas consequências, como o aumento também da própria rejeição deles por parte de certos setores da sociedade. Tal rejeição é um dos temas centrais da já citada tese de Fairchild (2007), que apresenta um marco dela um assassinato ocorrido ainda em 2001, na cidade de Ouro Preto (MG), envolvendo o jogo de RPG *Vampiro: a máscara*, que levou a associação do gênero ao satanismo e a uma ação judicial para proibir a compra e venda de qualquer produto associado ao RPG em questão, juntamente à sua retirada do mercado nacional (FAIRCHILD, 2007, p. 20).

Quanto ao recorte espacial escolhido, o estado de São Paulo foi selecionado por ter sido, segundo nossas fontes, um dos primeiros lugares, juntamente ao Rio de Janeiro, pelos quais os jogos de RPG chegaram propriamente ao país. Portanto, a gênese do mercado editorial de jogos de RPG em São Paulo coincide com sua própria gênese no Brasil, e o mesmo podemos dizer de sua consolidação, pois a partir de meados de 1995 o estado torna-se o principal pólo de RPG de todo o país, ultrapassando mesmo o Rio de Janeiro. Assim, em São Paulo podem ser encontradas uma grande variedade e diversidade de fontes que podem ser consultadas e analisadas para a construção de uma narrativa histórica, sendo um dos principais pólos irradiadores (senão o principal) dos jogos de RPG de mesa como produto e prática cultural por todo o Brasil.

Quanto às fontes analisadas nesta pesquisa, elas se dividem em dois tipos: fontes secundárias, que consistem principalmente em entrevistas, mas também em outros dados apresentados por pesquisadores anteriores; e fontes primárias, que estão divididas entre as fontes jornalísticas coletadas no jornal *Folha de S. Paulo* para o período de 1980 a 2000, e nos conteúdos das revistas *Dragão Brasil* (DB) durante a década de 1990 até o ano 2000.

Apesar da importância e pertinência do uso de fontes orais para a história dos jogos de RPG de mesa em São Paulo - principalmente em relação à década de 1980, em que fontes impressas são escassas - na presente dissertação optou-se por trabalhar exclusivamente com fontes textuais, por uma questão de praticidade metodológica que se

justifica pelo fato de que o trabalho com fontes orais requer metodologias e um aporte teórico distintos, que não seriam pertinentes dentro do espaço e da proposta desta pesquisa. Para contornar essa questão, utilizaremos as fontes orais coletadas e transcritas pela pesquisadora Andréa Pavão (2000) durante sua dissertação, e algumas das entrevistas realizadas por Rafael Carneiro Vasques (já citado aqui por sua dissertação envolvendo jogos de RPG e educação) e publicadas em seu canal no site *youtube* (VASQUES, 2021a, 2021b, 2021c), com alguns dos principais nomes da história dos jogos de RPG no Brasil, pois nelas são apresentadas importantes informações a serem cruzadas com as fontes primárias aqui utilizadas.

Eventuais dados encontrados em pesquisas anteriores também serão utilizados durante a análise histórica aqui pretendida, principalmente tratando-se do trabalho de Thomas Massao Fairchild (2007), já mencionado anteriormente, por sua rica análise de com enfoque histórico. É importante salientar também, em relação aos trabalhos de Pavão (2000) e Rodrigues (2004), que, por terem sido escritos durante a década de 1990, eles mesmos constituem também fontes primárias, por fazerem parte do próprio processo de consolidação dos jogos de RPG de mesa no Brasil, e, por vezes, serão utilizadas nesta dissertação como tais.

Considerando também a importância de apresentar o contexto da própria criação dos jogos de RPG de mesa que, como já foi mencionado, se deu nos EUA na década de 1970, de forma a melhor compreender o processo de sua chegada ao Brasil, serão analisados três trabalhos de autores norte americanos que se propuseram a narrar tal história: *Of Dice and Men*, do jornalista David M. Ewalt (2013); *Playing at the world*, do escritor e estudioso da história dos jogos, Jon Peterson (2013); e a mais popular biografia de Gary Gygax (1938 - 2008), coautor de D&D, intitulada *O Império da Imaginação* (o único destes traduzido ao português), do escritor Michael Witwer (2016). O critério de seleção de tais obras baseou-se em utilizar alguns dos mais populares trabalhos sobre jogos de RPG nos EUA, e que apresentam maior riqueza de fontes sobre a história das origens deles, de forma a identificar seus consensos históricos e contextualizar sua vinda ao Brasil.

Além da *Folha de S. Paulo*, utilizamos também a já mencionada revista paulista *Dragão Brasil* (DB) como fonte primária para a construção de uma narrativa histórica a respeito dos jogos de RPG de mesa em São Paulo. A história da DB será também objeto de análise do capítulo 4 desta dissertação. Para acessar as fontes utilizadas aqui, utilizamos tanto documentos virtuais (como no caso do Acervo Folha) como também documentos

impressos. No caso da Revista DB, todos os números do primeiro período da revista podem ser encontrados em versões digitalizadas em diversos sites, assim como diversos livros de regras de RPG<sup>6</sup>. Como, porém, almejamos pensar também a própria materialidade dessas revistas e livros, buscamos por seus formatos impressos em diversas bibliotecas de São Paulo, encontrando-os concentrados principalmente na Gibiteca Henfil<sup>7</sup>, único local consultado que os separa em uma seção específica. Lá, pudemos encontrar diversos números da revista DB, assim como muitos livros de RPG citados em seus números e também em diversos artigos do jornal *Folha de S. Paulo*.

---

<sup>6</sup> Encontramos todas as edições da revista Dragão Brasil em versão PDF no site: <<https://pt.scribd.com/document/369381968/Links-Dragao-Brasil-Pelo-MEGA-oz>> (Acesso em 3 jan 2022). No caso dos livros de RPG, eles podem ser encontrados em diversos outros sites, principalmente na página “Biblioteca Élfica” (Disponível em: <https://www.bibliotecaelfica.org/>. Acesso em 3 jan 2022), que contém uma grande diversidade de livros e revistas relacionados a jogos de RPG em versão digitalizada.

<sup>7</sup> Atualmente, a Gibiteca Henfil encontra-se no Centro Cultural São Paulo, no seguinte endereço: Rua Vergueiro, 1000, Paraíso, São Paulo (SP).

## 2 JOGOS DE RPG NOS EUA: DA CONFORMAÇÃO DE UM GÊNERO À CONSOLIDAÇÃO DE UM MERCADO

Uma história das práticas de jogos de RPG, ou, mais especificamente, do mercado de livros e jogos voltado a este gênero, mesmo quando escrita a partir de São Paulo, não dispensa uma análise mais ampliada de suas interconexões com um mercado internacional de bens culturais. Portanto, faz-se necessário compreender o próprio processo de criação e conformação dos jogos de RPG como gênero, que se deu nos EUA na década de 1970, e teve como maior marco a criação do primeiro jogo considerado um *role-playing game*.

Assim, este capítulo está organizado em torno da história dos jogos de RPG, sobretudo nos Estados Unidos, entre os anos 1970 e 1990. Apresentaremos um resumo do surgimento dos jogos de RPG nos EUA, tendo em consideração suas principais influências: os chamados “jogos de guerra”, ou *wargames*, o contexto da literatura fantástica nas décadas de 1960-70, e algumas considerações a respeito da própria história do termo *role-playing*, surgido antes da conformação dos jogos de RPG como gênero; em seguida, será trabalhada a história daquele que ficou conhecido com o principal criador do primeiro jogo de RPG: Gary Gygax, coautor de *Dungeons & Dragons* (D&D) e a empresa que o publicou *Tactical Studio Rules* (TSR); por fim, finalizando esta contextualização dos jogos de RPG nos EUA, será apresentado, de forma panorâmica, a trajetória do jogo D&D e da empresa TSR, juntamente com as datas de publicação de alguns dos principais jogos de RPG até o ano 2000.

### 2.1 A CRIAÇÃO DO GÊNERO RPG NOS EUA

Jon Peterson, pesquisador e estudioso da história dos jogos, realizou uma minuciosa investigação a respeito da história das origens dos jogos de RPG em sua já supracitada obra *Playing at the world* (2013). Utilizando-se de uma grande variedade de fontes e de um rigoroso método de pesquisa histórica, Peterson narra como se deu a invenção dos jogos de RPG e a organização das primeiras comunidades de jogadores e leitores, situando esse gênero em relação a diversos movimentos culturais norte-americanos do mesmo período.

Partindo da criação do jogo *Dungeons & Dragons* (D&D), classificado como o

primeiro RPG, Peterson argumenta que este jogo e o termo *role-playing* possuem histórias distintas (PETERSON, 2013, p.14). Na verdade, argumenta o autor, os criadores de D&D não caracterizavam o jogo desta forma em sua edição original. O termo já era usado antes da criação deste último, tanto dentro do universo dos jogos de mesa como fora dele. Peterson expõe que esse fato constitui um problema para a própria definição de “RPG”, tornando-a por vezes tão ampla que acaba por ser usada, por exemplo, para classificar jogos que pouco ou nada assemelham-se a D&D, esvaziando e descontextualizando, assim, seu significado.

Em meio a essa questão, Peterson considera ser necessário definir mais especificamente o que é um *role-playing game*, concluindo, em meio a suas pesquisas, que jogos assim classificados são jogos de simulação, e que sua principal característica está na liberdade de agência dos jogadores:

Simulações têm limites, é claro, e conseqüentemente também a liberdade de agência nos jogos de RPG, mas considerando que esses limites estejam fora da experiência comum dos jogadores, o jogo irá apresentar uma ilusão convincente de uma realidade alternativa (...). Em última análise, este estudo irá concluir que a liberdade de agência é tanto uma condição necessária para a inclusão no gênero de RPG como a própria representação de papéis. (PETERSON, 2013, p.15, tradução nossa)

“Apresentar uma ilusão convincente de uma realidade alternativa” é, assim, exposto como a proposta principal dos jogos de RPG, caracterizados por um novo nível de liberdade de agência no universo dos jogos. Ainda assim, Peterson salienta ser difícil distinguir o que realmente os jogos de RPG apresentavam de original e o que foi por eles apropriado de outros jogos existentes no contexto de sua criação, principalmente ao pensar em todos os conflitos de autoria que envolveram a criação do próprio D&D. Dessa forma, Peterson afirma que a principal questão a ser respondida em sua pesquisa é: “No que foi, exatamente, *Dungeons & Dragons* pioneiro?” (PETERSON, 2013, p.14, tradução nossa).

Começamos, indica Peterson, pelo nome completo com que foi publicada a edição original de D&D: *Dungeons & Dragons: Rules for Fantastical Medieval Wargames Campaigns with Paper and Pencil and Miniature Figures*. O jogo define-se como um compêndio de regras para campanhas de jogos de guerras medievais fantásticas, usando papel, lápis e miniaturas. Para compreender o exato significado desse nome no ano de publicação do jogo, 1974, Peterson afirma ser necessário ater-se, em primeiro lugar, no que eram os então chamados “jogos de guerra (*wargames*) com miniaturas”.

Os jogos de guerra modernos envolvendo miniaturas datam ao menos do século

XVIII, fortemente inspirados no xadrez, tornando-se célebres na Prússia durante o século XIX por meio dos chamados *Kriegspiel* (literalmente, “jogo de guerra” em português), usados por militares para simular e treinar estratégias de guerra. Ainda ao longo do século XIX, os jogos de guerra tornaram-se célebres também entre os britânicos. Porém, se as versões germânicas - compostas por miniaturas (representando geralmente contingentes de tropas), e tabuleiros, (representando cenários de batalhas), por vezes ricamente detalhados - faziam parte de uma longa tradição militar, as versões britânicas passam a cada vez mais adaptar jogos de guerra para um público maior, fora dos quartéis (PETERSON, 2013, p.344).

Peterson apresenta como caso emblemático desse fato o gosto por jogos de guerra por parte dos célebres escritores Robert Louis Stevenson (1850-1894), H. G. Wells (1866-1946) e Fletcher Pratt (1897-1956), sendo todos estes também criadores de *wargames*. H. G. Wells, inclusive, marcou a história desse gênero ao publicar seu *Little Wars: a game for boys from twelve years of age to one hundred and fifty and for that more intelligent sort of girl who likes boys' games and books* (1913); em *Little Wars*, Wells propõe uma nova forma de jogos de guerra, com regras simples, rápidas e acessíveis, e ainda permitindo que uma criança pudesse jogá-los com sua própria coleção de soldados de brinquedo (EWALT, 2013, p.41).

O autor tem como hipótese que *Little Wars* poderia ter provocado uma verdadeira revolução nos *wargames*, alavancando um maior público civil invés de militar, não fosse o número diminuto de comunidades de jogadores do gênero no Reino Unido e o advento das duas grandes guerras mundiais, tão devastadoras que não permitiram que tais jogos fossem herdados ao mundo civil. Foi somente na década de 1950, com a lenta e gradual recuperação do mundo pós-guerra, que os *wargames* tiveram condições de se popularizar e transformarem-se em um *hobby*, separando-se de sua função educacional militar e, no caso dos EUA, distanciando-se cada vez mais da simulação tática contemporânea em direção a um passado anacrônico e fantástico (PETERSON, 2013, p.376).

No contexto estadunidense, comunidades de fãs de *wargames* passam a se estabelecer lentamente no país na década de 1950, formando seus primeiros canais oficiais de comunicação, como o primeiro periódico dedicado a esse hobby, o *War Game Digest*, em 1957 (PETERSON, 2013, p.21). Os jogadores organizavam-se em pequenos clubes e promoviam eventos e convenções, onde os entusiastas desses jogos poderiam encontrar novos companheiros e adversários, compartilhar ideias e seu gosto pelo gênero, e

apresentar suas próprias criações à crescente comunidade dos *wargamers* americanos (PETERSON 2013, p.20). É interessante destacar que tais clubes atraíram também um número significativo de ex-militares e veteranos de guerra, de acordo com Ewalt (2013, p. 55), sendo um deles Charles Swann Roberts II (1930-2010), fundador da companhia Avalon Hill em 1958, que se tornaria nas décadas seguintes uma das maiores empresas de jogos de mesa dos EUA na época.

Roberts II foi um influente criador de jogos de guerra, e auto intitulava-se o criador do primeiro “*modern board wargame*”: *Tactics* (1954), que foi seguido de uma versão expandida do mesmo jogo, *Tactics II* (1958) (PETERSON, 2013, p. 27-28). Mesmo não sendo grandes sucessos de vendas, tais jogos serviram como precursores daquele que seria um dos jogos mais vendidos da *Avalon Hill*, e que inspiraram vários futuros criadores de jogos, como o próprio Gary Gygax: *Gettysburg* (1958). Ao contrário de *Tactics*, um jogo de guerra sem um contexto histórico específico e cujo tabuleiro era um mapa genérico, *Gettysburg* era um jogo de guerra histórico, contextualizado durante a guerra civil americana, cujos mapas e tropas (representadas por fichas) faziam referência, respectivamente, a locais onde se passaram batalhas reais e a equipamentos e divisões de contingentes militares utilizadas no período.

É significativo que, como apresenta Peterson, os jogos de guerra históricos que se passavam em períodos pré-1945 (portanto, antes da guerra nuclear) fossem os mais procurados pelos jogadores do gênero. Isso marca também uma separação ainda mais marcante entre os jogos de guerra usados para treinos militares e os jogados pelo público civil como um *hobby*: enquanto os treinos militares baseados em simulações - que, já na década de 1950, contavam com o auxílio de computadores, como o simulador *Navy Electronic Warfare Simulator*, ou NEWS, que tornou-se operante em 1958 (PETERSON, 2013, p. 381) - adaptavam-se a um novo tipo de guerra, a guerra contemporânea, que inclui o potencial poder devastador de armas nucleares, o público geral de jogadores refugiavam-se no anacronismo de guerras organizadas e vencidas por meio da inteligência e da tática, segundo argumenta Peterson:

Talvez, jogar jogos de guerra concedia aos jovens a ilusão de que eles detinham algum controle sobre a guerra, permitindo-os experimentá-la como algo gerenciável e razoável, em vez de algo que poderia chegar sem aviso e extinguir toda a existência em uma tarde banal (PETERSON, 2013, p. 164)

Com o estabelecimento de empresas como a Avalon Hill, de clubes cada vez maiores de jogadores, e da criação de um clube de escala internacional chamado

*International Federation of Wargaming* (IFW), já era possível na década de 1960 traçar um perfil dos jogadores de *wargames* nos EUA, ainda que a comunidade formada por eles fosse, nas palavras de Peterson, minúscula: tais jogadores eram, em sua maioria, homens brancos e jovens de classe média (PETERSON, 2013, p. 32, p. 160).

Peterson considera, inclusive, que estudar a história dos *wargames* nos EUA da década de 1960 é estudar um movimento de uma juventude de classe média suburbana conservadora; isso, somado ao fato dessa comunidade coexistir com vários movimentos que se opunham ao militarismo e à guerra, trazia aos jogos de guerra uma “conotação reacionária inevitável. (...) [e, assim,] comparadas as alternativas, a subcultura dos jogos de guerra parecia um movimento que o *establishment* sitiado poderia apoiar de coração” (PATERSON, 2013, p. 159, tradução nossa, grifo nosso).

Isso não quer dizer que a comunidade formada por esses jogadores nos EUA fosse homogênea, e não fosse também perpassada por vários outros movimentos culturais de seu tempo. O próprio Gary Gygax, também membro dessa comunidade, não concordava com as tradicionais apologias à guerra realizadas nesse meio, assumindo uma posição anti-guerra, e declarando que “a maioria dos *wargamers*... são definitivamente anti-guerra” (PETERSON, p. 161). Além disso, tanto a contracultura americana quanto os jogadores de jogos de guerra da década de 1960 estavam conectados por uma influência comum: a literatura popular de fantasia e ficção.

Durante a década de 1960, tal gênero literário ganhou grande popularidade com o súbito sucesso de J. R. R. Tolkien, principalmente de suas obras *The Hobbit* (1937) e *The Lord of the Ring* (uma trilogia publicada entre 1954-1955), elevando, conseqüentemente, a popularidade de vários outros autores de fantasia e ficção científica, em sua maioria escritores de revista *pulp*, como Robert Ervin Howard (1906-1936) (criador do popular personagem *Conan*), Edgar Rice Burroughs (1875-1950) (criador dos personagens *Tarzan* e de uma série de livros envolvendo o personagem *John Carter*), e outros autores que até então haviam caído em certo esquecimento (PETERSON, 2013, p. 20).

Nesse contexto, *The Lord of the Rings* torna-se um ícone da contracultura americana em um período marcado também por um medievalismo que rejeitava os valores burgueses americanos e apelava a uma fantasia bucólica, marcada por uma vida comunal simples e em harmonia com a natureza, longe do meio urbano e da tecnologia moderna. Peterson considera o mais marcante fruto dessa “nostalgia militante pela Idade Média”, a criação do grupo *Society for Creative Anachronism* (SCA), em 1966, um centro de

contracultura que se dedica a estudar e recriar a Idade Média europeia principalmente por meio de eventos à fantasia e obras literárias<sup>8</sup> (PETERSON, 2013, p. 166-167).

Tal medievalismo teve também forte impacto entre os jogadores de *wargames*, que passaram a criar jogos com essa temática, como *Siege of Bodenburg* (1967), de Henry Bodenstedt, e, mais tarde, o próprio D&D, de Gary Gygax e Dave Arneson (1947 - 2009), sendo que o primeiro criou, inclusive, uma subdivisão da IFW chamada *Castle & Crusade Society* (C&CS), dedicada exclusivamente a jogos com temática medieval. É interessante destacar que um dos membros da C&CS, William Linden, era também membro da *Society for Creative Anachronism*, o que revela uma troca cultural íntima entre esses dois movimentos (PETERSON, 2013, p.167).

Assim, para Peterson (2013), a criação do gênero de jogos denominado RPG deve ser pensada como produto de uma complexa gama de movimentos, práticas e valores culturais. Mas, resta-nos uma questão essencial ainda a ser respondida: como o termo *role-playing* se insere nesse contexto? O termo *role-playing* foi incorporado à língua inglesa do original em alemão *Rollenspiel* (assim como o termo *wargame*, que veio do termo *Kriegspiel*), que originalmente referia-se a um exercício psicoterapêutico grupal, criado por Jacob Levy Moreno (1889 - 1974):

Quando migrou para os Estados Unidos vindo da Áustria em 1925, Moreno começou a traduzir seus trabalhos ao inglês; em 1943, ele escreveu [em um artigo] que o termo “*role-player* é uma tradução literal do termo *Rollenspieler* (...)”, e, no mesmo artigo, ele invoca a agora familiar forma “*role-playing*” (...). Este é o contexto, efetivamente, da introdução dessa construção na língua inglesa, numa época em que Gary Gygax tinha cinco anos e Dave Arneson só nasceria quatro anos depois. Este composto hifenizado tinha cerca de trinta anos de idade quando *Dungeons & Dragons* apareceu, e era apenas um punhado de anos mais jovem do que Conan. (PETERSON, 2013, p. 486)

O *Rollenspiel* de Moreno, um médico ligado à dramaturgia e a um grupo de teatro experimental interativo, corresponde ao que hoje é chamado de “psicodrama”: Moreno propunha a seus pacientes que simulassem pessoas em situações fictícias, juntamente com ele próprio e seus assistentes. Tal exercício baseava-se na interatividade, e jamais era performado solitariamente, sendo necessário aos envolvidos que constantemente improvisassem os diálogos de sua persona, dramatizando suas vozes, comportamentos e reações. Em meados do século XX, esses *role-playing* passaram a ser usados mais como instrumento educativo que exercício psicoterapêutico, sendo que o próprio Moreno

---

<sup>8</sup> Alguns dos fundadores da SCA tornaram-se, inclusive, célebres escritores do gênero da fantasia, como Diana Lucile Paxson e Marion Eleanor Zimmer Bradley.

promovia diligentemente suas aplicações didáticas, publicando livros educativos baseados nessa técnica e influenciando outros autores a fazerem o mesmo (PETERSON, 2013, p. 487-488).

Apesar de aparentemente não relacionar-se de forma direta a Moreno, o termo *role-playing* passou a ser usado no contexto dos *wargames* para denominar características que possuíam muitas semelhanças com seu exercício psicoterapêutico. Isso se deu por volta da década de 1950, em um contexto em que a Força Aérea dos Estados Unidos contratou a companhia *Research and Development* (RAND) para pesquisar as rápidas mudanças da natureza da guerra e pensar novas estratégias, particularmente baseadas na recente custódia do arsenal nuclear americano por parte da Força Aérea (PETERSON, 2013, p. 382).

Inicialmente baseados nos tradicionais jogos táticos de guerra utilizados para o treinamento de oficiais das forças armadas, os pesquisadores da RAND desenvolveram um novo estilo de jogo, publicado por Herbert Goldhamer em 1954, em um artigo intitulado *Toward a Cold War Game*. Tais jogos misturavam estratégia e simulação, tratando a guerra nuclear tanto no sentido militar como político, e exigindo dos jogadores que se atentassem a aspectos econômicos, sociais e diplomáticos (PETERSON, 2013 p. 382).

Eles funcionavam da seguinte forma: baseando-se livremente em jogos de guerra que exigiam a presença de árbitros<sup>9</sup>, cada um dos jogadores interpretava um líder de um governo e competia em equipes; cada equipe decidia suas ações por escrito após o desenrolar de eventos apresentados pelo juiz do jogo, sendo para isso necessário um exaustivo debate interno em turnos que podiam levar horas; o que era escrito pelas equipes era lido pelo árbitro, que processava e resolvia suas pretensas ações de acordo com as regras do jogo (PETERSON, 2013, p. 382). Após esses, vários jogos com esse estilo de simulação política passaram a surgir na década de 1960, e o termo *role-playing* passou a ser usado para caracterizá-los.

## 2.2 GARY GYGAX, *DUNGEONS & DRAGONS* E A EMPRESA *TACTICAL STUDIO RULES*

Para certas comunidades de jogadores de *Dungeons & Dragons* dos Estados

---

<sup>9</sup> Segundo Peterson (2013, p. 21), jogos de guerra que exigiam a presença de um árbitro já existiam ao menos desde o século XIX, fazendo parte de uma tradição prussiana inaugurada pela família Reiszwitz, e, por isso, chamada “Reiszwitziana” (Peterson usa o termo *Reinswitzian*).

Unidos, a figura de Gary Gygax (Figura 3) toma, por vezes, contornos lendários. Se isso é evidente em diversas obras escritas por jogadores, como Ewalt (2013), que o considera “brilhante e altamente letrado” (EWALT, 2013, p. 62, tradução nossa), na biografia escrita por Witwer (2016) a figura de Gygax é elevada à genialidade, e comparada à de Steve Jobs, Walt Disney, e mesmo a Thomas Edison (WITWER, 2016, p. 10 e p. 204), recebendo também o título de precursor de uma “revolução de criatividade e imaginação.” (WITWER, 2016, p. 216). Não cabe a esta dissertação, porém, explorar os motivos exatos da reverência e admiração causada pelo co autor de D&D aos fãs do jogo, e sim somente ressaltá-la e apresentar de forma breve alguns fatos sobre sua trajetória, para compreender melhor o contexto da criação do gênero RPG.

Nascido em uma região suburbana de Lake Geneva, Wisconsin, filho de um imigrante suíço e de uma nativa da região, Gary Gygax (1938 - 2008) é geralmente caracterizado como um amante de jogos de mesa e histórias de fantasia e ficção desde a infância. Seu biógrafo Witwer (2016) ressalta que Gygax dava pouca importância à sua educação formal e cedo abandonou a escola, mas que isso não o impedia de ser um “leitor voraz”:

**Interessado na ficção de Robert E. Howard, Jack Vance (a série “Dying Earth”), Fritz Leiber (a série de fantasia “Fafhrd and The Gray Mouser”), H.P. Lovecraft (“O chamado de Cthulhu”) e Edgar Rice Burroughs, além de um ou outro artigo em revistas de história. A série de Conan escrita por Howard era a sua favorita. No âmbito desse tipo de literatura, Gary era, com certeza, viciado em fantasia e um formidável estudioso do gênero. (...) Mesmo naquela época, ele lia de quinhentas a seiscentas palavras por minuto, era capaz de terminar a leitura de até dois livros por dia. Infelizmente, não conseguia tal feito com os livros escolares.” (WITWER, 2016, p. 48-49, grifo nosso)**

A imagem de uma espécie de *self-made man*, nascido em uma família pobre do subúrbio de Lake Geneva, subestimado em sua educação formal devido à sua genialidade incompreendida, e que foi capaz de, apesar de suas origens, tornar-se famoso e milionário seguindo suas próprias paixões, é a base de uma narrativa de caráter lendário comum a respeito de Gygax. Tal imagem foi, inclusive, divulgada por ele próprio, que afirmou ter lido todos os livros e revistas de fantasia e ficção científica publicados nos Estados Unidos entre 1950 até 1956, e também todos os da década de 1940, por meio de livros usados: “li e adorava, me inspirava em um grande número de autores” (EN World RPG News & Reviews, 2003a apud WITWER 2016, p. 49).

Amante de jogos de tabuleiro, Gygax tomou seu primeiro contato com o jogo *Gettysburg* em 1958, no ano de sua publicação pela empresa *Avalon Hill*, que tornando-se

um de seus jogos favoritos (Gygax, 2008f apud WITWER 2016, p. 59) e de seu círculo de jogadores. Ele também era um assíduo jogador de *Diplomacy* (WITWER, 2016, p. 69), jogo que podia ser inteiramente jogado por correspondência.

Em 1967, Gygax foi um dos fundadores da *International Federation of Wargaming* (IFW), tornando-se vice-presidente dessa sociedade, sendo responsável por organizar e gerenciar eventos associados a ela. O evento mais importante em sua vida profissional como criador de jogos foi a organização da *Lake Geneva Wargames Convention*, ocorrida pela primeira vez em 1968. Conhecida hoje como GEN CON, (WITWER, 2013, p. 72), ela se tornou um encontro anual em que onde podia-se conhecer novos jogos e jogadores, estabelecer parcerias profissionais e expor suas próprias criações.

Figura 3 - Gary Gygax em agosto de 1974.



Fonte: Witwer (2016, p. 203).

De suas produções originais, a mais importante para a futura criação de D&D foi *Chainmail: rules for medieval miniatures*, publicado em 1971 em parceria com Jeff Parren pela editora *Guidon Games*, na qual Gygax trabalhava como editor. Tal jogo foi derivado das experiências de seus criadores com grupos locais de jogadores, como o *Lake Geneva Tactical Studies Association* (LGTSA) e o *Castle & Crusade Society* (C&CS), este último focado especificamente em jogos de temática medieval (WITWER, 2016, p. 249)<sup>10</sup>.

<sup>10</sup> A respeito da criação de grupos e subgrupos locais de jogadores na época, Witwer explica que “naquela época, era comum ter um nome para o grupo de jogo local para lhe dar uma identidade, como um clã – de

Como seu próprio nome completo diz, *Chainmail* era um manual para jogos de guerra de contexto medieval, mas com um diferencial: ao seu fim, trazia um suplemento de regras para batalhas medievais em miniaturas envolvendo seres de fantasia, para que os jogadores pudessem “reviver as batalhas épicas relatadas por J.R.R. Tolkien<sup>11</sup>, Robert E. Howard e outros escritores de fantasia, ou (...) criar seu próprio mundo” (Gygax e Perren, 1971 apud WITWER, 2016, p. 90).

Por sua vez, Dave Arneson, baseando-se não apenas em *Chainmail*, mas também em jogos desenvolvidos pelo criador David Wesely (1945) - principalmente o jogo *Braunstein* (1969), o qual tinha como características a presença de um árbitro de jogo e uma destacada liberdade por parte de seus jogadores -, e em autores de fantasia como J. R. R. Tolkien e Robert E. Howard (EWALT, 2013, p. 59-61), criou o jogo *Blackmoor* no início da década de 1970, sem chegar a publicá-lo. *Blackmoor* era um jogo de “campanha de fantasia”, o que quer dizer que baseava-se em uma aventura que se alongava entre sessões de jogo, adotando livremente as regras de *Chainmail* para os momentos de batalhas, e com personagens individuais controlados pelos jogadores, que deveriam principalmente explorar calabouços e cavernas em busca de um objetivo comum.

Em 1972, Arneson apresenta sua criação à Gygax durante um encontro da C&CS, que impressiona-se com o jogo, e o convida para juntos criarem e publicarem um novo jogo nele (WITWER, 2016, p.98-99). Gygax pediu a Arneson, ainda nesse mesmo ano, que organizasse e compilasse as regras de *Blackmoor* e lhe enviasse por correio, recebendo como resposta cerca de 18 páginas de trabalho bruto, que necessitavam de maior organização e polimento. Ao fim desse trabalho, Gygax criou um novo jogo, chamado *The Fantasy Game* (WITWER, 2016, p. 97), que ainda era uma espécie de protótipo de D&D.

*The Fantasy Game* utilizava-se de vários elementos já presentes nos jogos supracitados, como a mistura de fantasia com *wargames*, controle de personagens singulares em lugar de destacamentos de tropas em miniaturas e a presença de constantes diálogos entre os jogadores, intermediados pelo figura de um árbitro. Porém, o diferencial desse jogo consistia, além do fato de “recombinar os elementos existentes para formar um novo componente até então desconhecido” (Gygax, 1987 apud WITWER, 2016, p. 98),

---

forma semelhante às fraternidades – para que o grupo pudesse ser identificado e reconhecido nos círculos regionais e nacional, maiores” (WITWER, 2016, p.83).

<sup>11</sup> A respeito da complexa relação de Gary Gygax com a obra de J. R. R. Tolkien, ver: PETERSON, 2013, p.170-202.

em seu novo grau de liberdade de ação por parte dos jogadores durante as partidas, que permitiam a criação de uma “narrativa em primeira pessoa colaborativa que nenhum outro jogo já publicado oferecia” (WITWER, 2016, p. 98).

Figura 4 - Dave Arneson (sentado, de óculos) jogando jogos de guerra com miniaturas durante a GEN CON II (1969).



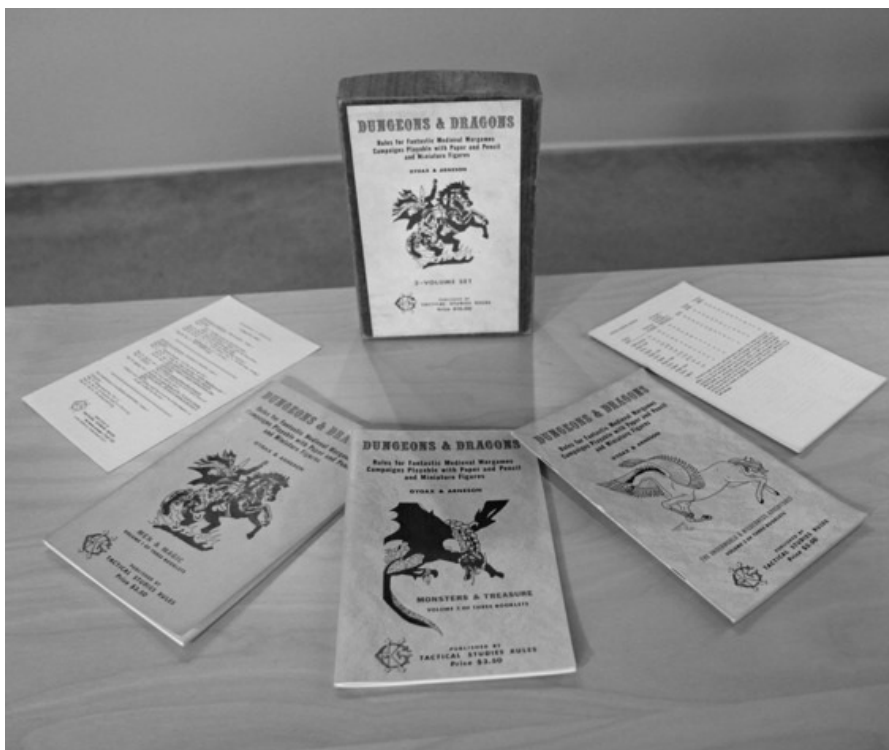
Fonte: Witwer (2016, p. 292).

Entre 1972 e 1973, Gyax e Arneson passaram então a divulgar o jogo nas comunidades locais de jogadores, como forma de testar seu funcionamento ajustando-o segundo as críticas do público. Em meados de 1973, com o sucesso de crítica e as constantes revisões realizadas por seus criadores, *The Fantasy Game*, agora com o nome *Dungeons & Dragons*, já estava pronto para ser publicado. Porém, publicar um jogo como D&D, um conjunto de três livretos que perfaziam cerca de 150 páginas ao todo (Figura 5) mostrou-se desafiador.

A empresa em que Gyax trabalhava, a *Guidon Games*, estava com graves problemas financeiros, e a mais importante empresa de jogos de tabuleiro da época, a *Avalon Hill*, avaliou a proposta como arriscada, por recorrer a uma mecânica até então desconhecida, e a recusou (WITWER, 2016, p. 103-104). A primeira edição de D&D foi possível somente em 1974, na *Tactical Studio Rules* (TSR), sociedade formada por Gyax, Don Kaye e Brian Blume<sup>12</sup>. Um ano depois, ela foi transformada em uma corporação chamada *TSR Hobbies Inc.*, após a morte de Don Kaye.

<sup>12</sup> Arneson não participa da fundação da empresa, por conta da relação conflituosa que passou a ter com Gyax (WITWER, 2016, p.105).

Figura 5 - A edição original de dungeons & dragons (1974).



Fonte: Peterson (2016, p. 26).

A primeira edição de D&D vendeu milhares de exemplares e teve várias reimpressões. Em novembro de 1974, mil cópias do jogo já haviam sido vendidas, e mais mil estavam sendo impressas. No fim desse mesmo ano, a TSR já havia gerado 12000 dólares com a venda de D&D e também de outro jogo publicado poucos meses depois, *Warriors of Mars*, diretamente baseado na literatura de Edgar Rice Burroughs (EWALT, 2013, p. 92-93).

Quando D&D é exportado para fora de Lake Geneva, este encontra barreiras em ser aceito pelo público, dada a dificuldade em entender suas complexas regras sem a presença de Gygax e Arneson para explicá-las e apresentar o jogo, como faziam em eventos locais. Para resolver esse problema, a TSR criou a revista *The Strategic Review* (EWALT, 2013, p. 94), originando, assim, um canal mais amplo de comunicação com sua comunidade de jogadores. Além disso, a empresa também deu origem a uma estratégia que futuramente se mostrou vital para todo o mercado do gênero de jogos RPG: a publicação dos chamados “suplementos”, que são hoje conhecidos no universo do RPG como livros suplementares que adicionam novas regras e elementos a um certo sistema de jogo.

O primeiro suplemento de D&D foi *Dungeons & Dragons Supplement I: Greyhawk*, publicado em 1975, baseado na campanha anterior que Gygax utilizou na divulgação do jogo; tal suplemento, que consistia em um livro de 56 páginas vendido por cinco dólares (WITWER, 2016, p. 119), modificou e apresentou novas regras ao jogo, trazendo também novos elementos, como mais magias, monstros, itens, equipamentos, e novas opções de criação de personagens. Nele, Gygax também encorajava os jogadores a adicionar, remover e personalizar os elementos e regras do jogo como cuidassem ser necessário, afirmando também que não era errado que grupos diferentes usassem regras diferentes (EWALT, 2013, p. 95).

Com o sucesso de *Greyhawk*, a TSR publicou naquele mesmo ano, em parceria com o próprio Dave Arneson, o segundo suplemento de D&D: *Dungeons & Dragons Supplement II: Blackmoor*. Este, assim como o suplemento anterior, também trouxe novos elementos e regras ao jogo, mas também algo novo: uma aventura pronta, chamada *Temple of the Frog*, preparada para já ser diretamente narrada pelo mestre de jogo a seus jogadores. Tais aventuras prontas foram denominadas futuramente pela TSR de “módulos”, e poupavam aos mestres de jogo o trabalho de construir narrativas de fundo para as aventuras a serem improvisadas e jogadas nas partidas, fornecendo mapas, histórias e algumas vezes até personagens já criados e prontos para serem interpretados pelos jogadores. A respeito da grande importância destes, Ewalt afirma que "Sem os cenários e módulos pré-escritos, *Dungeons & Dragons* provavelmente teria permanecido um hobby só para jogadores de jogos de guerra e não um fenômeno mundial" (EWALT, 2013, p. 102, grifo nosso)

Assim, a publicação dos suplementos *Greyhawk* e *Blackmoor* inaugurou uma nova estratégia de vendas da TSR, que consistia em publicar novos materiais incessantemente, mais breves e baratos que os livros básicos de regras, para continuar vendendo produtos aos jogadores com a premissa de aprimorar suas experiências de jogo. Isso também cria a própria ideia de “sistema de jogo”, em que um dado jogo de RPG, como *Dungeons & Dragons* neste caso, não consiste apenas em seus livros de regras básicas, “mas em todo um universo de histórias, cenários e cores” (EWALT, 2013, p. 96, tradução nossa), publicado principalmente por meio de suplementos e módulos.

Ainda em 1975, quando a TSR já havia ordenado a terceira reimpressão de D&D, a empresa começou a ter problemas financeiros, dados os grandes investimentos necessários para atender a crescente demanda por seus produtos (EWALT, 2013, p. 96).

Com o intuito de popularizar seus produtos internacionalmente e angariar novo público, Gygax passa então a procurar parcerias com jogadores da Europa.

Foi assim que a TSR encontrou a companhia inglesa *Games Workshop*, fundada ainda no início de 1975 por Ian Livingstone, Steve Jackson (UK) (dois autores que se mostraram de suma importância para a vinda dos RPG ao Brasil, como veremos adiante) e John Peake, especializada em jogos de tabuleiro e detentora de uma revista no tema, chamada *Owl & Weasel*. Ao tomarem conhecimento da existência de D&D e entrarem em contato com Gygax, Livingstone e Jackson passam a focar-se então em *wargames* ao invés de jogos clássicos de tabuleiro (o que leva à demissão de John Peake), e fecham um contrato de três anos para tornarem-se os distribuidores exclusivos do jogo D&D por toda a Europa (EWALT, 2013, p. 96), controlando também os direitos de distribuição dos jogos da TSR na Inglaterra.

E é também ainda no ano de 1975 que começam a surgir os primeiros jogos derivados e suplementos não licenciados de D&D, produzidos por sociedades amadoras, sendo que o mais conhecido foi *Tunnels & Trolls*, criado por Ken St. André, publicado pela empresa *Flying Buffalo* (WITWER, 2013, p. 123). Em um primeiro momento, essas versões e suplementos citavam diretamente D&D, sem maiores preocupações com possíveis processos por direitos autorais (PETERSON, 2013, p. 711).

Isso mudará em 1976, um ano marcante para o amadurecimento da TSR e de todo o mercado desses jogos: a mais importante revista publicada pela TSR, a revista *Dragon*, que, diferente da *Strategic Review*, não era mais apenas um instrumento de divulgação e propaganda, mas tinha um escopo mais amplo, trazendo críticas a respeito do mundo dos jogos de fantasia como um todo (WITWER, 2013, p.125-126); a curta estadia e eventual demissão de Dave Arneson da empresa TSR, por motivo de conflitos entre ele e Gygax, que levariam a um rompimento definitivo entre os dois criadores do jogo D&D e a contínuos processos por direitos autorais (PETERSON, 2013, p. 734); e finalmente, o ano de 1976 marca também o início das constantes tentativas de monopólio do mercado de jogos como D&D por parte da TSR, o que se dá principalmente por meio de processos por direitos autorais (PETERSON, 2013, p. 712).

### 2.3 A TSR E O PROBLEMA DOS DIREITOS AUTORAIS SOBRE A MARCA D&D

A TSR já havia sofrido um processo por direitos autorais em 1974, por parte dos

detentores dos direitos sobre as obras de Edgar Rice Burroughs contra o jogo *Warriors of Mars*, impedindo futuras publicações e retirando todos seus exemplares do mercado (EWALT, 2013, p. 92). Tomar como base obras alheias, principalmente de literatura ou jogos criados por outros autores, era algo recorrente dentro das comunidades de jogadores dos EUA dessa época (WITWER, 2016, p. 107-108), mas com o rápido e grande crescimento da TSR e de D&D, tais referências não licenciadas passam a chamar mais atenção e causar preocupações, levando a ações judiciais. A partir desse momento, a TSR passou a fazer com concorrentes que infringissem os direitos autorais de seus produtos (EWALT, 2013, P. 108). É nesse contexto que o termo *role-playing game*, antes usado apenas esparsamente como uma subcategoria dos *wargames*, passa a gradativamente designar todo um gênero de jogos, uma vez que comparações e menções diretas ao nome de D&D passam a ser proibidas por lei.

Assim, a partir de 1976, revistas como a *Dragon*, a *Strategic Review* e a *Owl & Easel* passam a se referir cada vez mais ao termo para designar jogos que não eram D&D, mas que partilhavam componentes essenciais de sua jogabilidade, e a empresa *Flying Buffalo* retira todas as menções diretas a D&D dos anúncios e propagandas do jogo *Tunnels & Trolls*. Em agosto daquele mesmo ano, na publicação de um catálogo da empresa *Metagaming Concepts*, *Tunnels & Trolls* é divulgado da seguinte forma: “Semelhante em conceito a outros *role-playing games* de fantasia, Tunnels and Trolls tem a vantagem de um design mais simples e menos detalhado” (PETERSON, 2013, p. 712, tradução nossa). Assim, com o intuito de contornar a necessidade de mencionar qualquer produto relacionado à TSR, as empresas *Flying Buffalo* e a *Metagaming Concepts* passam a se referir aos *role-playing games* como a todo um novo gênero de jogos, sendo seguidas por outras empresas e periódicos do ramo (PETERSON, 2013, p. 712).

Com a dificuldade cada vez maior em distinguir entre produtos “piratas, autores variantes, antologias não autorizadas e designers de novos jogos.” (PETERSON, 2013, p. 710), a TSR passa também, como forma de monopolizar o mercado de jogos de RPG, a utilizar-se de seus suplementos e revistas como uma forma de exercer controle sobre seus jogadores e suas formas de jogar. Isso é evidente na mudança de postura do suplemento *Gods, Demi-gods & Heroes* (1976) em relação ao suplemento *Greyhawk*: se em *Greyhawk*, Gygax incentiva os jogadores a jogarem de forma mais livre e adaptaram as regras às suas formas de jogar, em *Gods, Demi-gods & Heroes* seus criadores Robert Kuntz e James Ward criticam e ironizam certas formas como alguns mestres dirigem suas

campanhas, tentando controlar as adaptações e apropriações do jogo (EWALT, 2013, p. 110). Apesar das tentativas da TSR de controlar o mercado, cada vez mais lucrativo, muitas outras companhias - como *Games Workshop*, *the Chaosium*, *Metagaming*, *Flying Buffalo*, *Fantasy Games Unlimited*, *Judges Guild* e *Game Designers Workshop* - passaram a produzir jogos de RPG, levando a uma competição cada vez mais acirrada.

Ainda em 1977, Saul Zaentz (1921-2014), dono da *Tolkien Enterprise* e detentor dos direitos autorais sobre parte das obras de J. R. R. Tolkien, que incluíam *The Hobbit* e *The Lord of the Rings*, moveu um processo contra a TSR pelo uso impróprio de termos protegidos por direitos autorais, como "dragão", "elfo" e "orc", e contra um novo produto que fazia referências diretas à obra *The Hobbit*, chamado *Battle of the Five Arms* (1977), cobrando cerca de meio milhão de dólares em danos (EWALT, 2013, p.140-141). O processo foi resolvido por meio de um acordo, com a TSR sendo impedida de continuar vendendo *Battle of the Five Arms* e de continuar usando alguns dos termos mencionados, mas somente aqueles criados diretamente por Tolkien. Assim, nas edições futuras de D&D, o termo "*hobbit*" foi substituído por "halfling", "ent" por "triant" e "balrog" por "balor demon" (EWALT, 2013, p. 141).

Ainda assim, naquele mesmo ano a TSR lançaria uma versão do jogo D&D que consolida sua posição no mercado do RPG: *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D); o primeiro livro dessa nova versão, chamado *Monster Manual*, foi o primeiro livro de regras de RPG em capa dura, o que o tornou durável, mais portátil e elevou sua qualidade diante de todos os outros livros de RPG. Ricamente ilustrados e delicadamente construídos, os livros da série A&D (que teve três livros básicos entre 1977 e 1979, além de suplementos posteriores) foram os primeiros no universo dos RPG a almejar também a posição de objeto de fetiche, alcançado enorme sucesso e sendo reimpresso muitas vezes (EWALT, 2013, p. 139).

Ao não mencionar, porém, o nome de Dave Arneson em AD&D e nem pagar a ele os devidos *royalties* que lhe eram de direito por ser um dos criadores de D&D, a TSR sofre um novo processo, que termina somente 2 anos depois, com um acordo entre ambos e com a vitória de Arneson, que aceita o pagamento de 2,5% em *royalties* das vendas de AD&D, o que o leva a receber, uma quantia de 60236,68 de dólares até 1982 (EWALT, 2013, p.151). Esse foi apenas um de outros cinco processos que Arneson moveu contra a TSR nas três décadas seguintes à sua demissão da empresa. A grande quantia em dinheiro que Arneson recebeu em *royalties* nesse período também revelam os altíssimos lucros da

empresa TSR: já ao fim de 1979, as vendas dos livros do sistema D&D alcançaram quase 2 milhões de dólares (EWALT, 2013, p. 152; WITWER, 2016, p. 145). No início da década de 1980, tais vendas cresceram ainda mais, levando a TSR a receitas anuais de 8,5 milhões de dólares, com crescimento médio de 400% ao ano. Os anos 1980 marcaram o verdadeiro auge da empresa, que passa também a publicar produtos derivados, principalmente brinquedos, como o jogo virtual baseado na série AD&D para o console Intellivision, em parceria com a empresa Mattel (EWALT, 2013, p.155).

Um acontecimento em particular também ajudou muito a popularizar os jogos de RPG para um público mais amplo, mesmo que por meio de uma propaganda negativa: em 1979, o desaparecimento do estudante universitário James Dallas Egbert III (1962-1980) foi relacionado à sua participação em sessões de D&D<sup>13</sup>. Alguns dos mais populares jornais dos EUA, como o *New York Times*, passaram a acompanhar o caso, aparentemente ligado a um "bizarro jogo intelectual chamado Dungeons & Dragons (...)" (SHEPARD, 1979 apud WITWER, 2016); certos grupos e líderes religiosos locais também passam a posicionar-se contrários ao jogo, acusando-o de ser anti-religioso, e envolver-se não apenas com fantasia, mas com demônios reais (New York Times, May 3, 1980 apud EWALT, 2013, p.157-1958), o que levou inclusive ao banimento de D&D das escolas de Oklahoma por sua "natureza satânica" (EWALT, 2013, p.158); além disso, vários outros casos policiais passam a ser corriqueiramente associados ao jogo durante a década de 1980 (EWALT, 2013, p.158).

Apesar desses acontecimentos terem gerado grupos contrários à própria existência do jogo D&D, como o *Bothered About Dungeons & Dragons* (BADD), cuja fundadora Patrícia Pulling (1948-1997) acusava D&D como causador do suicídio de seu próprio filho (WITWER, 2016, p.148), e a publicação de livros como *A Cristian Response to Dungeons & Dragons: The Catechism of the New Age* (LEITHART; GRANT, 1988), assim como um clima de desconfiança de certos setores da sociedade em relação aos jogos de RPG, elas também elevaram as vendas da TSR de tal forma que a empresa chegou a uma renda anual de 30 milhões no ano de 1985 (WITWER, 2016).

São lançados nessa mesma década produtos de enorme sucesso, muitos deles reeditados no Brasil, na década de 1990: a coleção de livros-jogos *Fighting Fantasy*

---

<sup>13</sup> De acordo com futuras investigações, o desaparecimento de Egbert III não estava relacionado a jogos de RPG, e sim a um caso de depressão que o levou a fugir para cometer uma tentativa de suicídio por envenenamento em um quarto de hotel, mas sem sucesso. Egbert chegou a ser encontrado e voltar a seu lar em 1980, mas cometeu suicídio pouco tempo depois (EWALT, 2013, p.155-157; WITWER, 2016, p.143-147).

(1982), criada pelos britânicos Ian Livingstone e Steve Jackson (UK); o RPG *Generic Universal Role-Playing System* (GURPS) (1986), criado por Steve Jackson (US) (1953) e publicado por sua própria companhia, a *SJ games*; *MechWarrior: Battletech role-playing game* (1986), publicado pela *Fasa Corporation*; *The World's Easiest Role-Playing System* (TWERPS) (1987), publicado pela *Reindeer Games*; e *Shadowrun*, também publicado pela *Fasa*.

#### 2.4 O ADVENTO DE NOVOS SUPORTES E A SAÍDA DE GYGAX DOS NEGÓCIOS DA TSR

Em 1982, a TSR inaugurou a *Dungeons & Dragons Entertainment*, uma subsidiária dirigida por Gygax em Hollywood, cujo objetivo foi introduzir e promover a marca D&D a outras mídias. Gygax almejava principalmente produzir um filme com base no jogo D&D pela *Universal Studios*, o que, apesar de um investimento de cerca de meio milhão de dólares, nunca se concretizou (WITWER, 2016, p. 162-165). No entanto, o empreendimento lhe rendeu a criação de um desenho animado chamado *Dungeons & Dragons* (1983) (traduzido ao português como “Caverna do Dragão”), produzido e exibido pela emissora de televisão CBS na sessão matutina *Saturday Morning Cartoon*. Com alta audiência e 27 episódios, a série não chegou a receber um episódio final (EWALT, 2013, p.163; WITWER, 2016. p. 167).

Apesar da produção e venda de vários produtos de sucesso, incluindo não apenas jogos de RPG mas itens relacionados a eles, como dados e miniaturas, além de brinquedos e até romances baseados em cenários de campanha de D&D, a margem de lucro da TSR ainda assim mostrou-se pequena, o que instala uma importante crise na administração da empresa: a demissão de Kevin Blume (irmão de Brian Blume) da presidência empresa, em 1985, a ascensão de Gygax como seu CEO e a nomeação de Lorraine Dille Williams como a sua gerente geral (EWALT, 2013, p. 163-166; WITWER, 2016, p. 172-174).

Porém, o controle de Gygax sobre a TSR não durou ao menos um ano. Williams comprou as ações restantes dos Blume e tornou-se a maior detentora de ações da TSR, levando-o a vender sua parte e demitir-se. Desligado definitivamente da empresa, Gygax, que já havia se tornado uma celebridade nessa época, continua sua carreira, voltando-se cada vez mais para jogos de videogame (não sem conflitos e envolvimento em processos

com a TSR), mas também escrevendo romances, artigos em revistas e, futuramente, conversando com fãs em redes sociais e fóruns online (EWALT, 2013, p. 160-172; WITWER, 2013, p. 184-194).

Quanto a Williams, sua posição como CEO da empresa é alcançada justamente em um momento em que as vendas de D&D começam a desacelerar, com a diminuição pelo próprio entusiasmo por jogos de mesa de uma forma geral, causada pelo progressivo amadurecimento da indústria dos videogames (EWALD, 2013, p. 173). Nesse contexto, a TSR tenta emplacar mais um sucesso em 1989 com a publicação de *Dungeons & Dragons 2nd Edition*, a qual foram dedicados altos investimentos em uma revisão profunda das mecânicas do jogo, visando torná-lo mais acessível e popular, o que não foi bem recebido pelos fãs, e levou a uma cisão entre aqueles que ainda preferiam as primeiras versões do jogo (WITWER, 2016, p. 196).

Juntamente com o fato da segunda edição de D&D não alcançar o sucesso almejado, a competição da TSR com empresas produtoras de videogames passa a ser um problema ainda maior na década de 1990. Se, em tempos anteriores, a TSR foi capaz de alcançar altos lucros licenciando jogos eletrônicos baseados em seus RPG, na década de 1990 as empresas de videogame amadurecem de tal forma que a competição da TSR não se dava mais com pequenas empresas, mas com poderosas multinacionais como a *Nintendo* e a *Sony*. Os videogames tornam-se progressivamente mais baratos, fáceis e visualmente mais chamativos que os jogos de mesa, podendo ser jogados por meio de um aparelho de TV e com gráficos cada vez mais realistas (EWALT, 2013, p. 173).

Diante da impossibilidade de competir nesse novo contexto, e acumulando uma dívida de cerca de 30 milhões de dólares, Williams então decide vender a TSR, juntamente com todas as suas propriedades, à *Wizards of the Coast* por 25 milhões de dólares em 1997 (EWALT, 2013, p. 179; WITWER, 2016, p. 196). A própria *Wizards*, acumulando um imenso capital durante a década de 1990, é vendida para a gigante fabricante de jogos e brinquedos *Hasbro*, em 1999, por 325 milhões de dólares, tornando-se parte da empresa fabricante dos mais famosos jogos de tabuleiro, como *Monopoly* e *Scrabble*, e de populares coleções de brinquedos, como *G.I. Joe* (EWALT, 2013, p. 180). É justamente nesse contexto, de declínio da TSR e da sua incorporação por grandes empresas internacionais do mundo dos jogos, que o mercado nacional brasileiro de RPG se desenvolve. Este é o tema do próximo capítulo.

### 3 OS PRIMEIROS ANOS DO MERCADO DE JOGOS E LIVROS PARA RPG NO BRASIL: UMA VISTA A PARTIR DE SÃO PAULO

A chegada dos jogos de RPG ao Brasil se deu por meio de um processo distinto ao ocorrido nos EUA. Inicia-se em meados da década de 1980, primeiramente por meio de livrarias que vendiam livros importados, e, anos mais tarde, com as traduções de livros baseados em jogos de RPG, os chamados livros-jogos da série *Aventuras Fantásticas*, da autoria de Steve Jackson (UK) e Ian Livingstone, pela editora carioca Marques Saraiva. Ainda assim, já existiam jogadores de RPG no Brasil antes do estabelecimento desse mercado local: os jogadores da “geração xérox”.

A “geração xérox”, assim conhecida por compartilhar os livros e manuais de RPG por meio de fotocópias em xérox, é muito citada em revistas especializadas (como a *Dragão Brasil*) e em relatos de jogadores, como aqueles transcritos por Andréa Pavão (2000, p. 74). Aparentemente, tal geração era composta por pequenos grupos de jogadores, localizados entre São Paulo e Rio de Janeiro, caracterizados como estudantes universitários e intercambistas com certo poder aquisitivo, que traziam livros de RPG do exterior, principalmente em língua inglesa, mas também em edições em português vindas de Portugal, sendo a principal delas D&D, publicado pela primeira vez no país em 1983.

Dividir a história dos jogadores de RPG brasileiros em gerações é, aliás, algo recorrente entre os mestre e jogadores (entre paulistas e cariocas) entrevistados por Pavão (2000). Segundo esses relatos, foi possível observar ao longo desta mesma década ao menos mais duas gerações de jogadores. A primeiro, “geração GURPS” (PAVÃO, 2000, p. 76), pode ser caracterizada pela publicação da primeira tradução brasileira de um livro de RPG, o módulo básico do sistema GURPS, de Steve Jackson (US) pela editora Devir em 1991, e também pela publicação dos primeiros jogos de RPG nacionais, sendo eles *Tagmar* (1991) e *Desafio dos Bandeirantes* (1992).

Apesar da complexidade desses jogos, tal geração é principalmente caracterizada pela desobrigação em conhecer a língua inglesa e pela preferência por outros cenários, além da fantasia medieval. Além da “geração GURPS”, a década de 1990 conheceu, segundo tais relatos, a denominada “Geração Vampiro” (PAVÃO, 2000, p. 76), que passou a preferir o jogo de RPG *Vampiro: A Máscara* (1992) entre todos os outros. Esta é caracterizada por um desapego às complexas regras dos jogos mais clássicos de RPG, e um maior apelo à teatralidade e à narrativa, por um público mais misto, tanto em relação

ao poder aquisitivo dos jogadores como em relação a seu gênero, sendo possível observar um grande aumento de jogadoras.

À luz de tais dados apresentados por pesquisadores anteriores e dos métodos e aportes teóricos apresentados anteriormente, pretendemos, a seguir, construir uma narrativa histórica a respeito dos jogos de RPG em São Paulo durante o período que abrange a década de 1980 até o ano 2000. Paralelamente à divisão dos jogadores em gerações, vê-se nesses primeiros anos uma divisão em três períodos referentes principalmente ao mercado editorial de jogos de RPG em São Paulo, a saber: um período de entrada dos jogos de RPG no Brasil, que abrange de 1980 ao ano 1990; o aparecimento espaço das primeiras edições em uma série de editoras brasileiras, entre 1991 e 1995; e, por fim, um período de consolidação desse mercado, que abrange 1996 ao ano 2000.

A respeito das fontes primárias aqui utilizadas para tal análise, elas foram coletadas, como já foi mencionado, em dois periódicos: um deles é a já mencionada revista *Dragão Brasil*, a respeito da qual foram dedicados os capítulos 4 e 5 desta dissertação; o outro é o jornal *Folha de S. Paulo*. Surgida em 1921 com o título “Folha da Noite”, e seguida pela criação da “Folha da Manhã” em 1925 e da “Folha da Tarde” em 1949, a *Folha de S. Paulo* foi formada no ano de 1960 pela união desses três jornais, alcançando, nos anos 1980, a posição na imprensa brasileira como o jornal diário de maior circulação do país (CIRCULA FOLHA), sendo superado somente a partir do ano de 2020 pelo jornal O Globo (BELÉM, 2021).

Tal jornal foi selecionado para pesquisa nesta dissertação justamente por sua popularidade na época de nosso recorte temporal (1980-2000), Para analisá-lo, baseamos-nos nos parâmetros sugeridos por Capeleto (2015) que afirma:

A análise do jornal como fonte e objeto pressupõe uma avaliação crítica desse documento, o que implica sua desconstrução. Nesse processo, devem-se considerar as circunstâncias históricas em que a análise foi produzida, os interesses em jogo e os artifícios utilizados pelos seus produtores (CAPELATO, 2015, p. 115).

Assim, pensamos que a avaliação crítica e a “desconstrução” das fontes jornalísticas aqui utilizadas implicam uma análise que leva em consideração não apenas o texto lido, mas também tudo o que o circunda, como a seção do jornal na qual foi publicada, o número das páginas em que se encontram, a posição em que se encontra na folha de jornal em meio a outros artigos, e todos os fatores paratextuais e “artifícios” que parecerem pertinentes para analisar os interesses de seus autores e do jornal em que se inserem. Tendo em mente tais considerações, analisemos, pois, cada um dos períodos

supracitados.

### 3.1 1980-1990: A “GERAÇÃO XEROX”

Considerando que os jogos de RPG foram criados já na década de 1970, e que o amadurecimento e expansão de seu mercado nos EUA iniciou-se em 1976, segundo foi apresentado no capítulo 2, é possível que já houvesse jogadores brasileiros por volta dessa década. E ainda, se é verdadeiro que a chamada “geração xérox” iniciou-se por meio de estudantes de intercâmbio e outros viajantes que trouxeram livros estrangeiros do exterior, isso pode ter ocorrido qualquer momento depois da publicação de D&D nos EUA, sendo impossível apresentar datações mais precisas quanto a este fato com as fontes que dispomos no momento.

Mesmo a década de 1980 constitui um período um tanto nebuloso da história dos jogos de RPG no Brasil, marcado por um número limitado de fontes. No caso desta dissertação, elas são constituídas, principalmente, por relatos de jogadores, que, além das já mencionadas entrevistas transcritas por Pavão (2000), podem ser encontrados nas edições aqui pesquisadas da revista *Dragão Brasil*; alguns poucos artigos a respeito do tema encontrados na *Folha de S. Paulo*; e, finalmente, pelas publicações da coleção *Aventuras Fantásticas*, livros-jogos baseados em jogos de RPG traduzidos e publicados pela editora Marques Saraiva.

Na revista *Dragão Brasil* (DB) encontramos alguns relatos de jogadores, presentes em cartas e entrevistas, que indicam o início de suas atividades ao final da década de 1980: um jogador de 1996 afirmou por meio de uma carta à revista que já era jogador havia 8 anos (BAPTISTA, 1996, p. 25); Marcelo Del Debbio, redator da DB, editor e criador de jogos, narra em um artigo sobre jogos de RPG ter sido apresentado a eles em 1986, e que neste ano não havia nenhum RPG traduzido, grupo de jogadores próximos, e nem lojas ou revistas especializadas. Ele entra em contato com esses jogos por um erro de seu pai, que lhe deu um livro de RPG importado pensando se tratar de uma história em quadrinhos (DEL DEBBIO, 1996, p. 10); e Artur Vecchi, também editor e criador de jogos de RPG, que apontou o ano de 1987 como o de sua iniciação ao gênero durante uma entrevista (VECCHI, 1996, p. 56). A narrativa da “geração xérox” é também reiterada em vários números da revista (GRAHAL, 1995b, p. 8; DI’FOLLKYER, 1995b, p. 11; JUBILEU DE PRATA AD&D, 1998, p.5, PALADINO, 1999, p. 8; PALADINO,

2000, p. 26), assim como a caracterização dos jogadores dessa geração como universitários consumidores de livros importados.

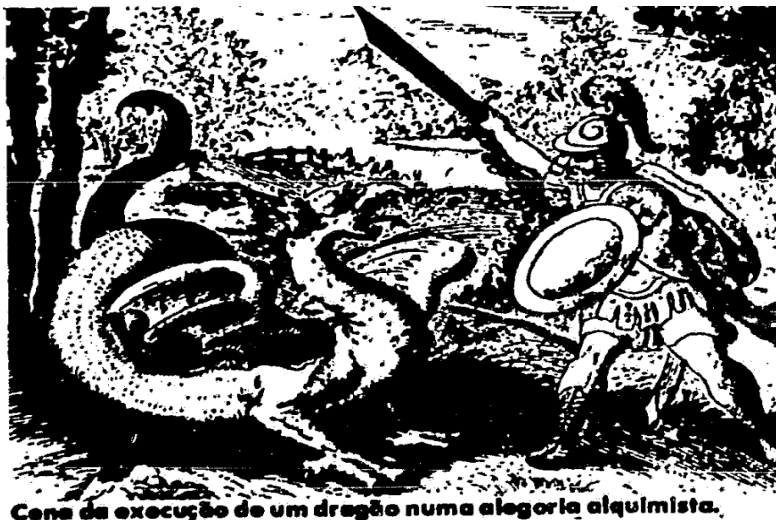
Na *Folha de S. Paulo*, periódico de maior circulação e não especializado nesses jogos, encontramos apenas quatro menções relacionados a jogos de RPG ao longo da década de 1980, sendo que a mais antiga delas merece uma atenção especial: trata-se de uma notícia publicada por um correspondente internacional da Folha em Nova York, o jornalista argentino Jorge Covarrubias, que comumente concentrava-se na época a publicar notícias relacionadas a jogos esportivos. De 10 de janeiro de 1983, intitulada “Dragões, nova paixão americana” (COVARRUBIAS, 1983), ela está localizada na parte onde estão publicadas críticas e resenhas sobre cinema, televisão, artes plásticas, teatro e shows musicais, página dedicada a apresentar e divulgar práticas culturais voltadas ao lazer, arte e entretenimento.

A notícia é acompanhada da gravura de um dragão lutando com um guerreiro (Figura 6)<sup>14</sup>. O jornalista inicia a matéria anunciando o retorno do dragão como ser mitológico, vindo para “despertar a imaginação da juventude e estimular suas potencialidades criativas”, em detrimento da “(...) euforia dos jogos eletrônicos de vídeo que amarram as crianças aos aparelhos de televisão”: a “ressurreição” dos dragões se deve, segundo ele, ao jogo D&D (grafado como DYD), que fascinou crianças e jovens dos EUA, e cuja popularidade suspeita-se que tenha “vindo de encontro a uma necessidade coletiva” (COVARRUBIAS, 1983, p. 22).

---

<sup>14</sup> Tal gravura não está associada aparentemente a nenhum jogo de RPG, pertencendo a uma obra datado de 1677 que chama-se *Lambsprinck Nobilis Germani Philosophi Antiqui Libellus De Lapide Philosophico*, que pode ser acessado em: <<https://qdoc.tips/lambsprinck-de-lapide-philosophico-1677-pdf-free.html>>. Acesso em: 3 mar. 2021.

Figura 6 - Ilustração da reportagem “dragões, nova paixão americana”.



**Cena da execução de um dragão numa alegoria alquimista.**

Fonte: Covarrubias (1983, p. 22).

O redator descreve o jogo como a representação de uma aventura mitológica que permite infinitas variações, apresentando também uma entrevista com um garoto nova iorquino de 15 anos que vivia no subúrbio da cidade, que afirmou passar a ver menos televisão desde que ficou fascinado pelo jogo, detalhando a quantidade de vezes que joga por semana e a duração das sessões de jogo. Em relação ao livro de regras de D&D, o redator o chama de “manual de instruções”, e considera a obra *O Livro dos Seres Imaginários* (1957) de Jorge Luis Borges como uma referência para sua confecção. Além disso, é acrescentado que “o jogo dos dragões está em vias de converter-se em objeto de culto por parte de um núcleo cada vez maior de entusiastas” (COVARRUBIAS, 1983, p. 22).

J. R. R. Tolkien é citado na notícia, mas não há uma afirmação incisiva sobre seu papel na criação do jogo, e sim que “há quem opine que tudo começou” com tal escritor; porém, é tido como certa a influência do jogo no cinema, em filmes que foram êxito de bilheteria, entre os quais são citados *Dark Crystal* (1982), *O Segredo de Nimh* (1982) e *O Último Unicórnio* (1982). O sucesso do jogo e sua influência são explicados nos seguintes termos:

Milhares de jovens responderam com entusiasmo inusitado à aparição do jogo D&D que, pela primeira vez, lhes permitia participar ativamente e em forma sistemática do paradoxal mundo da mitologia, que combina uma rígida estruturação de personagens com a máxima fluidez de possibilidades. Além disso, o jogo faz as vezes de um ‘teste projetivo’, ou prova de personalidade, já que há jogadores que, ao criar seus personagens, o fazem com a rigidez estrutural do

contista, outros com o lirismo do poeta e outros com o esforço de um romancista( (COVARRUBIAS, 1983, p. 22)

Além disso, D&D é colocado como “um rival temido dos hipnotizantes jogos de vídeo” que, “potencialmente (...) [fornecerá] rico material de estudo aos sociólogos e antropólogos”. Esta última afirmação é ilustrada pelo trabalho de Vladimir Propp a respeito das funções narrativas, que “abriu caminho a uma série de estudos sobre a estrutura básica dos contos de fadas, os contos folclóricos e os mitos que culminaram, mais tarde, nos ensaios do antropólogo belga-francês Claude Lévi-Strauss”. A notícia se encerra com um elogio aos autores do jogo, que “acertaram - consciente ou inconscientemente? - ao projetar os personagens que desempenham essas funções nas figuras do jogo, de dotá-las de mobilidade e sistematizar seus movimentos” (COVARRUBIAS, 1983, p. 22).

Tal notícia é a única que pode ser encontrada, na década de 1980, na *Folha de S. Paulo*, a respeito de um jogo de RPG. Destinada a um leitor que desconhece totalmente o universo dos jogos de RPG e que, aparentemente, busca por entretenimento culto, é interessante como nela o jogo é citado com grande admiração, como uma atividade de entretenimento intelectual vinda ao encontro de uma certa necessidade coletiva relacionada à volta do mito, baseada ela mesma em obras clássicas da literatura, como *O Livro dos Seres Imaginários* de Borges. Além disso, D&D também é colocado como rival das atividades consideradas alienantes, como a de jogar videogames e assistir televisão, e como um futuro e rico objeto de estudos acadêmicos.

Além desta, outras três menções ao jogo D&D podem ser encontradas na década de 1980 nesse mesmo jornal, como já foi mencionado: duas no ano de 1984, que citam o jogo de videogame *Advanced Dungeons & Dragons* para o console *Intellivision* (HIDA, 1984; ROMÉRIO, 1984), e uma no ano de 1989, sobre desenhos animados, que tece comentários a respeito do desenho *Caverna do Dragão* (FORASTIERI, 1989). Intitulada “Os desenhos de antigamente eram bem mais legais”, esta última comenta e tece críticas aos desenhos animados apresentados pelas emissoras brasileiras de televisão da época, tanto por eles serem poucos como porque “boa parte não passa de babás projetadas como **‘gancho’ de encomenda para vender algum produto licenciado**” (FORASTIERI, 1989, p. F4, grifo nosso):

Os desenhos mais recentes da Globo são exemplares da **conexão mercadológica entre desenhos e produtos** (...) [como] o bobinho **‘Caverna do Dragão’** [que] é baseado num dos jogos mais populares dos EUA, **‘Dungeons and Dragons’**, em que o jogador **‘adota’ uma identidade de mago, guerreiro, duende etc.** (FORASTIERI, 1989, p. F4, grifo nosso)

*Caverna do Dragão* foi criado originalmente em 1983 em meio aos empreendimentos da TSR em Hollywood, realmente como um produto licenciado da marca *Dungeons & Dragons*, tendo, inclusive, este mesmo nome no original em inglês. Quando chegou ao Brasil e foi transmitido pela primeira vez pela emissora Rede Globo em sua programação matutina no ano de 1986 - tendo, desde então, seus 27 episódios reprisados muitas vezes nos anos seguintes (TREVISAN, 2000b, p. 42) -, a série animada já havia sido cancelada pela TSR em 1985 nos EUA.

Na revista DB, encontramos a afirmação de que o desenho *Caverna do Dragão* foi responsável por tornar D&D mais conhecido no país (GRAHAL, 1995b, p.8), preparando, inclusive, terreno para a entrada dos jogos de RPG no Brasil (TREVISAN, 2000b, p. 42). Porém, tal colocação nos parece um tanto duvidosa. Mesmo depois de sua estreia, em 1986, a crítica não comenta o fato. A única associação encontrada nesta pesquisa entre ambos antes do lançamento de D&D no Brasil, realizado pela empresa GROW em 1994, foi no já citado artigo de 1989, não para fazer qualquer tipo de propaganda do jogo, mas sim uma crítica à animação. O uso de *Caverna do Dragão* como objeto de propaganda do jogo D&D passa a ser realizado apenas após o lançamento da primeira edição da revista DB, ao fim de 1994 e, pelo menos no estado de São Paulo, parece ter ficado restrito à própria revista.

Portanto, pela distância de tempo entre essas datas e a escassez de associações encontradas em artigos, notícias e propagandas entre ambos antes de 1994, é difícil afirmar que *Caverna do Dragão* tenha tido um papel realmente decisivo para a entrada dos jogos de RPG no país. É mais provável que tal desenho animado tenha tido seu sentido e função de origem completamente ignorados (BOURDIEU 2002, p.4) ao ser importado ao Brasil, ao menos para o grande público, e não seguindo seu intuito original de produto propagandístico. É muito provável também, inclusive, que *Caverna do Dragão* tenha se tornado muito mais popular que os jogos de RPG no Brasil para as gerações que o assistiram nas décadas de 1980 e 1990, por ter sido exibido em uma grande emissora de escala nacional como a Rede Globo, e que muitos dos telespectadores do desenho nunca tenham tido conhecimento sobre suas relações originais com o RPG *Dungeons & Dragons* e a TSR.

### 3.2 A COLEÇÃO *AVENTURAS FANTÁSTICAS* DA EDITORAS MARQUES SARAIVA

As fontes aqui pesquisadas indicam, no entanto, que os verdadeiros predecessores desse gênero de jogos no país, que serviram como uma espécie de “carro abre-alas do RPG no Brasil” (PALADINO, 1995c, p. 13), foram os livros-jogos da coleção *Aventuras Fantásticas*, publicados pela editora Marques Saraiva já no início da década de 1990. Tal coleção é uma tradução brasileira da série britânica *Fighting Fantasy*, criada em 1982 por Steve Jackson (UK) e Ian Livingstone, ambos representantes da já mencionada empresa *Games Workshop*, que nessa época era a detentora dos direitos de D&D no Reino Unido. Segundo Da Silva (2019), o primeiro livro da coleção *Fighting Fantasy* a ser publicado foi *The Warlock of Firetop Mountain* (1982) (Figura 7), pioneiro do gênero “livro-jogo”, e de uma série que alcançou tal sucesso internacional que em 1985 já era comercializada em cerca de 20 países, conhecendo um total de 20 traduções: “(...) sabe-se que só no Japão, até 1986, *The Warlock of Firetop Mountain* já havia vendido mais de 250.000 cópias, quantidade de vendas que superava até mesmo a do Reino Unido” (DA SILVA, 2019, p. 154).

De modo geral, um livro-jogo é um livro de aventura que segue uma estrutura narrativa variável de acordo com as escolhas feitas pelo próprio leitor/jogador, que é direcionado a páginas diferentes do livro de acordo com suas decisões, como neste exemplo: “Você adentra a caverna, depois de uns poucos metros, chega logo a uma encruzilhada. Você vai virar para o oeste (vá para 71) ou para o leste (vá para 278)?” (JACKSON; LIVINGSTONE, 1991, p.14, grifo do autor). Nos livros-jogos, o protagonista da história é também interpretado pelo próprio leitor/jogador, que determina suas habilidades em diversos quesitos por meio de jogadas aleatórias, e anota-as em uma ficha, que também é utilizada em várias ocasiões do jogo e, principalmente, durante as cenas de combate, que obedecem regras específicas de acordo com cada livro-jogo<sup>15</sup>.

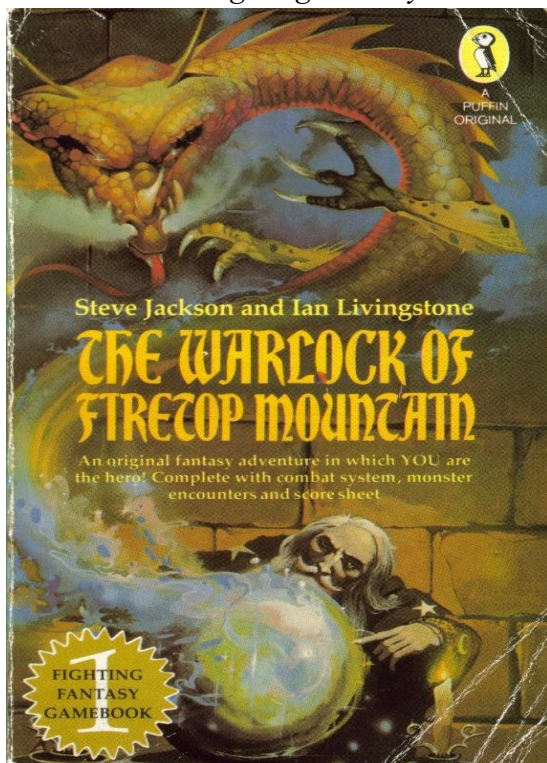
A mais antiga menção a respeito desse gênero encontrada em nossas pesquisas ocorreu no caderno de letras da *Folha de S. Paulo* no final de 1990. Trata-se de uma notícia extensa, intitulada “A divertida mania dos livros-jogos chega ao Brasil, e promete se tornar a febre deste e dos próximos verões” (ABRAMO, 1990, p.F8), redigida pela jornalista Bia Abramo, e que trata do lançamento das obras *A Cidadela do Caos* (1989) e *O Feiticeiro da Montanha de Fogo* (1990) (Figura 8), ambos da coleção *Aventuras*

---

<sup>15</sup> Para informações mais específicas a respeito da própria definição de “livro-jogo” e a história de suas traduções ao português, ver: DA SILVA, 2019 e FRAGA, 2021.

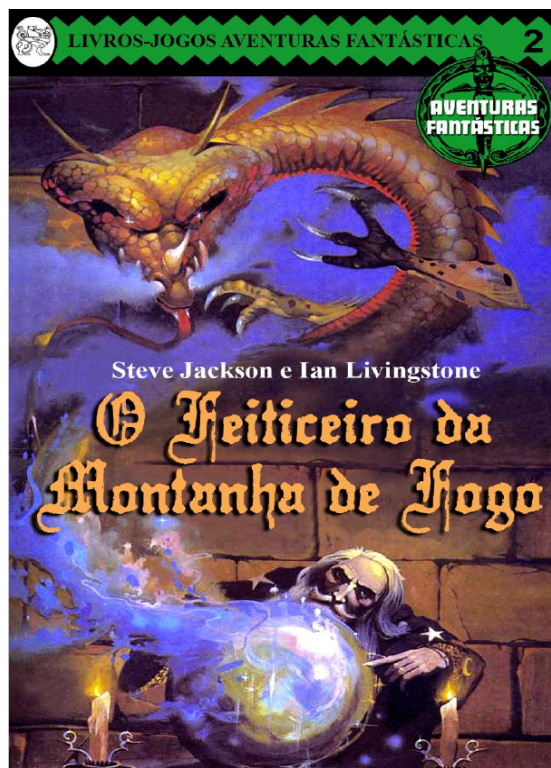
*Fantásticas*, da editora Marques Saraiva. Nela também encontramos a primeira menção ao termo *role-playing games* neste jornal.

Figura 7 - *The warlock of firetop mountain* (1982): o primeiro livro-jogo da série *Fighting Fantasy*.



Fonte: Da Silva (2019, p.149).

Figura 8 - *O Feiticeiro da Montanha de Fogo* (1991)<sup>16</sup>.



Fonte: Jackson e Livingstone (1991, capa).

A jornalista apresenta vários dados específicos dessas obras: ambas foram traduzidas por Marco Antônio Esteves da Rocha, publicadas pela editora Marques Saraiva (Rio de Janeiro), vendidas por Cr\$ 1.350,00<sup>17</sup>, e continham mais de 200 páginas. A notícia traz também uma resenha a respeito da definição do gênero livro-jogo, comparando-o aos “jogos lógicos” de Lewis Carroll, à obra *O Jogo de Amarelinha* de Julio Cortázar, e ao “jogo-quebra-cabeça” *Onde está Wally?*, que já havia sido publicado no Brasil na época. Além de narrar também a própria história da criação da coleção original e de seu sucesso

<sup>16</sup> Assim como está descrito na capa do original em inglês, a edição brasileira também contém algumas páginas ensinando como se dão os combates do jogo (“combat system”), e uma “cartela de encontros com monstros” e de pontuação (“monster encounters and score sheet”).

<sup>17</sup> Durante a década de 1990, o Brasil teve três moedas diferentes: o Cruzeiro (1990-1993), o Cruzeiro Real (1993), e o Real, que desde fevereiro de 1994 é a moeda em vigor atualmente.

de vendas, a notícia narra também a história da vinda da coleção ao Brasil, e uma importante entrevista com o editor Osmar Saraiva, editora da Marques Saraiva.

Segundo Abramo, o editor brasileiro que publicou *Aventuras Fantásticas*, Osmar Saraiva, na época com 29 anos, conheceu a edição francesa da coleção *Fighting Fantasy* na Feira de Frankfurt de 1987:

Eu fui à feira para pesquisar livros técnicos, sobretudo de medicina. Depois de dois dias, não aguentava mais ver livros especializados na minha frente. Nos últimos dias da feira, eu conheci a **edição francesa** de 'Aventuras Fantásticas'. Fiquei muito intrigado. Foi amor à primeira vista. (ABRAMO, 1990, p.F8, grifo nosso)

Ao retornar ao Brasil, Osmar Saraiva procurou um possível público consumidor da coleção, encontrando no Rio de Janeiro um grupo de “aficionados pelos ‘role playing games’” (ABRAMO, 1990, p.F8) que esperavam ansiosamente a chegada de materiais importados do gênero em livrarias como a Leonardo da Vinci e a Malasartes. Tal grupo reunia-se em um certo clube chamado “Centro Criativo Além da Imaginação”, uma ludoteca especializada em jogos de RPG. Osmar Saraiva passou a submeter cada novo livro ao grupo ainda no final da década de 1980, o que serviu como um teste para o futuro lançamento da coleção em todo o país.

O médico homeopata Lúcio Abbondatis, fundador do clube, comenta a chegada dessas obras: “estava esperando há muito tempo que uma editora lançasse esses livros-jogos. Como peça de diversão é incrível. E além de ser um passatempo gostoso, desenvolve a imaginação e incentiva a leitura” (Abramo, 1990, P. F8). A redatora da notícia especulava um grande sucesso de vendas da série no Brasil, afirmando que a primeira tiragem publicada pela editora Marques Saraiva, de 10 mil exemplares da primeira publicação da coleção, *A Cidadela do Caos* (1989) (Figura 9), já havia se esgotado.

Figura 9 - *A Cidadela do Caos* (1989)

Fonte: Jackson (1989, capa).

Para ela, o motivo de tal sucesso seria o fato da coleção proporcionar “entretenimento puro” com uma novidade de formato, a de um livro-jogo, que tinha apelo tanto para o público infanto-juvenil como para o adulto, uma vez que combinava influências muito atraentes, como a de um “autor clássico da literaturas” como J. R. R. Tolkien, e de “mitologias alheias”. Porém, a redatora termina a notícia também com algumas críticas à tradução da coleção, mais especificamente à de *O Feiticeiro da Montanha de Fogo* (1990), segundo exemplar da coleção, por certos termos que dificultam a leitura fluida da obra e desorientam o leitor/jogador.

Ao final da matéria, encontram-se dois complementos informativos: o primeiro deles, intitulado “Jogo simula universo fictício” (Redação, 1990: F8), define especificamente o que são os *role playing games*, explicando suas origens na série D&D e como gênero foi desenvolvido a partir dos *wargames*, com a grande diferença de que nos primeiros o universo é fantástico e, muitas vezes, baseado em obras de literatura. Em relação aos jogos de RPG no Brasil, o redator afirma que eles “só podem ser encontrados em livrarias que fazem importação”, sendo indicados três locais de compra no Rio de Janeiro: as livrarias Malasartes e Leonardo da Vinci, e o Centro Criativo Além da Imaginação; e um local em São Paulo: a *Book Centre*. O segundo complemento

informativo da notícia, intitulado “como jogar”, apenas detalha o funcionamento da “partida” de um livro-jogo.

Dada a evidente importância da coleção *Aventuras Fantásticas* como primeiro produto de publicação nacional diretamente relacionado aos jogos de RPG, faz-se necessário apresentar alguns problemas envolvendo a datação de suas primeiras edições antes de concluirmos este tópico, com o intuito de melhor estabelecer uma cronologia das publicações dos jogos de RPG no Brasil.

Fairchild (2007), autor de um dos trabalhos acadêmicos que tratou mais detalhadamente da história dos jogos de RPG no Brasil, não cita a coleção *Aventuras Fantásticas* e o livro-jogo *A Cidadela do Caos*, da editora Marques Saraiva, como os pioneiros deste gênero no país, mas sim a coleção *Lobo Solitário* (traduzida da também inglesa coleção *Lone Wolf*) e o livro-jogo *O Fugitivo das Trevas* (1989), da também carioca editora Bertrand Brasil. Segundo o pesquisador, *A Cidadela do Caos* data de 1990.

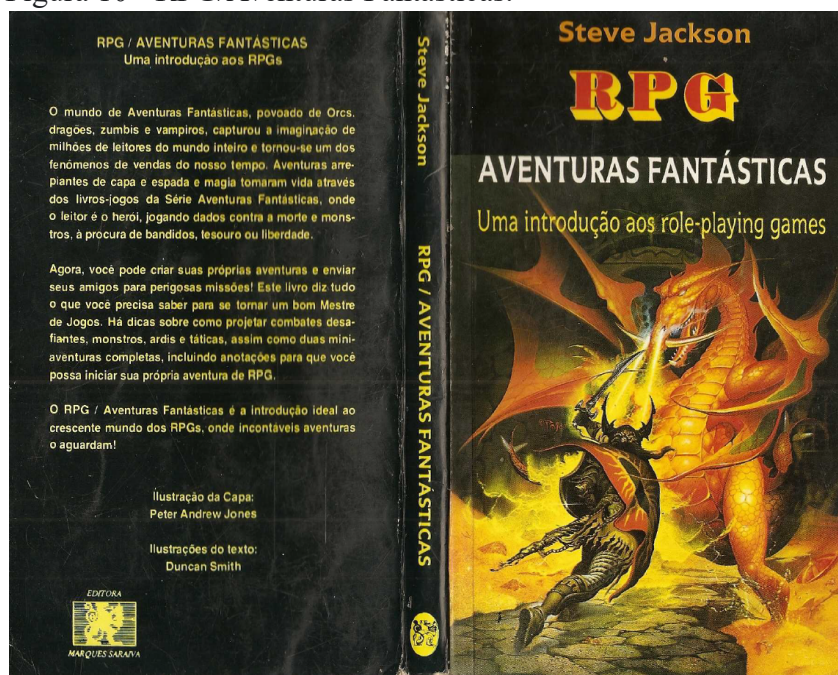
Porém, as informações descritas na edição desta mesma obra, tanto em sua versão impressa como virtual, indica o ano de 1989 como o de sua publicação, o que também é reafirmado pelo próprio editor Osmar Marques Saraiva em entrevista concedida a Rafael Carneiro Vasques (VASQUES, 2021c). Já a obra *O Feiticeiro da Montanha de Fogo*, datada em sua ficha catalográfica como sendo de 1991 (e assim o considerou Fairchild), também é objeto de contradição, já que a primeira notícia sobre ela na *Folha de S. Paulo* data de dezembro de 1990 (ABRAMO, 1990), que cita inclusive sua tiragem e a menciona como uma obra já publicada. Decidimos, portanto, retroceder a data de publicação de ambas essas obras em um ano em nossa cronologia, ao final desta dissertação, ainda que com ressalvas para o caso de *O Feiticeiro da Montanha de Fogo* (APÊNDICE A).

Quanto à coleção *Lobo Solitário*, não encontramos, assim como Fairchild (2007), nenhuma peça publicitária a seu respeito, e mesmo suas versões em formato impresso ou virtual são difíceis de serem encontradas. Segundo constatamos, ainda assim, a data de publicação da obra realmente consta como 1989 em suas descrições (DEVER; CHALK, 1989), não sendo possível, no entanto, com as fontes por nós dispostas, saber exatamente qual das duas coleções foi publicada primeiro, e nem o impacto de *Lobo Solitário* no mercado editorial brasileiro.

Além desse caso, uma outra obra da coleção *Aventuras Fantásticas* que apresenta problemas de datação é *RPG/Aventuras Fantásticas: Uma introdução ao RPG* (Figura 10), que é datada em certas edições da *Dragão Brasil* (PALADINO, 1995a, p. 12; 1995b, p. 42)

como pertencendo ao ano de 1984. Pensamos, porém, que isso se trata de um equívoco, por três motivos: em primeiro lugar, *RPG/Aventuras Fantásticas...* é uma tradução brasileira do original inglês *Fighting Fantasy - The Introductory Role-playing Game*, publicado pela editora *Puffy Penguin* em 1984; portanto, o ano de 1984, que consta na edição brasileira, muito provavelmente não se refere ao seu ano de publicação no Brasil, e sim na Inglaterra, estando a data de publicação nacional ausente na edição.

Figura 10 - RPG/Aventuras Fantásticas.



Fonte: Jackson, (1991, capa).

Em segundo lugar, como consta na entrevista com o editor Osmar Saraiva no supracitado artigo da Folha de 1990 (Abramo, 1990), e também, novamente, em sua entrevista com Vasques (2021c), seu contato com a série *Fighting Fantasy* deu-se somente no ano de 1987, tornando impossível qualquer publicação da editora Marques Saraiva de traduções de livros-jogos anteriores a essa data.

Por fim, em terceiro lugar, é possível encontrar um artigo da Folha anunciando, em 1991, que a editora Marques Saraiva acabara de “colocar no mercado cinco mil exemplares da primeira introdução ao RPG para jogar em grupo traduzida para o português, em texto de Steve Jackson” (IORI, 1991, p.7-10); é muito provável que tal artigo esteja tratando de *RPG/Aventuras Fantásticas*, que se encaixa exatamente na descrição apresentada. Mesmo que não seja possível comprovar com certeza que tal edição foi publicada somente em

1991, nos parece evidente que a data de 1984 está incorreta, e adotaremos aqui tal hipótese, apresentando o ano de 1991 para a publicação desta obra em nossa cronologia, anexada ao fim desta dissertação (APÊNDICE A).

Ao apresentarmos neste tópico uma análise detalhada daquelas que consideramos algumas das principais fontes encontradas no contexto desta dissertação para a construção da origem do mercado dos jogos de RPG, tivemos como intuito melhor especificar esse primeiro período e seus principais acontecimentos, dos quais podemos destacar ao menos quatro de especial interesse: O primeiro deles diz respeito à própria “geração xérox”. Formada no eixo sudeste do Brasil, entre as capitais de São Paulo e Rio de Janeiro, essa primeira geração gradualmente passa a formar pequenas comunidades mais ou menos isoladas de jogadores ao longo da década de 1980, cujo único acesso a livros de regras era por meio da importação, realizada neste primeiro momento por particulares, que as compartilham com suas comunidades de jogadores por meio de fotocópias. Tais grupos certamente continham uma quantidade significativa de universitários, o que ficará evidente em 1992, quando a primeira grande convenção de RPG do Brasil será organizada por estudantes da USP em seu próprio campus; estudantes estes que também serão os fundadores da primeira instituição oficial representando os jogadores brasileiros de RPG, a Camarilla.

Um segundo acontecimento importante dessa fase é o início do comércio de livros importados de RPG por meio de livrarias centrais das cidades do Rio de Janeiro, como a *Leonardo da Vinci* e a *Malasartes*, e de São Paulo, como a *Book Centre*. A própria *Devir*, fundada em 1987, participa desse movimento, sendo na época uma importadora de quadrinho e jogos de RPG (PALADINO, 1999, p. 8). Esse pode ser considerado o próprio início da comercialização de jogos de RPG no país, ainda que com a ausência de produtos publicados por editoras nacionais.

Este segundo acontecimento parece coincidir temporalmente com o terceiro que consideramos aqui como crucial para o entendimento deste período: a importação de produtos derivados da marca D&D, durante o auge da TSR, como *Caverna do Dragão* e a versão em jogo eletrônico de AD&D, por diversas empresas brasileiras. Ainda que não tenham, como afirmamos aqui, impulsionado diretamente o mercado de jogos de RPG no Brasil, tais produtos demonstram como a TSR se expandiu naquele momento, atuando em várias regiões do mundo por meio da venda de seus produtos culturais de entretenimento.

Finalmente, o quarto acontecimento diz respeito à própria iniciativa da editora Marques Saraiva que, ainda que não tenha sido a primeira a publicar livros-jogos no Brasil, foi capaz de alavancar o mercado de jogos de RPG por meio da coleção *Aventuras Fantásticas*, cujo papel foi duplo: serviu tanto para satisfazer a ansiedade de grupos e clubes de jogadores já estabelecidos, desejosos por publicações brasileiras relacionadas a jogos de RPG, como para iniciar novos jogadores, que passaram a conhecer tais jogos, tanto por meio de suas semelhanças com os RPG tradicionais, como pelas peças publicitárias que associavam ambos, e consideravam os livros-jogos como uma espécie de iniciação aos RPG.

### 3.3 A FORBIDDEN PLANET, UMA LOJA NO CORAÇÃO DA POMPÉIA

Em 1991, o crescimento da demanda por livros de RPG importados na loja *Book Centre*, localizada na região central da capital de São Paulo, chama a atenção de seu dono, o alemão Peter Michael Faustle, que decide abrir outra loja para atender tal demanda e oferecer um serviço especializado para esse público crescente: a *Forbidden Planet*, localizada no Shopping Pompéia Nobre (IORI 1991, p. 7). Esta seria uma das maiores livrarias especializadas em RPG do Brasil durante toda a década de 1990, tornando-se também um local de encontro e formação para diversos clubes e grupos de jogadores.

A *Forbidden Planet* não vendia apenas livros de RPG mas também outros produtos relacionados a eles (Figura 11), como livros de literatura de fantasia e ficção científica (que junto aos livros de RPG contavam cerca de 2 mil títulos em 1991) (KAUFFMANN, 1991, p. 6) e miniaturas de chumbo, promovendo constantes eventos nos quais clubes de jogadores apresentavam jogos ao público. O primeiro desses eventos ocorreu em um sábado do dia 11 de setembro daquele mesmo ano, e nele foi apresentado o jogo importado *Middle-Earth Role Playing* (MERP) por um clube formado por cinco estudantes universitários, chamado “Falange Miope” (IORI 1991, p. 7). A livraria também dispunha todos os dias no início da tarde, ao menos em seu início, de mestres de RPG que apresentavam jogos ao público e ensinavam jogadores iniciantes (DA REDAÇÃO, 1992, p. 7).

Figura 11 - Propaganda da Forbidden Planet na revista *Dragão Brasil*.

**Para ingressar no fantástico mundo dos jogos RPG,  
experimente um destes conjuntos especiais da FORBIDDEN PLANET para iniciantes:**



**R\$ 35,00\***

**DUNGEONS & DRAGONS (REF 1)**  
O RPG mais famoso de todos os tempos. Aventuras em um reino de espada e magia, onde você enfrenta dragões e feiticeiros poderosos. Caixa com fichário, manual de instruções, dados especiais e tabuleiro.



**R\$ 35,00\***

**DRAGON QUEST (REF 2)**  
Jogo introdutório ao RPG. Desafios constantes em masmorras repletas de monstros e tesouros mágicos. Caixa com dados especiais, cards, miniaturas plásticas, manual de instruções e tabuleiro.



**R\$ 34,00**

**HERO QUEST (REF 3)**  
O jogo mais vendido no Brasil! Grandes desafios em um labirinto de perigo e morte, onde os monstros te esperam depois de cada curva. Caixa com dados, cartas e tabuleiro superdetalhado e duas caixas avulsas com 10 novas buscas cada.

**Hero Quest - (REF 3)**  
**O Retorno de Witch Lord - (REF 4)**  
**Armadilha em Keller's Keep - (REF 5)**



**R\$ 14,75**

**R\$ 14,75**

**Na FORBIDDEN PLANET você ainda encontra tudo para ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS (DRAGONLANCE, FORGOTTEN REALMS, RAVENLOFT, GREYHAWK, DARK SUN, ETC...), e todos os outros RPGs importados - além de um sortimento de dados especiais, posters, camisetas, cards, quadrinhos, miniaturas de chumbo e tudo para plastimodelismo.**

**FAÇA SEU PEDIDO**  
Preencha o cupom abaixo e anexe um cheque nominal a FORBIDDEN PLANET. Envie tudo para a Caixa Postal 6656 - CEP 01064-970 - São Paulo - SP, e aguarde o envio de seus jogos pelo correio. Ou então visite uma de nossas lojas nos endereços abaixo:

**GURPS Básico** - o único RPG universal em língua portuguesa. Você escolhe o tema - desde fantasia medieval a ficção científica. Manual básico completo, e livros-suplementos avulsos para enriquecer seu jogo.  
**GURPS Básico (REF 6) - R\$ 24,00**  
**GURPS Fantasia (REF 7) - R\$ 21,60**  
**GURPS Magia (REF 8) - R\$ 21,60**  
**GURPS Cyberpunk (REF 9) - R\$ 21,60**  
**GURPS Viagem no Tempo (REF 10) - R\$ 21,60**  
**GURPS Supers (REF 11) - R\$ 21,60**

**VAMPIRO: A Máscara** - um fascinante RPG de terror, onde você entra na pele de um vampiro que luta para conter o lado negro de sua alma. Recomendado para adultos. Livro com capa dura, papel especial e encadernação luxuosa. Acompanha dois dados especiais de dez faces.  
**VAMPIRO: A Máscara - R\$ 36,00 (REF 12)**

**O Desafio dos Bandeirantes** - Genuinamente brasileiro, este RPG coloca você em pleno Brasil colonial de 1650. Livro básico completo, mais um livro avulso com aventuras prontas.  
**O Desafio dos Bandeirantes (REF 13) - R\$ 16,00**  
**A Floresta do Medo/O Engenho-2 Aventuras Prontas (REF 14) - R\$ 7,00**

**TAGMAR** - o primeiro RPG totalmente nacional! Manual de instruções completo, e livros avulsos com mais aventuras e monstros.  
**Tagmar - Livro Básico (REF 15) - R\$ 16,00**  
**A Fronteira - 3 Aventuras Prontas (REF 16) - R\$ 7,00**  
**Livro de Criaturas (REF 17) - R\$ 8,00**

**Demos Corporation** - RPG de espionagem. Seja um agente secreto supertreinado, no melhor estilo James Bond. Livro com a capa dura.  
**Demos Corporation (REF 18) - R\$ 26,50**



**O PLANETA PROIBIDO PARA QUEM NÃO CURTE RPG!**  
**Shopping Pompéia**  
 Rua Clélia, 33 - loja 1  
 (ao lado do Sesc Pompéia)  
 São Paulo - SP

**DISQUE FORBIDDEN PLANET**  
**(011) 62-0468**

**FILIAIS:**  
 Rua Gabus Mendes, 29 (próximo à Praça da República) - Tel. (011) 255-0959 - 259-8963  
 São Paulo - SP  
 Shopping La Plage - Cj. 144 - Tel. (0132) 87-1025 - Guarujá - SP

**\* ATENÇÃO:** Para pedidos pelo correio, acrescente 10% no valor total do cheque, para despesas de postagem.

**VALE XEROX**

SIM, desejo receber em minha casa os jogos abaixo assinalados e para isso estou enviando cheque nominal nº..... do banco..... no valor de.....

NOME:.....

ENDEREÇO:.....

TEL..... CEP:..... CIDADE..... ESTADO.....

REF  REF 2  REF 3  REF 4  REF 5  REF 6  REF 7  REF 8  REF 9  REF 10  REF 11  REF 12  REF 13  REF 14  REF 15  REF 16  REF 17  REF 18

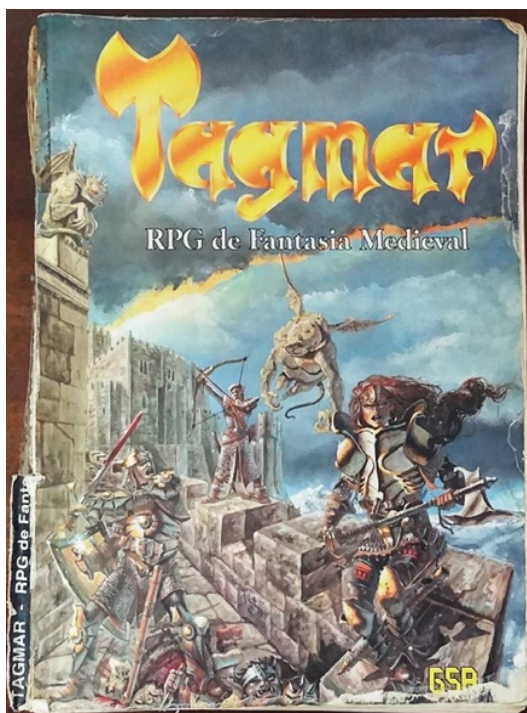
Fonte: FORBIDDEN, 1994, p. 7.

Fora as caras edições importadas de livros de RPG, como *Dungeons & Dragons Game*, com preço de Cr\$26 mil, a *Forbidden Planet* também vendia com sucesso os livros-jogos da coleção *Aventuras Fantásticas*, que em setembro do ano de 1991 já contava com 6 títulos e acabava de lançar *RPG/Aventuras Fantásticas*, livro que servia como uma iniciação direta aos verdadeiros jogos de RPG (DA REPORTAGEM LOCAL, 1991c, p. 4), e que podia ser comprado por Cr\$4,8 mil. Eram escassas, no entanto, as edições em português, que se limitavam a alguns poucos jogos de RPG de editoras portuguesas

vendidos a altos preços (a edição portuguesa de D&D custava Cr\$ 80 mil) (DA REDAÇÃO, 1992, p. 7), e à coleção brasileira de livros-jogos da editora Marques Saraiva, de menor preço.

Outro importante ponto de encontro e venda de jogos de RPG, e também de histórias em quadrinhos, era a livraria da editora Devir, localizada também no centro da capital de São Paulo. Similar à *Forbidden Planet*, tal livraria promovia também eventos e divulgava jogos de RPG tanto para o público familiarizado como para iniciantes. Em 1991, ano em que a editora carioca GSA publicou o primeiro RPG criado no Brasil, *Tagmar* (1991)<sup>18</sup> (Figura 12), a Devir inicia uma nova fase dos jogos de RPG no Brasil, ao publicar a primeira tradução brasileira do um livro de regras de um sistema de RPG: *GURPS: Módulo Básico* (Figura 13)<sup>19</sup>.

Figura 12 - *Tagmar*, o primeiro sistema de RPG criado no Brasil

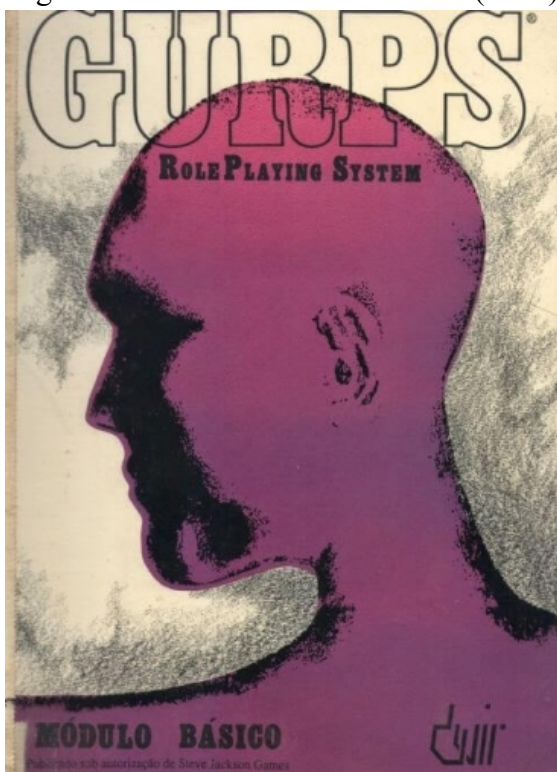


Fonte: Disponível em:  
<https://www.lancandodados.com/post/tagmar-o-primeiro-rpg-brasileiro>>. Acesso em 19 mar 2022.

<sup>18</sup> *Tagmar* é como uma versão alternativa de D&D, que se passava também em um universo de fantasia medieval e com regras muito semelhantes.

<sup>19</sup> *Gurps: Módulo Básico* foi, inclusive, o primeiro livro editado e publicado pela Devir (PALADINO, 1999, p. 8).

Figura 13 -GURPS: Módulo Básico (1991).



Fonte: Disponível em:  
 <<https://www.ludopedia.com.br/jogo/gurps-basic-s-et-first-edition/imagens/124584>>. Acesso em 21 fev 2022.

### 3.4 FEIRAS E EVENTOS PARA UM PÚBLICO CADA VEZ MAIOR: A USPCON E O I ENCONTRO INTERNACIONAL DE RPG

Para a divulgação de GURPS, assim como de outros jogos de RPG, a Devir oferecia ao público o serviço de mestres de RPG contratados, que apresentavam o jogo, tanto em eventos internos da livraria como externos a ela. Em reportagem da *Folha de S. Paulo*, é revelado que um desses mestre era pago com Cr\$45mil por mês para mestrar o jogo AD&D nas tardes de sábados dentro da livraria. Em eventos externos, como para a Bienal de Quadrinhos do Rio de Janeiro (1991), diz a reportagem, a ele foi pago Cr\$ 120 mil (DA REPORTAGEM LOCAL, 1991e, p. 5). O jornal também afirma que a livraria oferecia uma espécie de "assistência técnica" aos jogadores iniciantes por meio de grupos de jogadores experientes contratados para tal, que auxiliava-os a compreender as mecânicas de um jogo "sem vencedores" (CAMPOS, 1992, p. 1).

Divulgado também na *Forbidden Planet* e recebendo ampla cobertura e propaganda na *Folha de S. Paulo* (DA REPORTAGEM LOCAL, 1991d, p. 3), que inclusive entrevista seu autor, Steve Jackson (US) (CAMPOS, 1992, p. 1), GURPS era vendido por um preço ainda relativamente alto, de Cr\$ 26 mil a Cr\$29,95 mil, que ainda assim representava um terço do preço das edições portuguesas de RPG presentes em livrarias especializadas e, portanto, acessíveis a um público maior, desobrigado de conhecer a língua inglesa para jogá-lo. Em fevereiro de 1992, a Folha publica que 100 mil exemplares de GURPS já haviam sido vendidos (CAMPOS, 1992, p. 1).

Um mês depois de GURPS ter alcançado tal sucesso de vendagem, em março de 1992, ocorre, ainda em São Paulo, o primeiro grande evento nacional de RPG do Brasil<sup>20</sup>: a primeira USPCON, realizada dentro da Cidade Universitária, na Escola Politécnica da USP. O evento foi organizada por Marcelo Del Debbio (futuro redator da DB e criador de jogos de RPG e tabuleiro), Thaddeus Blanchette e outros mestres de RPG que em 1993 fundaram a primeira organização de RPG legalmente conhecida no Brasil: a Camarilla. Reunindo cerca de 250 participantes<sup>21</sup> - o que não era um número desprezível, se for verdadeira a afirmação realizada na revista DB de que não havia mais que 1500 jogadores de RPG em todo o Brasil (PALADINO; MXYZPLK, p. 11) -, o evento seguiu os moldes da Gen Con americana, oferecendo mesas de jogos de tabuleiro, *wargames* e RPG. A primeira USPCON parece não ter sido muito mais do que um evento local e direcionado a um público muito específico, não recebendo cobertura de grandes jornais.

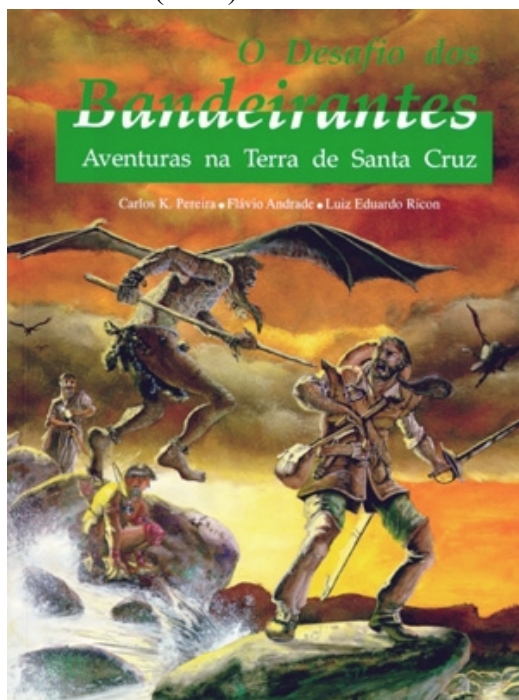
Ainda no marcante ano de 1992, a editora carioca GSA, que já havia publicado *Tagmar*, publica o segundo RPG criado no Brasil, o primeiro que se passa em um cenário nacional: *O Desafio dos Bandeirantes* (Figura 14), escrito por Flávio Andrade, Carlos Eduardo Klimick e Luís Eduardo Ricon. Apesar de seu sucesso de crítica, noticiado na *Folha de S. Paulo* (DA REPORTAGEM LOCAL, 1993a, p. 2) e na revista DB (PALADINO, 1994a, p. 38-39), e das propagandas positivas realizadas por esses periódicos, *O Desafio dos Bandeirantes* jamais chegou a ser um verdadeiro sucesso de mercado como o eram GURPS e os outros sistemas de RPG importados, que representavam a verdadeira preferência dos jogadores brasileiros.

---

<sup>20</sup> Segundo a revista *Dragão Brasil*, existem discordâncias se o primeiro grande evento foi a USPCON ou o RPG-Rio, ambos de 1992. É afirmado, porém, que a USPCON foi anterior em alguns meses e, portanto, o primeiro grande evento de RPG do Brasil (PALADINO; MXYZPLK, p. 11).

<sup>21</sup> “Participantes” inclui apenas o número de jogadores e mestres inscritos, excluindo o número de visitantes. O número apresentado na Revista *Dragão Brasil* nº 7 (150 participantes) (PALADINO, 1995e) difere daquele apresentado na nº 13 (250 participantes) (PALADINO; MXYZPLK, p. 11).

Figura 14 - *O Desafio dos Bandeirantes* (1992).



Fonte: Disponível em:

<<https://www.ludopedia.com.br/jogo/o-desafio-dos-bandeirantes-aventuras-na-terra-de-santa-cruz/imagens/75147>>. Acesso em 21 fev 2022.

Enquanto no Rio de Janeiro a editora GSA concentrava-se em publicações nacionais de jogos de RPG, vendidas por preços mais baratos, as editoras paulistas passaram a tornar-se cada vez mais competitivas no mercado editorial após a publicação de GURPS, adquirindo direitos sobre as marcas internacionais preferidas dos jogadores, vindas de grandes empresas de RPG dos EUA. Isso ocorreu justamente após aquele que se tornaria o primeiro dos maiores eventos de RPG de todo o país: O I Encontro Internacional de RPG (EIRPG), ocorrido no parque Ibirapuera, na capital de São Paulo, em 1993, organizado pela editora Gibiteca Henfil e pela editora Devir, então representante da *Role Playing Game Association* (RPGA)<sup>22</sup>, da TSR, no Brasil (CARONE, 1993, p. 3)

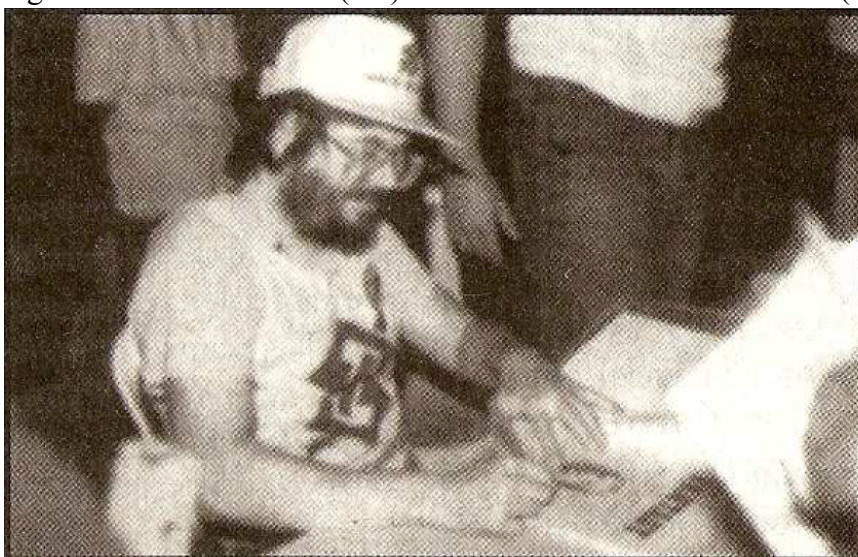
O evento, noticiado também na *Folha de S. Paulo* (CARONE, 1993, p. 3), reuniu ao menos 1800 participantes e cerca de 4000 visitantes<sup>23</sup>, número muitas vezes maior que o

<sup>22</sup> Associação criada por um dos primeiros funcionários em tempo integral da TSR, Frank Mentzer, responsável por promover e organizar eventos envolvendo os jogos de RPG da empresa (Disponível em: <<https://stringfixer.com/pt/RPGA>>. Acesso em 21 fev 2022.

<sup>23</sup> A contagem do número de visitantes do I Encontro Internacional pode variar de acordo com a fonte consultada, sendo que na *Folha de S. Paulo* o número é de 6000 (DA REPORTAGEM LOCAL, Via Sp, 1994). Optamos pelo número presente na revista especializada *Dragão Brasil*, que inclui um número mais

contado na primeira USPCON, e teve como principal atração uma figura internacional: o próprio criador de GURPS, o texano Steve Jackson (Figura 15), presente para o lançamento da tradução de um novo suplemento para o jogo: *GURPS Cyberpunk* (PALADINO, 1994b, p. 13). A partir de então, o evento passou a ter como tradição convidar criadores internacionais de jogos de RPG e ser palco de lançamentos de novos jogos de diversas editoras, que aproveitavam a ocasião especial para montar seus próprios estandes e divulgar seus produtos.

Figura 15 - Steve Jackson (US) no I Encontro Internacional RPG (1993).



*O I Encontro  
Internacional de  
RPG, com a  
presença do  
criador de  
GURPS,  
Steve Jackson  
(ao lado)*

Fonte: Paladino (1995e, p. 11).

### 3.5 GROW E ESTRELA NO MERCADO BRASILEIRO DE RPG

O grande sucesso do I Encontro Internacional e a crescente popularidade dos jogos de RPG encorajou outros eventos de grande porte na capital, organizados também pela Gibiteca Henfil e pela Devir, como o “Um Dia de Aventuras” (1993), realizado no SESC Pompéia, também nos moldes do primeiro, mas em menor escala (BASTOS JUNIOR, 1993, p. 7; PALADINO, 1995e, p. 10), e o I RPG-SP (1994), realizado no Tênis Clube Paulista, que teve o lançamento de mais um suplemento de GURPS, o *Gurps Supers* (1994), e a distribuição gratuita do RPG *Mulheres Machonas Armadas até os Dentes* (1994) (BASTOS JUNIOR, 1994d, p. 4), que recebeu também “caravanas” com jogadores das cidades de São Carlos e Araraquara (EBLAK, 1994). A Bienal Internacional do Livro, preciso, o de participantes, que são aqueles que se inscreveram para as mesas de jogos e atividades do evento.

a partir de seu 13º encontro (1994), passa também a dar destaque a livros de RPG, ocorrendo nela o lançamento da 2ª edição do módulo básico de GURPS, pela Devir, e o oferecimento de oficinas do jogo (LEMOS, A., 1994, p. 4; PALADINO, 1994b, p. 13).

Ao final do ano de 1993, um jogo de RPG muito esperado é anunciado para lançamento no Brasil: o próprio *Dungeons & Dragons*, pela empresa de brinquedos Grow, da cidade de São Bernardo. Segundo reportagem da Folha de S, Paulo (DA REPORTAGEM LOCAL, 1993b, p. A-1), a Grow encontrava-se em regime concordatário desde janeiro de 1992, e teve como estratégia de recuperação financeira um processo que incluiu uma reestruturação física e pessoal da empresa, e um foco de vendas em produtos com preços mais populares. Dessa forma, a Grow foi capaz de aumentar seu faturamento de \$15 milhões para \$17 milhões, lançando 76 novos produtos no mercado.

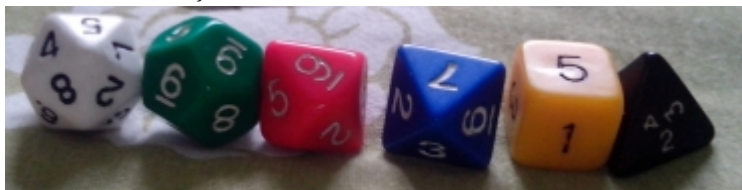
Aparentemente, a Grow decidiu naquele ano investir também em uma diversificação de suas linhas de produtos. Ao firmar um contrato com a própria TSR, tornou-se a única empresa autorizada a produzir seus jogos no Brasil. Assim, com um investimento de 75 mil dólares<sup>24</sup>, surgiu a linha de produtos de RPG da Grow, com três jogos: o próprio D&D; *Dragon Quest*, um introdutório ao jogo D&D, que incluía seis dados poliédricos, 180 cartas, um tabuleiro e seis miniaturas; e *Classic Dungeons*, um jogo de tabuleiro baseado em D&D que inclui também miniaturas, cartas, tabuleiros e dados. Segundo a Folha (DA REPORTAGEM LOCAL, 1993c; BANHARA, 1993, p. 1), a Grow desejava lançá-los ainda no dia das crianças, em outubro de 1993, mas a data foi adiada para novembro, por conta de um atraso na importação dos dados poliédricos (Figura 16), que ainda não eram fabricados no Brasil. Tal atraso afetou também a publicação de D&D (Figura 17), que só se realizou em janeiro de 1994<sup>25</sup>.

---

<sup>24</sup> Cerca de CR\$9 milhões na época, segundo a Folha (BANHARA, 1993).

<sup>25</sup> Existem erros nas datações desses jogos que são muito semelhantes àqueles que detectamos em *RPG/Aventuras Fantásticas*: nos casos de *Dragons Quest* e *Classic Dungeons*, as datas que constam em seus livros de regras são as dos originais (1992) e não de suas traduções brasileiras, o que induziu a Revista *Dragão Brasil* ao erro mais uma vez (MORAES, 1994b, p. 10). Quanto ao D&D da Grow, o mesmo ocorreu, já que a data que consta em seu livro de regras é 1991, porém, a revista *Dragão Brasil* aparentemente cometeu outro erro, considerando a edição como sendo de 1993. Também o mesmo erro ocorreu em relação a *Hero Quest*, da Estrela, publicado no mesmo ano que D&D (MORAES, 1994b, p. 10).

Figura 16 - Os dados poliédricos que atrasaram o lançamento de D&D no Brasil.



Fonte: Disponível em:

<<https://www.ludopedia.com.br/jogo/the-new-easy-to-master-dungeons-dragons/imagens/13761>> Acesso em: 22 fev 2022.

Figura 17 - O *Dungeons & Dragons* da Grow.



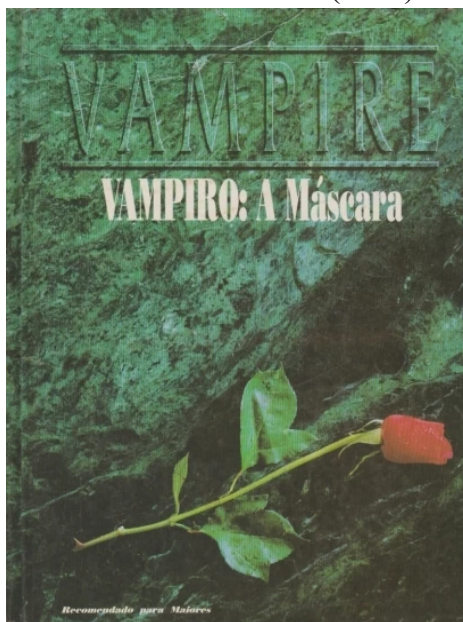
Fonte: Disponível em:

<<https://www.ludopedia.com.br/jogo/the-new-easy-to-master-dungeons-dragons/imagens/13754>> Acesso em: 22 fev 2022.

No mesmo ano da publicação de D&D, outra empresa paulista de brinquedos decide apostar nos jogos de RPG: em 1994, a Estrela publica um jogo de tabuleiro baseado em jogos de RPG, chamado *Hero Quest*. Tendo já vendido em julho daquele mesmo ano cerca de 100 mil peças pelo preço médio de R\$25,00, *Hero Quest* parece ter sido um maior sucesso de vendas que os jogos de tabuleiro da linha de RPG da Grow, como *Classic Dungeons* (R\$20,00), *Cavaleiros do Rei* (R\$12,00) e *Dragon Quest* (R\$30,00) (BLANCO, 1994, p. A-1). Enquanto isso, o D&D da Grow (R\$30,00), amplamente divulgado e distribuído por livrarias especializadas como a Devir (BANHARA, 1993) não passará de uma breve aventura da empresa, que em um ano cederá os direitos de sua publicação para a editora Abril Jovem, também paulista.

Enquanto isso, a editora Devir continuou a investir cada vez mais em jogos de RPG e a ocupar um espaço cada vez maior no mercado editorial, adquirindo os direitos sob as publicações no Brasil da editora *White Wolf* e publicando, ainda em 1994, *Vampiro: A Máscara* (Figura 18), durante o II Encontro Internacional de RPG. O evento contou com a presença do próprio criador do jogo, Mark Rein Hagen no parque Ibirapuera, e reuniu 4800 participantes e cerca de 8000 visitantes (PALADINO, 1995e, p. 11).

Figura 18 - *Vampiro: a máscara*, da editora Devir (1994).



Fonte: Disponível em:

<<https://shopee.com.br/RPG-Vampire-Vampiro-A-M%C3%A1scara-Devir-i.311583989.4892954708>> Acesso em 23 fev 2022.

*Vampiro*, um dos maiores representantes do subgênero de jogos de RPG chamados *Storyteller*, marcaria toda uma geração de jogadores que privilegiavam a construção narrativa em detrimento às complexas regras dos RPG, enfatizando também uma modalidade performática de RPG conhecida como *Live action role-playing* (LARP), ou simplesmente *Live action*, em que os jogadores participam de um jogo de RPG teatral, performando as próprias ações de seus personagens. O II Encontro Internacional foi marcado, inclusive, por uma grande partida *Live action* de *Vampiro*, apresentado a todos os visitantes, que foi a primeira realizada em um grande evento brasileiro (BASTOS JUNIOR, 1994c, p. 4; PALADINO, 1995e, p. 11). Em 1995, a Devir também publicou a

tradução de *Werewolf, Lobisomem: O Apocalipse* (GRAHAL, 1995a, p. 12), que se passa no mesmo universo de *Vampiro*, consolidando o sucesso dos *Storytellers*.

Com a movimentação e divulgação cada vez mais intensa de jogos de RPG e eventos no Brasil, outras importantes editoras brasileiras decidem adentrar neste mercado: ao final de 1994, a editora paulista Trama lança a primeira revista mensal especializada em jogos de RPG, a *Dragon* (renomeada a partir de seu terceiro número como *Dragão Brasil*), que publica em suas páginas notícias, propagandas, anúncios de lançamentos e eventos nacionais e internacionais de RPG e, além disso, também complementos e materiais originais direcionados para vários sistemas, como GURPS, AD&D e *Vampiro*, apresentando personagens pré-criados, monstros e aventuras prontas originais.

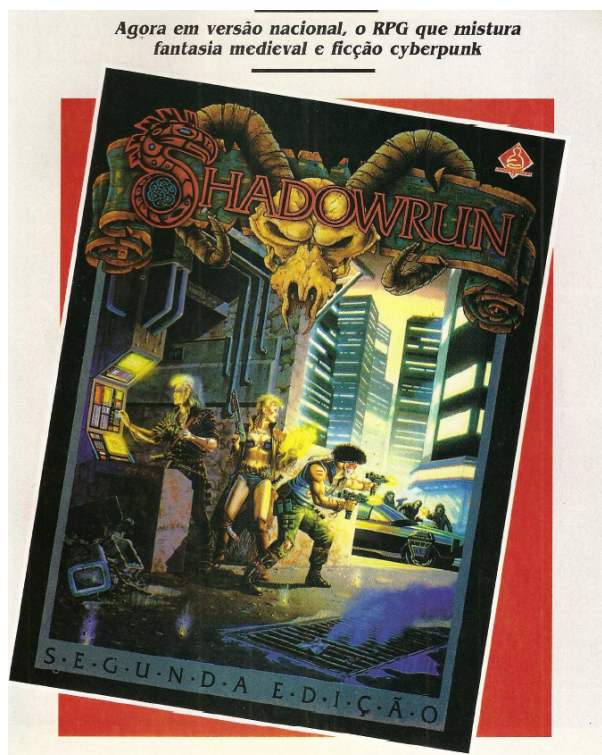
A *Dragão Brasil* conquista um grande sucesso durante a década de 1990, suprimindo a falta constante de suplementos para os jogos de RPG brasileiros, passando em 1995 a publicar também jogos de RPG próprios, sendo o primeiro deles *Defensores de Tóquio*, também o primeiro RPG brasileiro em formato de revista. Além da Trama, as grandes editoras Ediouro (do Rio de Janeiro) e a já mencionada Abril também decidem apostar no mercado de RPG em 1995.

Naquele ano, a Ediouro publica a edição brasileira de *Shadowrun* (Figura 19) (DA REDAÇÃO, 1995b, p. 2) (que já estava em sua segunda edição nos EUA), adquirindo os direitos de distribuição de uma franquia de grande sucesso internacional, e o RPG *Senhor dos Anéis*, enquanto a Abril adquire os direitos sobre os produtos da TSR no Brasil, comprados da empresa Grow, e publica o livro *First Quest* (que incluía um CD-ROM) em dois fascículos (FREE-LANCE PARA A FOLHA, 1995, p. 3; FIRST QUEST, 1995, p. 33) bem como as primeiras edições brasileiras dos três livros básicos de *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D) (Figura 20), juntamente com uma série de suplementos e livros-jogos baseados neste sistema, passando também a traduzir e publicar a revista internacional de RPG de maior sucesso do mundo, a *Dragon Magazine*.

Figura 19 - *Shadowrun* da Ediouro (1995), divulgado pela revista *Dragão*

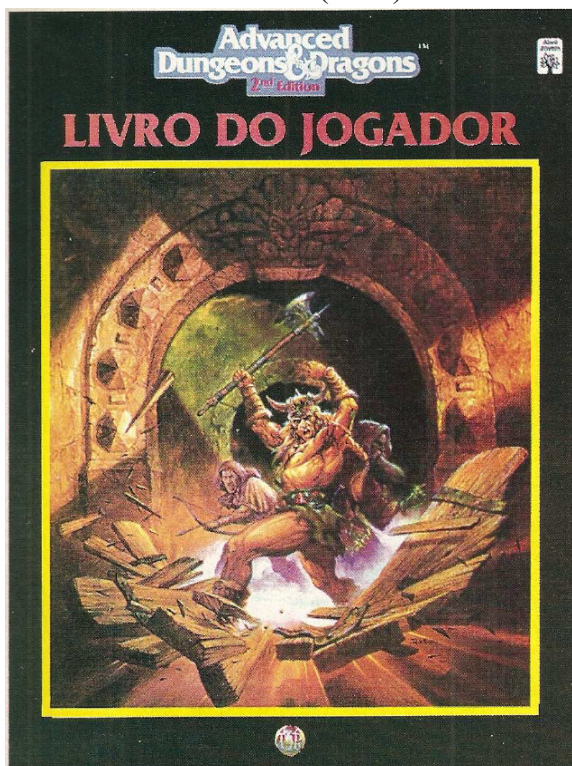
*Brasil.*

Agora em versão nacional, o RPG que mistura fantasia medieval e ficção cyberpunk



Fonte: Di'Follkyer (1995a, p. 6).

Figura 20 - “Livro do jogador” de *Advanced Dungeons & Dragons*, da editora Abril Jovem (1995).



Fonte: Paladino (1995g, p. 10).

### 3.6 O COMEÇO DA DÉCADA DE 1990: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE A CRONOLOGIA

Somando aos livros de RPG citados, também outras publicações dessas editoras, principalmente da Devir, e de outras como a Marques Saraiva, que publicava nessa mesma época a coleção *Aventuras Fantásticas Avançadas* (PALADINO, 1994c, p.12-13), é evidente que os anos de 1993 e 1995 foram palco de um verdadeiro “boom” de publicações de jogos de RPG no Brasil. Isso vale também para os eventos, pois neste mesmo período ocorreram, somente na capital de São Paulo, as USPCON 2 (1993), 3 (1994), 4 (1994) e 4½ (1995); o I, II e III Encontros Internacionais de RPG, em 1993, 1994 e 1995, respectivamente; e o 1º (1994) e 2º (1995) RPG-SP, somente para citar os maiores desses eventos, e sem mencionar os muitos eventos locais e oficinas de RPG ocorridos em livrarias e organizados, muitas vezes, pela editora Devir em parceria com a Gibiteca Henfil por todo o estado. Em 1995, São Paulo de fato havia se tornado o “maior reduto RPGista do país” (PALADINO, 1995e, p. 10).

Tal fenômeno não se limitou apenas à capital de São Paulo, já que, principalmente após 1994, muitos eventos passam a ocorrer em outras cidades desse estado, como Rio Claro (DA REPORTAGEM LOCAL, 1994a, p. Especial-2), São José (DA REPORTAGEM LOCAL, 1994b, p. 6), São Carlos (citada como “a ‘capital’ dos jogos de RPG” na *Folha de S. Paulo*, com centro na USP São Carlos e na UFScar) (EBLAK, 1994, p. 12), e, ainda mais frequentemente, na região do ABC, onde a *Folha de S. Paulo* observa em reportagem o crescimento de “adeptos”, que reúne prédios, clubes e associações de RPG, como a *Hobbit*, de São Caetano (aparentemente, o local onde os RPG se concentravam na região), patrocinada pela Grow, que costumava mandar mestres para qualquer lugar do ABC (DA REPORTAGEM LOCAL, 1994d, p. 2) (Figura 21).

Figura 21 - Jogadores de São Caetano jogam o D&D da GROW.



**Adeptos do RPG no interior do Shopping São Caetano**

Fonte: Da reportagem local (1994d, p. 2).

Muitos outros eventos e locais de encontros, tanto na capital como em outras cidades de São Paulo, se davam também em locais não exclusivos para jogos e jogadores de RPG, que estavam muitas vezes relacionados a histórias em quadrinhos. Desses eventos, podemos citar o 1º Salão de HQ, do SENAC, que ofereceu mostras e *workshops* de RPG (PURVINNI, 1994, p. 2), e a Comic Con, que teve um estande da Devir com jogos de RPG e o lançamento de *GURPS Supers* (BASTOS JUNIOR, 1994b, p. 4). Como principal local de encontro deste meio não exclusivamente dedicado a esse gênero de jogos, podemos citar com destaque a Gibiteca Henfil, instituição municipal de São Paulo, que disponibilizava seu espaço todos os sábados para iniciantes, oferecendo “aulas” a respeito do jogo (DA REDAÇÃO, 1995a, p. Especial C-1), e a jogadores mais experientes, que também ali poderiam declarar interesse na participação e criação de diversos eventos de RPG (BASTOS JUNIOR, 1994a, p. 4).

É evidente que tal multiplicação de edições e eventos relacionados a jogos de RPG e sua expansão da capital de São Paulo para outras cidades não constituem um evento isolado: fazem parte de um movimento, como vimos anteriormente, que data ao menos desde meados da década de 1980, em que os grupos isolados de jogadores do eixo São

Paulo/ Rio de Janeiro aumentam gradualmente em número, abrindo caminho para que certas editoras, cientes do sucesso internacional dos jogos de RPG e da importância do objeto livro neste jogo, passassem a se interessar e se dispor a publicar edições brasileiras de seus livros de regras e suplementos.

Vale destacar também que mesmo com esse súbito aumento da popularização dos jogos de RPG, estes continuaram um objeto ainda um tanto obscuro nesse período, se pensarmos em uma escala mais ampla, o que fica evidente no fato de que quase todas as notícias da *Folha de S. Paulo* mencionadas nesta dissertação que citam jogos de RPG estão acompanhadas de um complemento explicativo, com uma breve apresentação do que eles são e de sua história.

E, se antes de 1994 é comum encontrarmos algumas confusões constantes nestes complementos de notícias - como quanto a data de lançamento de D&D nos EUA (ERRAMOS, 1991, p. 1), às diferenças entre RPG de mesa e RPG eletrônico (DA REPORTAGEM LOCAL, 1991b, p. 4) e alguns erros comuns na escrita do termo *role-playing game*<sup>26</sup> - após 1994, apesar de diminuírem, algumas delas persistem, como quando, já em 1995, em notícia a respeito do III Encontro internacional de RPG (O III ENCONTRO, 1995, p. 9) o redator define os jogos de RPG como “jogos interativos de computador onde cada participante faz o papel de um personagem em aventuras imaginárias”, e que eram vendidos em forma de CD-ROM (DA REPORTAGEM LOCAL, 1995, p. Especial-4).

Ainda assim, podemos observar que os RPG eram conhecidos, ainda que de forma superficial, para serem citados algumas vezes em outras notícias que não os tinham como objeto principal. Poderíamos citar vários exemplos de artigos da *Folha de S. Paulo* que ilustram esse fato<sup>27</sup>, mas nos ateremos apenas a um que nos pareceu emblemático: trata-se de um artigo humorístico de 1993 a respeito do manual do imposto de renda, que era distribuído com o título “Imposto de Renda - Pessoa Física - 1993 - Instrução para o Preenchimento da Declaração de Ajuste”. Para ironizar a complicação da leitura deste

---

<sup>26</sup> Como quando são citados os termos “roll play game” (DA REPORTAGEM LOCAL, 1991a, p. 8) e “Rolling Playing game” (BISQUER, 1991, p. 1).

<sup>27</sup> São eles: Um artigo a respeito das propagandas eleitorais na televisão, com o depoimento de um jovem que prefere jogar RPG que assisti-las (BLANCO; DECIA, 1994, p. A-1); outro depoimento, desta vez de um vestibulando, afirmando que o RPG estimula o raciocínio e a imaginação, ajudando nas provas (FREE-LANCE PARA A FOLHA, 1994, p. Especial A-3); e uma notícia a respeito de um formulário sobre sexo da revista norte-americana *Details*, que ironiza os jogos de RPG como atividade assexuada (GANCIA, 1995, p. 2)

livro, que segundo a própria chamada do artigo “mistura ficção e realidade”, o autor o compara a um jogo de RPG:

(...) Tudo não passa de um jogo, onde ele, leitor, como aqueles “role-playing games” que os americanos inventaram na década de 70. Desde então, o sujeito compra um livro de RPG, incorpora um tipo qualquer que já está programado ali, e vai brincando. Num mundo fictício, com vários pontos em comum com a Terra, ele pode ser um ladrão, um duende, um mago, o que quiser (“contribuinte” ou “declarante”, por enquanto, ainda não dá). Ou pode simplesmente ler as histórias, os detalhes de cada um desses mundos fantásticos, como quem lê notícias de uma terra imaginária e apaixonante. Conhecerá as regras e, a jogar, se quiser, contará com a sorte, pagará os pontos, e vai se divertir. (...) Em seguida, quando já não houver mais caminho de volta ele, irá se corrigir: “Não, isso não pode ser um ‘role-playing game’”. Estará desgraçadamente certo. Em RPG, dizem os especialistas, “todos se divertem e todos ganham”. Já nesse complicadíssimo sado-ludo-formulário (o verde? o azul?) de “ajuste”, quem é que ganha? (...) (BUCCI, 1993, p. 8)

Como podemos observar, o autor descreve os jogos de RPG e seu funcionamento de forma detalhada para escrever seu artigo, denotando a consciência de que o leitor pode não conhecê-los, e também a complexidade que tais jogos apresentam para os leigos. Algumas páginas de classificados deste mesmo jornal contém também mais evidências da relativa popularidade dos jogos de RPG, que poderiam ser encontrados em seções muito diversas de um jornal de grande tiragem, ainda que esporadicamente: são propostas de compra e venda, como as de jogadores buscando por livros usados de RPG (RPG, 1995a, p. 9; 1995b, p. 8) e de proprietários “passando o ponto” de suas lojas de especializadas no gênero (LIVRARIA, 1995, p. 15; LIVRARIA RPG, 1995, p. 9; LOJA, 1995, p. 4).

Um último ponto a ser destacado a respeito do período aqui analisado diz respeito às preferências dos jogadores de RPG. Segundo levantamento realizado na terceira edição da revista DB, de 1994, os 5 jogos favoritos de seus leitores eram, na seguinte ordem: D&D, GURPS, AD&D, Hero Quest e Vampiro: a Máscara (SORTUDO, 1994, p. 5). Mesmo levando em consideração que as preferências dos leitores da revista poderiam não corresponder exatamente com as do público geral, tal ranking é um importante indício delas, e pode nos revelar alguns dados importantes, ao considerarmos também seus preços<sup>28</sup> e o contexto em que galgaram tais posições.

Em primeiro lugar, tratava-se do ano de lançamento da linha de RPG da Grow, baseada no jogo D&D, e esse fato, juntamente com as intensas campanhas publicitárias promovidas pela empresa, levaram a uma grande procura pelo jogo, que já era muito

<sup>28</sup> Os valores dos preços baseiam-se principalmente em propagandas da loja Forbidden Planet nos números de 1 a 12 da revista revista Dragão Brasil.

esperado pelos jogadores da primeira geração. Vale destacar que as edições brasileiras de jogos de RPG em livro e tabuleiro da Grow tinham preço comparado com o de edições importadas de livros de RPG, e algumas vezes eram ainda mais caros, sendo que os preços de D&D e de Dragons Quest variaram, entre 1994 e 1995, de R\$35,00 a R\$50,00 (DA REPORTAGEM LOCAL, 1994c, p. A-1; MARIO BROS, 1994, p. 11; LOJAS, 1995, p. 5).

Em segundo lugar, levando em consideração o que já foi mencionado anteriormente, a geração GURPS, surgida desde 1991 com a publicação da edição brasileira do jogo, se consolida cada vez mais, sendo que seu jogo favorito já alcançava, em 1994, o segundo lugar entre os mais jogados. Não tardaria muito para que GURPS alcançasse a liderança, como veremos mais adiante. Os livros de GURPS podiam ser comprados, em média, por um preço que variava entre R\$21,60 a R\$30,00. Segundo entrevista com Trevisan, futuro redator e editor auxiliar da DB, GURPS era um jogo um tanto desprezado pelos jogadores mais estabelecidos, sendo que era a franquia D&D que era considerada “cool” nessa época (VASQUES, 2021a).

Em terceiro lugar, considerando que AD&D, a versão mais recente e detalhada de D&D, seria publicado em português somente em 1995, o público que o selecionou como favorito era composto por jogadores que preferiam as edições importadas às nacionais, talvez formados em grande parte pela “geração xérox”. Estes eram os jogos mais caros, com valores que chegavam a R\$56,90, no caso do jogo *First Quest*, e, considerando que os livros *Player Handbook*, *Dungeon Master Guide* e *Monstrous Manual* eram os três volumes básicos de AD&D, cuja proposta de venda é que fossem comprados conjuntamente, o preço desses três livros juntos formavam uma soma de R\$67,38.

Em quarto lugar, Hero Quest, da Estrela, cujo preço variou de R\$34,00 em 1994, e chegou a R\$55,00 em 1995, apesar de seu grande sucesso inicial de vendas, parece não ter passado de uma moda passageira, já que ainda no final de 1995 não encontramos mais notícias a respeito dele na *Folha de S. Paulo*, e a revista DB cessa de produzir complementos para ele em suas páginas. Já *Vampiro: A Máscara*, que custava em média, com poucas variações no período em questão, R\$36,00, passou por um gradual e constante crescimento desde 1994, e não tardaria em se tornar o jogo favorito do público brasileiro até meados do ano 2000.

Quanto aos jogos de RPG criados no Brasil, como *Tagmar* e *Desafio dos Bandeirantes* da editora GSA, e os livros-jogos da coleção *Aventuras Fantásticas*, da Marques Saraiva, podemos verificar que eles constituíam as opções mais baratas do

mercado, com preços que variavam, em média, entre R\$10,00 a R\$20,00. *Aventuras Fantásticas* ainda teria um longo período de sucesso pela frente, sendo cancelada somente em 1998, e os jogos de RPG brasileiros, principalmente *Desafio dos Bandeirantes*, encontrariam seu próprio nicho de mercado e seus defensores entre o público jogador, ainda que jamais chegassem a ser os mais vendidos ou favoritos.

Dessa forma, ao considerarmos a separação dos jogadores de RPG em gerações, não podemos ignorar que elas não necessariamente se sucedem com o passar do tempo, mas coexistem e interagem constantemente umas com as outras. O que ocorre é o predomínio de uma certa geração, em certo período, para com as outras, que nos permite caracterizar as preferências dos jogadores e suas características principais ao longo do tempo. Lembramos ainda que essas mesmas preferências poderiam variar ao longo da vida de um jogador, que poderia também gostar de vários jogos de RPG e se enquadrar em mais de um perfil.

### 3.7 DEVIR E TRAMA: ASCENSÃO E HEGEMONIA NO MERCADO DE LIVROS E JOGOS DE RPG NO BRASIL

O ano de 1995 “marcou a maior explosão de lançamentos em RPG que o Brasil teve chance de testemunhar” (ARCA, 2000, p. 6), que, levando em conta livros básicos, suplementos e livros-jogos, foram pelo menos 35 publicações (APÊNDICE A). De fato, de 1989 até o ano 2000 foram publicados, em média, 15 livros por ano (em um total de ao menos 169). Importante notar que, se 1995 é marcado por publicações de sete editoras (Abril, Trama, GSA, Devir, Vecchi, Marques Saraiva, Ediouro) e uma empresa de brinquedos (a Estrela), em 1996 apenas cinco editoras prevalecem: as paulistas Devir e Trama, com ao menos doze publicações naquele ano, e as cariocas Akritó, Marques Saraiva e GSA, com ao menos cinco.

Além de ser o palco dos maiores eventos de RPG do país na década de 1990, mesmo com uma quantidade menor de editoras, São Paulo possui um maior número de publicações. Além disso, o domínio do estado sob o mercado editorial brasileiro estava no fato de que as edições brasileiras dos sistemas preferidos do público - AD&D, D&D, GURPS, *Lobisomem* e *Vampiro* - pertencerem todos a editoras paulistas.

A centralização das publicações de jogos de RPG em São Paulo pela Devir e pela Trama é algo que também merece ser analisado mais detalhadamente. Se em 1995 a Grow

já havia desistido do mercado de RPG, em 1996 foi a vez da Ediouro também abandoná-los, vendendo os direitos de publicação de *Shadowrun* para a editora Devir (SHADOWRUN, 1996, p. 5). A própria editora Abril, que havia adquirido em 1995 os direitos sobre o jogo preferido de jogadores mais estabelecidos, o AD&D, e sobre a revista internacional de RPG mais famosa do mundo, a *Dragon Magazine*, cancela tanto esta última como vários lançamentos pretendidos para o jogo em 1996 (OS EDITORES, 1997b, p. 3), cessando definitivamente de publicar produtos relacionados a ele em 1997, e também transferindo seus direitos de publicação para a Devir em 1998 (AD&D, 1998, p. 5).

Mas outro fenômeno internacional muito importante também interessou a editora Devir, e foi um de seus grandes trunfos: o jogo de cartas colecionáveis (*cardgame*) *Magic: The Gathering*, traduzido e publicado por ela no Brasil em 1995. Publicado em 1993 nos EUA pela empresa *Wizards of the Coast*, *Magic* possui, aparentemente, uma história no Brasil muito semelhante aos jogos de RPG, sendo já jogado em território nacional antes mesmo de 1994, quando foi oficialmente popularizado no II Encontro Internacional de RPG (GRAHAL, 1994b, p. 9). Sua popularização e o aumento em seu número de jogadores cresceu tão rapidamente em solo nacional que ainda em 1995 o Brasil era o único país latino americano a ter um representante no Campeonato Mundial de *Magic*, em Seattle, nos EUA (O CAMPEÃO, 1995, p. 49).

Apesar dos jogadores de *Magic* e de RPG convergirem em interesses e frequentarem muitas vezes os mesmo locais e eventos (muitos dos jogadores eram adeptos dos dois gêneros de jogos), o *cardgame* causa uma certa fragmentação no mercado brasileiro de RPG. Isso fica muito visível em algumas notícias da *Folha de S. Paulo*, que anunciam *Magic* como uma alternativa aos jogos de RPG (AUTRAN, 1997, p. 16), que se vê substituído por um jogo menos complicado e mais ágil (DA REDAÇÃO, 1997a, p. 5). Segundo entrevista da DB com o então diretor editorial da Devir, Douglas Quinta Reis (1954-2017), apesar do mercado de jogos de RPG não ter parado de crescer em 1996 (sendo maior, inclusive, que o de 1995), tal ano marcou o “boom” de *Magic* no Brasil, um produto de consumo muito mais rápido que o RPG:

Essa rapidez está fazendo com que as lojas especializadas desviem sua atenção do RPG para o Magic, deixando de suprir os jogadores de RPG com novos produtos.

Muitos Lojistas estão abandonando o RPG em favor do Magic. São comuns as cartas de protesto e reclamações de pessoas que não encontram mais RPG em lojas especializadas. O resultado é que os jogadores de RPG, novos e veteranos, muitas vezes não conseguem

comprar os livros e jogos que procuram, especialmente fora de São Paulo. (OS BASTIDORES, 1996, p.9)

O editor afirma também que o verdadeiro *best seller* de sua editora não é nenhum jogo de RPG, e sim as cartas de *Magic*. A crescente popularidade de *Magic* reflete também nas próprias páginas da DB, que passa a lhe ceder, principalmente após sua décima edição, espaços cada vez maiores. Assim, o sucesso comercial de *Magic* causa um temor constante nos jogadores de RPG, que parece ter alcançado seu auge em 1997, quando a *Wizards of the Coast* compra a TSR, levando ao medo (que também era presente entre os jogadores dos EUA) que a franquia AD&D fosse cancelada definitivamente, justamente no ano em que ela já havia sido cancelada no Brasil pela editora Abril. Muito emblemática a esse respeito é a imagem publicada pela DB em seu número 27 para ilustrar a compra da TSR, representada em uma carta de *Magic* (Figura 22).

Figura 22 - A venda da TSR representada em uma carta de *Magic*.



Fonte: Trevisan (1997, p.8).

O verdadeiro destino de AD&D, no entanto, foi muito mais bem-sucedido do que pensavam os apocalípticos jogadores da época, e os jogos de RPG continuaram sendo um nicho de mercado interessante para as editoras que prevaleceram nele, principalmente para

a Devir. O domínio da editora sobre o mercado de RPG foi tão evidente que a Devir foi chamada pela DB ao final de 1996 de “a maior potência brasileira no mercado de RPG” (OS BASTIDORES, 1996, p. 8), e, ao final de 1997, a *Folha de S. Paulo* descreve-a como “a mais tradicional importadora de gibis da cidade e verdadeira Meca dos jogadores de RPG e card games” (DA REPORTAGEM LOCAL, 1997b).

Além da Devir, a editora Trama também teve um papel fundamental na consolidação dos jogos de RPG em São Paulo. Sua coexistência sem caráter necessariamente competitivo com a Devir deu-se por dois fatores importantes: o primeiro diz respeito ao seu formato, já que todos os materiais relacionados a jogos de RPG publicados pela Trama eram publicados em formato de revista, por meio da *Dragão Brasil*, e vendidos principalmente em bancas de jornais; o segundo é que a Trama, ainda que raramente também publicasse materiais internacionais traduzidos, como foi o caso de *Street Fighter: The Storytelling Game*, da editora *White Wolf*, tinha como foco central a publicação de conteúdos originais que eram como pequenos suplementos de jogo, trazendo monstros, personagens, cenários, e mesmo aventuras completas, a serem utilizados pelos leitores em seus jogos preferidos, principalmente GURPS, AD&D, *Lobisomem* e *Vampiro*, todos, após 1998, pertencentes à Devir.

Além de tais materiais complementares, a Trama também investiu em publicações de sistemas de RPG e suplementos originais, como a bem-sucedida fantasia medieval *Tormenta* e o seu *Defensores de Tóquio* (1995) (chamado também humoristicamente de D&T), um sistema de RPG satírico baseado em mangás e animes, cujas regras eram constantemente utilizadas para promover versões em RPG de desenhos animados, filmes e videogames (Figura 23).

Portanto, a editora Trama preencheu um importante espaço no mercado de jogos de RPG, oferecendo suplementos e novos materiais daqueles que eram os jogos favoritos no momento. A isso, soma-se também o papel de grande importância da própria revista DB, que se manteve como a única revista especializada após o cancelamento de todas as suas concorrentes em 1997, reunindo em suas páginas, críticas, resenhas, anúncios de lançamentos nacionais e internacionais e de eventos ocorridos em todo o Brasil, tornando-se, juntamente com estes últimos, um dos principais canais de comunicação entre jogadores e editores. O diretor editorial da Devir chega a afirmar, em entrevista, que as informações presentes em rankings da revista *Dragão Brasil* também eram utilizadas como

um dos critérios de suas escolhas para as próximas publicações (OS BASTIDORES, 1996, p. 8).

Figura 23 - Anúncio do RPG *Street Fighter Zero 3*, baseado na 3ª edição de *Defensores de Tóquio* (3D&T).

**VOCÊ VAI JOGAR**

**STREET FIGHTER ZERO 3 SEM VIDEOGAME!**

- O primeiro RPG oficial de STREET FIGHTER ZERO 3™
- Aprovado pela CAPCOM ROMSTAR do Brasil!
- Jogo de RPG completo, para novatos e veteranos!
- 4 Street Fighters prontos para jogar!
- Regras para criar seus próprios Street Fighters!
- Sistema de combate simples e rápido!
- "O Resgate de Charlie", aventura completa!
- Compatível com o novo 3D&T, DEFENSORES DE TÓQUIO 3ª EDIÇÃO!

**JÁ NAS BANCAS!**

**3 D&T** **TRAMA**

**DRAGÃO ESPECIAL 3 DST**

O Primeiro RPG oficial de STREET FIGHTER ZERO 3

O Resgate de Charlie Aventura completa!

Fonte: Street Fighter Zero 3 (1997, p. 27).

A DB apresentava ocasionalmente em suas páginas dois tipos de rankings baseados nas preferências dos jogadores: aqueles compostos por seus próprios editores, que consistiam em dados coletados por meio de questionários aplicados aos participantes de promoções da revista; e aqueles disponibilizados pelos organizadores de eventos de RPG, que registravam a quantidade de mesas de jogos disponíveis para cada sistema. Algumas vezes o método de obtenção de dados torna difícil encontrar correspondências mais precisas entre ambos os rankings, principalmente em relação àqueles apresentados pelos organizadores do 3º RPG-SP (Gibiteca Henfil e Devir livraria apud 3º RPG, 1996, p. 5) e do V Encontro Internacional de RPG (Devir apud SALADINO, 1997, p. 17), que categorizam os jogos *Vampiro* e *Lobisomem* juntos, pelo sub-gênero *Storyteller*, elevando a quantidade de mesas para ambos e, assim, sua posição no ranking.

Em relação às pesquisas realizadas pela própria *Dragão Brasil* (Tabela 1), seus resultados só foram publicados três vezes em suas páginas (ao menos até o ano 2000), e dizem respeito aos anos de 1994 (SORTUDO, 1994, p. 5), 1996 (OS MAIS-MAIS, 1996, p. 5) e 1997 (OS JOGOS, 1997, p. 7). Tal escassez também dificulta sua utilização. Mesmo assim, ambos os tipos de rankings constituem documentos importantes para conhecer mais a respeito das preferências dos jogadores do período, e também para delimitar melhor a presença das já mencionadas “gerações” de jogadores de RPG ao longo da década de 1990.

Tabelas 1 - Transcrição dos rankings dos jogos de RPG favoritos dos leitores da revista *Dragão Brasil*, do 1º ao 10º, de 1994, 1996 e 1997 (respectivamente)<sup>29</sup>.

nº	1994: 1ª Super Promoção Dragon		1996: Promoção Bárbara		1998: Promoção Arkanun - Invasão	
	RPG	%	RPG	%	RPG	%
1º	D&D	32,4	AD&D	60	GURPS	74
2º	GURPS	25,8	GURPS	58	AD&D e Vampiro	68
3º	AD&D	10,6	D&D	46	Lobisomem	51
4º	Hero Quest	6,8	Vampiro	42	Defensores de Tóquio	48
5º	Vampiro	5	Lobisomem	37	Arkanun	47
6º	Tagmar	4,7	Defensores de Tóquio	32	D&D	42
7º	Aventuras Fantásticas/ Dungeoneer	4,4	Shadowrun	27	Invasão	34
8º	Dragon Quest	3,1	Hero Quest	20	Shadowrun	28
9º	O Desafio dos Bandeirantes	1,1	Aventuras Fantásticas	17	Paranóia	27
10º	Outros (Star Wars, Demos, Shadowrun, etc.)	6,1	Arkanun	16	Call of Cthulhu	34

Fontes: Sortudo, 1994, p. 5; Os mais-mais, 1996, p. 5; Os jogos, 1997, p. 7.

<sup>29</sup> As somas das porcentagens dos rankings podem chegar a mais de 100%, devido ao fato de os leitores poderem escolher mais de um RPG preferido, segundo seus redatores.

Algumas conclusões, a partir desse material, são possíveis. Primeiramente, que o público leitor da revista DB não é necessariamente o mesmo que o público jogador que frequenta e participa dos grandes eventos de RPG em São Paulo. Aparentemente, os leitores da DB, ao menos até o ano de 1997, eram jogadores mais estabelecidos, que preferiam jogos mais complexos e caros como D&D e AD&D, os primeiros dos rankings de 1996, e GURPS, o primeiro do ranking disponível para o ano de 1997. *Vampiro* e *Lobisomem* ainda não aparecem como favoritos, mas apresentam um evidente crescimento na preferência dos jogadores, sendo que ambos sobem da 4ª e 5ª posições em 1996, para a 3ª e 4ª posições em 1997, respectivamente. Note-se que, se *Vampiro* e *Lobisomem* fossem categorizados juntos sob o nome de *Storytellers*, como ocorre em alguns rankings de eventos, tal categoria superaria os demais.

Já os rankings disponibilizados por organizadores de seis grandes eventos ocorridos em São Paulo entre 1996 e 1999 (Tabela 2) - a saber: os 3º e 4º RPG-SP; os V, VI e VII Encontros Internacionais de RPG; e a USPCON 9 -, revelam uma preferência maior para os *Storytellers* (*Vampiro* e *Lobisomem*), sendo que *Vampiro* alcança o primeiro lugar sempre que categorizado isoladamente, e um segundo lugar disputado por GURPS e AD&D até 1999, com uma preferência mais evidente a GURPS somente no ano 2000, após a criação de *Mini GURPS*, da Devir (Gibiteca Henfil e Devir livraria apud 3º RPG, 1996, p. 5; Terra Média LTDA apud 4ºRPG, 1998, p. 2; Devir apud SALADINO, 1997, p. 17; Devir Livraria apud VI ENCONTRO, 1998, p. 2; Organização apud VII ENCONTRO, 1999, p. 2; Organização apud USPCON 9, 1998, p. 2).

Tabela 2 - Transcrição dos rankings do número de “mesas” formadas para jogos de RPG, do 1º ao 10º, em alguns dos maiores encontros do ramo em São Paulo.

nº	3º RPG/SP (1996)		V EIRPG (1997)		4º RPG/SP (1998)		VI EIRPG (1998)		USPCON 9 (1998)		VII EIRPG (1999)	
	RPG	Mesas	RPG	Mesas	RPG	Mesas	RPG	Mesas	RPG	Mesas	RPG	Mesas
1º	Storyteller*	55	Storyteller	209	Storyteller	67	Storyteller	211	Vampiro	33	Vampiro	186
2º	GURPS	37	GURPS	175	GURPS	42	GURPS	145	AD&D	18	GURPS	181
3º	AD&D	21	AD&D	121	AD&D	32	AD&D	137	Arkanun	14	AD&D	168
4º	Arkanun	6	D&D	29	Só Aventuras**	21	Era do Caos	15	GURPS	12	Lobisomem	51
5º	Toon	6	Era do Caos	26	Defensores de Tóquio	5	Só Aventuras	12	Battletech	9	3D&T	45
6º	D&D	4	Defensores de Tóquio	23	Shadowrun	5	Outros	166	3D&T	8	Mago	26

7º	Outros	18	Arkanun	16	Era do Caos	4			Anjos	6	Era do Caos	24
8º			Trevas	15	Caliope	4			Lobisomem	5	Arkanun	18
9º			Shadowrun	15	Outros	56			Mago	5	Call of Cthulhu	18
10º			Toon	15					Dark Ages	4	Invasão	15
Total	147		629		236		686		110		732	

\* *Vampiro: a Máscara*, *Lobisomen: Apocalipse* e *Mago: a Ascensão*.

\*\* Arkanun, Invasão e Trevas.

Fontes: Gibiteca Henfil e Devir livraria apud 3º RPG, 1996, p. 5; Terra Média LTDA apud 4ºRPG, 1998, p. 2; Devir apud Saladino, 1997, p. 17; Devir Livraria apud VI Encontro, 1998, p. 2; Organização apud VII Encontro, 1999, p. 2; Organização apud USPCON 9, 1998, p. 2.

Ao analisarmos tais rankings juntamente ao que foi exposto por Andréa Pavão (2000) em meio às entrevistas por ela realizadas, podemos acrescentar algumas considerações em relação à divisão dos jogadores brasileiros de RPG em três gerações no final de meados ao fim da década de 1990: em primeiro lugar, não podemos afirmar por meio das fontes a nós disponíveis em qual período a “geração GURPS” prevaleceu sobre as demais, e mesmo se isso de fato ocorreu. Como foi afirmado anteriormente, baseado em entrevista com Trevisan (VASQUES, 2021a), GURPS concorre desde sua publicação com produtos internacionais, que continuaram sendo os preferidos de certos jogadores mais estabelecidos.

Mesmo que GURPS tenha sido o favorito entre 1991 e 1993, logo em 1994 sua possível prevalência acaba com a publicação de D&D pela Grow, o que se demonstra com a publicação do primeiro ranking divulgado na DB (SORTUDO, 1994, p. 5). Mesmo após o arrefecimento de D&D, e ganhando uma maior popularidade entre os anos 1996 e 1997, talvez reforçada pelo cancelamento da linha AD&D pela editora Abril, GURPS parece nunca ter alcançado a posição de primeiro lugar entre os jogadores brasileiros, competindo acirradamente nos rankings posteriores a 1998 pelo posto de segundo lugar com AD&D, que neste momento também pertencia à Devir.

Já no caso de *Vampiro: a Máscara*, desde da publicação de sua primeira edição brasileira, em 1994, a popularidade do jogo manteve-se sempre crescente, até alcançar o primeiro lugar entre os mais jogados nos principais eventos de São Paulo desde 1998 até o ano 2000. É a “geração Vampiro”, portanto, a que cresce e prevalece de maneira mais evidente desde meados até o final da década de 1990, e a que se faz mais presente em eventos de RPG em São Paulo e, segundo Pavão (2000) e Rodrigues (2001), também no

Rio de Janeiro. Caracterizada em Pavão (2000) como uma geração oriunda de classes mais populares e menos escolarizadas (PAVÃO, 2000, p. 84), tal geração também aparece como a que mais inseriu mulheres na cultura dos RPG, e que caracterizou os jogadores brasileiros diante dos convidados estrangeiros dos Encontros Internacionais, como veremos a seguir.

### 3.8 RPG: ESTRATÉGIA DE ENSINO OU OBJETO DEMONÍACO?

É em meio à crescente popularidade de *Vampiro* que os jogos de RPG tornam-se oficialmente objeto de pesquisa acadêmica, com as já mencionadas publicações da tese de Sônia Rodrigues (na época usando o sobrenome “Mota”) em 1997, e a dissertação de Andréa Pavão, em 1999. Já anunciada em estágio de preparação na *Folha de S. Paulo* desde 1994 (DA REDAÇÃO, 1994, p. 6), em uma notícia a respeito do lançamento de um livro da mesma autora, a tese de Sônia Rodrigues parece ter sido um feito marcante em meio a um crescente discurso de pedagogização dos jogos de RPG. Como já foi exposto no capítulo 1, Rodrigues (2000) apresenta um objeto de pesquisa que lhe é misterioso, na posição de não-jogadora, mas que ao mesmo tempo parece lhe fascinar por suas possibilidades pedagógicas. Assim, ao longo de sua pesquisa, a autora não apenas define e explora o que são os RPG, mas também expõe certos defeitos destes jogos e propõe uma forma correta de utilizá-los. Em sua análise, *Vampiro* lhe parecia o melhor sistema para seus objetivos.

Já Andréa Pavão (2001), que publica sua pesquisa no auge da popularização de *Vampiro*, assume uma postura de observadora curiosa a respeito de um fenômeno cultural em ascensão. Para a pesquisadora, inclusive, os jogos de RPG foram popularizados “basicamente através deste jogo” (PAVÃO, 2000, p. 84), que foi capaz de abranger uma prática cultural antes limitada a um nicho, ainda que crescente, de jogadores. Se antes mesmo de tal popularização o discurso do uso pedagógico dos jogos de RPG em sala de aula ou como material paradidático já era evidente desde 1992, com a publicação de *O Desafio dos Bandeirantes*, e já era anunciado na *Folha de S. Paulo* ao menos desde 1995 (PURVINNI, 1995, p. 3), nossas pesquisas apontam que é a partir de 1996 que passa a se consolidar, tornando-se corrente em notícias e artigos.

Tal discurso é utilizado diversas vezes por redatores da revista DB, como por Marcelo del Debbio em 1996, que recomenda aos leitores apresentarem *O Desafio dos*

*Bandeirantes* à seus professores de história: "pode ser que, em vez de palestras chatas, você e seus colegas comecem a ter partidas de RPG durante as aulas" (DEL DEBBIO, 1996, p.11). O redator acrescenta também que muitas outras matérias podem ser ensinadas por meio de jogos de RPG, e que os professores deveriam se aproveitar disso. Eventos exclusivamente pedagógicos também aparecem neste período em São Paulo, como o *RPG na Escola* (1998), ocorrido na EMEF Rodrigues de Carvalho - cujos professores compareciam frequentemente com seus alunos nos Encontro Internacionais (E MAIS, 1996, p. 4) - e *RPG uma Aventura Pedagógica* (2000), ocorrido no SESC Itaquera e direcionado para crianças (OUTRAS, 2000, p. 50). Os próprio Encontros Internacionais, ao menos desde o IV destes eventos, dedicavam um dia específico para estudantes (tradicionalmente, nas sextas-feiras), em especial alunos de escolas públicas, que podiam se inscrever e participar de mesas específicas de RPG.

O IV Encontro Internacional (1996), inclusive, contou com a inscrição de 15 escolas e com a presença de 2500 estudantes (SALADINO, 1997, p. 11), e há registros de que tais demandas aumentaram em eventos posteriores, principalmente no VII deles (NOTÍCIAS, 1999a, p. 7), cujos organizadores sublinharam em um de seus anúncios: "Lembramos que é super-importante para essa garotada, que não têm acesso a esse tipo de brincadeira" (NOTÍCIAS, 1999b, p. 31). Tais eventos também contavam com palestras direcionadas para professores, que eram apresentadas por criadores de jogos e especialistas no assunto, como, por exemplo, a própria pesquisadora Andréa Pavão, presente no VIII Encontro Internacional de RPG (VIII ENCONTRO, 2000, p. 2). Sonia Rodrigues também participou ativamente do movimento de pedagogização desse gênero de jogos, sendo co-autora do *RPG Cabral: descobrimento e Criação* (2000), distribuído em escolas públicas municipais de São Paulo (ESPECIAL PARA A FOLHA, 2000, p. 3).

A respeito de publicações de RPG centradas em objetivos pedagógicos, podemos citar aquelas criadas a partir de um importante sistema, capaz mesmo de marcar a parte final do período aqui analisado: O *Mini GURPS* (1999), da editora Devir. Criado por Luiz Eduardo Ricon, tal sistema teve o intuito de servir como uma simplificação de GURPS, considerado na época um dos mais complexos RPG, tanto por suas numerosas páginas como por sua grande quantidade de regras (O DESCOBRIMENTO, 1999, p. 2). Mesmo não podendo ser considerado um RPG pedagógico por si, o *Mini GURPS* foi usado principalmente com tal objetivo. Suas edições foram dedicadas à história do Brasil, a começar pela primeira: *Mini GURPS: O Descobrimento do Brasil* (1999) (Figura 24) que,

após o lançamento de *Mini Gurps: Módulo Básico* (1999), foi seguida por *O Quilombo dos Palmares* (1999), *Entradas e Bandeiras* (1999), e *No Coração dos Deuses* (2000), este último baseado no filme homônimo de Geraldo Moraes.

Figura 24 - *Mini GURPS: O Descobrimento do Brasil* (1999).



Fonte: Disponível em:

<<https://www.bibliotecaelfica.org/gurps/mini-gurps-o-descobrimento-do-brasil/>>. Acesso em 01 mar 2022.

Ainda que seja verdade que o fato de um RPG se passar em um contexto de história do Brasil não seja o suficiente para considerá-lo “pedagógico”, é a exclusividade da temática e o contexto de sua criação que nos leva a supor que esse fosse ao menos um dos intuítos do autor. Isso é reforçado também na revista *Dragão Brasil*, que em uma de suas edições afirma que *Mini GURPS* foi “um estrondoso sucesso, principalmente entre pais e professores” (BIENAL, 1999, p. 4). Assim, o *Mini GURPS* se apresenta como o primeiro grande sistema de RPG usado principalmente com fins pedagógicos, além da primeira adaptação direta bem-sucedida de um jogo internacional no Brasil, que parece ter sido capaz também de elevar a popularidade de GURPS no país. A posição deste jogo (somando GURPS e *Mini GURPS*) no ranking dos mais jogados apresentado pelos

organizadores do VII Encontro Internacional (1999) ficou a 6 mesas do primeiro lugar, ocupado por *Vampiro* (Organização apud VII ENCONTRO, 1999, p. 2).

A despeito dessa entrada no campo pedagógico, Fairchild (2007) descreve um discurso em formação contrário aos jogos de RPG, no Brasil, ao menos desde meados da década de 1990. Ecos de tal discurso já podem ser encontrados desde 1995, como aponta uma menção ao famoso caso Egbert nos EUA e a crimes internacionais relacionados a jogos de RPG na *Folha de S. Paulo* (KAZI, 1995, p. 4), mas apenas ao final deste mesmo ano é que encontramos a primeira menção direta a ele em um artigo da revista DB de número 12, intitulado “A Interpretação do Mal” (PALADINO, 1995i, p. 13).

Nele, o redator e editor da revista, Marcelo Cassaro (usando seu pseudônimo “Paladino”), adverte os leitores a respeito de uma matéria presente na mesma edição da revista, intitulada “Demônio: a negociação” (LALO, 1995, p. 50-53), que apresenta personagens demoníacos a serem utilizados em aventuras para *Storytellers*, e justifica sua escolha em acrescentar uma advertência bem no meio de uma de suas páginas (Figura 25):

Tenho esse tipo de coisa em mente porque, por motivos como esses, o RPG não é bem visto por algumas pessoas e entidades - da mesma forma que os quadrinhos, os videogames e quaisquer outras formas de lazer que possam incentivar a violências.

(...)

Como é? Incentivar a violência? RPG pode ser prejudicial? Fingir maldade na ficção poderia influenciar atitudes erradas na vida real? Sim, se você não consegue perceber a diferença entre real e imaginário.

(...)

Portanto, fica aqui meu conselho: afaste-se do personagem do Mal, se não estiver realmente preparado para eles. E, acredite, poucos estão preparados para isso. (PALADINO, 1995i, p. 13)

Figura 25 - Alerta a respeito da criação

de personagens demoníacos.



Fonte: Lalo (1995, p. 52).

A incisiva advertência de Cassaro, como fica evidente, visava prevenir ações de jogadores que justificassem discursos contrários aos jogos de RPG, que aparentemente já não eram bem vistos por certas “pessoas e entidades”. Dois anos depois (1997), na revista DB de número 25, um leitor carioca comenta tal artigo de Cassaro, afirmando que alguns jogadores colaboram com a construção de uma “má ideia” a respeito dos jogos de RPG, que já vinha tendo algumas graves consequências:

Uma igreja aqui do Rio colocou um imenso cartaz em sua entrada, explicando que o AD&D levava ao satanismo e à magia negra, que era um jogo perverso, vindo do demônio. Nada pode ser mais falso! Eu mesmo fui considerado um tipo de anticristo, só porque jogo e sou Mestre de AD&D!

Mas o pior vem agora: fiquei sabendo que no Castelinho do Flamengo foi proibido jogar RPG, por causa de certos jogadores inconvenientes. Conclusão: perdemos um importante espaço para reuniões, jogos e eventos, tudo por culpa de uns jogadores irresponsáveis. Por causa de um punhado, muitos têm de pagar.

Para ajudar, algumas igrejas não entendem direito o RPG e ficam difamando-o (...). (SOUZA, 1997, p. 8)

Um ano depois, em 1998, mais uma carta foi enviada à revista *Dragão Brasil* de número 40, com um leitor da Bahia relatando perseguições religiosas ao jogo:

Caríssimos da DB [Dragão Brasil], escrevo esta carta em um estado de nervos que nem imaginam. Acabei de passar a manhã inteira de domingo explicando (ou tentando) para o pessoal de casa que RPG não é demoníaco. Me chamaram até de herege! Tudo começou quando um amigo de minha irmã contou a seguinte história:

“Um jovem de Salvador foi a uma reunião RPGística que rolava em um apartamento. Jogaram, e depois da sessão rolou um clima estranho: os jogadores começaram a simular rituais, tentar ver através das paredes e dominar mentes”

Foi aí que nosso amigo parou de jogar e hoje sai por aí contando essa história, espalhando que o RPG é na verdade fachada para uma seita satânica - e nós, RPGistas, somos controlados pelo inventor do jogo (Dave Arneson), que por sua vez tem um pacto com o Diabo. (BOZO, 1998, p. 8)

Na *Folha de S. Paulo* também encontramos uma notícia, de um correspondente internacional em Littleton, a respeito do massacre da escola Columbine, ocorrida no estado de Colorado nos EUA em 1999, que descreve os jogos de RPG como um dos hábitos dos jovens supostamente responsáveis pelo genocídio (GUMBEL, 1999, p. 1), e também uma carta de um jogador no ano posterior que relata ter lido “no jornal ‘Folha Universal’ que quem joga RPG está indo para o lado do Satanás” (SANTOS, 2000, p. 2). É visível, portanto, que tal discurso contrário ao RPG, além de não limitar-se a São Paulo, parece estar neste período fortemente ligado a certos setores religiosos cristãos, de forma muito semelhante ao que se encontrava nos EUA.

De qualquer forma, tais falas contrárias aos jogos de RPG parecem ter preocupado os redatores da DB o suficiente para que, ao final de 1999, um longo artigo fosse escrito a respeito dos benefícios dos jogos de RPG, dos quais são citados suas possibilidades educativas (tendo como exemplos os jogos históricos da série *Mini-GURPS*) e seu uso por psicólogos e outros profissionais (ANDRADE, 1999, p. 50-53, Dragão 53). Assim, o argumento do uso pedagógico dos jogos de RPG parece ter sido a principal arma para enfrentar os discursos contrários, que cresceriam relevantemente após o ano 2000, quando no ano seguinte uma jovem é assassinada em Ouro Preto por supostos jogadores de *Vampiro*, em um caso analisado na tese do pesquisador Fairchild (2007).

Mas não é a posterior tragédia de Ouro Preto que marca o limite de nossa linha temporal no ano de 2000, ainda que ela tenha sido um acontecimento importante na história dos jogos de RPG no Brasil. O mais importante fator que marca uma nova era é a progressiva popularização da internet, já evidente nas páginas da *Dragão Brasil* desde 1996, com o surgimento da seção “RPG@Internet” (LALO, 1996, p. 62), e que alcança seu auge com a criação do Sistema D20 da *Wizards of the Coast*.

Criado como um sistema de licença aberta que permitiria a qualquer um criar e publicar jogos de RPG com o logotipo D20, e que podia ser gratuitamente baixado na internet no site da *Wizards of the Coast*, ele de fato foi uma agressiva jogada de mercado

que visava principalmente o monopólio da marca D&D, após a publicação de sua terceira edição neste mesmo ano. Empresas e criadores independentes poderiam criar suplementos e jogos compatíveis com D&D, mas sem jamais poder citar o nome do jogo em suas criações e nem modificar as regras do Sistema D20.

Segundo entrevista da DB com o então gerente de produtos da TSR, Ryan Dancey, o objetivo do sistema D20 era reduzir o incentivo a outras editoras a publicarem sistemas de RPG próprios, unificando cada vez mais os jogadores em torno do mais influente RPG de todos, D&D, e lidando com o mais grave problema para o mercado de jogos de RPG, que era sua fragmentação. A estratégia também visava unificar as edições de D&D, objeto de uma verdadeira “guerra de edições” entre os fãs, encerrando inclusive a marca AD&D, e buscando estratégias que agradassem a todos os jogadores. Tão grande era a agressividade da medida que ao ser questionado se o sistema D20 não esmagaria seus concorrentes, Dancey simplesmente responde: “Isso é um problema dos concorrentes, não nosso” (SALADINO, 2000b, p. 18).

O sistema D20, portanto, seria um primeiro grande passo para a própria modificação do formato dos livros de RPG, que passariam gradualmente a ser divulgados em formato virtual como *ebooks*. Ele também marcaria uma volta à fantasia medieval, que segundo dados apresentados na revista DB de número 66, de outubro do ano 2000, já era a preferência de 90% de seus leitores (TORMENTA, 2000, p. 3). Isso, somada a futura exibição dos primeiros filmes da trilogia *O Senhor dos Anéis* e da coletânea *Harry Potter*, ambos em 2001, certamente marcaria novas gerações de jogadores de RPG em todo o Brasil, e talvez o próprio fim da predominância da “geração *Vampiro*”.

#### 4 A REVISTA *DRAGÃO BRASIL* E A CONSTRUÇÃO DE COMUNIDADES DE JOGADORES BRASILEIROS

Ao narrar a história dos jogos de RPG em São Paulo, é evidente a grande importância dos eventos, livrarias e revistas especializadas para a divulgação e expansão dos livros de RPG durante a década de 1990. Ao lembrarmos do modelo de Darnton (1982), preocupado com o processo de produção e distribuição dos livros, vemos que tais elementos da história dos jogos de RPG são centrais no circuito de comunicação dos livros: os eventos, além de locais de encontro para o público especializado, como era o caso das livrarias e clubes, eram também uma forma de divulgação para leigos, que ali poderiam tomar seu primeiro contato com aqueles jogos e, eventualmente, identificarem-se como jogadores e consumidores de livros de RPG.

Eles também eram essenciais aos próprios criadores e publicadores de RPG, que poderiam nesses locais divulgar trabalhos originais, promovidos por pequenas editoras ou criadores independentes (VII ENCONTRO, 1999, p. 2), ou lançamentos de esperadas publicações traduzidas, como o faziam as grandes editoras, principalmente a editora Devir. Os grandes eventos serviam, além disso, como uma sondagem das preferências do público, medida por meio dos já mencionados rankings de “mesas” para jogos específicos e da própria vendagem por meio de estandes montados por diversas editoras.

Algo muito semelhante ocorria nos eventos de *wargames* e RPG dos EUA, como mencionamos no capítulo 2. Nesse contexto, as revistas especializadas de RPG serviam também como um complemento, divulgando as datas e locais desses eventos, além de propagandas a respeito de livrarias e lojas que vendiam produtos relacionados a tal gênero de jogos. Mas seu papel era ainda mais complexo na história dos jogos de RPG: as revistas especializadas eram um canal de comunicação de massa, capaz de, além de interligar jogadores de diversas partes do país, delinear e construir uma imagem do próprio jogador de RPG brasileiro.

Se, durante a década de 1990, a maioria delas durou poucos anos, como foi o caso de *The Universe of RPG*, *Dragão Dourado* e da própria da versão brasileira da *Dragon Magazine*<sup>30</sup>, originalmente da TSR, uma delas se destacou no mercado brasileiro de RPG durando cerca de 13 anos: a revista *Dragão Brasil* (DB), publicada pela editora paulista

---

<sup>30</sup> Para mais informações a respeito de outras revistas especializadas em RPG da década de 1990, acessar o site: <<https://coisasvelhasquetenhoemcasa.wordpress.com/2015/11/02/revistas-de-rpg-dos-anos-90/>> Acesso em 03 mar 2022.

Trama. Além de toda a riqueza documental contida em seus números para a construção de uma narrativa histórica a respeito dos jogos de RPG, a DB foi agente de uma construção imagética que precisa ser estudada mais detalhadamente: a do jogador brasileiro de RPG, nomeado “RPGista” em suas páginas.

Ao nos propor a analisar os jogadores brasileiros de RPG projetados pela DB, buscamos também refletir mais profundamente a respeito de sua dimensão como leitores, a respeito dos quais é construída a imagem de uma espécie de “leitor ideal” e, simultaneamente, de um “jogador ideal”. Além disso, a DB também construiu um discurso a respeito dos jogos de RPG diferente daqueles já citados anteriormente, baseado principalmente no divertimento e lazer propiciados pelo jogo, e também buscou conduzir seus leitores a comportamentos convenientes a seus próprios fins e ideais, o que necessita também ser objeto de estudo.

Para isso, dividimos este capítulo em três partes principais: primeiramente, será narrado um panorama geral dos conteúdos da revista DB, desde 1994 até o ano de 2000, no que diz respeito a seu formato, divisão em seções e conteúdos gerais, e como estes foram transformados ao longo do tempo, construindo o próprio padrão da revista. Logo em seguida, com a finalidade de analisar a figura do leitor da DB e os canais de comunicação entre leitores e editores, será analisada a seção de cartas da revista, denominada “Pergaminhos dos Leitores”. Por fim, tomando como referência conteúdos publicados também em outras seções da revista, discutiremos a visão de seus editores a respeito de um jogador brasileiro ideal, o “RPGista”, de acordo com discursos e a proposição de um código comportamental específico.

#### 4.1 DO PRETO E BRANCO AO COLORIDO: A TRAJETÓRIA DA REVISTA *DRAGÃO BRASIL* E SUA CONSOLIDAÇÃO NO MERCADO DO RPG

Inicialmente impressas em folhas simples, de dimensões próximas ao formato A4, totalmente em preto e branco, contendo 52 páginas encadernadas em brochura e vendidas por R\$2,50<sup>31</sup>, a revista que mais tarde seria chamada *Dragão Brasil* surgiu com o nome *Dragon* (Figura 26), ao final de 1994. O nome não fora dado ao acaso: era uma referência

---

<sup>31</sup> O preço era distinto para algumas outras cidades para as quais a revista era enviada por via aérea, a saber: Manaus, Rio Branco, Boa Vista, Macapá, Santarém e Altamira, nas quais o preço era inicialmente R\$3,25. Tal dado está presente nas capas das revistas até o número 12, quando seu preço se unifica para todas as regiões do país.

direta à revista norte-americana *Dragon Magazine*, o maior periódico especializado em jogos de RPG do mundo. Segundo Marcelo Cassaro, futuro editor executivo da DB, o nome havia sido escolhido propositalmente pelo então proprietário da editora Trama, Ruy Pereira:

(...) aí aconteceu uma coisa engraçada, essa parte sobre a *Dragon*. Porque *Dragon* era a revista oficial de *Dungeons & Dragons* nos Estados Unidos. E quando eu apresentei o projeto para o dono da editora [Trama] ele viu a *Dragon* americana e falou “certo, vamos chamar nossa revista de *Dragon*”, [ao que eu respondi] “não, não, espera aí, essa revista já existe, ela é publicada lá fora...”, [ao que Rui Pereira retorquiu] “Não, não tem problema!”. Isso hoje pode parecer uma tremenda “sacanagem”, uma tremenda vigarice... e é o que parece. Mas **era uma prática muito comum na época, muito se fazia isso, porque você não tinha comunicação rápida, você não tinha meios de checar informações, você não tinha acesso a importados como a gente tem hoje. Muitas revistas publicadas no Brasil, produtos criados no Brasil, não foram criados no Brasil, foram copiados, inspirados em coisas estrangeiras.** O boneco “Falcon” da Estrela era uma cópia de *G.I. Joe*, não era uma coisa licenciada, foi inventado aqui como “Falcon”, mas (...) seguia os moldes de *G.I. Joe*. A revista “Herói”, que foi um sucesso na época, falava de “Cavaleiros do Zodíaco”, ela diretamente... não ia dizer copiado, mas é verdade: tinha uma revista americana que chamava *Heroes Illustrated*. Até o logotipo, até a tipologia do título é a mesma. (...) Virou “Herói” aqui. Então, **você pegar um título americano e transformar em um título brasileiro era meio normal, era uma prática muito comum** (...). (VASQUES, 2021b, 10 min 22 seg - 12 min 14 seg, grifo nosso)

Tal nome, porém, não se sustentou por muito tempo. Inesperadamente para a Trama, a editora Abril adquiriu os direitos de publicação sobre a *Dragon Magazine*, da empresa TSR, e tencionava publicar sua versão brasileira já em 1995, como de fato o fez. Dessa forma, “atendendo a pedidos, e algumas ameaças”, como afirmou jocosamente Cassaro (VASQUES, 2021b), a editora Trama mudou o nome de sua revista para *Dragão Brasil* a partir de seu terceiro número (Figura 27).

Até então, a DB contava com três colaboradores: Marcelo Cassaro, e seus pseudônimos: “Paladino” e “Mask Master”, principal responsável pela revista, fazendo também papel de ilustrador; Roberto de Moraes, que comumente escrevia resenhas a respeito de diversos jogos de RPG; e Grahal Benatti, responsável pela seção de notícias da revista, publicadas com seu pseudônimo “Luigi Sortudo”. Tal divisão geral não era algo fixo, sendo que os três colaboradores por vezes escreviam resenhas e publicavam artigos diversos, assim como criavam personagens, cenários e aventuras prontas para serem usadas em jogos de RPG. É interessante acrescentar que, segundo Cassaro, tais colaboradores iniciais eram todos membros de um mesmo grupo de jogadores de RPG (VASQUES, 2021b).

Figuras 26 e 27 - Capa da revista *Dragon* nº1 (à esquerda) e capa da revista *Dragão Brasil* nº 3 (à direita).



Fonte: Dragão Brasil. São Paulo: Trama, ano 1, n. 1, capa, 1994.

Fonte: Dragão Brasil. São Paulo: Trama, ano 1, n. 3, capa, 1994.

É possível observar a DB ainda em um período experimental até seu quinto número, com uma certa instabilidade em sua divisão em seções. Algumas das seções apresentadas nesse início, porém, passaram a compor a divisão básica que faria parte integral da revista em números posteriores, a saber: 1. Uma breve apresentação inicialmente, contendo avisos e justificativas a respeito de eventuais mudanças no número em questão, agradecimentos e, algumas vezes, um resumo da trajetória da revista até dado momento; 2. Uma seção de notícias a respeito de lançamentos nacionais e internacionais, contendo também coberturas dos principais eventos de RPG (na maioria das vezes ocorridos em São Paulo) e resenhas de jogos; 3. A seção “Dicas de Mestre”, que discute regras de jogos RPG e apresenta dicas para mestres e jogadores; 4. Várias subseções (compondo cerca de 30 a 40 páginas) dedicadas a criações próprias dos redatores, com criaturas, cenários e aventuras prontas para serem usadas em diversos sistemas de RPG (D&D, AD&D, GURPS, *Storyteller* e outros); 5. Uma seção de cartas dos leitores, denominada “Pergaminhos dos Leitores”, respondidas por meio de personagens criados pelos redatores da revista, que contém também charges humorísticas e algumas criações

enviadas por leitores, como piadas e desenhos; 6. Uma seção de classificados, a “Barraquinha do Orc”, com propostas de compra e venda enviadas também pelos leitores; 7. Páginas dedicadas a contos originais, escritos por diversos autores (e, futuramente, também histórias em quadrinhos).

A ordem desta divisão, assim como seus conteúdos, variaram ao longo do tempo, mas todas essas seções fizeram parte integral da revista ao menos por toda a década de 1990 e início dos anos 2000. Em meio a tais seções, diversas propagandas e anúncios podem também ser encontrados, sendo que alguns deles estavam presentes em todos os números, como as propagandas da livraria *Forbidden Planet*, com preços de diversos livros e outros materiais voltados a jogos de RPG. A consolidação das divisões internas da revista fez parte de um lento e gradual processo, que ilustra a própria escalada da DB em meio ao mercado de RPG, inicialmente no eixo sudeste (São Paulo, Rio de Janeiro e Minas Gerais), e posteriormente por todo o Brasil.

Certos números da revista contêm marcos importantes desse processo, como a de número 6, de 1995, cuja capa, que em números anteriores baseavam-se sempre em reproduções de capas de livros de regras de diversos jogos de RPG, contém pela primeira vez uma ilustração original, desenhada por um ilustrador profissional (Figura 28). Neste momento, a DB contava já com um número maior de colaboradores, e também com os ilustradores profissionais André Valle e Roberto de Sousa Causo. Também no sexto número da revista ocorre um aumento em seu número de páginas, que passam a ser 64, elevando o preço da DB para R\$3,20.

Figura 28 - Primeira capa da *Dragão Brasil* com ilustração original.



Fonte: *Dragão Brasil*, ano 1, n. 6, 1995, capa. Ilustração de André Valle.

Gradualmente, mais mudanças e incrementos são percebidos na revista, principalmente ao longo do ano de 1995, marcando o sucesso cada vez maior da DB e seu estabelecimento no mercado: na edição de número 7, a revista passa a conter 16 páginas coloridas e uma seção de quadrinhos originais, desenhados por autores variados; na de número 8, é possível observar uma maior estilização nos paratextos, que tornam-se mais coloridos e chamativos, e um novo aumento no preço da revista, que passa a ser R\$4,00 (sendo este o preço padrão da DB até o ano 2000). A Trama passa também a publicar revistas derivadas da DB, sendo a primeira delas chamada *Só Aventuras*, redigida pelos mesmos colaboradores, e também sistemas de jogos de RPG originais, sendo o primeiro deles *Defensores de Tóquio* (CASSARO, 1995) (Figura 29), criado com o intuito de ser apenas um RPG de regras simples e curtas para inserir mais pessoas no hobby e levá-las a outros jogos mais complexos e populares (VASQUES, 2021b).

Figura 29 - *Defensores de Tóquio* (1995).



Fonte: Cassaro (1995, capa).

Na edição de número 24, de 1996, a revista tornou-se ainda mais colorida; além de jogos de RPG de mesa, ela passa também a dedicar mais páginas a novos temas, como a jogos eletrônicos e ao *cardgame Magic* (para o qual é dedicado, inclusive, uma série de edições especiais da DB apenas sobre *Cards*); a internet passa a ser também um tema cada vez mais presente, assim como um meio cada vez mais eficaz de divulgação de sites de RPG e da própria DB; além disso, cada vez mais páginas da revista são dedicadas aos leitores, que podiam publicar desenhos originais e piadas, principalmente por meio da seção “lendas lendárias” (que também aparece na edição de número 24), para a qual os leitores enviavam casos divertidos ocorridos em suas sessões de jogo.

A revista prosperou de tal forma nesse período que a partir de sua edição de número 30, em 1997, a DB tornou-se a única revista especializada em RPG de todo o Brasil, enquanto suas concorrentes, como a *The Universe RPG*, a *Dragão Dourado*, e a própria *Dragon*, da editora Abril, haviam todas saído de circulação já em 1996 (OS EDITORES, 1997c, p. 3). No mesmo ano, a partir do número 32, ela passa a ser impressa em formato americano (17 x 26 cm), como revistas em quadrinhos, diminuindo de tamanho, mas somando mais páginas para compensar tal redução, contando a partir desse momento com 68 páginas ao todo. Tal mudança é explicada pelos editores: por ser a única

revista brasileira especializada em RPG, as bancas de jornais encontravam dificuldades em categorizá-las e dispô-las em um setor específico nas prateleiras, o que tinha como consequência que em cada banca a revista era disposta em um lugar distinto. O formato americano teve como objetivo resolver este problema, levando os jornaleiros a organizá-las e dispô-las junto às histórias em quadrinhos, facilitando seu acesso (SURPRESA!, 1997, p. 1).

Trata-se de uma estratégia para levar os leitores a encontrarem nas bancas os próprios quadrinhos produzidos pela editora Trama, como *UFO Team* (1996), *Godless* (1997), *Blue Fighter* (1997), *Capitão Ninja* (1997) e *Lua dos Dragões* (1997), todas criadas e desenhadas por ilustradores que também eram colaboradores da revista, constantemente divulgadas em propagandas e anúncios nas páginas da DB. Além disso, a publicação de histórias em quadrinhos pela Trama cresceu ainda mais a partir de 1998, com a criação de *Killbite* (1998), *Lilo* (1998) e *Predacon* (1998), além de adaptações aos quadrinhos dos jogos eletrônicos *Street Fighter Zero 3* (1998) e *Mortal Kombat 4* (1998), cujos direitos de adaptação e publicação foram adquiridos pela editora naquele mesmo ano.

O ano de 1998 também foi aquele em que o jogo *Magic* passou a ocupar um espaço ainda maior e permanente na revista. Mesmo antes da tradução de *Magic* pela Devir, em 1995, a divulgação de eventos e lançamentos envolvendo o jogo foi sempre crescente na DB, com a revista já trazendo listagens completas das edições das cartas colecionáveis do jogo desde seu número 11 (PALADINO, 1995h). Se em 1997 tais listagens tornaram-se ainda mais completas, apresentando cotações com os valores em dólar de cada uma das cartas de certa edição, e ocupando para isso 14 páginas inteiras da revista, a partir de sua edição de número 37, em 1998, elas tornam-se parte integral da DB, que passa a dedicar mais de 10 páginas a tais cotações em todos os seus futuros números (MAGIC, 1998, p. 49-60).

Ainda em 1998, J.M Trevisan e Rogério Saladino, que já haviam aparecido em edições anteriores como editores executivos junto a Marcelo Cassaro, passam oficialmente ao cargo de editores assistentes da revista (DRAGÃO, 1998, p. 1). O aumento significativo no número de colaboradores, editores e ilustradores, a ampliação da divulgação de histórias em quadrinhos criadas pelos ilustradores da revista e o espaço significativo nela dedicado a *Magic* indicam uma nova fase da DB, que amplia e diversifica seu público alvo

também por meio de produtos associados aos jogos de RPG, e que eram apresentados e consumidos constantemente nos mesmos eventos e lojas especializadas que estes últimos.

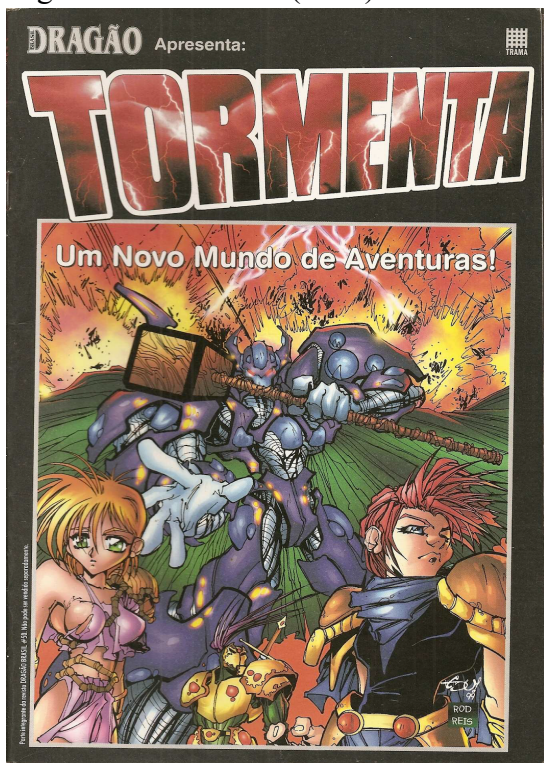
Além de tal diversificação, a revista passa também a investir fortemente em jogos de RPG originais: Se em 1996 a DB já havia publicado a segunda edição de *Defensores de Tóquio*, o AD&T (*Advanced Defensores de Tóquio*), em 1998 é criada a terceira e mais bem sucedida edição deste sistema: 3D&T (em uma referência jocosa a D&D), que chega a ocupar o quinto lugar no ranking dos RPGs mais jogados no VII Encontro Internacional (Dragão, 51, p.4). O sistema 3D&T não foi publicado inicialmente como um livro de regras, mas por meio de adaptações para aventuras de RPG baseadas diretamente em filmes, desenhos animados e jogos eletrônicos, sendo que estes últimos incluíam também adaptações licenciadas, como *Street Fighter Zero 3* (1998), *Mortal Kombat 4* (1998), *Final Fight* (1999), *Darkstalkers* (1999) e *Megaman* (1999). Segundo Cassaro, o sucesso da DB e de 3D&T levou detentores de diversas marcas (não citadas pelo editor) a convidarem a revista a realizar adaptações ao RPG de seus produtos (VASQUES, 2021b).

Embora Marcelo Cassaro tenha avaliado não haver um momento exato em que a DB consolidou-se definitivamente, mas sim pequenos passos, sendo 3D&T um dos principais deles, o editor destaca como maior marco da revista seu número 50 (VASQUES, 2021b), que consistiu em uma edição especial acompanhada daquele que se tornou o maior material de RPG da DB e da editora Trama: *Tormenta* (CASSARO; SALADINO; TREVISAN, 1999a) (Figura 30). Editado por Marcelo Cassaro, J. M. Trevisan e Rogério Saladino, *Tormenta* não era um sistema em si, mas sim um cenário de fantasia medieval criado a partir de materiais de diversos outros autores, publicados em números anteriores da revista, dando origem a toda uma mitologia que faz também referência à própria formação da DB. Segundo Cassaro, *Tormenta* chegou a vender 550 exemplares logo em seu evento de lançamento na livraria Devir, algo que jamais havia sido alcançado por nenhum outro RPG nacional (VASQUES, 2021b).

Tal criação parece ter despertado na DB o interesse e incentivo em publicar mais sistemas e suplementos de RPG próprios, como *Panteão: os deuses e clérigos do mundo Tormenta* (CASSARO; SALADINO; TREVISAN, 1999b) (suplemento de *Tormenta*), *Temporada de Caça* (CASSARO; SALADINO; TREVISAN, 1999c) (Figura 30) (suplemento de *Vampiro* que se passa no Brasil) e *Manual 3D&T* (CASSARO, 2000) (livro básico de regras da terceira edição de *Defensores de Tóquio*, antes publicado apenas por meio de adaptações, como já foi mencionado). Com materiais próprios, diversificação

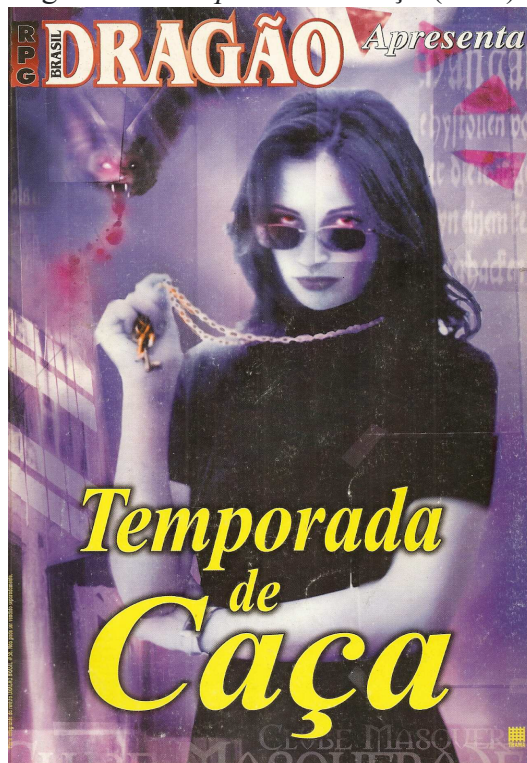
interna e ampla divulgação e vendagem por todo o Brasil, já ao final de 1999 a DB parecia estar em seu auge. Inclusive, já em setembro desse mesmo ano, na edição de número 53, a revista tornou-se totalmente colorida e passou a ser impressa em papel de maior qualidade.

Figura 30 - *Tormenta* (1999).



Fonte: Cassaro, Saladino e Trevisan (1999a, capa)  
Ilustração de Rodrigo Reis.

Figura 31 - *Temporada de Caça* (1999).



Fonte: Cassaro, Saladino e Trevisan (1999c, capa)  
Foto de J. Santana e arte digital de Rodrigo Reis.

Mesmo que o período e os números da revista publicados posteriormente ao ano 2000 não sejam objeto de pesquisa desta dissertação, é importante acrescentar a este panorama da história da DB algumas breves considerações a respeito dos desdobramentos após esse ano. Segundo Marcelo Cassaro e alguns sites especializados em jogos de RPG consultados aqui<sup>32</sup>, no ano de 2005 a então editora Talismã, novo nome que a editora Trama assumiu após uma mudança em sua equipe interna em 2002, novamente passa por uma mudança em sua direção, sendo renomeada como editora Melody. Tal mudança gera uma série de conflitos com a equipe criativa da revista, que levam à demissão de seus

<sup>32</sup> Os sites consultados estão disponíveis em:

<[https://tormenta.fandom.com/pt/wiki/Editora\\_Talism%C3%A3](https://tormenta.fandom.com/pt/wiki/Editora_Talism%C3%A3)> e

<<https://teatrodemesa.wordpress.com/2016/10/24/o-retorno-da-revista-dragao-brasil/#more-4960>>

Acesso em 10 mar 2022.

então editores no número 111 da DB, e, posteriormente, de praticamente toda a equipe até então estabelecida, que é substituída por novos editores e colaboradores.

Aparentemente com sua editora já em crise mesmo antes de tal acontecimento, como sugerem as duas trocas sucessivas de sua direção e equipe interna, a DB finalmente cessa suas atividades após a publicação da revista de número 123, momento de uma suposta queda progressiva em suas vendas e de sucessivos fracassos editoriais na publicação de produtos originais e derivados (JAGUAR, 2016). Este não foi, no entanto, o fim da DB, visto que em 2016 a revista retornou ao mercado, agora principalmente por meio de edições virtuais publicadas pela Editora Jambô, e sob a direção do editor executivo J. M. Trevisan, e seguiu ativa ao menos até a data de conclusão desta dissertação.

#### 4.2 A SEÇÃO “PERGAMINHO DOS LEITORES”: CONVERSANDO COM E INVENTANDO LEITORES

A respeito da questão da leitura no universo do RPG, considerando aquilo que foi apresentado no capítulo 1 desta dissertação, assim como toda a narrativa aqui apresentada a respeito da história dos jogos de RPG e da revista DB, é evidente que todo jogador de RPG é, também, um leitor, que atribui sentidos à leitura sujeitos, que opera transgressões, mas que está também submetido à limitações de acordo com a comunidade de leitores a qual pertence. Uma forma de acessar, embora de maneira mediana, as reações dos leitores aos diversos materiais publicados pela DB é através da seção “Pergaminhos dos Leitores”, onde eram selecionadas, e algumas vezes inventadas, publicadas e respondidas diversas cartas enviadas por leitores. Analisemos, pois, de forma mais detalhada, tal seção, para melhor explorar seu potencial como fonte de pesquisa.

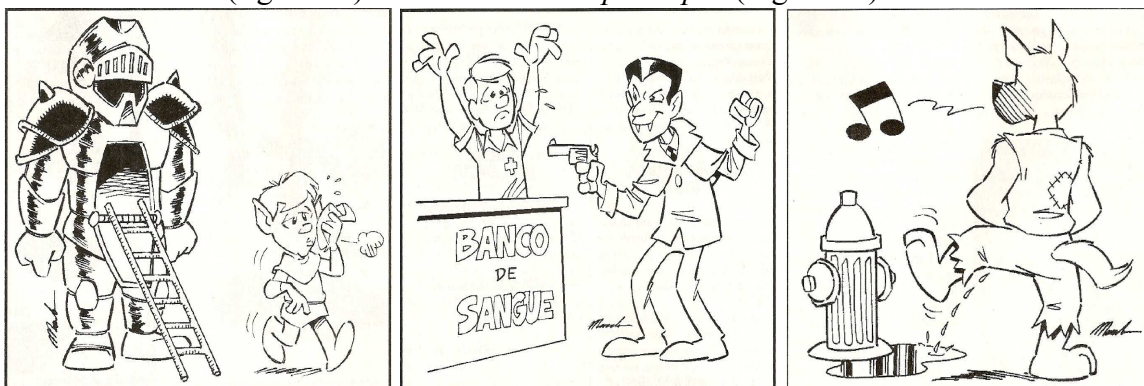
A princípio (ao menos até a edição de número 21), o único responsável por selecionar e responder às cartas dos leitores da DB era o editor executivo Marcelo Cassaro, que as respondia por meio de um personagem, o “Paladino” (Figura 32). A seção “Pergaminhos dos Leitores” ocupava cerca de três páginas da revista, encontrando-se do meio ao final dela, e incluía também diversas charges humorísticas aleatórias (Figuras 33, 34 e 35), dedicadas a vários sistemas de RPG. Além de selecionar, Cassaro admite que também criava ele mesmo cartas de leitores fictícios (VASQUES, 2021b), publicadas em meio a verdadeiras cartas enviadas à DB.

FIGURA 32 - “Pergaminhos dos Leitores” e o personagem “paladino”.



Fonte: Pergaminhos (1995b, p.41). Ilustração de Marcelo Cassaro.

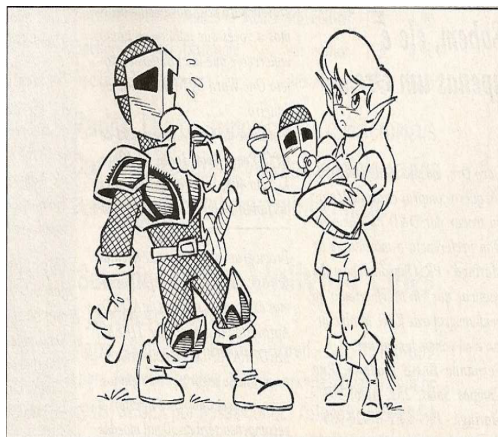
Figuras 33 a 35 - Charges da *Dragão Brasil* baseadas em piadas com sistemas de RPG (da esquerda para a direita): D&D (Figura 32), *Vampiro: a Máscara* (figura 33) e *Lobisomem: o Apocalipse* (Figura 34).



Fonte: Da direita para a esquerda, respectivamente: Pergaminhos (1994, p. 44 e 46); Pergaminhos (1995a, p. 52). Ilustrações de Marcelo Cassaro.

Ao longo do tempo, tanto a seção quanto o personagem de Cassaro receberam destaque cada vez maior na revista. A partir do número 10, as charges humorísticas passam a ser cada vez mais dedicadas à figura do “Paladino” e em seus diálogos com os leitores (Figura 36), sendo sua personalidade cada vez melhor desenvolvida em meio a suas respostas às cartas, que por vezes também eram escritas e assinadas por leitores interpretando personagens. Assim, a seção passa cada vez mais a ser não apenas um espaço de perguntas e respostas, mas também o de uma criação ficcional coletiva, da qual participam editores e leitores.

Figura 36 - Charge com o personagem “Paladino”.



Fonte: Pergaminhos (1996a, p. 43). Ilustração de Marcelo Cassaro.

Um exemplo desses diálogos pode ser encontrado na revista de número 12, em que certa leitora, usando o pseudônimo “Ana, a Vingadora”, critica uma carta publicada por um “Conan, o Destruidor”. A suposta leitora sai, em sua carta, em defesa de uma “Princesa Rhana” e ao próprio “Paladino”:

Querido Paladino, estou escrevendo para protestar contra aquela carta ridícula do tal “Conan, o Destruidor”, publicada na DRAGÃO BRASIL #10. Não sou a princesa Rhana e sei que não tenho nada com isso, mas não pude ficar quieta no meu canto. Na minha opinião, esse Conan é um metido e mentiroso, que está morrendo de inveja de você, Paladino., por sua beleza, coragem, força, bravura... Olha, princesa Rhana, não caia nessa! Só o MARAVILHOSO Paladino será o amor eterno de nossas vidas - ou melhor, da MINHA. O Paladino é só meu!  
Agora um recado para esse Conan: você não acha melhor cuidar da sua vida e deixar meu Paladino em paz? Caso contrário, posso me enfurecer e ir até Curitiba acertar as contas com você! (VINGADORA, 1995x, p. 44)

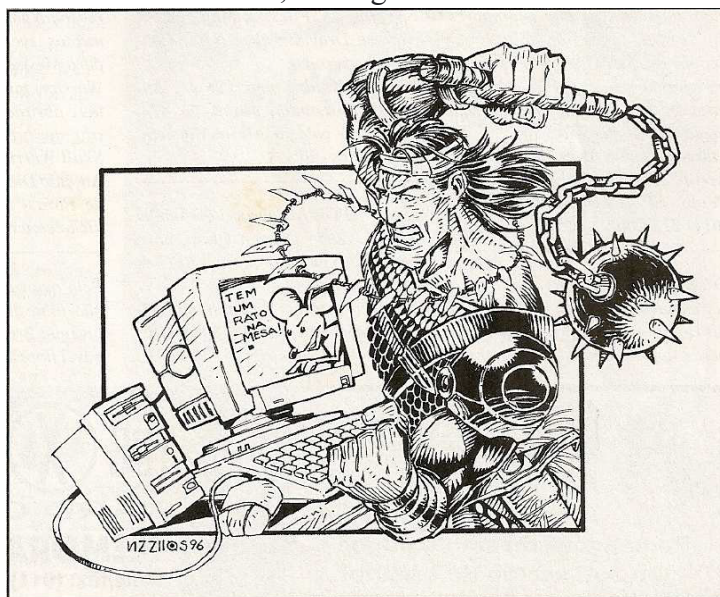
Ao que responde o editor, dando andamento à narrativa, situando-a aos outros leitores e implicitamente incentivando-os a participar da brincadeira:

Eis outra saga que teve início em edições passadas da DRAGÃO BRASIL, quando a doce princesa Rhana declarou seu amor por este indigno Paladino, em DB #8. Mais Tarde, veio o tal Conan (que fique claro: não se trata de “Conan, o cimeriano”, mas sim “Conan, o curitibano”) e afirmou “modestamente” ser ele a pessoa ideal para suprir as necessidades afetivas da princesa, em carta publicada na DB #10. Será que ela concorda? Não percam a resposta na próxima carta...  
Agora, minha gentil vingadora, agradeço a você por seu empenho na defesa deste paladino. Peço, contudo, que você e as outras RPGistas deste país não se envolvam em embates por minha causa. É honra demais para este desprezível servo dos deuses, não mereço tamanha dádiva - e, além disso, meus votos de castidade impedem-me a corresponder a esses sentimentos de forma merecida. Minhas desculpas.

(Ah, meus deuses, ainda perco a paciência e mando esses votos à m...)  
(PALADINO, 1995j, p. 44)

Como já é possível observar nas cartas expostas, aos poucos uma verdadeira novela interativa começa a ser desenhada. Além disso, a popularidade do personagem Paladino - e talvez o desgaste do editor Cassaro em responder solitariamente às cartas de um número crescente de leitores - leva à criação, na revista de número 21, de uma irônica aventura-solo chamada “Missão Desgaste”, em que o leitor, aos moldes dos livros-jogos, controla os passos do personagem Paladino em meio a sua rotina diária, confrontando outros personagens criados supostamente por leitores em suas cartas, e tendo como objetivo resgatar a própria Princesa Rhana (FLAVIUS, 1996, p. 14- 19). Na mesma edição, Cassaro decide matar seu personagem (sua morte se dá pelo castigo de sua deusa, por decidir quebrar seu voto de castidade...), que é substituído por outro, chamado “Katabrok, o Bárbaro”. Porém, “Katabrok” (Figura 37) não era um personagem de Cassaro, e sim de Rogério Saladino, também então editor da revista, que agora passaria a revezar o papel de se comunicar com os leitores.

Figura 37 - Charge com o personagem “Katabrok, o Bárbaro”, de Rogério Saladino.



Fonte: Pergaminhos (1996b, p. 31). Ilustração de Rogério Saladino.

Com o andamento da narrativa interativa, que se tornou cada vez mais detalhada e complexa, e o aumento progressivo da popularidade da DB ao final de 1996, a seção “Pergaminho dos Leitores” tornou-se colorida, aumentou de tamanho e também foi

mudada de posição, a partir do número 24, passando a dispor de cerca de 6 páginas logo na primeira metade da revista (PERGAMINHOS, 1996c, p. 8-13). Além disso, novos personagens criados por editores passaram também a responder às cartas dos leitores, além dos já citados Paladino (que ressuscita na edição de número 31) e Katabrok.

A partir da edição de número 26, tais personagens passam a não apenas responder às cartas dos leitores, mas a também serem objeto de uma narrativa contada em primeira pessoa e apresentada no início e no término da seção, sendo a eles dedicadas também quase todas as charges e vinhetas (que passam a aparecer a partir do número 42) presentes nela (Figura 38). Toda essa constelação de personagens, charges e vinhetas consolida a seção “Pergaminhos dos Leitores” em uma complexa junção entre criação ficcional e diálogo com o leitor.

Figura 38 - Vinheta com três dos personagens criados pelos editores para responderem às cartas dos leitores (da esquerda para a direita): “Paladino”, “Over-Paladino” e “Paladina”.



Fonte: Pergaminhos (1998, p. 14). Ilustração de Marcelo Cassaro.

Diante desse complexo quadro, os limites entre criação literária dos editores e as reações dos leitores são completamente borrados, como se o famoso dilema sobre a autoria do texto literário (CHARTIER, 1995) fosse atualizado agora na seção de cartas da revista.

Por um lado, por ser uma seção de cartas, somos levados a pensar que estão ali registrados os reais anseios de uma comunidade de leitores. Por outro, dada a dimensão inventiva da seção, intensificado pelo gosto coletivo por construir histórias, coloca-se em dúvidas se a seção pode ou não ser usada como fonte histórica.

Sendo assim, como analisar especificamente a figura do leitor, identificando seus principais anseios e expectativas em relação à própria revista e ao universo dos jogos de RPG? Nossa resposta é que, apenas por meio da seção da revista aqui trabalhada, tal operação torna-se improvável, uma vez que não há como discernir com certeza entre o trabalho dos editores e os registros dos leitores, que mesmo quando reais também foram selecionados pelos primeiros. Ou seja, as cartas dos leitores, mesmo que em alguns casos estejam ali, passaram por um processo de seleção e reescrita por parte dos editores.

Portanto, nesse caso, ao analisarmos a seção “Pergaminhos dos Leitores” torna-se mais pertinente pensar não exatamente nos leitores reais da revista, mas sim nos leitores ideais, passíveis de serem representados, selecionados e conduzidos pelos editores. Dessa forma, nossa principal questão não é a identificação do leitor em si, mas sim a identificação desse leitor ideal e as razões da própria revista em almejá-lo e projetá-lo em suas páginas. Com este intuito, também é importante nos atermos mais de perto nas cartas em si, categorizando-as e buscando nelas a figura deste “leitor ideal” e seus motivos de ser.

Podemos separar as cartas da seção em ao menos seis categorias: 1. Pedidos de explicação e desambiguação de regras específicas de diversos sistemas de RPG, ou de conteúdos publicados na própria DB para os mesmos; 2. Pedidos para a publicação de conteúdos específicos relacionados a jogos de RPG; 3. Elogios ou críticas em relação a conteúdos e matérias da revista; 4. Depoimentos pessoais de jogadores em relação às suas vivências com jogos de RPG; 5. Narrativas curtas em primeira pessoa visando a participação na narrativa criada pelos editores da seção; 6. Exposição de erros, por vezes extremamente específicos, por parte da redação da revista em suas diversas matérias. Esta categoria recebeu uma subseção desde o sexto número da revista (Dragão 6, p. 55), dentro dos “Pergaminhos dos Leitores”, chamada jocosamente “*Louse Slayers*” (matadores de piolhos), e passa a servir também como uma espécie de errata. É importante destacar também que as cartas eram divididas por subtítulos temáticos, criados pelos próprios editores.

Em relação à primeira categoria, o papel da revista DB é evidente: ao pensar a década de 1990, é importante destacar que trata-se de uma época em que a internet no Brasil ainda estava em um lento processo de popularização, como fica evidente ao longo da própria revista, que apresenta pela primeira vez uma seção que discute o uso da internet em 1996, em seu número 14 (Dragão 14, p. 62). As revistas e livrarias especializadas em RPG eram, portanto, os principais meios pelos quais os jogadores poderiam sanar suas dúvidas em relação às complexas regras presentes nos diversos sistemas e suplementos desses jogos, principalmente daqueles que não haviam ainda sido traduzidos. Ao publicar cartas com dúvidas a respeito de regras de certos livros, geralmente as principais questões do leitor eram enumeradas em tópicos, recebendo também (como todas as outras cartas) um subtítulo dado pelos editores, como no exemplo a seguir:

### **O LIVRO DOS ELFOS**

*Comprei recentemente o livro-suplemento "The Complete Book of Elves", do AD&D. Li o livro, mas ainda tenho algumas dúvidas:*

- 1) *Só quem é Archer (um dos Warriors Kits do livro) pode usar os Archery Modifications?*
- 2) *Apenas o Bladesinger (Fighter/Mage Kit) pode usar Bladesong Fighting Style?*
- 3) (...)
- 4) (...)

(CHIALOSTRI, 1995, p. 40, grifo do autor)

Ao que os editores respondiam, primeiramente com um breve comentário, e depois também em tópicos:

*Pelas barbas do profeta! Você foi tão fundo no Livro dos Elfos que suas orelhas já devem estar ficando pontudas! Vamos responder às perguntas:*

- 1) *Não. Archery Modifications (Modificações de Arqueria) estão disponíveis para todos os elfos, que são bons de arco e flecha por natureza. Os Archery (Arqueiros) recebem seus próprios benefícios inerentes ao kit;*
- 2) *Mais ou menos. O estilo de luta Bladesong (Canção da Lâmina) é uma espécie de arte marcial dos elfos e não está restrito apenas ao Bladesinger - mas fica estranho bolar um personagem Bladesinger sem o estilo Bladesong, ou vice-versa. O DM pode proibir isso;*
- 3) (...)
- 4) (...)

(PALADINO, 1995a, p. 40, grifo do autor)

Com este exemplo, podemos observar, além da complexidade das questões enviadas pelos leitores, também o detalhamento das respostas dos editores, que preocupam-se também em traduzir todos os termos em inglês, no caso de livros que ainda não haviam sido traduzidos. Dessa forma, fica evidente um dos papéis básicos da própria revista DB, que era o de ensinar e auxiliar os jogadores de RPG brasileiros a compreender

as regras dos jogos e direcioná-los a como geri-las e aplicá-las. Além disso, quando comparamos tal carta a outras da mesma categoria presentes na seção aqui analisada, os editores buscam também representar jogadores dos mais diversos sistemas de jogos de RPG, tanto traduzidos como importados.

Quanto à segunda categoria e a terceira categorias, geralmente elas aparecem juntas em uma mesma carta, como neste caso de um leitor que pede mais materiais para o sistema *Shadowrun*:

**SHADOWRUNNERS NERVOSOS...**

*(...) Venho agora mostrar meu desapontamento com vossa revista, pois ela está se restringindo aos sistemas D&D, AD&D, GURPS e Storyteller. Porque vocês não publicam outros sistemas, como Shadowrun? Estou no negócio de shadowrun há algum tempo, e conheço pessoas que matariam um paladino se ele não respondesse uma carta minha. Inclusive tenho contatos que observam dia e noite a rotina dessa revista. Talvez eu dê ordem para explodir a redação.* (TECNAUTA, 1996, p. 42, grifo do autor)

Ao que o editor responde:

Ei, ninguém mais usa o nome verdadeiro por aqui?  
 Não precisa fundir sua conexão de aço-cromo, Ghost. Estamos cientes da popularidade de *Shadowrun* entre os RPGistas brasileiros, e ele logo terá sua vez. Só aviso que não adianta tentar matar-me, imprudentes amigos. Mesmo que consigam, eu sempre ressuscito na edição seguinte. E, sobre essa história de explodir a redação, acho que seria considerado uma melhora: isto aqui está uma bagunça!  
 (...) (PALADINO, 1996, p. 42)

É importante destacar que, como exemplifica esta carta e a resposta do editor, na maioria das vezes que pedidos e críticas eram publicados na revista, eles diziam respeito a sistemas que estavam ainda em vias de popularização, que eram desconsiderados em detrimento a outros sistemas mais estabelecidos. Mais uma vez, encontramos a intenção dos editores em representar a mais ampla gama de gostos e preferências dos jogadores, e a preocupação em não limitar-se apenas aos jogadores veteranos e estabelecidos.

A quarta categoria de cartas, aquela que diz respeito a depoimentos de jogadores, é a que mais nos interessa aqui, uma vez que é nela que mais se evidencia a projeção de um leitor ideal, e mesmo a formação de um discurso a respeito dos jogos e jogadores de RPG no Brasil, que será discutido mais pormenorizadamente no próximo tópico. Um dos intuitos mais evidentes para a publicação deste tipo de cartas, que são, inclusive, apresentadas muitas vezes nas primeiras colunas da seção, era direcionar os leitores a “formarem-se” jogadores, desde seu primeiro contato com jogos de RPG até seu estabelecimento neste meio.

Um exemplo que evidencia claramente estes intuitos está em uma carta de um certo Alexandre Costa (Caxias do Sul, RS) intitulada pelos editores como “O Caminho do RPGista” (COSTA, 1995, p. 38). Nela, o suposto leitor narra que passou a se interessar por jogos de RPG por meio do programa *Fantástico*, exibido na televisão pela emissora Rede Globo. Em seguida, encontrou a revista *Dragão Dourado* nas bancas, mas decepcionou-se com a escassez de seu conteúdo, sendo que suas expectativas só foram atendidas após conhecer a *Dragon*, futura *Dragão Brasil*. O leitor passou então a seguir as dicas da revista para aprender a jogar RPG: de início adquirindo livros-jogos, depois entrando em contato com a livraria *Forbidden Planet*, avançando para o jogo de tabuleiro *Dragon Quest*, e só então, passando a jogar D&D, promovendo torneios e ensinando outras pessoas a jogar, e partindo também para aprender novos sistemas sem, é claro, deixar de acompanhar a DB. Assim a carta é respondida pelo editor:

Snif! Sua carta realmente comoveu o coração deste paladino, Alex. Nos traz grande alegria descobrir que **nossa revista não está apenas ajudando aos RPGistas já existentes, mas também trazendo novos jogadores para este nosso mundo de aventuras**. É uma honra e um privilégio.

Sua história é um verdadeiro roteiro de como um iniciante deve proceder para tornar-se um RPGista, Alex: você ouve falar em RPG, fica interessado e resolve comprar algum jogo. Começa com aventuras-solo ou com algum jogo simples de introdução ao RPG, como Hero Quest ou Dragon Quest. Logo está pronto para seu primeiro RPG verdadeiro, que pode ser o Dungeons & Dragons, GURPS, Tagmar, etc. E depois, já que todo bom RPGista está sempre querendo mudança, você logo parte para títulos realmente desafiadores como Vampiro e Lobisomem - e pode até aprender a ler inglês só para jogar *Advanced Dungeons & Dragons*, *Street Fighter*, *TOON*, *Call of Cthulhu*... É assim que funciona. **Assim se constrói um RPGista**. E se nós, da DRAGÃO BRASIL, podemos ajudar nisso, está ótimo! (PALADINO, 1995b, p. 38, grifo nosso)

Sendo o leitor e sua carta reais ou fictícios, tal texto é totalmente conveniente aos objetivos da revista, definindo um verdadeiro roteiro de como “se constrói um RPGista”, ou seja, o jogador brasileiro de RPG almejado pelos editores e colaboradores da DB, que não se limita a apenas um sistema, mas é capaz de transitar entre muitos deles, apresentar o jogo e ensiná-lo a leigos, e ainda é conhecedor de outros materiais correlatos ao gênero, como livros-jogos e jogos de tabuleiro.

Além de cartas que ensinam os novos jogadores a introduzirem-se no mundo dos RPG, a DB também publicava cartas assinadas por não jogadores, mas que viam com simpatia tal gênero de jogos. Vale a pena mencionar uma delas, intitulada “A rebelião do RPG”, em que o autor, Marcelo Marat (Belém, PA), que afirma nunca ter jogado RPG

algum, expõe suas ideias a respeito deles, argumentando a respeito de um certo massacre na imaginação, causado pela mídia eletrônica desde os anos 60, que levou a uma “crise de criatividade que aflige a arte a cultura mundial”. Tal crise, causada pelo mal uso da tecnologia, teria gerado indivíduos sem opinião nem imaginação, o que levou tal leitor a sentir “alento em se ver grupos de jovens interessados pelo desenvolvimento da imaginação e até pelo autoconhecimento, através de jogos de natureza psicológica profunda”, que funcionam também como desinibidores, contribuindo para a melhoria das relações sociais. A própria ideia de um grupo reunido em torno de uma mesa chega a ser, para este leitor, “subversiva, transgressora, uma contestação do sistema” (MARAT, 1995, p. 42).

Com uma ressalva de que a computação gráfica e os vídeo games não devem ser desprezados, pois, assim como os RPG, “fazem de nós seres humanos melhores”, a carta recebe a seguinte resposta do editor:

A mais profunda verdade, Marcelo. Não é à toa que o RPG vem sendo encarado pelo público como uma forma de divertimento tão diferente e peculiar: **é porque trata-se de uma atividade intelectual.** (...) **O RPG é, literalmente, a anarquia da cultura contra o império tecnológico dos computadores que pensam por nós.** (PALADINO, 1995f, p.42, grifo nosso)

Este é também apenas um exemplo de como algumas das cartas publicadas na DB continham por vezes uma linguagem culta e discutiam temas culturais complexos. Outro deles foi citado (em sua versão virtual e online), inclusive, por Andréa Pavão (2000): um extenso texto de um leitor chamado Antônio Luiz M. C. Costa (São Paulo, SP), que na revista foi publicado com o subtítulo “A mensagem do RPG”. Nesta carta, o autor discute supostas ideologias contidas por trás de alguns dos principais sistemas de RPG, citando inclusive Nietzsche para referir-se a AD&D (COSTA, 1998, p. 9). Publicar cartas que pensavam os jogos de RPG além de seu próprio meio e círculos de jogadores era também uma forma da revista em legitimar o jogo diante da sociedade, apresentando como uma atividade intelectual e saudável.

Por vezes, os editores também corrigiam certos comportamentos de seus possíveis leitores, principalmente aqueles que poderiam ser mal vistos por não jogadores. Como exemplo disso, podemos mencionar uma carta intitulada “Caça às bruxas II”, em que uma leitora protesta contra a ideia dos “RPGistas” serem considerados loucos por certas pessoas, chamando-as de “mentes atrasadas” e afirmando que os jogadores de RPG não são loucos, e sim “seres arcanos” que precisam compreender que “a maioria dos humanos

ainda não atingiu o próximo estágio da evolução” (CHICA, 1998, p. 7), que é respondida com as seguintes palavras pelo editor:

(...) Peço apenas, *milady*, do fundo do coração, que não se refira aos não-RPGistas como “baixo degrau evolutivo” ou “portadores de mentes atrasadas”.

Não, nunca, pois com isso apenas estaria mostrando preconceito tão grave quanto aqueles que nos acusam de loucura. **Jogar RPG nunca tornou pessoas melhores ou piores. Não somos loucos, mas também não somos seres arcanos superiores.** Quando lançamos dados e desafiamos os dragões, não somos diferentes daqueles que jogam futebol no campinho ou assistem à novela das oito: **todos buscam entretenimento.** (...) (PALADINO, 1998, p. 7-8, grifo nosso)

Assim, contra o discurso de uma espécie de “Elite do RPG”, criticada tanto por um leitor (que, inclusive, cita a obra *Germinal* em sua argumentação) (DA SILVA, 2000, p. 15) quanto pelos editores na edição de número 63, a DB constrói um discurso a respeito dos jogos de RPG que tem o divertimento e o lazer como objetivo central, como podemos observar também na resposta de uma carta intitulada “Por quê?”, em que o leitor Marcelo de Souza (Uberaba, MG) comenta sobre os benefícios de se jogar RPG:

Por quê?! Você tem todas as respostas, Marcelo. Compartilhar com os amigos aventuras, histórias, momentos divertidos... existe algo melhor? Quantos podem dizer que escalaram uma montanha com os amigos? Ou que fizeram pesca submarina junto à namorada? É claro que RPG não é a mesma coisa - mas também, a gente não consegue usar magia na vida real. Nem enfrentar Tiamat... e vencer!

**RPG é um divertimento, um hobby. A única função do jogo é divertir, mas ainda pode desenvolver criatividade, desinibição, promover entrosamento e outras coisinhas.**

**Jogos são importantes para o desenvolvimento humano. Toda criança precisa brincar para treinar seus movimentos. Os caçadores pré-históricos treinavam os jovens para futuras caçadas com jogos simulados - eles jogavam RPG!** E talvez suas mães também mandassem “parar com essa besteira”.

**RPG afeta positivamente sim. Não apenas nós, mas as pessoas ao nosso redor.** Pense bem, Marcelo, quantas pessoas sabiam o que era RPG? Quantas sabem hoje: **Muitas entidades sérias como faculdades, bibliotecas e secretarias de cultura consideram RPG um hobby a ser incentivado!**

Nós mudamos o mundo. Sempre mudamos. Se o RPG nos muda, ele afeta o mundo também. O que mais você podia querer? (...) (KATABROK, 1997, p. 7)

Tal texto, em tom de manifesto, contém um discurso que afirma a atividade de se jogar RPG como um hobby voltado principalmente ao divertimento, que se legitima como uma atividade intelectualmente saudável e importante para o desenvolvimento humano, assim como pelo incentivo que recebe de instituições educacionais diversas, e mesmo por meio de argumentos históricos.

Portanto, quando nos referimos aqui ao termo “leitor ideal”, não é nosso intuito apontar um leitor totalmente fictício e criado pela revista para representar os demais (o que, por vezes, pode ter ocorrido), mas sim um leitor selecionado convenientemente pelos editores para representar possíveis dúvidas e comentários pertinentes a toda à comunidade de jogadores brasileiros, subdivididos, como vimos anteriormente, em várias gerações cujas preferências e gostos são diversos, assim como não-jogadores, interessados a saber mais a respeito do tema, ou que liam a revista por diversas outras qualidades dela. A todos esses leitores eram direcionadas representações ideais, contextualizações históricas e um discurso, que visavam delinear o perfil de um “jogador ideal”, como veremos a seguir.

#### 4.3 QUEM DEVE E COMO SE DEVE JOGAR RPG? O PONTO DE VISTA DA DRAGÃO BRASIL

Ao pensar a figura do jogador ideal, representada, projetada e construída pela revista DB, o termo “RPGista” parece ser o mais conveniente para nomeá-la. Isso porque ele é reivindicado como uma criação da própria DB, que afirma tê-lo inaugurado na capa de sua primeira edição, o que levou os editores a tomar a revista como “OFICIAL dos RPGistas”, e a eles mesmos como “os inventores do RPGista” (OS INVENTORES, 1995, p. 4). É importante ressaltar que ao analisar a figura do “RPGista” como jogador ideal, não estamos com isso diante de um jogador totalmente fictício, e sim da projeção de um jogador real, a qual a revista também buscava cativar e representar, além de direcionar, influenciar e definir. Conforme sugere Chartier, nos referimos a “formas institucionalizadas e objetivadas em virtude das quais ‘representantes’ (instâncias coletivas ou individuais singulares) marcam de modo visível e perpétuo a existência do grupo, da comunidade, ou da classe” (CHARTIER, 1991, p. 183).

Portanto, quando mencionamos a “construção” de um jogador ideal pela DB, estamos com isso afirmando que a revista almejava a delimitação de um jogador que representasse seus próprios interesses e conveniências. Para melhor delimitar estes últimos, torna-se essencial, portanto, apresentar e analisar como a DB definia o próprio jogo de RPG a seus leitores, que podiam ser iniciantes ou veteranos, jogadores ou não. Tal definição baseava-se também em uma narrativa histórica e em um discurso específicos, criados pela revista para construí-lo e legitimá-lo, a respeito dos quais é necessário nos atermos mais detalhadamente.

É interessante notar que narrar a história dos jogos de RPG era uma preocupação constante da revista DB. Muitas vezes, episódios de tal história eram mencionados logo na apresentação das diversas edições da revista, que contava com constantes retrospectivas a respeito de seus próprios feitos e de seus graduais passos em meio ao mercado editorial, assim como de aspectos mais amplos da história dos jogos de RPG no Brasil e no mundo. Tal preocupação pode ser considerada mesmo uma característica da própria revista, uma vez que era comum que certos lançamentos de livros de RPG ao português fossem publicados em artigos que se iniciavam com o contexto da própria criação do jogo em questão, como no caso da publicação da tradução de D&D pela GROW (MORAES, 1994a, p. 10), ou a de *GURPS Fantasy* pela Devir (PALADINO, 1995d, p.34-35); também era comum que os eventos brasileiros de RPG fossem anunciados com um contexto (por vezes detalhado) da história de seus encontros anteriores, como ocorre na edição de número 13 em relação à USPCON (PALADINO; MXYZPLK, 1996, p. 11). Além disso, a revista chegou a publicar uma retrospectiva de todos os lançamentos de livros de RPG em português até 1997, em sua edição comemorativa de três anos (RETROSPECTIVA, 1997 p.14-16), que foi, inclusive, uma das referências de Fairchild para a confecção de sua cronologia de lançamentos de impressos de RPG no Brasil (FAIRCHILD, 2007, APÊNDICE D).

Além de representar uma importante fonte para a escrita de narrativas a respeito da história dos jogos de RPG no Brasil (principalmente em São Paulo, como no caso desta dissertação), a representação histórica nas páginas da DB representa algo mais, uma vez que a revista também constrói sua própria narrativa a esse respeito, baseada em eventos e acontecimentos da própria época em que foi escrita. Um caso interessante e emblemático a esse respeito é o de como a revista narra a própria origem dos jogos de RPG, com a criação do jogo D&D por Gary Gygax e Dave Arneson.

Se para o já citado biógrafo de Gary Gygax, Michael Witwer (2016), a figura de Dave Arneson é relegada à de um gênio louco, que não era capaz de organizar as próprias ideias (WITWER, 2016, p. 97), e mesmo como a de um aproveitador que lucra com o esforço de Gygax (WITWER, 2016, p. 130-131), o verdadeiro criador de D&D, e, também, para o jornalista David M. Ewalt (2013), Arneson é visto como o “engenheiro” das ideias de D&D, enquanto Gygax era o “visionário”, que escreveu e deu forma ao próprio jogo (EWALT, 2013, p.65), no Brasil tal história é contada de forma completamente diferente pela DB: Dave Arneson é visto como “o legítimo inventor do

jogo” (PALADINO, 1995e, p. 11), enquanto a figura de Gygax raramente é citada em suas páginas.

Isso ocorreu por um motivo específico: Se Gary Gygax jamais esteve no Brasil, esse não foi o caso de Dave Arneson, que visitou o país em 1995 para participar do III Encontro Internacional de RPG que, como já mencionamos, contou com a presença de cerca de 15 mil visitantes na marquise do parque do Ibirapuera, na capital de São Paulo. Arneson estava acompanhado de Steve Jackson (US), que já visitava o país pela segunda vez, sendo que Arneson veio para o lançamento da tradução de AD&D pela editora Abril, e Jackson para o lançamento de mais um suplemento de GURPS (Figura 39). Além de conceder autógrafos aos fãs durante o evento, Arneson também proferiu uma palestra a respeito do uso didático do RPG em escolas (PALADINO, 1995x, p. 12).

Figura 39 - Dave Arneson (ao fundo) e Steve Jackson (US) durante uma sessão de autógrafos no III Encontro Internacional de RPG (1995).



Fonte: O III Encontro (1995, p. 11).

Apenas o anúncio de sua vinda ao Brasil bastou à revista para passar a narrar uma história da criação dos jogos de RPG centrada na figura de Dave Arneson, como podemos observar em uma edição da revista que precedeu o III Encontro Internacional em um mês:

“No princípio, Dave Arneson e sua turma criaram o D&D...” esse poderia ser o início do primeiro parágrafo da bíblia do RPG, em seu capítulo sobre a Gênese. Em 1974 surgiu Dungeons & Dragons, o primeiro *Role Playing Game* do mundo (...) (GRAHAL, 1995b, p.8)

O papel de Arneson como principal criador de D&D também foi mencionado mais duas vezes no ano de 1997: na edição de número 31, em notícias a respeito do fim da franquia AD&D (TIRANDO, 1997, p. 4); e na carta de um leitor, já mencionada no tópico 3.8, em que é narrado um boato em que o “RPG é na verdade fachada para uma seita satânica - e nós, RPGistas, somos controlados pelo **inventor do jogo (Dave Arneson)**” (BOZO, 1998, p. 8, grifo nosso). Como já apresentamos anteriormente, não há como ter certeza se tal carta foi realmente enviada por um leitor, ou, se o nome de Dave Arneson entre parêntesis não foi também editado pelos redatores.

De qualquer forma, tendo este caso como exemplo entre outros possíveis na revista - que, como afirmamos, preocupa-se constantemente em narrar a história dos jogos de RPG, por vezes considerando-o de origem pré-histórica, como citamos anteriormente na resposta de uma carta a certo leitor (KATABROK, 1997, p. 7) - é interessante pensar que a construção de uma narrativa histórica a respeito dos jogos de RPG, moldada por acontecimentos ocorridos no próprio país, é usada neste caso como uma forma de legitimar a própria DB como representante “oficial do RPGista”, detentora do poder de narrar e divulgar a própria história dos jogos de RPG, na qual também se insere, e ser uma referência para tal.

Além de colocar-se como uma fonte narradora da história desse gênero de jogos, a revista DB também defendia um discurso específico que tinha o entretenimento e a diversão como o principal objetivo dos jogos de RPG, assim definindo-o. Se afirmar que o objetivo de um jogo é entreter e divertir seus jogadores parece óbvio, podemos nos perguntar o motivo dessa afirmação ser tão recorrente na revista. Para isso, analisemos alguns dos casos em que tal discurso foi mais veementemente enfatizado na DB, com o objetivo de encontrar as possíveis motivações e objetivos para tal.

Se a citação esporádica do RPG como objeto de entretenimento e diversão sempre fez parte da revista desde sua origem, é em sua edição de número 21, em 1996, que encontramos um primeiro embate ferrenho na revista contra certos "eruditos" do RPG, presente logo na apresentação da revista:

### LIBERDADE

Em entrevista publicada na revista *Spawn*, o desenhista e argumentista Todd MacFarlane declarou que lamentava como certas pessoas enxergam as histórias em quadrinhos. **Tentam tratar como se fosse arte erudita um simples e desprezioso gibi**, algo que deveria apenas divertir o leitor durante quinze minutos. Infelizmente, **com o nosso bom RolePlaying Game anda ocorrendo coisa similar. Surgem os “eruditos” do RPG e tentam elevar o jogo**

**às alturas, transformá-lo em um revolucionária forma de arte, exigir que seja reverenciado. Estudam seus livros como se fossem catedráticos - e, diante de alguém que não adota seu “refinado” estilo de jogo, apressam-se em tratá-lo como ignorante ou herege. São como muitos críticos de cinema, que tentam dizer quais filmes você deve ou não assistir, ainda que não façam a mínima idéia de seu gosto pessoal.**

É certo que o RPG tem grande valor. Ele resgata a arte de contar histórias e fazer-de-conta, incentiva a leitura, criatividade e trabalho em equipe. É certo também que cada um joga como quer, e devemos respeitar as preferências de cada um. Imperdoável, contudo, é pensar que uns “sabem mais” ou “jogam melhor” que os outros - principalmente em um jogo onde não há vencedor ou perdedor, e onde nenhuma regra é obrigatória.

**Levar o RPG a sério é destruir seu propósito. RPG é como um filme de aventura, um desenho animado, um gibi ou vídeo game: alguns podem até enxergar como arte (e não podemos culpar ninguém por se apaixonar dessa maneira), mas ele existe para divertir e entreter. RPG é um hobby. É relaxamento, é viagem, é piração total. Nesse reino de fantasia somos quem desejamos, fazemos o que queremos - e não pode existir tirania maior que nega a alguém esse direito.**

No mundo real temos limites, deveres e responsabilidades. É no imaginário que encontramos total liberdade de ser e poder. **E a DRAGÃO BRASIL, que sempre defendeu a livre escolha do RPGista, compromete-se a jamais privar seus leitores dessa liberdade.** Vocês são livres para jogar como desejarem.

(...) (OS EDITORES, 1996a, grifo nosso)

Defendendo uma visão “simples e despreziosa”, os editores da DB lançam uma dura crítica contra uma certa fração de jogadores que procuram elevar os RPG a uma forma de arte a ser reverenciada, e ditar uma certa forma estritamente correta e “refinada” de jogá-los. Tais “eruditos do RPG” são comparados a catedráticos quanto à forma que leem os livros de regras desses jogos, e a críticos de cinema que ditam quais filmes devem ou não ser assistidos. Contra eles, os editores argumentam que levar o RPG a sério destrói seu propósito de divertir e entreter, pois trata-se de um hobby em que os jogadores devem ter liberdade de jogar como quiserem, sendo a DB uma defensora “da livre escolha do RPGista”.

Ao que podemos presumir deste texto, certos jogadores de RPG mais estabelecidos procuravam elevar os jogos de RPG ao próprio “campo artístico”, nos termos de Bourdieu (2007), delimitando formas muito específicas de jogar e condenando outras como “heréticas”, distinguindo-se como verdadeiros jogadores de RPG. Enquanto isso, os editores da DB, para os quais tal concepção simboliza um perigo, uma vez que a expansão do número de jogadores brasileiros dependia de uma visão mais livre a respeito das formas de se jogar, em um país em que tal número sempre foi relativamente escasso, defendem

uma concepção de jogo idêntica à de Huizinga (2014), opondo jogo e seriedade, e definindo o RPG como objeto de entretenimento e diversão acima de tudo.

Logo na edição seguinte, na apresentação da revista, a DB reforçou ainda mais seu discurso, utilizando também de argumentos históricos citados da obra *Ayla: A Filha das Cavernas*, um romance baseado em estudos arqueológicos, citado pelos editores como “a mais fiel reconstituição romanceada da vida na pré-história”:

Milênios depois, o RPG ressurge como um enigma. Provoca curiosidade em muitos, fascínio em outros, paixão descontrolada em terceiros. O que é esta estranha e sedutora mania? uma nova forma de arte? um ritual primitivo, enraizado em nossos instintos? **Um brinquedo excêntrico, restrito a uma elite intelectual?**

Não existe mistério algum. Nossos ancestrais sabiam, e nós sabemos hoje. Seja usado como passatempo em uma mesa de jogo, seja para reduzir o estresse de astronautas<sup>33</sup>, seja para tornar as aulas mais interessantes nas escolas, o **RPG nunca desviou-se de seu propósito primordial.**

**RPG existe para divertir.** E isso não é pouca coisa. (OS EDITORES, 1996b, p. 3, grifo nosso)

Novamente incisivos, os editores agora afirmam que divertir é o “propósito primordial” dos RPG, portanto, acima de todos os outros, mesmo que alguns de seus diversos usos mereçam ser destacados e louvados. Dessa forma, os editores passam a posicionar-se com cada vez mais evidência como “defensores do entretenimento”, como também podemos destacar na apresentação da edição de número 26, quando, ao comemorar o sucesso do jogo *Defensores de Tóquio* entre os títulos brasileiros de RPG, eles explicam da seguinte maneira:

(...) Só podemos especular que o segredo do sucesso de DEFENSORES reside em seu potencial de diversão. É um jogo de humor, uma sátira debochada, que chuta bem longe o balde. Um jogo que provoca risos. Sim, eis aí o segredo. DEFENSORES é divertido, e **ser divertido sempre foi e será o objetivo supremo do RPG.** Isso só vem revelar **aquilo que o RPGista brasileiro realmente busca:** uma escapadinha do mundo real para desencanar, para fugir do cotidiano. Assim é com os filmes, a TV, os quadrinhos e **demais formas de entretenimento.**

**E seremos sempre os DEFENSORES desse direito sagrado do RPGista.**

**Defensores do entretenimento.** (OS EDITORES, 1997a, p. 3)

Dessa forma, ao final de 1996 e início de 1997, a DB consolidou seu próprio discurso a respeito dos jogos de RPG. Ainda assim, diversas vezes o discurso pedagógico a respeito dos jogos de RPG foi usado pela revista para legitimá-lo, principalmente quando tornava-se necessário defender-se de grupos que, literalmente, demonizam o gênero, como

<sup>33</sup> O uso de jogos de RPG por parte de astronautas também foi citado na *Folha de S. Paulo*, em uma notícia traduzida do jornal *The Independent*, de 1996 (ARTHUR, 1996, p. 1).

prova um artigo publicado na edição de número 53, intitulado “Jogo do Demônio”, em que o redator reafirma a importância social dos RPG por meio de seus usos por parte de educadores e psicólogos (ANDRADE, 1999, p. 50-53).

Porém, é importante destacar que entre o “discurso pedagógico” e o “discurso do entretenimento” há uma diferença significativa, uma inversão: se no discurso do uso educacional dos jogos de RPG o fato deles proporcionarem entretenimento e diversão é visto muito mais como um meio a ser utilizado a um fim maior, que é o de educar - o que algumas vezes provoca conflitos internos, como observamos no caso da tese de Sônia Rodrigues (2001) - no discurso construído pela DB o uso educacional dos jogos de RPG é uma forma de legitimá-lo, embora não possa ser visto como seu verdadeiro fim, que é o de entreter e divertir.

É possível observar também um conflito entre estes dois discursos no caso da publicação dos suplementos do já mencionado sistema *Mini GURPS*, criado pela Devir como uma simplificação do famoso sistema GURPS. Se inicialmente a publicação do *Mini GURPS: O Descoberta do Brasil* (1999) foi motivo de comemoração por parte dos críticos da revista, e da mesma forma seu subsequente *Mini Gurps: Módulo Básico*, visto como ainda melhor que seu original (AGORA, 1991, p. 3), seus futuros suplementos foram causa de indignação e protesto, por serem todos baseados em temas de história do Brasil. O anúncio do suplemento *Mini GURPS: Quilombo dos Palmares* foi anunciado pela DB por meio de uma notícia cujo título foi “Chega de História!”, marcada por um tom crítico e irônico:

**Ok, sabemos que é bom ter RPGs educativos.** Sabemos também que os 500 anos de Descobrimento são um bom gancho para lançamentos. **Mas será que um jogo tão bem executado quando Mini Gurps vai ganhar APENAS suplementos baseados em História do Brasil? (...)** Ninguém duvida que História é importante e que Mini GURPS - QdP é um grande trabalho. Só que, se continuar assim, vai ficar enjoativo. O que virá a seguir? “GURPS Impeachment”?! (CHEGA 1999, p. 4, grifo nosso)

Como é visível na notícia, a crítica não se baseia apenas na monotemática desses jogos, mas também em sua exclusividade como “RPGs educativos”. O próximo suplemento do sistema, *Mini GURPS: Entradas e Bandeira*, também recebeu novas críticas em seu anúncio de lançamento pela revista, intitulado ironicamente como “Senta que lá vem História!”, que se inicia também neste mesmo tom: “E eis que **Mini GURPS** será brindado com... adivinhem só! OUTRO suplemento baseado em história do Brasil” (SENTA, 2000, p. 3). Dessa forma, é possível observar que, apesar de ambos os discursos

por vezes apoiarem-se e legitimarem-se mutuamente, eles também eram passíveis de conflito, uma vez que seus objetivos centrais eram diferentes.

As discussões na DB sobre a identidade dos jogadores de RPG não se restringem às regras e interpretações de jogo, mas também a hábitos de higiene e gestuais. Essa questão fica mais evidente quando da passagem de jogadores estrangeiros nas feiras e eventos nacionais. Seus comentários a respeito do perfil do jogador brasileiro de RPG, presentes em diversas edições da revista DB, merecem aqui ser destacados, pois, por meio deles, podemos nos aproximar um pouco mais dessa figura que a DB procurava delinear.

Em 1996 encontramos a mais antiga menção ao perfil dos jogadores brasileiros registrada na DB feita por parte de um criador de jogos de RPG vindo do exterior: trata-se de um comentário do nova iorquino Greg Costikyan, que veio a São Paulo naquele ano como convidado no IV Encontro Internacional de RPG, para o lançamento em português do livro de regras de seu RPG *Toon*. Sobre a cobertura do evento, assim expôs o redator Rogério Saladino:

Muito simpático e atencioso, gostou muito do público brasileiro e do clima frio de São Paulo (em Nova Iorque, de onde veio, estava muito quente). **Fez as mesmas observações a respeito dos RPGistas brasileiros que seus colegas Steve Jackson e Marco Pecota: disse que aqui mais mulheres jogam**, os jogadores tomam muito banho (nos EUA não é comum tomar banho todo dia, dependendo do local) e **são mais “normais” (!!!)**. (...) (SALADINO, 1997, p.9, grifo nosso)

Tais observações, vindas não apenas de Costikyan, mas de dois outros autores (sendo Marco Pecota um canadense criador de *wargames*), mostram um aparente consenso de que os jogadores brasileiros pareciam menos estereotipados que os de seus países de origem, tendo inclusive um número maior também de mulheres entre eles. No ano seguinte, em 1997, o convidado ao V Encontro Internacional foi o criador de *Shadowrun*, Michael Mulvihill, que proferiu outro comentário durante uma entrevista para a DB, ao ser questionado a respeito de sua opinião sobre os jogadores brasileiros:

**Nos EUA, grande parte dos jogadores são advogados de regras.** Do tipo “você não pode fazer isso porque aqui na página tal, parágrafo tal”. **Aqui vocês preferem a história às regras. Preferem interpretar a jogar dados.** (SALADINO, 2000a, p. 62)

Coincidindo com o período de crescente sucesso dos *Storyteller* no Brasil, como abordamos no tópico 3.7, Mulvihill observou, na São Paulo de 1997, jogadores mais desprendidos das complexas regras dos RPG, e mais propensos a priorizar a narração e interpretação em suas sessões de jogo. Dois anos depois, em 1999, Peter Adkison,

fundador e então CEO da *Wizards of the Coast*, também comentou a respeito dos jogadores brasileiros ao ser entrevistado pela DB durante o VII Encontro Internacional:

Eu diria que **os brasileiros são muito mais amigáveis, muito mais abertos. Os americanos são mais sisudos, mais fechados.** Pena que não tive chance de jogar com o pessoal daqui. (CASSARO, M.; MUNNE, E.; TREVISAN, J. M.; SALADINO, R., 1999, p. 24)

Tais comentários mostram-se muito semelhantes àqueles proferidos um ano depois, em 2000, em entrevista a Tom Ko, funcionário da *Wizards* e ilustrador da terceira edição de AD&D:

Até onde pude perceber, **as coisas estão ainda bem no começo aqui no Brasil se comparadas ao tempo de existência dos RPG nos Estados Unidos.** Mas pelo que pude ver pela presença do público neste EIRPG, achei muito positivo. **Todo mundo é muito amigável e receptivo, diferente dos EUA. Lá os grupos são muito fechados e restritos a seus jogos preferidos.** Existe sempre a turma dos jogadores de RPG, a dos que jogam miniaturas, a dos card games... Eles não se misturam. **Aqui como as coisas ainda estão em estágio inicial, todos aprendem e crescem juntos.** (TREVISAN, 2000a, p. 9)

Para estes dois últimos convidados, os jogadores brasileiros parecem mais abertos e amigáveis que os jogadores estadunidenses, mais fechados e seletivos em relação às suas preferências. Para Tom Ko, isso se dava pelo fato de que os RPG ainda eram uma novidade no Brasil, estavam ainda em seu “estágio inicial”, e isso levava os jogadores a serem mais receptivos e unidos. De fato, todos os comentários aqui mencionados convergem para a imagem de um jogador diferente daquele que se encontrava nos EUA, menos característico, menos propensos ao rigor das regras e menos consolidado em seus gostos.

A revista também ocupava-se em censurar possíveis atitudes negativas dos “RPGistas”, que poderiam levar tanto a uma rejeição por parte daqueles que desconheciam o jogo quanto, em casos mais radicais, ao cancelamento de eventos em locais públicos. “Ensinar boa educação aos RPGistas e salvar a reputação do jogo” (TREVISAN, 1999, p. 52) era uma preocupação constante da revista, e torna-se ainda mais evidente em um artigo redigido por seu editor assistente J. M. Trevisan em 1999, publicada logo após o VII Encontro Internacional de RPG, ocorrido na marquise do parque Ibirapuera. Segundo o redator, certos incidentes, não mencionados diretamente, ocorreram em tal evento, levando à preocupação da DB e da editora Devir - que eram, como mencionamos no tópico 3.7, os principais veículos de publicação de jogos de RPG de São Paulo e, portanto, de todo o Brasil - em relação às suas repercussões.

Considerando que mesmo com o crescente número de jogadores brasileiros naquele período ainda era difícil a eles encontrar grupos que jogassem regularmente, e daí a grande importância dos Encontros Internacionais e outras convenções, que eram “oportunidades de ouro para conhecer outros RPGistas e formar grupos” (TREVISAN, 1999, p. 50), Trevisan alerta que a existência de eventos de RPG em locais públicos estava ameaçada se certas “noções básicas de comportamento” não fossem observadas pelos jogadores. Tais noções, enumeradas no artigo e acompanhadas de algumas fotos (Figura 40), diziam respeito a questões básicas de convivência social, ao uso de fantasias em público e, principalmente, ao uso de armas para complementar tais fantasias:

Como participar de um encontro ou convenção de RPG sem desgraçar a fama do jogador:

- 1) NÃO fique gritando e correndo entre as mesas feito um completo demente mental;
- 2) NÃO incomode ou assuste as outras pessoas com sua fantasia de vampiro;
- 3) NÃO seja tão imbecil a ponto de levar armas verdadeiras;
- 4) Se usar armas falsas, tenha certeza de que elas PARECEM falsas.

(TREVISAN, 1999, p. 51)

figura 40 - Foto de jogador fantasiado sendo abordado pela polícia. Acompanha a seguinte legenda: “será que Darth Maul terá problemas com as autoridades? provavelmente sim, se continuar em tão má companhia...”



Fonte: J. M. Trevisan (1999, p. 54).

Ao sublinhar a preocupação em educar o “RPGista”, a figura do jogador ideal projetado pela DB está completa: leitor assíduo da revista, interessado em conhecer a história de seu jogo preferido, o “RPGista” considera entreter-se e divertir-se em grupo como o “objetivo supremo do RPG”, um hobby saudável que pode ser usado de formas benéficas variadas, principalmente no ensino e em tratamentos psicológicos; consciente da importância de ensinar novos jogadores e expandir o jogo para além de suas fronteiras, o “RPGista” conhece diversos sistemas, transita entre eles livremente, e ainda zela por sua imagem diante da sociedade, ciente de que “os não-RPGistas não têm obrigação nenhuma” (TREVISAN, 1999, p. 52) de saber a respeito das disposições e comportamentos particulares que regem internamente sua comunidade de jogadores.

## 5 INDÍGENAS, MANGÁS, ANIMES E USPIANOS: RESSEMANTIZAÇÕES DO RPG NO BRASIL

Após pensar a história da revista DB, a forma como ela representa seus leitores e os procura conduzir, e a própria construção de uma narrativa histórica e um discurso específicos que embasam a figura do “RPGista”, jogador ideal projetado em suas páginas, cujos comportamentos e gostos são objeto de constantemente direcionados por parte de seus editores e colaboradores, resta agora nos atermos mais detalhadamente aos conteúdos originais criados pela revista para serem utilizados diretamente em sessões de jogos de RPG, como personagens, cenários e aventuras prontas, assim como outros materiais derivados.

Não é de nossa intenção apresentar singularmente cada um desses numerosos materiais, mas sim selecionar e analisar alguns dos que nos parecem mais pertinentes para responder às seguintes questões: como o RPG é pensado no Brasil? ou seja, como os conteúdos internacionais deste jogo são adaptados e modificados em versões nacionais? Até que ponto, aliás, seria pertinente afirmar a existência de “versões nacionais” de um produto cultural que recebeu tantas influências internacionais que, muitas vezes, mal caracteriza-se como tal, mesmo em suas versões criadas por autores brasileiros?

Ao pensar tal questão, consideramos os jogos de RPG como parte daquilo que Renato Ortiz (2007) denomina “cultura internacional-popular”, tipo de cultura que projeta-se para além de suas fronteiras originais (no caso, os EUA) e caracteriza uma sociedade global de consumo. Ortiz cita como exemplo desse conceito o homem da propaganda da Marlboro, concebido para “capitalizar determinados signos e referências culturais reconhecidos mundialmente”, como a virilidade, tida como valor universal que, traduzida em termos imagéticos, torna-se imediatamente inteligível “a despeito das sociedades nas quais o anúncio é veiculado” (ORTIZ, 2007, p. 111). O *Western* estadunidense também é citado: visto por uma série de críticos como autenticamente americano, impossível de ser transladado de seu contexto por razões históricas e culturais, o gênero sofre uma “ressemantização” de seus significados ao ser “arrancado do solo americano, para se projetar, fora dele, enquanto cenário”, florescendo principalmente com o *spaghetti* italiano (ORTIZ, 2007, p. 113).

Podemos citar algo muito semelhante nas ilustrações de D&D: a figura do guerreiro viril e musculoso empunhando armas pesadas é algo muito corriqueiro nos livros de regras e suplementos do jogo, ao menos naqueles que dizem respeito ao período aqui estudado; juntamente a ele, é também comum encontrar a figura de uma delicada mulher subjugada diante de tal homem (Figura 41). Nas ilustrações da revista DB, tais figuras são também extremamente comuns, sendo algumas delas baseadas diretamente em certas ilustrações presentes em livros de D&D (Figura 42). Ao reproduzir quase que diretamente tal estilo de ilustração, a DB capitaliza signos que também já não eram originais de D&D, mas sim inspiradas diretamente nas ilustrações encontradas nas capas das histórias em quadrinhos de *Conan the Barbarian* ao menos desde o início da década de 1970 (Figura 43).

Figura 41 - Ilustração presente em um livro de regras de D&D, datada de 1975.



Fonte: Gygax e Arneson (2011, capa).  
Ilustração de Frank Frazetta.

Figura 42 - Ilustração presente em uma edição da revista *Dragão Brasil* de 1994.



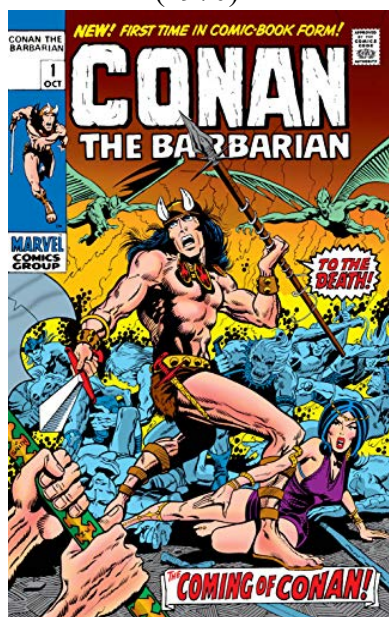
Fonte: Moraes (1994b, p.20). Ilustração de André do Valle.

Mesmo prevalecendo a ideia de falsificação e distorção, tal "ressemantização" é prontamente aceita pelo público. Da mesma forma, pouco conta nesse caso a nacionalidade dos *Western*, importando realmente a série de referências simbólicas representadas por ele "que funcionam como sinais de distinção social no mercado consumidor" (ORTIZ, 2007, p. 112):

Portanto, já não é mais a realidade mítica (que não corresponde à realidade social) que conta, mas sua imagem. Enquanto signo ela possui uma identidade própria, afastando-se de suas origens históricas. A indústria cultural (...) se apropria do formato imagético, podendo re-elaborá-lo segundo suas conveniências mercadológicas. (ORTIZ, 2007, p. 114)

Tal caso é também muito semelhante ao que ocorreu com D&D: se certos autores, como Michael J. Tresca, citado por Ewalt (2013), afirmam que o jogo D&D apela para fatores culturais tipicamente americanos, como o senso de individualismo, ao levar os jogadores a construir seu próprio mundo com suas próprias regras, e ao próprio “Destino Manifesto”, com a noção de crescimento ilimitado de poder econômico e de consumo, que leva os jogadores a sempre buscarem conquistar novas áreas com ilimitados tesouros a serem encontrados (TRESCA, 2011 apud EWALT, 2013, p.121), o jogo torna-se também totalmente passível de uma “ressemantização” muito bem aceita em território brasileiro, como, principalmente, no caso do cenário de fantasia medieval da DB, *Tormenta*, que veremos mais adiante.

Figura 43 - Capa da primeira edição de *Conan the Barbarian* (1970).



Fonte: Disponível em:

<https://m.media-amazon.com/images/I/614aTGZtUBL.jpg>. Acesso em 18 mar 2022.

Em ambos os casos, aliás, a fantasia medieval enquanto signo afasta-se de suas origens históricas, e dela é construída um formato imagético passível de ser apropriado em diversos contextos, e reelaborado segundo conveniências mercadológicas próprias, assim como ocorre com o próprio cenário dos *western*. Dessa forma, pensar os jogos de RPG pela viés de uma “cultura internacional-popular”, passível de diversos processos de “ressemantização” que ultrapassem suas fronteiras nacionais, torna-se uma forma pertinente de analisar os conteúdos da revista DB visando responder às questões aqui expostas.

Três frentes nos interessam nessa questão dos temas, das histórias e da iconografia ao público brasileiro: primeiramente, analisaremos o folclore da história do Brasil como temática de sistemas, suplementos e outros materiais de RPG, expondo e analisando alguns de seus conteúdos originais direcionados ao “RPGista”; em seguida, descreveremos mais especificamente alguns elementos interessantes do RPG *Advanced Defensores de Tóquio* (AD&T), e o cenário de fantasia medieval de *Tormenta*; por fim, trabalharemos os conteúdos do suplemento brasileiro de *Vampiro: a Máscara* publicado pela DB, intitulado *Temporada de Caça*, que, ao invés de criar um cenário ou sistema totalmente novos, propõe o uso de diversas capitais brasileiras como cenário de campanha.

### 5.1 O “VERDADEIRAMENTE BRASILEIRO” NOS CONTEÚDOS E MATERIAIS DE RPG DA DRAGÃO BRASIL

Em um artigo encontrado na primeira edição da então revista *Dragon*, futura *Dragão Brasil*, encontra-se um artigo a respeito do RPG *Aventura dos Bandeirantes*, no qual o redator “Paladino” (Marcelo Cassaro) questiona o pioneirismo de *Tagmar* como primeiro RPG brasileiro, já que, apesar de ter sido “totalmente feito no Brasil”, o jogo foi baseado no mesmo mundo de fantasia medieval de D&D, inspirado pelas obras de J. R. R. Tolkien. Isso não teria sido “uma ideia feliz”, já que, entre os jogadores brasileiros,

*Tagmar* carrega o triste estigma de ser uma ‘cópia barata’ do D&D. Por essa razão, pelo menos entre os jogadores, o título de RPG verdadeiramente brasileiro vai para outro sistema lançado pela mesma editora: *O Desafio dos Bandeirantes*, um sistema ambientado em um mundo de fantasia baseado no Brasil colonial. (PALADINO, 1994a, p. 39, grifo nosso)

Portanto há “entre os jogadores”, segundo o redator, uma diferenciação entre o que seria um título “feito no Brasil” e um “verdadeiramente brasileiro”. Tal diferença

consiste no próprio cenário em que se passa o jogo: enquanto o mundo de fantasia medieval de *Tagmar* foi estigmatizado como uma “cópia barata” do original D&D, o mundo de fantasia brasileira colonial de *Desafio dos Bandeirantes* é visto como um elemento original, “verdadeiramente brasileiro”.

Um dos pontos fortes de *O Desafio dos Bandeirantes* está nos personagens: além de **fáceis de montar** (o sistema de criação de personagens é razoavelmente simples), muito players vão achar divertido interpretar um bandeirante com sotaque lusitano carregado; ou então joga com um **feiticeiro** negro que incorpora orixás e lança altas macumbas; há também o jesuíta, que acaba tornando-se uma inevitável cópia dos **clérigos** de outros RPGs de fantasia; e os índios, cheios de flechas e harmoniosos com a floresta, equivalentes aos **elfos** de D&D. (PALADINO, 1994a, p. 39, grifo nosso)

Sendo um RPG brasileiro, os pontos fortes do jogo encontram-se, no entanto, nas adaptações e ressignificações realizadas por seus criadores em relação aos originais estadunidenses: suas regras são facilitadas, o que representa uma “conveniência mercadológica” (ORTIZ, 2007, p. 114) em uma época em que os jogos de RPG ainda estão em um lento processo de formação de seu público; além disso, é possível identificar no jogo as classes e raças dos personagens de D&D: o “feiticeiro negro”, lançador de “altas macumbas”, é como um mago lançador de feitiços; os jesuítas são uma “inevitável cópia dos clérigos”, personagens religiosos com poderes de abençoar e curar; os “índios, cheios de flechas e harmoniosos com a floresta” seriam equivalentes a elfos, criaturas humanoides que vivem na natureza. Seu mérito está, portanto, justamente em “ressemantizar” o jogo de RPG, sem deixar de sê-lo.

A preocupação com o “verdadeiramente brasileiro” parece ter sido, inclusive, constante na revista DB, ao menos em seus primeiros números. Ainda em sua primeira edição, por exemplo, foi publicada uma aventura pronta para o sistema GURPS, chamada “A Mata Maldita” (GRAHAL, 1994a), que se passa “no interior do Brasil”, em que cada jogador deve representar garotos entre 13 e 16 anos com o objetivo de acabar com uma maldição que os leva a ficarem presos em uma floresta, até reúnam as almas de dois jovens, uma “sinhazinha” e um “negrinho”, que apaixonaram-se nos tempos da escravidão colonial e foram punidos por isso. Vários personagens do folclore brasileiro (ou baseados nele) aparecem em meio à aventura, como o Saci, a Iara, um “Espírito da Floresta” e um certo monstro morto-vivo chamado Arapirao (Figura 44).

Figura 44 - As ilustrações da aventura “A Mata Maldita”. Acima, da esquerda para a direita: Saci, Iara e Arapirao. abaixo: o “Espírito da Floresta”, encarnado em um porco-do-mato.



Fonte: Grahal (1994a, p.31-34). Ilustrações de Mask Master.

A intenção principal da aventura era possibilitar ao “RPGista” mestrear ao seu grupo de jogadores uma sessão de jogo adaptada, que fugisse às “complicadas e cheias de minúcias” (GRAHAL, 1994a, p. 31) regras de combate de GURPS, focando na construção narrativa, também adaptada a um cenário brasileiro. Para a escolha de tal cenário, foram selecionadas personagens do próprio folclore brasileiro, buscando adaptar os cenários

tradicionais das aventuras dos jogos de RPG a elementos conhecidos e populares diante desse público. Além disso, como podemos observar nas ilustrações que acompanham a aventura, o próprio folclore brasileiro também é adaptado ao RPG: o corpo do viril homem musculoso e da mulher delicada e sensual, vistos em ilustrações anteriores de D&D e *Conan*, podem ser facilmente identificados no monstro Arapirao e na sereia Iara, respectivamente.

A respeito de tais adaptações e amálgamas de elementos da cultura e história brasileira àqueles representados nos jogos de RPG de fantasia medieval, há um exemplo ainda mais emblemático, agora em um conto publicado na revista em sua edição de número 5, intitulado “A Sombra dos Homens”, de Roberto de Sousa Causo (CAUSO, 1995, p. 42-48). Dedicado aos fãs do RPG *Desafio dos Bandeirantes*, o conto passa-se no Brasil antes da chegada dos portugueses, e narra a história de um indígena chamado Tajarê, o maior guerreiro de sua aldeia, convocado pelo pajé Sotowái a uma missão para salvar a “Floresta Mágica”, que encontrava-se ameaçada por forças misteriosas.

Com a ajuda de Anhangá, encarnado em um veado branco, Tajarê viaja até o litoral, onde, do alto de um morro, observa a vinda de estranhos invasores, chefiados por uma mulher branca e loira: eram guerreiros vikings, saindo de seus grandes barcos vestidos em couro de animais desconhecidos, com capacetes enfeitados com chifres e asas, e carregando espadas e machados metálicos. A missão de Tajarê era a de sequestrar a mulher que os liderava, o que fez com facilidade naquela mesma noite, matando o sentinela que guardava sua tenda e a subjugando enquanto estava deitada e nua, apertando “a boca da mulher com uma mão pra que ela não gritasse e (...) um joelho no peito de ela” (CAUSO, 1995, p. 44) até que ficasse desacordada, e a leva forçadamente em seu ombro.

Em seguida, é revelado no conto que tal mulher era, na verdade, uma poderosa sacerdotisa do maligno e sagaz deus nórdico Loki, chamada Sjala, cuja missão era libertá-lo de seu castigo, a qual foi condenado por ter sido responsável pela morte do belo deus Balder, mesmo este tendo sido protegido por todos os elementos naturais da terra. Por isso, Loki encontrava-se preso e imobilizado em uma caverna, sendo em sua boca despejado eternamente o veneno de uma serpente que entorpece seus poderes. Tal caverna encontrava-se justamente no território brasileiro, único local poderoso o suficiente para alimentar o poder da serpente e conter Loki:

E tal serpente é alimentada e fortalecida pelos aliados na fracassada defesa de Balder, os elementos da terra e da vida, neste vasto

continente onde a vida parecia cerrar fileiras, tal o poder de sua variedade e intensidade. (CAUSO, 1995, p. 47)

Sjala utiliza seus poderes mágicos - inúteis diante de Tajarê, que impediu sua tentativa de fuga, dominando-a “como um homem dominaria uma criança pequena, forçando-a a se ajoelhar e então golpeando-a com um giro de braço tão tremendo que ela prostrou-se no mesmo instante” (CAUSO, 1995, p. 45) - para avisar seu campeão, Oesta (experiente guerreiro viking que já havia lutado na batalha de Clontarf, na Irlanda, em 1014 e sobrevivido), e os guerreiros a seu comando, para que a resgatasse, ao que estes vestem suas cotas de malha, montam seus cavalos e partem a sua tarefa levando consigo dois ferozes cães.

Nenhum deles foi páreo diante da astúcia e força de Tajarê, que os vence por meio de suas estratégias e conhecimento do terreno; apenas Oesta lhe oferece resistência maior, mas também é vencido, apesar da inferioridade das armas de Tajarê, por meio de técnicas de luta indígena que o viking desconhecia. O conto termina quando Tajarê, que se apaixona pela “estranha” beleza de Sjala, a traz até o local determinado por Anhangá, e recebe a mensagem de que a única forma de “lutar contra o poder da grande feiura mágica ruim presa no fundo da Terra”, é unido-se à sacerdotisa viking e tendo um filho com ela; esperançosa de um dia libertar-se de Tajarê e cumprir sua missão de libertar Loki, Sjala aceita tal união, entregando-se “ao homem que a tomara, e que agora unia-se a ela com inquietante candura” (CAUSO, 1995, p. 48).

Ao pensar na figura de Sjala, nua durante todo o conto, e cujo corpo, destacado diversas vezes por sua branquitude, é constantemente sexualizado, como neste trecho que descreve o tamanho de seus seios: “viu que ela tinha as tetas cheias, como se estivesse amamentando um curumin, mas nada pingava dos bicos pálidos” (CAUSO, 1995, p. 45); e que é também constantemente agredido: “Tajarê ergueu a mão outra vez e bateu em ela até que ela não estivesse mais acordada e não pudesse mais trazer perigo a Tajarê” (CAUSO, 1995, p. 45), ficam explícitas questões étnico-raciais e de gênero que não podem ser ignoradas.

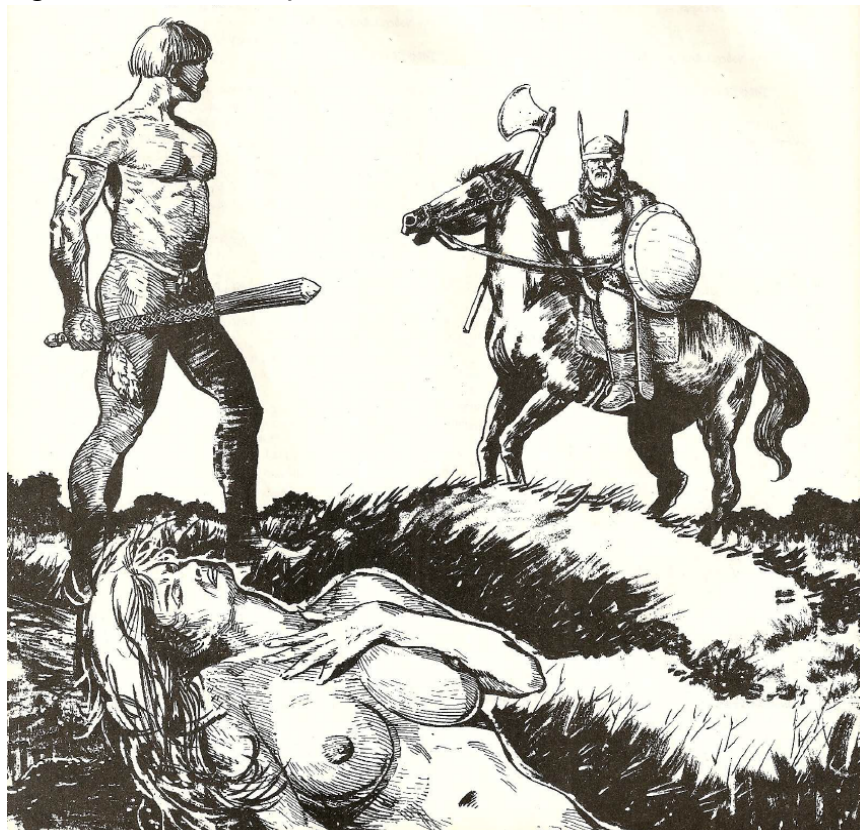
Apesar disso, a análise propriamente dita destas complexas questões merecem um enfoque muito mais detalhado e profundo do que aquele que poderíamos aqui dedicá-lo, e necessita ser trabalhado por pesquisas dedicadas exclusivamente a essas temáticas. No contexto desta dissertação, ficam elas aqui explicitadas para serem comparadas a signos e representações presentes principalmente no jogo de RPG D&D, que possui *Conan* como

uma de suas principais referências para a construção de um cenário de fantasia medieval. A esse respeito, destacamos que mais uma vez, agora tanto em texto como em ilustrações (Figura 45), encontramos a repetida figura do homem viril e musculoso (neste caso, um indígena brasileiro) subjugando uma mulher (que aqui, continua sendo a figura da mulher branca), cujo corpo é destacadamente erotizado, de forma quase idêntica a D&D e *Conan*.

A respeito deste conto, é interessante destacar como a fantasia medieval de D&D e uma certa fantasia indígena brasileira encontram-se e formam uma história singular, narrada pelo viés do indígena Tajarê, que observa com exotismo os corpos, armamentos e utensílios dos invasores vikings, e só aos poucos percebe, por exemplo, que as “cobras-mboi”, que aportavam na costa, eram na verdade “canoas”, e que os chifres que os homens que desciam delas tinham na cabeça, assim como os grossos pêlos de seus corpos, eram, na verdade, “cabaças que os homens usam na cabeça” e “pêlo de bichos que mataram, mas Tajarê não conhecia aquele tipo de tatu” (CAUSO, 1995, p. 43). O próprio corpo de Sjala é objeto de estranheza para o indígena, que, como é destacado em vários momentos do conto, não sabia “dizer se ela era bonita ou feia ou esquisita” (CAUSO, 1995, p. 43).

Juntamente à tentativa de narrar com veracidade a visão de um indígena brasileiro diante de europeus medievais e seus aparatos, há também uma constante identificação de Tajarê com uma espécie de guerreiro medieval, ou mesmo uma espécie de Conan, feroz diante de seus inimigos, mas também benevolente, leal e honrado, o que pode ser observado quando ele se recusa a matar Oesta quando este já está desacordado (CAUSO, 1995, p. 46), ou quando também se recusa a matar o místico servo representado por Anhagá, mesmo quando é tentado a consumir sua carne e adquirir seus poderes (CAUSO, 1995, p. 48).

Figuras 45 - Ilustrações do conto “A Sombra dos Homens”.



Fonte: Causo (1995, p. 42 e 47) (de cima a baixo, respectivamente).

Dessa forma, igualmente ao que ocorre em *Desafio dos Bandeirantes*, no conto em questão os principais elementos do cenário de fantasia medieval de D&D são “ressemantizados”, mas continuam identificáveis em relação aos signos que compõem sua identidade própria, sendo oferecidos ao “RPGista”, que representa o público de jogadores brasileiros ideais, por meio de estratégias que visam o contexto das esparsas comunidades de jogadores existentes no Brasil e de seu próprio mercado editorial. Porém, nem sempre tal operação passava necessariamente pelo folclore brasileiro ou pela temática indígena, como vimos até o momento.

## 5.2 O RPG BRASILEIRO PARA ALÉM DO FOLCLORE: OS HERÓIS DE TÓQUIO E O CENÁRIO MEDIEVAL DE ARTON

Se os conteúdos de RPG da DB direcionados ao “RPGista” eram em seu início (final de 1994 e início de 1995) constantemente baseados em referências à história e ao folclore do Brasil, ligando-se também a uma fantasia indígena e/ou colonial brasileira com íntimas relações com a fantasia medieval de D&D, não é correto dizer que todos os materiais da revista baseavam-se somente nessas temáticas e estabeleciam ligações somente com o jogo criado por Gygax e Arneson, principalmente após 1996.

Já com a criação do sistema de RPG *Defensores de Tóquio* (1995) podemos observar algo que seria uma tendência da revista, que cada vez mais passa a deixar de lado criações envolvendo o folclore brasileiro (sem nunca abandoná-las totalmente) e buscar outros tipos de criações originais para cativar o público “RPGista”. De fato, o “verdadeiramente brasileiro” nunca havia composto a maior parte de seu conteúdo, mas cada vez mais passa a ser apenas tema dos contos encontrados ao fim da revista, ao invés de material para a criação de criaturas, cenários e aventuras.

As mais populares e bem sucedidas empreitadas editoriais da DB não foram, inclusive, aquelas baseadas exclusivamente no folclore brasileiro, em temáticas do Brasil colonial ou na cultura indígena, mas sim em fatores muito mais cotidianos da cultura nacional, como no caso de *Advanced Defensores de Tóquio* (AD&T) (CASSARO, 1996), ou no próprio Brasil contemporâneo somado a todos estes outros fatores, como em *Temporada de Caça* (CASSARO, M.; SALADINO, R.; TREVISAN, J. M., 1999a); há, mesmo, casos em que nenhuma referência direta à cultura brasileira é mencionada, como em *Tormenta* (CASSARO, M.; SALADINO, R.; TREVISAN, J. M., 1999c). Começamos,

no entanto, por AD&T e *Tormenta*, com a finalidade de respondermos as questões que deram início a este capítulo, deixando *Temporada de Caça* para um tópico à parte, por ser um caso muito diferente dos dois primeiros.

AD&T foi a segunda edição de *Defensores de Tóquio*, já mencionado nesta dissertação como o primeiro sistema de RPG da revista DB, criado inicialmente para ser um simples veículo de aprendizado para RPGs mais complexos. Com seu sucesso de vendas, surgiu a franquia D&T, que chegou à sua terceira edição oficialmente no ano de 2000, quando é publicado o *Manual 3D&T*. O tipo de “cultura internacional-popular” no qual se baseia o jogo é totalmente diferente daquele de D&D, fato não costumeiro dos jogos de RPG, tanto nacionais como internacionais: trata-se dos desenhos em estilo mangá e das animações em estilo anime japonesas.

O espaço que os mangás e animes ganharam no Brasil na década de 1990 fica evidente ao observarmos o espaço que conquistaram nos Encontros Internacionais de RPG, principalmente ao final da década<sup>34</sup>. Ao basear-se nesses estilos originalmente japoneses, *Defensores de Tóquio* cria uma versão brasileira satírica deles, na qual são apresentadas uma série de piadas que misturam seus conteúdos com elementos cotidianos da vida dos brasileiros, principalmente daqueles que residiam na capital de São Paulo nos anos 1990. É em AD&T, na segunda edição do jogo, que tais piadas tornam-se mais evidentes, assim como a operação de ressignificação de tais estilos japoneses em território nacional, principalmente quando são descritos os principais heróis de seu universo e seus “gritos ridículos”.

Entre os mais exemplares deles em relação a essas questões, podemos citar: “Os Cavaleiros da Fruteira”, que constituem uma organização criada pelo “Sindicato dos Feirantes” do Japão para impedir monstros de pisarem em suas lavouras, cujos cinco membros foram selecionados para receber a “Força Acerola - uma energia mística irradiada pela Vitamina C das frutas de todo o mundo”, tendo cada um deles tem o nome de uma cor (em inglês) e de uma fruta cultivada no Brasil: “Red-Morango, Green-Melancia, Yellow-Banana, Orange-Laranja e Black-Jabuticaba” (CASSARO, 1996, p. 13).

A “Ninjete”, uma adolescente que batalhava por uma vaga na faculdade de engenharia civil, quando, às vésperas do vestibular, seu espírito foi conectado ao do grande

---

<sup>34</sup> Nos Encontros Internacionais eram disponibilizadas salas de vídeo para a exibição de filmes e desenhos animados, entre os quais os animes e mangás predominavam (SALDINO, 1996, p. 10).

ninja “Shinobicho”, seu ancestral, que não a permitiu mais estudar - “chegando mesmo a apagar as respostas de sua prova no vestibular, para evitar que ela passasse” - e levando-a a tornar-se uma heroína lutadora de ninjutsu (CASSARO, 1996, p. 15).

O “Cavaleiro do Cruzeiro do Sul”, “Cavaleiro do Zodíaco” brasileiro, desconhecido por todos os demais, pois sua constelação não pode ser vista pelos japoneses, que usa uma armadura de latão “porque ouro, mesmo, ele nem sabe como é”. Seu sonho é lutar com os “Cavaleiros de Ouro, para que possa ao menos ver ouro de verdade uma vez na vida”, e que seus “golpes arrasadores” são o “Ataque da Mancha Verde que faz seu cosmo arremessar centenas de pedras e paus contra o inimigo; e o Arrastão Atômico, que soca o adversário ao mesmo tempo em que bate sua carteira na velocidade da luz” (CASSARO, 1996, p. 18).

E, por fim, o “Capitão Ninja”, criado por Marcelo Cassaro como uma mistura de “super-herói, ninja e *streetfighter*”, e que entre seus “gritos ridículos” estão as frases: “Let’s vamos!”, “Tá a fim de passear de ambulância?”, “Pintou um clima ruim de repente...” e “São Jorge!” (CASSARO, 1996, p. 19). Todos os personagens aqui descritos acompanham ilustrações coloridas em estilo mangá (Figuras 46, 47, 48 e 49), fazendo referência a algum seriado, mangá ou anime.

Figuras 46 a 49 (respectivamente) - Ilustrações de alguns dos “heróis” de ad&t: acima, “Os Cavaleiros da Fruteira” (Figura 46); abaixo, da esquerda para a direita: “Ninjete” (Figura 47), “Cavaleiro do Cruzeiro do Sul” (Figura 48) e “Capitão Ninja” (Figura 49).





Fonte: Cassaro (1996, p. 13, 15, 18 e 19) (de cima para baixo, esquerda para a direita, respectivamente).

Se citamos e descrevemos aqui tais personagens específicos, é porque os consideramos os que mais evidentemente trazem elementos do cotidiano dos brasileiros leitores da revista, particularmente de seu público paulista, amalgamados a referências de personagens de desenhos, séries e animações japonesas populares entre eles na época: “Os Cavaleiros da Fruteira” fazem referência clara ao seriado americano *Power Rangers* (baseado na série japonesa *Super Sentai*), sendo objeto de piada ao serem associados às tradicionais feiras brasileiras de frutas e verduras; a “Ninjete” brinca com o cotidiano dos jovens vestibulandos brasileiros e suas dificuldades, fazendo referência ao seriado *Jiraya*; o “Cavaleiro do Cruzeiro do Sul”, talvez o mais satírico de todos, zomba de problemas econômicos e sociais do Brasil, referindo-se a brigas de torcida (no caso, à “Mancha Verde”, principal torcida organizada do time paulista de futebol Palmeiras), “arrastões” (gíria usada para se referir a assaltos coletivos), e fazendo uma referência direta ao mangá e anime “Cavaleiros do Zodíaco”; já o humor de “Capitão Ninja”, personagem baseado no jogo eletrônico de origem japonesa *Street Fighter*, está em seu modo de falar e em seus dizeres tipicamente regionais brasileiros, apesar de ser um “ninja”.

Assim, podemos observar a forma como os mangás e animes japoneses são “ressemantizados”, adaptados a jogos de RPG, originados nos EUA, mas em seu contexto brasileiro e por meio da sátira, em analogias com o cotidiano dos brasileiros, sendo

utilizados também como uma forma de popularizar o jogo no Brasil entre os consumidores de um outro produto cultural, que passou a cada vez mais fazer parte do mesmo universo dos jogos de RPG, como provam os eventos que passam a celebrá-los juntamente ao final da década de 1990<sup>35</sup>.

Se os elementos brasileiros de AD&T são claros e facilmente distinguíveis, esse não é o caso de *Tormenta*. Como já foi mencionado anteriormente, *Tormenta* não é um sistema de RPG, e sim um cenário para aventuras, que pode ser adaptado a qualquer sistema de RPG existente, entre os quais são sugeridos AD&D, GURPS ou 3D&T. Tal cenário baseia-se em uma reunião selecionada de uma série de materiais publicados na revista DB, como criaturas, lugares, equipamentos e personagens, criados por diversos colaboradores diferentes. Entre estes últimos, podem ser encontrados, inclusive, alguns dos já citados personagens utilizados pelos próprios editores para responder às cartas dos leitores, como “Katabrok o Bárbaro” (Figura 50) e o “Paladino” (mais precisamente, aquele que na seção de cartas aparece como “Over-Paladino”) (Figura 51), e mesmo alguns criados, supostamente, pelos próprios leitores, como a “Princesa Rhana” (Figura 52). Toda essa miscelânea de conteúdos forma um mundo de fantasia medieval original, chamado “Arton”.

Nas ilustrações desses personagens citados, podemos observar que há uma diversidade de estilos de desenho presentes na ilustração da revista, confeccionadas, evidentemente, por diversos ilustradores diferentes (no caso, Eduardo Francisco, Marcelo Cassaro e André Vazzios). Enquanto os dois primeiros personagens masculinos são ilustrados de forma idêntica àqueles encontrados na seção da revista DB “Pergaminhos dos Leitores”, o terceiro deles, a “Princesa Rhana” é confeccionado em estilo diferente, muito semelhante ao de mangás e animes. Assim como nas ilustrações vistas nas seções anteriores, mesmo que representada em um novo estilo, a personagem feminina segue os mesmos padrões: está seminua (enquanto os personagens masculinos encontram-se vestidos de amplas couraças e armaduras) e representada de forma claramente erotizada. Além disso, podemos acrescentar, a respeito de outras ilustrações nesse mesmo estilo presentes em *Tormenta*, que a própria figura do homem viril diante da frágil mulher a seus pés também, já mencionada diversas vezes, está presente (Figura 53).

---

<sup>35</sup> Em relação às relações entre eventos de mangás e animes com jogos de RPG, na Folha de S. Paulo é citado que o evento Animecon 99 disponha de “salas para jogar RPG” (DICAS, 1999, p. 5); também na DB são citados uma série de eventos cuja temática diz respeito simultaneamente a ambos, como o I Encontro Tríade de RPG, (EVENTOS!, 1999), a I Animecon (NOTÍCIAS, 1999) e o I Encontro Carioca de RPG e Anime (I ENCONTRO, 2000).

Figura 50 - Katabrok, o Bárbaro, em *Tormenta*.



Fonte: Cassaro, Saladino e Trevisan (1999a, p. 2). Ilustração de Eduardo Reis, Marcelo Cassaro e André Vazzios.

Figura 51 - O “Paladino” em *Tormenta*.



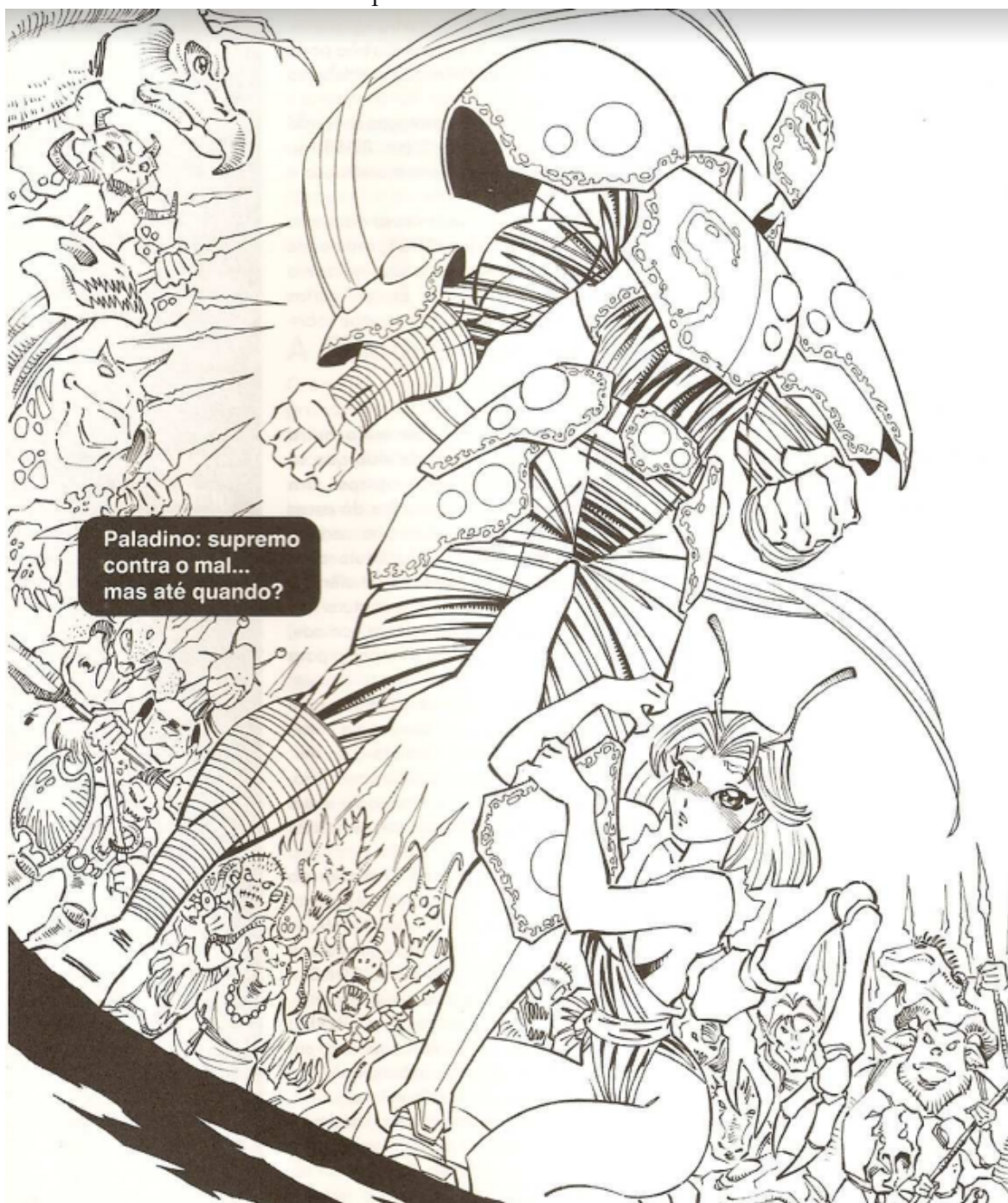
Fonte: Cassaro, Saladino e Trevisan (1999a, p. 2). Ilustração de Eduardo Reis, Marcelo Cassaro e André Vazzios.

Figura 52 - A “Princesa Rhana” em *Tormenta*.



Fonte: Cassaro, Saladino e Trevisan, (1999a, p. 25). Ilustração de Eduardo Francisco, Marcelo Cassaro e André Vazzios.

Figura 53 - Mais uma vez em ilustrações brasileiras de RPG a figura do homem viril com uma mulher aos seus pés.



Fonte: Cassaro, Saladino e Trevisan (1999a, p. 74). Ilustração de Eduardo Francisco, Marcelo Cassaro e André Vazzios.

E assim temos *Tormenta* e a formação do mundo de “Arton”: uma multiplicidade de conteúdos criados por diversos autores, e de estilos por vezes muito diversos, unidos, adaptados e ressignificados, que formam um cenário uniforme e original, capaz cativar e representar o público “RPGista”, também diverso e plural como *Tormenta*. Portanto, mesmo não apresentando nenhum elemento que faça uma referência direta àquilo que é convencionalizado como sendo próprio da cultura e história do Brasil, mas sim à multiplicidade daquilo que Renato Ortiz chama de “cultura-internacional popular”, não é incorreto ter *Tormenta* e o mundo medieval de “Arton” como legitimamente brasileiros, com esta ressalva: legitimamente brasileiro, situado no estado de São Paulo do final da década de 1990 e delimitado por um espaço social específico, aquele em que transita o “RPGista”.

### 5.3 A UNIVERSIDADE DOS LOBOS

Um último caso que precisa também ser analisado em meio à nossa corrente discussão a respeito dos conteúdos originais brasileiros de RPG da DB é também o último desses conteúdos a ser publicado em uma edição especial da revista no ano de 2000, portanto, justamente ao fim do período pesquisado nesta dissertação: trata-se do primeiro suplemento oficialmente brasileiro de *Vampiro: a Máscara*, intitulado *Temporada de Caça*. Pensamos que, finda a análise deste último objeto, estaremos finalmente preparados para responder com mais propriedade às questões expostas ao início do capítulo.

Ao lermos os livros de regras de *Vampiro: a Máscara*, podemos perceber neste RPG algumas características singulares, que não estão presentes em nenhum dos livros de RPG citados nesta dissertação: focado de forma intensa na construção das narrativas por parte do mestre e de seu grupo de jogadores, seus livros possuem uma forma de escrita semelhante à de um romance que transita em meio a vários gêneros textuais, contendo textos escritos em forma de cartas, narrativas em primeira ou terceira pessoa e descrições de “clãs” de vampiros e locais específicos.

Como foi exposto no tópico 3.7, o *Storyteller Vampiro* tornou-se muito popular entre os jogadores brasileiros de RPG a partir da segunda metade da década de 1990, marcando toda uma “geração” que caracterizou-se principalmente por uma maior participação feminina. Com seu sucesso, *Vampiro* deu origem a outras franquias-irmãs,

sendo a principal delas *Lobisomem: o Apocalipse*, que faz parte do mesmo universo do primeiro e pode ser jogado, inclusive, simultaneamente com *Vampiro*.

A bem-sucedida entrada das traduções de *Vampiro* e *Lobisomem* no mercado editorial nacional e em meio às comunidades de jogadores de RPG não passou despercebido à revista DB, que em vários de seus números publicou diversos conteúdos para serem usados pelos “RPGistas” em sistemas *Storyteller*. Assim como em *Tormenta*, aqueles conteúdos considerados os preferidos dos “RPGistas” foram selecionados e reunidos em uma única obra, que é justamente aquela que pretendemos discutir aqui, o suplemento brasileiro *Temporada de Caça*, licenciado pela própria *White Wolf*, editora estadunidense desses RPGs.

Diferente, porém, de *Tormenta*, *Temporada de Caça* não apresenta exatamente um novo cenário de campanha, como alerta a própria obra, mas sim “novos ingredientes (...) [ao] borbulhante caldo” do “Mundo das Trevas” apresentado em *Vampiro, Lobisomem* e também em *Mago: a Ascensão* (outro *Storyteller* da *White Wolf*) (CASSARO, M.; SALADINO, R.; TREVISAN, J. M., 1999c, p. 10). Tais acréscimos consistem, principalmente, em trazer o “Mundo das Trevas mais perto do Brasil” (CASSARO, M.; SALADINO, R.; TREVISAN, J. M., 1999c, p. 11), acrescentando a ele um cenário nacional detalhado, com uma minuciosa história baseada na vinda e estabelecimento de vampiros e lobisomens em território nacional, e complexas intrigas políticas envolvendo a própria história do Brasil.

O Brasil como cenário de *Vampiro*, não era, porém, uma novidade. Já em 1993, o próprio fã-clube oficial do jogo nos Estados Unidos, a *Camarilla - the official Vampire fan club*, representada no Brasil por uma associação de mesmo nome, *Camarilla Brasil*, já promovia um ambicioso projeto chamado *One World by Night*, que visava conectar o mundo todo em um único mundo fictício, promovendo partidas internacionais em *Live Action* de *Vampiro*, registrando-as ao seu fim, e publicando-as em uma revista específica, dando continuidade a uma intriga verdadeiramente mundial e cosmopolita. Para isso, cenários do jogo adaptados a diversos países eram promovidos pela própria *White Wolf*, organizados por seus fã-clubes internacionais (MXYZPLK, 1996, p.50).

Assim, quatro anos antes da publicação de *Temporada de Caça*, a *Camarilla Brasil* já havia, em 1996, construído o primeiro cenário nacional do jogo: *Sampa, The Unliving City* (MXYZPLK, 1996, p. 50-53), seguido de cenários que se passam em outras capitais, como Rio de Janeiro, Salvador e Curitiba. Tais cenários não compõem apenas

ambientações para o jogo, mas narrativas históricas muito detalhadas a respeito dos vampiros no Brasil, desde a vinda de Pedro Álvares Cabral, em 1500, até a atualidade. *Temporada de Caça* não reproduz, porém, os cenários brasileiros construídos pela *Camarilla Brasil*, mas opta por sua própria narrativa original envolvendo vampiros, lobisomens e a história do Brasil.

Sua narrativa foca-se quase que exclusivamente em intrigas de corte entre os diferentes clãs de vampiros do jogo original, cujos integrantes são representados no Brasil por meio de nomes tipicamente portugueses ou outros nomes europeus. Assim são narradas as versões vampirescas das histórias das capitais de São Paulo, Rio de Janeiro, Salvador, Curitiba e Belo Horizonte, sendo a primeira considerada “a cidade mais importante do Brasil no mundo das Trevas” (CASSARO, M.; SALADINO, R.; TREVISAN, J. M., 1999c, p. 13), tanto historicamente como por seu elevado volume populacional. As populações indígenas e negras<sup>36</sup> brasileiras são raramente citadas na narrativa em questão, sendo representadas majoritariamente por lobisomens, como, no caso indígena, a “tribo dos Ni-Guará” (CASSARO, M.; SALADINO, R.; TREVISAN, J. M., 1999c, p. 18), que habita o Centro-Oeste do Brasil (que consideram o Curupira, “na verdade” um antigo vampiro, como um espírito da floresta).

A única menção à história dos negros no Brasil em *Temporada de Caça* encontra-se em um capítulo particularmente interessante para as questões apresentadas nesta dissertação: trata-se de “A Universidade dos Lobos”. Já publicado como material para uso dos “RPGistas” em sistemas *Storyteller* na edição da DB de número 13 (FIORE; TASSINI, 1996, p. 26-35) (Figura 54), “A Universidade dos Lobos” de *Temporada de Caça* (Figura 55) apresenta a própria USP como cenário de intrigas envolvendo vampiros e, mais particularmente, lobisomens. Para tal, há uma interessante preocupação em descrever uma narrativa detalhada da própria formação da USP, envolvendo fatos históricos e ficção.

Segunda tal narrativa, já haviam lobisomens (ou “Garou” como são chamados os lobisomens no universo de *Vampiro: a Máscara* e *Lobisomem: o Apocalipse*) no Brasil antes da colonização, representados pelos já citados “Ni-Guará”, que viviam como um povo indígena habitante da região Centro-Oeste do país. Mais lobisomens de outras

---

<sup>36</sup> A versão da *Camarilla Brasil* construída em *One World by Night* enfoca a população negra brasileira principalmente ao narrar a história de Salvador, que possui como personagem, inclusive, certo vampiro ancestral chamado “Ganga Zumbi”, defensor dos quilombos na época colonial, e que exercia sua influência ainda no século XX por meio de “vários grupos Afro” (REIS; ALTRAN; DEL DEBBIO, 1996, p.39).

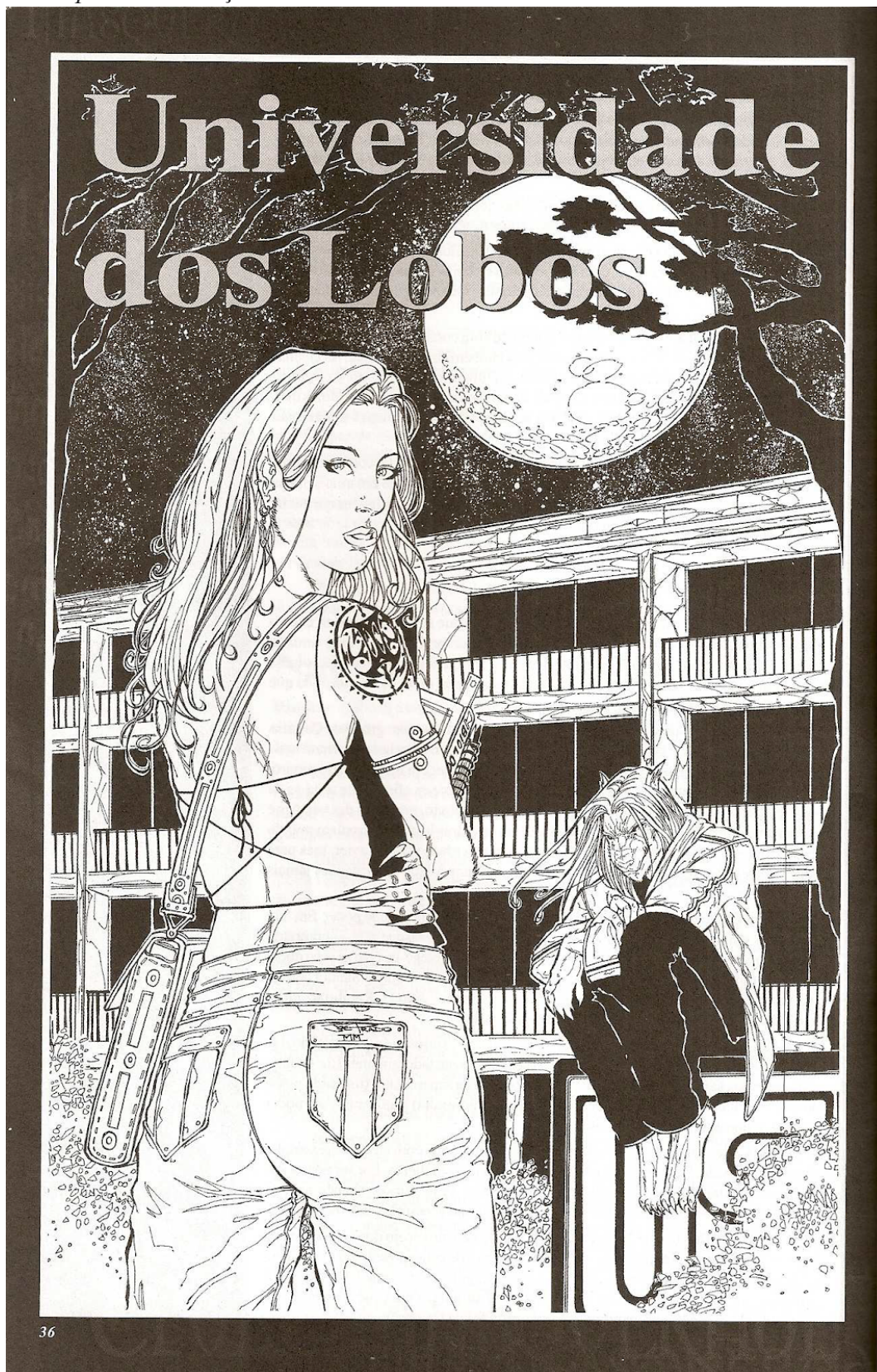
“tribos” chegaram durante o início da colonização, algumas delas europeias, que chegaram junto a exploradores, e outras de origem africana, que vieram em navios negreiros, cujos integrantes foram escravizados, mas que libertaram-se logo quando chegaram ao Brasil.

Figura 54 - Ilustração da primeira página do material “A Universidade dos Lobos”, da revista *Dragão Brasil*.



Fonte: Fiore e Tassini (1996, p.26). Ilustração de Marcelo Cassaro.

Figura 55 - Ilustração da primeira página do capítulo “A Universidade dos Lobos”, de *Temporada de Caça*.



36

Fonte: Cassaro, Saladino e Trevisan (1999c, p. 36) Ilustração de Evandro Gregório, Joe Prado e Rodrigo Reis.

Lobisomens Europeus e Africanos organizaram-se em grupos e ocuparam todo o território nacional. Em São Paulo seu principal local de ocupação foi justamente o atual local da Cidade Universidade, para onde uma certa tribo foi levada por uma divindade chamada “Serpente da Luz”. Ali foi erguido um “Caern” (local sagrado para os Garou) chamado “Serpente do Brejo”, o que tornou a região um ponto central para os lobisomens, principalmente de início a meados do século XX, quando o crescimento urbano de São Paulo e o aumento de sua população humana levou à migração de várias outras tribos ao local.

Os lobisomens mantiveram-se incógnitos no local até o advento da Revolução Constitucionalista de 1932, cujos conflitos armados foram levados aos limites da cidade de São Paulo. É descrito que vampiros de diferentes clãs utilizaram tal acontecimento para encobrir suas próprias lutas internas, levando-os a batalhas violentas. Uma delas ocorreu justamente na “Fazenda Butantã”, quando um bando de vampiros que perseguiam seus rivais foram emboscados por lobisomens, que os tiveram como invasores de suas terras.

Desde então, os vampiros, que não se viram fortes o suficiente para eliminar tal ameaça por meio da violência, passaram a incomodar-se com sua presença, mas a coexistir com seus inimigos em certa paz, na falta de melhores opções. Foi então que uma grande oportunidade lhes apareceu com o fim da Revolução Constitucionalista, em um processo acelerado por ela: em 1934, o interventor federal Armando Salles de Oliveira criou a Universidade de São Paulo. Faltava, no entanto, um local para a instalação de seu campus, sendo para isso nomeada uma comissão “para definir onde seria erguida aquela que viria a ser a maior universidade da América Latina” (CASSARO, M.; SALADINO, R.; TREVISAN, J. M., 1999c, p. 38).

Os vampiros paulistas viram na criação da USP uma forma de desalojar os lobisomens do local, derrubando sua mata com a invasão dos próprios humanos, e passaram a influenciar com todas as suas forças a comissão para que a instalação do campus fosse feita no local da então “Fazenda Butantã”. Assim, a narrativa explica a demora de quase 10 anos para a tomada da decisão final da comissão por conta dos conflitos veementes entre vampiros e lobisomens, que visavam influenciá-la de acordo com seus próprios interesses.

Mesmo que os lobisomens tenham sido capazes de alcançar até lugares como integrantes da comissão, eles não puderam resistir à influência que os vampiros tinham sobre os humanos. Dessa forma, eles decidiram tomar a seguinte decisão:

Já que a universidade será mesmo construída na Fazenda Butantã, **façamos com que a área em torno do Caern seja preservada através de um projeto ambiental que privilegie a natureza no campus da USP. Esse projeto incluirá criação e manutenção de novas áreas verdes, bem como PRESERVAR INTOCADAS outras já existentes no local.** (CASSARO, M.; SALADINO, R.; TREVISAN, J. M., 1999c, p. 40, grifo nosso)

Dessa forma, mesmo com a decisão da instalação da Cidade Universitária Armando de Salles de Oliveira, o “arrojado projeto ambiental” dos lobisomens permitiu que eles preservassem seu Caern, sua influência, e sua própria existência no local. Mesmo assim, desde então as “tribos” lutam para manter a preservação ambiental de seu local sagrado diante de um quadro de constante degradação, sendo os principais focos do avanço da chamada “corrupção da Wyrn” (divindade maligna dos lobisomens, responsável pela destruição das florestas) o Instituto de Física da USP (IFUSP), “as Químicas” (DEQ, IQ e FCF) e o Instituto de Pesquisas Energéticas e Nucleares (IPEN): “As Químicas produzem lixo tóxico, o IPEN produz lixo radioativo e o IFUSP produz os dois”. (CASSARO, M.; SALADINO, R.; TREVISAN, J. M., 1999c, p. 41). Mas o alvo principal dos lobisomens no momento era o IPEN, “com seu projeto secreto de um submarino nuclear (!) com tecnologia russa” (CASSARO, M.; SALADINO, R.; TREVISAN, J. M., 1999c, p. 41).

Antes de descrever os principais “locais de interesse” da USP, aos leitores e possíveis jogadores, enumerados em um mapa da Cidade Universitária (Figura 56) há uma homenagem direta à universidade:

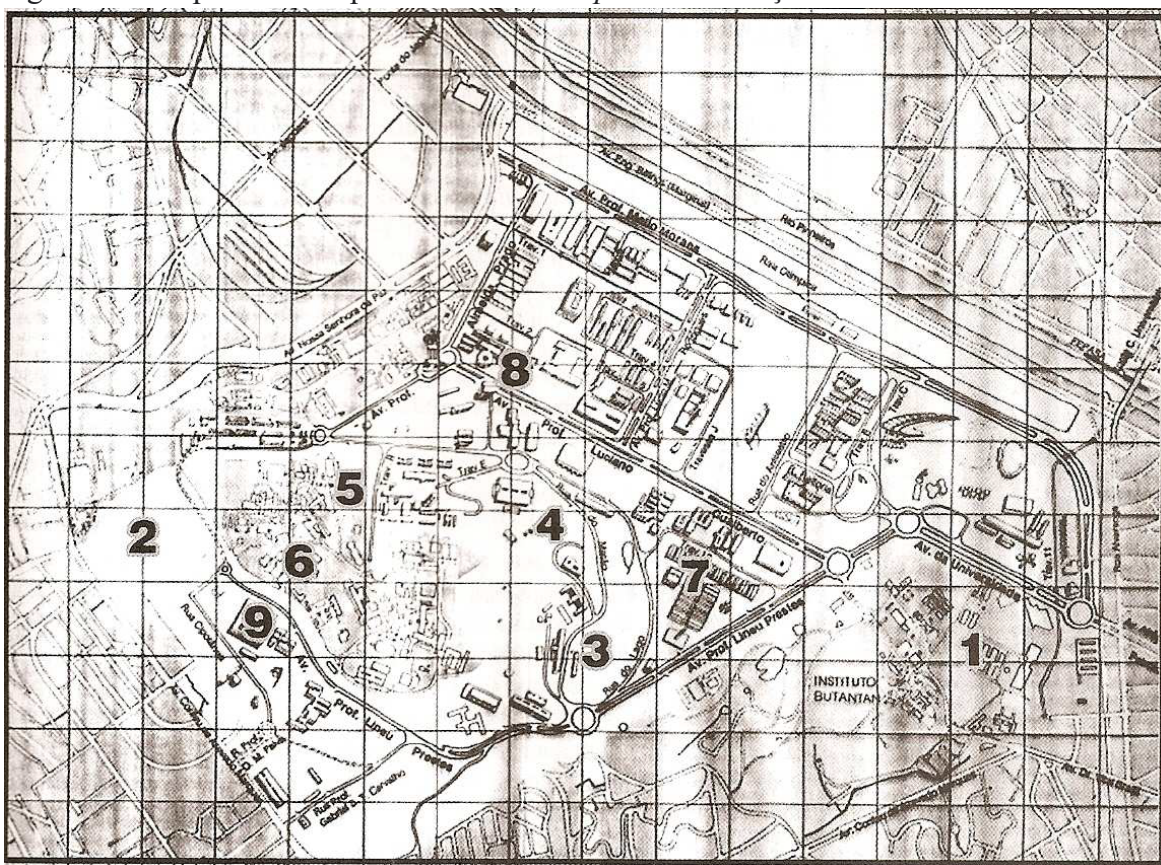
A Universidade de São Paulo - USP -, localizada na Cidade Universitária Armando Salles Oliveira, distingue-se pelo padrão de excelência de seu ensino, pesquisa e extensão de serviços à comunidade. Suas 33 unidades compõem a maior universidade da América Latina e são responsáveis por grande parte da produção científica do País. Quarenta mil alunos de graduação, quatorze mil de pós e perto de 2 milhões de livros no acervo bibliográfico. Estes são alguns dos surpreendentes números da USP.

O número de funcionários fica em torno de treze mil, o público que circula diariamente pelo campus, em torno de setenta mil pessoas (durante o dia, pois à noite a história é outra...), população superior à maioria dos municípios paulistas. Com uma área de 46 km<sup>2</sup>, a infra-estrutura do campus também é comparável à de muitas cidades do interior. 25 km de vias asfaltadas (e algumas até iluminadas!), 30 Km de galerias pluviais e 15 Km de esgotos (será que não existe nenhum Nosferatu<sup>37</sup> nesse labirinto?). (CASSARO, M.; SALADINO, R.; TREVISAN, J. M., 1999c, p. 42)

---

<sup>37</sup> Clã de horrendos Vampiros que habitam os mundos subterrâneos de *Vampiro: a Máscara*.

Figura 56 - Mapa da USP apresentado em *Temporada de Caça*.



Fonte: Cassaro, Saladino e Trevisan (1999c, p. 41).

Os “locais de interesse” apresentados no mapa são também descritos de forma muito minuciosamente e, por vezes, elogiosa. São eles: 1. “Construção Abandonada Junto à Entrada Principal”, posto de observação avançado dos lobisomens; 2. “Vizinhanças do Hospital Universitário”, local desabitado, que serve de ponto para reuniões e pequenos rituais; 3. “Bosque da Biologia”, área intocada e preservada, local central para rituais e grandes assembléias; 4. “Clube dos Professores”, centro do “Caern USP”, onde a “Serpente” foi conjurada pela primeira vez, servindo como quartel general dos lobisomens (frequentado por professores universitários durante o dia, e por eles durante à noite); 5. “Parque Esporte Para Todos”, outro ponto importante de reunião para os lobisomens; 6. e 7. são, respectivamente, o IPEN e “as Químicas”, principais responsáveis pela poluição do campus; 8. “Centro de Computação Eletrônica”, “enorme rede de computadores da USP (...) era até recentemente um dos poucos lugares no Brasil com acesso à Internet em tempo real” (CASSARO, M.; SALADINO, R.; TREVISAN, J. M., 1999c, p. 43), principal rede de informação dos lobisomens; por fim, o ponto 9. “Hospital Universitário”, assim é

descrito: “seu atendimento de emergências é 5 estrelas; as chances de alguém ferido em combate (Garou ou humano) venha a morrer por falta de cuidados é praticamente zero. Os serviços que o HU presta são exemplo, uma vez que o hospital é também uma escola e conta com supervisão de diversos professores” (CASSARO, M.; SALADINO, R.; TREVISAN, J. M., 1999c, p. 43).

Por fim, o capítulo *Universidade dos Lobos* traz uma seção detalhada com personagens lobisomens icônicos da Cidade Universitária, fortemente influenciada pelos “Garou”, que contam com um “assessor direto do Reitor” que é líder da principal “tribo” que coordena as ações no campus da USP, “Os Andarilhos do Asfalto”, chamado Joelson (CASSARO, M.; SALADINO, R.; TREVISAN, J. M., 1999c, p. 45) e também com um influente Professor Doutor em Termodinâmica na Escola Politécnica, também um “Andarilho”, chamado “Professor Pantulha” (Figura 56).

Levando em consideração que o conteúdo aqui descrito é ainda mais minucioso do que foi aqui apresentado, nossa principal pergunta é: como pensá-lo levando em consideração os referenciais teórico-metodológicos apresentados ao início desta dissertação (com ênfase na história do livro), a narrativa que construímos a respeito da história dos jogos de RPG em São Paulo e da própria revista DB e, por fim, nossas reflexões finais a respeito de seus leitores, projetados e idealizados pela revista juntamente à figura do “RPGista” (jogador ideal), e seus conteúdos, que foram adaptados e “ressemantizados” a partir de objetos internacionais inicialmente estranhos e com área de ação muito restrita diante do público brasileiro?

Em primeiro lugar, devemos pensar *Temporada de Caça*, assim como AD&T e *Tormenta* como parte de uma história maior, a dos próprios jogos de RPG em São Paulo, cuja revista que os publicou em edições especiais, a *Dragão Brasil*, foi um forte expoente em meio ao mercado editorial, não apenas paulista, mas também brasileiro. Publicados em formato de revista, a proposta de todos eles era a de serem materiais de fácil acesso ao consumidor, que pagaria por eles um preço barato, e facilmente os encontraria em bancas de jornais próximas às suas casas.

Em relação a seus conteúdos, devemos pensá-los, simultaneamente, como resultado e parte de todo um “Circuito de Comunicação” (DARNTON, 1982) que visava captar as preferências e gostos dos consumidores da revista por meio de constantes diálogos entre editores e leitores, e também da própria projeção da figura de um jogador e

leitor ideal, o “RPGista”, para os quais tais conteúdos eram direcionados, visando cativá-lo e direcioná-lo também em seus comportamentos e preferências.

Figura 57 - André Pantulha: Professor Doutor (e lobisomem) da USP.

## Professor Pantulha

**História:** o acesso de André Pantulha à universidade foi facilitado por ser um Andarilho — porém, sendo extremamente inteligente e perspicaz, não precisou de nenhuma ajuda para estabelecer-se como professor doutor em Termodinâmica. É o braço direito de Joelson, cuidando de todos os assuntos dos Andarilhos do Asfalto que puder, de forma a aliviar um pouco as responsabilidades do líder da seita. Atualmente André está cuidando de assuntos administrativos do DEQ (Departamento de Engenharia Química), além de pesquisa e das aulas. Graças à sua presença os Andarilhos podem usar o Semi-Industrial para suas reuniões.



Fonte: Cassaro, Saladino e Trevisan (1999c, p. 46). Ilustração de Joe Prado.

Tudo isso está intimamente ligado à questão final por nós apresentada, a das adaptações nacionais e da "ressemantização", segundo o conceito trabalhado por Ortiz (2007), dos conteúdos internacionais de jogos de RPG, uma vez que tais processos visam o sucesso do mercado consumidor de jogos de RPG no Brasil, sempre relativamente escasso, mesmo em seu auge, que se deu de meados de 1990 ao ano 2000. Assim como em *AD&T e Tormenta, Temporada de Caça* nos oferece um rico exemplo e uma oportunidade muito pertinente tanto de ampliar nossa compreensão a respeito de tais conceitos como de conhecer como esses processos se dão em relação aos jogos de RPG no Brasil.

Sendo assim, a primeira pergunta que poderíamos fazer a respeito de tal conteúdo é a que público exatamente ele se direcionava, uma vez que se trata de um material que parece ser muito específico. Ao pensarmos que, como foi exposto nas seções 3.2.1 e 3.2.2, a comunidade universitária da USP, principalmente no final da década de 1980 e início da de 1990, era um foco muito importante de jogadores de RPG, sendo que foi justamente em sua Escola Politécnica (local de trabalho do “Professor Pantulha”) onde ocorreu o primeiro grande evento de RPG em todo o Brasil, a USPCON.

Porém, tal material, ainda que direcionado principalmente à comunidade uspiana, não visava somente a ela: as intrigas que transformavam todo o Brasil em um cenário típico de uma estereotipada corte moderna europeia, e a USP - um centro de “produção científica” digno de ser apresentado nesta adaptação de uma fantasia com ares de terror vitoriano - em um verdadeiro quartel general de diversas “tribos” de lobisomens, visavam todo o setor do público “RPGista” de fãs do subgênero *Storyteller*, que marcou uma das mais influentes, variadas e maiores gerações de jogadores brasileiros.

As ilustrações de *Temporada de Caça* também visavam o próprio público da “Geração Vampiro”: comparadas ao material original da DB que deu origem à *Universidade dos Lobos* (Figura 54), publicado ainda em 1996, que apresenta uma jovem mulher lobisomem claramente erotizada (mesmo que em estilo diferente daquele de D&D), as ilustrações de *Temporada de Caça* nos parecem bem diferentes: na Figura 55, que abre o capítulo da *Universidade dos Lobos*, encontramos uma figura feminina mais cotidiana, com trajés mais próximos ao do personagem masculino, disposto ao fundo da imagem.

Também não encontraremos mais a figura do homem viril e musculoso de D&D. Como podemos observar na ilustração do “Professor Pantulha” (Figura 56) as figuras masculinas também são representadas de forma comum, ao característico estilo sombrio presente em todas as outras ilustrações. Provavelmente, tais mudanças de estilo se deram

tanto em referência ao estilo das ilustrações originais de *Vampire* como pelo próprio aumento do número de jogadoras, que compunham uma parte expressiva dos “RPGistas” fãs de *Vampiro*.

Vale ainda respondermos uma segunda pergunta, por meio da qual podemos finalmente responder às questões propostas anteriormente: como a adaptação da USP ao “Mundo das Trevas” pode nos ajudar a perceber a forma como os conteúdos internacionais de RPG são adaptados ao Brasil?

Em primeiro lugar, é preciso observar que os conteúdos internacionais de RPG não são uniformes. D&D, GURPS e *Vampiro* foram criados por autores diferentes em contextos diferentes, e podem ser muito distintos entre si em vários aspectos. Cada um carrega dinâmicas e significados próprios a seu público jogador, e são mobilizados por comunidades de jogadores que podem ser muito distintas entre si. Assim, mesmo que seja pertinente mencionar uma “cultural internacional-popular” ao nos referirmos a esses jogos, devemos fazê-lo com cautela, de modo a não simplificar e generalizar a complexidade desse tema.

Em segundo lugar, o que *Temporada de Caça* faz a *Vampiro* é muito semelhante ao que *Tormenta* faz ao mundo da fantasia medieval: por meio de uma reunião de materiais pretensamente favoritos dos leitores, tais edições especiais buscam criar cenários originais adaptados ao público RPGista por meio de sistemas já estabelecidos e queridos pelo público. Ao contrário, porém, de *Tormenta*, *Temporada de Caça* não cria um universo, mas sim uma complexa narrativa histórica que poderia servir de contexto a um jogo de vampiros e lobisomens brasileiros que visasse intrigas políticas verossímeis, ao estilo dos cenários originais que se passavam no exterior. A “adaptação”, neste caso, baseia-se em tentar ressignificar a própria história do Brasil ao contexto do jogo, de forma a manter tão intactos quanto o possível os seus elementos originais.

Portanto, podemos observar que as operações de “ressemantização” dos jogos de RPG no Brasil passavam por operações complexas. Certos elementos estruturais dos produtos originais eram mantidos, como a fantasia anacrônica europeia - seja ela medieval, como no caso de *Tormenta*, seja moderna, como no caso das intrigas cortesãs de *Vampiro* - e como certas relações de gênero, baseadas na virilidade masculina e na submissão e erotização dos corpos femininos. Simultaneamente, ocorriam modificações significativas, mobilizando o contexto ou personagens conhecidos da cultura local, que podiam passar ou não por fatores mais típicos da cultura brasileira.

Um caso icônico de tais modificações se dá no já mencionado conto “A Sombra dos Homens”, em que ocorre uma inversão notável: um homem indígena brasileiro derrota um guerreiro europeu e sequestra uma sacerdotisa branca, Sjala. O guerreiro medieval de fantasia, nesse caso, é adaptado à figura do “índio Tajarê”, que possui sua mesma bravura e honra, mas sem suas características armaduras e armas metálicas. Mas apesar da inversão étnico-racial, as relações de gênero continuam idênticas, sendo Sjala erotizada, submetida e constantemente espancada por seu futuro companheiro. O caso dos *Defensores de Tóquio* também é emblemático: por meio da sátira, os típicos heróis de animes e mangás são trasladados a um contexto nacional pitoresco, cujo humor baseia-se em situações cotidianas tipicamente brasileiras.

Em uma constante tensão entre a sugestão dos editores e as verdadeiras aspirações dos leitores, tais mudanças e permanências visavam cativar o público brasileiro de jogadores de RPG por meio de invenções que projetavam fantasias que satisfizessem suas expectativas e demandas. Assim, entre a originalidade e a adaptação, os conteúdos publicados pela DB representam parte significativa do mercado nacional de livros e jogos de RPG, e é capaz de salientar a complexidade de sua dinâmica.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

São Paulo tem uma coisa que nunca vi antes, é uma cidade que, para todos os efeitos práticos, não tem limites. Não acaba<sup>38</sup>. (SALADINO, 1998, p. 24)

Muito além dos *wargames*, os *role-playing games* fazem parte de uma categoria de jogos cuja origem é fruto de complexas influências e movimentos culturais, bem como de acontecimentos históricos específicos. Dos *kriegspiel* prussianos, passando, possivelmente, pelas técnicas psicodramáticas de Jacob Levy Moreno, e chegando aos EUA da década de 1970, marcado pela literária de ficção e fantasia medieval, os RPG são fruto de uma amálgama de fatores muito diversos.

A própria origem do gênero RPG propriamente dito é posterior à criação daquele que foi considerado o primeiro jogo a ser categorizado dessa forma, *Dungeons & Dragons* (D&D), resultado do sucesso deste em meio aos jogadores de *wargames*, que levou à necessidade da criação de um termo próprio para se referir a todos os outros jogos inspirados diretamente por este novo produto. Produto este que, por meio da empresa TSR, criada por Gary Gygax, foi capaz de atuar em um complexo mercado internacional.

É dentro desse mercado que encontramos, já em um momento de desaceleração nos lucros da TSR e da expansão de diversas outras empresas no ramo, o Brasil: jogadores brasileiros, provavelmente em grande parte jovens universitários, passam a trazer do exterior livros de regras importados, na maioria das vezes em língua inglesa, mas também em edições portuguesas quando disponíveis, a partir de algum momento indeterminado, provavelmente na década de 1980, segundo convergem as fontes de nossa pesquisa.

Em um movimento gradual, o interesse por esse tipo de produto importado não passa despercebido a certas livrarias brasileiras no Rio de Janeiro e em São Paulo, que passam a adquiri-los na segunda metade da década de 1980, facilitando seu acesso aos escassos e esparsos grupos de jogadores do Sudeste do Brasil. Não tardou muito para que editoras brasileiras se interessassem em publicar livros relacionados a jogos de RPG, sendo a primeira delas a editora carioca Marques Saraiva, cujo editor, Osmar Saraiva, interessa-se por acaso por uma coleção de livros britânicos, que conhece em 1987 em uma feira de Frankfurt, em edições traduzidas ao francês: a coleção *Fighting Fantasy*.

---

<sup>38</sup> Michael Pondsmith, criador do RPG *Castle Falkenstein*, em entrevista para a DB durante sua visita ao VI Encontro Internacional de RPG, em 1998.

Não sendo jogos de RPG propriamente ditos, os livros da coleção *Fighting Fantasy* eram “livros-jogos” da editora inglesa *Games Workshop*, na época detentora dos direitos autorais de D&D no Reino Unido. Tais “livros-jogos” eram baseados nos RPG, mas, diferentes destes, eram livros interativos, com finais diversos conforme as escolhas do leitor/jogador. Acreditando em um potencial sucesso de vendas no Brasil, Oscar Saraiva os compra e os leva ao país, para só editá-los e traduzi-los ao português no final da década de 1980, após submetê-los à aprovação de um grupo carioca de jogadores de RPG já estabelecidos em um clube: o “Centro Criativo Além da Imaginação”.

De uma forma semelhante ao que era feito nos EUA em meio às comunidades de *wargames*, Oscar Saraiva adquire a aprovação anterior dos jogadores, no caso já ansiosos para verem publicações em português de produtos relacionados aos RPG, para a então publicação e expansão da série *Aventuras Fantásticas*, cujo primeiro volume foi *A Cidadela do Caos*, de 1989, seguido de *O Feiticeiro da Montanha de Fogo*, de 1990. A publicação da coleção contribuiu para o já crescente interesse e expansão das comunidades brasileiras de jogadores de RPG, levando à criação das primeiras livrarias especializadas em importados do gênero, cuja pioneira em São Paulo foi a *Forbidden Planet*, fundada em 1991 pelo alemão Peter Michael Faustle.

Tendo já algumas comunidades de jogadores, ainda que pequenas, estabelecidas, e livrarias interessadas nos RPG, já estavam postos os alicerces para que editoras nacionais do sudeste do país se lançassem no mercado seus próprios produtos do ramo, originais ou licenciados. Isso ocorreu simultaneamente em São Paulo e no Rio de Janeiro, em duas frentes que caracterizaram o mercado editorial de jogos de RPG na primeira metade da década 1990: em 1991, enquanto a editora carioca GSA publica o primeiro RPG brasileiro, *Tagmar*, a editora paulista Devir (até então, apenas uma livraria de importados) publica a primeira tradução de um RPG internacional: o módulo básico do chamado *Generic and Universal Role-Playing Game System*, o GURPS.

A partir de então, um número crescente de empresas e editoras passam a apostar no RPG como produto de sucesso, algumas delas, inclusive, já reconhecidas e estabelecidas, como as fabricantes de brinquedos GROW (que traduz D&D pela primeira vez) e Estrela, e as editoras Abril e Ediouro. Assim, até 1995 temos uma época de intensa competição pela publicação e/ou licenciamento de produtos de RPG, e um marcante crescimento do próprio público consumidor e das comunidades de jogadores do gênero, que leva aos primeiros grandes eventos brasileiros voltados a esses jogos (na seguinte

ordem cronológica): a USPCON (São Paulo, 1992), o RPG-RIO (Rio de Janeiro, 1992), o I Encontro Internacional de RPG (São Paulo, 1993) e o RPG-SP (São Paulo, 1994).

A partir de 1996, temos uma nova fase desse mercado, marcada pelo predomínio de editoras paulistas e pela desistência de várias outras empresas e editoras (como a GROW, a Estrela, a Ediouro e a Abril), que não viram viabilidade em continuar nele, e transferiram seus direitos de publicações licenciadas à Devir, que torna-se a maior editora do ramo. São Paulo torna-se então o maior centro de RPG de todo o Brasil, concentrando todos os maiores eventos em sua capital e também sediando a maior revista (e, a partir de 1997, a única) especializada em jogos do país: a *Dragão Brasil* (DB), publicada pela então editora Trama. É por meio principalmente de São Paulo, portanto, que jogadores brasileiros de todo o país passam a conhecer os jogos de RPG e formar suas próprias comunidades.

A revista DB torna-se também muito importante para preencher lacunas deixadas por uma relativa escassez de publicações de suplementos para os diversos sistemas de RPG publicados no Brasil, o que seus editores e colaboradores fazem por meio da publicação de materiais próprios, dispostos avulsamente nas diversas edições da revista, e dedicados aos mais famosos jogos de RPG. É importante acrescentar que, mesmo em seu auge, o mercado e a quantidade de jogadores de RPG brasileiros nunca deixaram de ser relativamente pequenos, o que levou tais jogos a caracterizarem-se como uma prática cultural dedicada a nichos específicos.

Mesmo caracterizando-se dessa forma, os RPG tornaram-se notáveis o suficiente para atrair certos setores da sociedade: alguns deles viram nesse gênero de jogos uma oportunidade de aprimoramento da educação escolar, e passaram a dedicar-se pelo uso dos RPG como uma espécie de material paradidático, levando à criação de jogos totalmente voltados a tal, ou à adaptação de jogos existentes visando esse uso, como foi o caso do *Mini-GURPS* (1999), da editora Devir. Tal visão levou à formação de um discurso que legitimava os RPG como um jogo benéfico ao ensino, o que despertou o interesse dos primeiros pesquisadores acadêmicos brasileiros que lhe dedicaram trabalhos oficiais de pesquisa, como Rodrigues (2001), em 1997, e Pavão (2000), em 1999.

Simultaneamente, também um discurso contrário aos jogos de RPG, em moldes semelhantes àqueles vistos nos EUA da década de 1980, passou a formar-se e a estabelecer-se, principalmente no final da década de 1990 e início dos anos 2000. Aparentemente, tal discurso baseava-se em argumentos principalmente religiosos, que

viam tais jogos como um tipo de seita que ensinava aos seus jogadores rituais malignos ou comportamentos alienantes e violentos.

Além desses dois discursos, pudemos identificar ainda um terceiro: aquele encontrado na revista DB, que visava expandir o público de jogadores por meio da visão de que os jogos de RPG tinham como objetivo, antes de qualquer outra coisa, divertir e entreter, sendo uma forma de lazer saudável, legitimada como benéfica por meio de seus usos educacionais. Esse era também um discurso usado para o mercado, que visava vender um produto chamativo e atrair praticantes e consumidores a um hobby muito específico no Brasil.

A DB também dedicava-se a se comunicar com seus leitores, divulgando suas cartas em uma seção específica, chamada “Pergaminhos dos Leitores”. Nela, cartas também eram criadas pelos próprios editores, e narrativas fictícias foram sendo tecidas ao longo do tempo, baseadas no conteúdo das cartas, que geraram célebres personagens em uma espécie de novela interativa, aos moldes dos jogos de RPG. Entre essa amálgama em que torna-se impossível discernir com clareza entre ficção e realidade, temos a figura de um leitor ideal, projetado pela revista segundo as próprias aspirações dos editores, e os leitores reais, que traziam críticas, elogios e sugestões a seus redatores.

Preocupando-se sempre em registrar a própria história dos jogos de RPG no Brasil, identificar as preferências nacionais por meio de rankings, e cativar e direcionar seus leitores e jogadores, a DB também foi agente da construção da figura de um leitor/jogador ideal: o “RPGista”, o jogador brasileiro, ao qual eram projetados comportamentos e anseios específicos, e dedicados conteúdos e materiais, publicados também em edições especiais, em uma constante tensão entre as aspirações de editores e leitores.

Atendo-se mais detalhadamente aos conteúdos e materiais da DB, decidimos dedicar-lhes os últimos capítulos desta dissertação, que buscaram analisar como a DB foi capaz de se apropriar e ressignificar os jogos de RPG perante ao público brasileiro, em um processo que, baseados em Renato Ortiz (1999), chamamos de “ressemantização” de um produto de uma “cultura internacional-popular”.

Pudemos observar como tais produtos trabalham com signos próprios ao universo original dos jogos de RPG, como aqueles que representam a figura constantemente apresentada nas ilustrações de livros de regras, de um homem viril e musculoso perante uma mulher erotizada, indefesa e rendida, apropriando-se deles e, simultaneamente,

modificando-os e ressemantizando-os de acordo com as conveniências de seu próprio e mercado consumidor.

Como casos emblemáticos dessa operação, citamos, no capítulo 5, uma aventura e um conto da DB contendo personagens folclóricos e de um passado indígena Pré-Cabralino de fantasia, transportados ao universo dos RPG. Em seguida, citamos os "heróis" de Tóquio criados para um sistema original da revista de DB, seu *Advanced Defensores de Tóquio* (1996), e o cenário de fantasia medieval de maior vendagem da revista, *Tormenta* (1999), indicando que em cada um deles a operação de ressemantização se dá de forma distinta, com diferentes permanências e mudanças..

Por fim, encerramos nossa discussão apresentando ainda outro caso: o de *Temporada de caça* (1999), suplemento brasileiro oficial para os *Storytellers Vampiro: a Máscara e Lobisomem: o Apocalipse*. Diferente dos casos anteriores, *Temporada de Caça*, como suplemento oficial de jogo já existente e muito popular na época, não apresenta um novo sistema ou universo de jogo, mas sim uma adaptação do “Mundo das Trevas” de *Vampiro e Lobisomem* a um cenário brasileiro extremamente detalhado, minucioso e específico, com contextualizações históricas e geográficas por vezes muito precisas, ainda que perpassadas por um mundo de fantasia.

Tomando como exemplo um dos capítulos principais de tal obra, publicada em uma edição especial da DB, aquele que traz a própria USP como um cenário possível para o jogo, a *Universidade dos Lobos*, concluímos nossa análise a respeito das apropriações e ressignificações dos jogos de RPG no Brasil identificando sua complexidade e a multiplicidade de fatores que os envolvem, e suas próprias relações com um público consumidor, leitor e jogador específico cujas fantasias e anseios são constantemente explorados por editores, que buscam cativá-lo e direcioná-los em suas preferências.

Não nos adiantamos para além do ano 2000, ano considerado aqui como que de transição a uma nova fase da história dos jogos de RPG, com a criação do sistema aberto para a livre criação de jogos de RPG chamado “D20” pela empresa *Wizards of the Coast*, que podia ser acessado online e permitia a própria comercialização de jogos criados a partir dele por parte de outras empresas, marcando uma época de crescente popularização e influência da internet nas relações entre jogos, empresas e jogadores de RPG. Além disso, o ano de 2001 foi marcado por novos movimentos culturais relativos ao universo da fantasia e da ficção, com o lançamento das coletâneas de filmes *O Senhor dos Anéis* e

*Harry Potter*, entre outros fatores, algo que, devido à sua complexidade, terá de ser desenvolvido em trabalhos futuros.

Estudos da história dos jogos de RPG também em outras cidades e estados além de São Paulo seriam muito proveitosos para análises mais profundas desse objeto capaz de envolver uma multiplicidade tão grande de fatores. A própria riqueza dos conteúdos consultados como fontes para a confecção deste trabalho exigem o desenvolvimento de novas pesquisas, principalmente em relação à revista *Dragão Brasil*, que possui muitos outros elementos que não foram possíveis de ser trabalhados aqui, como sua seção de compra e venda, a “Barraquinha do Orc”, que poderiam enriquecer muito as pesquisas a respeito da história dos jogos e jogadores de RPG no Brasil.

Assim terminamos esta dissertação esperando ter contribuído para a consolidação de uma história dos jogos de RPG no Brasil e dos próprios elementos que o envolvem, como o próprio mercado editorial paulista e suas relações com o público leitor.

REFERÊNCIAS<sup>39</sup>

- AIUB, M. M. R. **Gamificação no ensino de matemática com jogos de escape room e RPG: percepções sobre suas contribuições e dificuldades.** 2020. 147 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) - Instituto de Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 2020.
- ACHILLI, J. **Vampiro: a máscara: um jogo de narrativa de horror pessoal.** 3. ed. São Paulo: Devir, 1999.
- BELÉM, E. F. **O Globo supera a Folha de S. Paulo e é o jornal mais lido do Brasil.** abr 2021. Disponível em: <<https://www.jornalopcao.com.br/colunas-e-blogs/imprensa/o-globo-supera-a-folha-de-s-paulo-e-e-o-jornal-mais-lido-do-brasil-323552/>> Acesso em: 29 mar 2022.
- BOIVIN, Nicole. **Material cultures, material minds: The impact of things on human thought, society, and evolution.** New York: Cambridge University Press, 2008.
- BOURDIEU, P. **A distinção: crítica social do julgamento.** São Paulo: Edusp; Porto Alegre, RS: Zouk, 2007.
- \_\_\_\_\_. As condições sociais da circulação internacional das ideias. **Enfoques - Revista Eletrônica.** Rio de Janeiro, v. 1, n. 01, p. IV-17, 2002. Disponível em: <<https://revistas.ufrj.br/index.php/enfoques/article/view/12679/8870>>. Acesso em: 9 mar. 2021.
- \_\_\_\_\_. **Razões práticas: sobre a teoria da ação.** 9. ed.. Campinas, SP: Papyrus, 1996.
- CAMARGO, M. E. S. A. **Jogos de papéis (RPG) em diálogo com a educação ambiental: aprendendo a participar da gestão dos recursos hídricos na Região Metropolitana de São Paulo.** 2006. 160 f. Dissertação (Mestrado em Ciência Ambiental) - Programa de Pós-Graduação em Ciência Ambiental, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.
- CAPARICA, V. H. C. **Tormentas e inimigos: Relações Dialógicas entre a Literatura de Fantasia e os Role Playing Games.** 2011. 72 f. Dissertação (Mestre em Estudos Literários) - Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários da UNESP/FCLAr, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.
- CAPELATO, M. H. A imprensa como fonte e objeto de estudo para o historiador. VILLAÇA, M.; PRADO, M. L. C. (Orgs.) **História das Américas: fontes e abordagens historiográficas.** São Paulo: Humanitas: CAPES, 2015.
- CARDOSO, E. T. **Motivação escolar e o lúdico: o jogo RPG como estratégia pedagógica para ensino de História.** 2008. 132p. Dissertação (mestrado) - Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 2008.
- CHARTIER, R. **A aventura do livro: do leitor ao navegador.** São Paulo: UNESP, 1999.

---

<sup>39</sup> De acordo com a Associação Brasileira de Normas Técnicas. NBR 6023 (2002).

\_\_\_\_\_. Textos, impressos, lecturas. **Revista de História**. São Paulo, nº 132, p. 83-94, 1995. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ea/a/SZqvSMJDBVJTXqNg96xx6dM/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 9 mar. 2022.

\_\_\_\_\_. O mundo como representação. **Estudos Avançados**. São Paulo, v. 5, n. 11, 1991. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/eav/issue/view/673>>. Acesso em: 9 mar. 2022.

\_\_\_\_\_; ROCHER, D. O livro: uma mudança de perspectiva. In: LE GOFF, J.; NORA, P. (Dir.). **História: novos objetos**. Rio de Janeiro: F. Alves, 1976; p. 99-115.

CIRCULA FOLHA. **História da Folha**. Disponível em: <[https://www1.folha.uol.com.br/folha/circulo/historia\\_folha.htm](https://www1.folha.uol.com.br/folha/circulo/historia_folha.htm)>. Acesso em: 29 mar 2022.

CUPERTINO, E. R. **Vamos jogar RPG?** diálogos com a literatura, o leitor e a autoria. 2008. 132 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

DARNTON, R. **O beijo de Lamourette: mídia, cultura e revolução**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990

\_\_\_\_\_. “O que é a história do livro”: revisitado. **ArtCultura**, Uberlândia, v. 10, n. 16, p. 155-169, jan.-jun. 2008. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/artcultura/article/view/1503/2758>>. Acesso em 29 mar. 2022.

\_\_\_\_\_. What is the history of books? **Daedalus**, v. 3, nº 111, p. 65-83, 1982. Disponível em: <[https://dash.harvard.edu/bitstream/handle/1/3403038/darnton\\_historybooks.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://dash.harvard.edu/bitstream/handle/1/3403038/darnton_historybooks.pdf?sequence=2&isAllowed=y)>. Acesso em 29 mar 2022.

DA SILVA, P. P. **O livro jogo e suas séries fundadoras**. 2019. 329 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista, Assis, SP, 2019.

DEVER, J.; CHALK, G. **Lobo solitário: o fugitivo das Trevas**. São Paulo, Bertrand Brasil, 1989.

EWALT, D. M. **Of dice and Men: The story of Dungeons & Dragons and the people who play it**. 1. ed. New York: Scribner, 2013.

FAIRCHILD, T. M. **Leituras de impressos de RPG no Brasil: o satânico e o secular**. 2007. 442 f. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

FRAGA, A. M. **Gênese do mercado de livros de RPG no Brasil: as traduções dos livros-jogos de Steve Jackson e Ian Livingstone pela editora Marques Saraiva**. IV

**Coloquio Argentino de Estudios sobre el Libro y la Edición**, 4, Paraná, Entre Ríos, 2021. Disponível em:  
<[https://www.fc.edu.uner.edu.ar/wp-content/uploads/2021/12/Andre-Marques-Fraga-Genesis-do-mercado-de-livros-de-RPG-no-Brasil\\_-as-traducoes-dos-livros-jogos-de-Steve-Jackson-e-Ian-Livingstone-pela-editora-Marques-Saraiva-1.pdf](https://www.fc.edu.uner.edu.ar/wp-content/uploads/2021/12/Andre-Marques-Fraga-Genesis-do-mercado-de-livros-de-RPG-no-Brasil_-as-traducoes-dos-livros-jogos-de-Steve-Jackson-e-Ian-Livingstone-pela-editora-Marques-Saraiva-1.pdf)>. Acesso em: 29 mar 2022.

FRIAS, E. R. **Jogo das representações (RPG) e aspectos da moral autônoma**. 2010. 109 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano) - Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

FINKELSTEIN, David, McCLEERY, Alistair. Aproximaciones teóricas a la historia del libro. **Una introducción a la historia del libro**. Buenos Aires: Paidós, 2014.

FRANCO, L. A. **A ilustração de fantasia ao longo das edições de dungeons & dragons sob a abordagem do design emocional**. 151 f. Dissertação (Mestrado em Design), Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2019.

FRIAS, E. R. **Jogo das representações (RPG) e aspectos da moral autônoma**. 2010. 109 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano) - Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

GOULEMOT, J. M. Da leitura como produção de sentidos. In: CHARTIER, R. (org.). **Práticas de leitura**. 4. ed. São Paulo: Estação Liberdade, 2009; p. 107-116.

GUIMARÃES, D. S. **Intersubjetividade e desejo nas relações sociais: o caso dos jogos de representação de papéis**. 2007. 186 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia Experimental) - Instituto de Psicologia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

GYGAX, G.; ARNESON, D. **Dungeons & Dragons: rules for fantastic medieval wargames campaigns playable with paper and pencil and miniature figures**. V. 1: Men & Magic. 6 ed. Lake Geneva, WI: TSR, 1977a.

\_\_\_\_\_.; \_\_\_\_\_. **Dungeons & Dragons: rules for fantastic medieval wargames campaigns playable with paper and pencil and miniature figures**. V. 2: Monster & Treasure. 6 ed. Lake Geneva, WI: TSR, 1977b.

\_\_\_\_\_.; \_\_\_\_\_. **Dungeons & Dragons: rules for fantastic medieval wargames campaigns playable with paper and pencil and miniature figures**. V. 3: The Underworld & Wilderness Adventures Monster & Treasure. 6 ed. Lake Geneva, WI: TSR, 1977c.

\_\_\_\_\_.; \_\_\_\_\_. **Dungeons & Dragons: Single volume edition**. Publicação eletrônica: TSR, 2011.

HOFFMAN, R. S. **Ética em jogo: uma aliança entre filosofia e role-playing games**. 102 f. Dissertação (Mestrado em Docência para a Educação Básica) - Faculdade Ciências, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2020.

HUIZING. J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2018.

JACKSON, S. **A cidadela do caos**. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1989.

\_\_\_\_\_. **RPG/ Aventuras fantásticas: Uma introdução aos role-playing games.** Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1991.

\_\_\_\_\_.; LIVINGSTONE, I. **O Feiticeiro da Montanha de Fogo,** Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1991.

JACKSON, S. **GURPS: módulo básico.** 2. ed. São Paulo: Devir, 1994.

JAGUAR. **O retorno da revista Dragão Brasil.** 16 out. 2016. Disponível em: <<https://teatrodemesa.wordpress.com/2016/10/24/o-retorno-da-revista-dragao-brasil/#more-4960>>. Acesso em 3 abr. 2022.

LEITHART, P.; GRANT, G. **A cristian response to Dungeons & Dragons: the catechism of the new age.** 2. ed. Fort Worth, Texas: Dominion Press, 1988.

LYONS, M. A história da leitura de Gutenberg a Bill Gates. In: LYONS, M.; LEAHY, C. (eds.). **A palavra impressa.** Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 1999; p. 7-22.

MAIKE, V. R. M. L. **Jogos educacionais tipo RPG: design e desenvolvimentos contextualizados no laptop XO.** 2013. 192 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Computação) - Instituto de Computação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 2013.

MARINS, E. S. **O uso do roleplaying game (RPG) no ensino de Ciências: uma atividade voluntária e complementar às aulas de ensino fundamental II.** 2017. 109 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Projetos Educacionais de Ciências) - Escola de Engenharia de Lorena, Universidade de São Paulo, Lorena, SP, 2017.

MATTOS, A. Z. **Centralização ou dispersão de sentidos? Uma análise de discurso do RPG Vampire: The Masquerade.** 2006. 144 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês) - Faculdade de Filosofia Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

MORAES, L. A. C. **O uso do minecraft e do rpg como recurso de observação de estudantes precoces e superdotados.** 154 f. Dissertação (Mestrado em Educação Especial) - Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2017.

OLIVEIRA, R. S. M. **Histórias do mar: divagação científica, biotecnologias e RPG.** 2011. 101 f. Dissertação (Mestrado em Divulgação Científica e Cultural) - Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.

ORTIZ, R. **Mundialização e cultura.** São Paulo: Brasiliense, 2007.

PAVÃO, A. **A aventura da leitura e da escrita entre mestres de roleplaying games (RPG).** 2. ed. São Paulo: Devir, 2000.

PETERSON, J. **Playing at the world: a history of simulating wars, people and fantastic adventures, from chess to role-playing games.** 2. ed. San Diego: Unreason press, 2013.

RANDI, M. A. F. **Criação, aplicação e avaliação de aulas com jogos cooperativos do tipo rpg para o ensino de biologia celular.** 2011. 131 f. Tese (Doutorado em Biologia Celular e Estrutural) - Instituto de Biologia, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 2011.

RODRIGUES, S. **Roleplaying game e a pedagogia da educação no Brasil**: primeira tese de doutorado no Brasil sobre roleplaying game. 1. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

ROSA, M. **Role playing game eletrônico**: uma tecnologia lúdica para aprender e ensinar matemática. 2004. 184 f. Dissertação (Mestrado em Educação Matemática) - Instituto de Geociências e Ciências Exatas, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, SP, 2004.

SALGUEIRO, E. **Maiores jornais do país registram queda de 12% na circulação impressa no primeiro semestre**. jul 2021. Disponível em: <<https://revistaoeste.com/brasil/maiores-jornais-do-pais-registram-queda-de-12-na-circulacao-impressa-no-primeiro-trimestre/>>. Acesso em: 29 mar 2022.

TORRES, P. **Escolhas lexicais e caracterização de personagens**: uma proposta de atividade didática com base na leitura e no Role Playing Game. 2018. 181 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras em Rede Nacional) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

VASQUES, R. C. **As potencialidades do RPG (roleplaying game) na educação escolar**. 108 f. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) - Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista, Araraquara, São Paulo, 2008.

\_\_\_\_\_. **História do RPG no Brasil**: J. M. Trevisan. Youtube, 9 jan. 2021a. 1h 41 min 47 seg. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=UsD-V\\_8FAXI&t=2295s](https://www.youtube.com/watch?v=UsD-V_8FAXI&t=2295s)>.. Acesso em: 29 mar 2022.

\_\_\_\_\_. **História do RPG no Brasil**: Marcelo Cassaro. Youtube, 19 jan. 2021b. 2h 7 min. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=\\_mTPsCn2p0g](https://www.youtube.com/watch?v=_mTPsCn2p0g)>. Acesso em: 29 mar 2022.

\_\_\_\_\_. **História do RPG no Brasil**: Osmar Marques. Youtube, 14 fev. 2021c. 1h 2 min 38 seg. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8V7EN8tllqc&t=124s>>. Acesso em: 29 mar 2022.

VIEIRA, D. M. **Interpretando a física**: o role playing game (RPG) como forma de explorar problemas abertos. 2019. 86 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências) - Programa de Pós-Graduação Interunidades de Ensino de Ciências, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019.

WILLIAMS, R. **Cultura e Materialismo**. São Paulo: Editora UNESP, 2011.

WITWER, M. **O império da imaginação**: A história de Gary Gygax, o criador do RPG mais famoso do mundo. 1. ed. São Paulo: LeYa, 2016.

YOKOTE, G. K. L. **O mundo dos nerds**: imagens, consumo e interação. 2014. 153 f. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

YOSHIMURA, G. K. **RPG humanista**: uma proposta de diálogo entre a aprendizagem centrada no estudante e os roleplaying games. 230 f. Dissertação (Mestrado Ensino e Processos Formativos) - Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, Universidade Estadual Paulista, São José do Rio Preto, 2020.

## ACERVO FOLHA DE S. PAULO

ABRAMO, B. Aventuras Fantásticas. Folha de S. Paulo, São Paulo, 22 dez. 1990. Letras, p. F8.

ARTHUR, C. Astronautas que vão a Marte serão proibidos de jogar xadrez. Tradução de Clara Allain. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 21 jul. 1996. Mundo, p. 1.

AUTRAN, T. Cartas fantásticas. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 23 fev. 1997. Game, p. 16-17.

BASTOS JUNIOR, G. Jogadores e curiosos têm dia para RPG. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 11 dez. 1993. +teen, p. 7.

\_\_\_\_\_. Gibiteca é opção para quem curte quadrinhos. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 26 fev. 1994a. +teen, p. 4.

\_\_\_\_\_. Aproveite os destaques da Comic Con até domingo. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 11 mar. 1994b, +teen, p. 4.

\_\_\_\_\_. Encontro de RPG começa amanhã em SP. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 26 mai. 1994c. +teen, p. 4.

\_\_\_\_\_. Desenhista brasileiro ilustra RPG nos EUA. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 17 out. 1994d, Folhateen, p. 4.

BISQUER, L. Garoto de 15 anos trabalha como consultor de fabricante de videogame. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 4 fev. 1992. Folha abcd, p. 1.

BANHARA, A. Aficionados ganham versão brasileira do Role Playing Game em novembro. 26 set. 1993. Folha abcd sp, p. 1.

BLANCO, A. Jogos de RPG são ‘hit’ das férias. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 20 jul. 1994. Via sp, p. A-1.

\_\_\_\_\_.; DECIA, P. Candidatos são trocados por fogão e livros. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 31 jul. 1994. São Paulo, p. 3.

BUCCHI, E. “Declaração de Ajuste” é o maior best-seller do país. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 13 jul. 1993. Livros, p. 8.

CAMPOS, R. Jogo sem vencedores é lançado no Brasil. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 10 fev. 1992. Ilustrada, p. 1.

COVARRUBIAS, J. Dragões, nova paixão americana. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 10 jan. 1983. Ilustrada, p.22.

CARONE, S. São Paulo vai ter encontro mundial de RPG. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 26 abr. 1993. Folhateen, p. 3.

DA REDAÇÃO. Onde comprar. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 8 fev. 1992. Folhinha, p. 7.

\_\_\_\_\_. Estudiosa de RPGs oferece ‘falsa biografia’ de filho de corrupto. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 12 set. 1994. Folhateen, p. 6.

\_\_\_\_\_. Gibiteca oferece aulas de RPG. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 10 jan. 1995a. Via sp, p. Especial C-1.

\_\_\_\_\_. Sai 2ª. edição de ‘Shadowrun’. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 27 mar. 1995b. Folhateen, p. 2.

DA REPORTAGEM LOCAL. Novos games ampliam aventuras dos videomaníacos. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 25 set. 1991a, informática, p. 8.

\_\_\_\_\_. RPGs surgiram em livros. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 21 out. 1991b. Folhateen, p. 4.

\_\_\_\_\_. Livro nacional ensina a jogar. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 4 nov. 1991c. Folhateen, p. 4.

\_\_\_\_\_. Devir lança versão em português do jogo norte-americano “Gurps”. folhateen. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 25 nov. 1991d. Folhateen, p. 3.

\_\_\_\_\_. Estudante fatura para ser mestre de RPG. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 2 dez. 1991e. Folhateen, p. 5.

\_\_\_\_\_. Sai o primeiro RPG com cenário tropical. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 25 jan. 1993a. Folhateen, p. 2.

\_\_\_\_\_. Grow paga concordata de US\$ 1 mi em janeiro. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 16 dez. 1993b. Folha abcd, p. 4.

\_\_\_\_\_. Livraria lança nova aventura com robôs. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 30 ago. 1993c. Folhateen, p. 5.

\_\_\_\_\_. Sai jogo de espionagem elaborado no Brasil. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 26 fev. 1994. +teen, p. 4.

\_\_\_\_\_. Encontro vai ‘apresentar’ jogo em Rio Claro. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 29 abr. 1994a. +teen, p. Especial-2.

\_\_\_\_\_. Jogo interativo vira mania de teens em S. José. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 22 mai. 1994b. Folha vale, p. 6.

\_\_\_\_\_. Jogadores ‘vivem’ personagens. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 20 jul. 1994c. Via sp, p. A-1.

\_\_\_\_\_. Começa maratona de RPG em São Caetano. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 27 jul. 1994d. Folha abcd, p. 2.

\_\_\_\_\_. Adolescentes participam de encontro de RPG em São Paulo. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 19 mar. 1995. +teen, p. Especial-4.

- \_\_\_\_\_. O pioneiro Magic lança sua quinta edição. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 7 abr. 1997a. Folhateen, p. 5.
- \_\_\_\_\_. Devir concentra as feras do RPG. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 22 set. 1997b. Teen, p. 6.
- DICAS. Feira especial de quadrinhos. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 9 out. 1999. Folhinha, p. 5.
- EBLAK, L. Jogos de RPG ‘viciam’ alunos de S. Carlos. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 24 jul. 1994. Folha nordeste, p. 12.
- ERRAMOS. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 3 out. 1991. Opinião. p. 1. Errata.
- ESPECIAL PARA A FOLHA. Navegador vai virar RPG educativo. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 9 mar. 2000. Ilustrada, p. 5.
- EVENTO RPG. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 5 out. 1998. Folhateen, p. 6. Programação.
- FORASTIERI, A. Desenhos de antigamente eram bem mais legais. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 19 nov. 1989. Ilustrada, p. F4.
- FREE-LANCE PARA A FOLHA. Jogos ajudam alunos a enfrentar ‘maratona’. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 1 nov. 1994. Fovest 95, p. Especial A-3.
- \_\_\_\_\_. Está nas bancas RPG com ‘mestre eletrônico’. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 2 out. 1995. Folhateen, p. 3.
- GANCIA, B. Cada um responde teste sexual como pode. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 24 mai. 1995. São Paulo, p. 2.
- HIDA, H. K. Novamente Intellivision [carta]. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 30 mai. 1984. Informática, p. 28.
- IORI, C. Mania dos livros-jogos ganha livraria e clubes. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 11 set. 1991. São Paulo SP, p. 7.
- KAUFFMANN, C. Livrarias especializadas dão um novo perfil ao mercado em SP. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 12 out. 1991. Letras, p. 6.
- KAZI, J. M. M. Não iniciados confundem jogo com violências. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 15 mai. 1995. Folhateen, p. 4.
- GUMBEL, A. Suposto assassino avisou sobre o massacre. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 22 abr. 1999. Mundo, p. 1.
- LIVRARIA. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 25 mai. 1995. Tudo, p. 15. Classificado.
- LIVRARIA RPG. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 23 mai. 1995a. Tudo, p. 9. Classificado.
- LEMONS, A. Bienal do livro vira ponto de encontro. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 24 ago. 1994. +teen, p. 4.
- LOJA Jogos. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 24 set. 1995. Tudo, p. 4. Classificado.

- LOJAS. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 8 out. 1995. Folha Vale, p. 8. Tabela.
- MARIO BROS. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 7 ago. 1994. São Paulo, p. 11. Propaganda.
- OUTRAS unidades do SESC. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 6 out. 2000. Criança, p. 50.
- PURVINNI, L. Social (comics). **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 10 fev. 1994. Folha sudeste, p. 2.
- \_\_\_\_\_. Escolas de SP usam jogos para ensinar. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 5 jun. 1995. Folhateen, p. 3.
- ROMÉRIO, S. M. Digiplay lança o intellivision 2, um game que perdeu a austeridade. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 21 nov. 1984. Informática, p. 33.
- RPG. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 25 abr.. 1995a. Folha nordeste, p. 9. Classificado.
- \_\_\_\_\_. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 27 abr.. 1995b. Folha nordeste, p. 8. Classificado.
- SANTOS, M. P. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 20 nov. 2000. Folhateen, p. 2. Carta.

### REVISTA DRAGÃO BRASIL

- 3º RPG São Paulo. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 21, p. 5, 1996. Tabela.
- 4º RPG - SP. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 3, n. 34, p. 2, 1998. Tabela.
- AD&D: A ressurreição. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 4, n. 39, p. 5, 1998.
- AGORA muito mais básico. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 5, n. 51, 1999.
- ANDRADE, F. Jogo do demônio. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 5, n. 53, p. 48-41, 1999.
- ARCA do tesouro. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 5, n. 59, p. 6, 2000.
- BAPTISTA, R. Desabafo. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 2, n. 19, p.25, 1996. Carta de São Paulo, SP.
- BIENAL do RPG. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 5, n. 50, p. 4, 1999.
- BOZO, Bad. A seita do RPG. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 4, n. 40, p. 8, 1998. Carta de Prado, BA.
- CASSARO, M. Defensores de Tóquio. **Dragão Brasil especial**. São Paulo: Trama, 1995.
- \_\_\_\_\_. Advanced Defensores de Tóquio. **Dragão Brasil especial**. São Paulo: Trama, 1996.
- CAUSO, R. S. A sombra dos homens. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 5, p. 42-48, 1995.

\_\_\_\_\_. Manual 3D&T. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 5, n. 60, 2000. Encarte especial.

CASSARO, M.; SALADINO, R.; TREVISAN, J. M. Tormenta. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 5, n. 50, 1999a. Encarte especial.

\_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_. Panteão. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 5, n. 54, 1999b. Encarte especial.

\_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_. Temporada de caça. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 5, n. 58, 1999c. Encarte especial.

CASSARO, M.; MUNNE, E.; TREVISAN, J. M.; SALADINO, R. O mestre do jogo. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 5, n. 51, p. 22-24 1999. Entrevista com Peter Adkison.

CHEGA de história! **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 5, n. 54, p. 4, 1999.

CHIALOSTRI, M. F. O livro dos elfos. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 5, p. 40, 1995. Carta de Goiânia, GO.

CHICA, Lady-mad. Caça às bruxas II. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 3, n. 35, p. 9, 1998. Carta.

COSTA, A. O caminho do RPGista. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 5, p. 38, 1995. Carta de Caxias do Sul, RS.

COSTA, A. L. M. C. A mensagem do RPG. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 4, n. 41, p. 9-10, 1998. Carta de São Paulo, SP.

DA SILVA, S. M. Elite do RPG? **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 6, n. 63, p. 15, 2000. Carta de Salvador, BA.

DEL DEBBIO, M. Cavaleiro solitário. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 2, n. 15, p. 10-11, 1996.

DI'FOLLKYER. Shadowrun. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 7, p. 6-9, 1995a

\_\_\_\_\_. Ao mestre com carinho. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 12, p. 10-11, 1995b.

DRAGÃO Brasil. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 4, n. 37, p. 1, 1998. Ficha catalográfica.

E MAIS eventos!. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 4, n. 43, p. 4, 1996.

EVENTOS!. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 5, n. 49, p. 8, 1999.

FIORE, S.; TASSINI, **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 2, n. 13, p. 26-35, 1996.

FIRST QUEST. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 9, p. 33, 1995. Propaganda.

FLAVIUS. Missão desgaste. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 2, n. 21, p. 14-19, 1996.

- FORBIDDEN Planet. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 1, p. 7, 1994.
- GRAHAL. A mata maldita. **Dragon**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 1, p. 30-36, 1994a.
- \_\_\_\_\_. Torneios de Magic. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 4, p. 9. 1994b.
- \_\_\_\_\_. Lobisomem: o apocalipse. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 6, p. 10-12. 1995a.
- \_\_\_\_\_. Advanced Dungeons & Dragons. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 8, p. 8-10, 1995b.
- I ENCONTRO Carioca de RPG & Anime. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 6, n. 67, p. 6, 2000.
- KATABROK. Por quê? **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 3, n. 33, p. 7, 1997.
- LALO. Demônio: a negociação. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 12, p. 50-53, 1995.
- \_\_\_\_\_. A rede e o RPG. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 2, n. 14, p. 62, 1996.
- JUBILEU DE PRATA AD&D: você decide. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 4, n. 38, p. 5, 1998.
- MAGIC: citações. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 4, n. 37, p. 49-60, 1998.
- MARAT, M. A rebelião do RPG. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 7, p. 42, 1995. Carta de Belém, PA.
- MORAES, R. Dungeons & Dragons. **Dragon**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 1, p. 8-10, 1994a.
- \_\_\_\_\_. Cidade escrava. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 4, p. 20-25, 1994b.
- WXYZPLK, Sampa, the unliving city. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 2, n. 15, p. 50-53, 1996.
- NOTÍCIAS do VII Encontro Internacional de RPG. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano, 4, n. 47, p. 7, 1999a.
- NOTÍCIAS do Bardo. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano, 4, n. 56, p. 2, 1999.
- NOTÍCIAS do VII Encontro Internacional de RPG. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 5, n. 49, p. 31, 1999b.
- O III ENCONTRO Internacional de RPG. **Dragon**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 9, p. 8-11, 1995.
- O CAMPEÃO brasileiro de Magic: the gathering. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 10, p. 49, 1995.
- O DESCOBRIMENTO do gurps. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 5, n. 50, p. 2, 1999.

OS BASTIDORES da Devir. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 2, n. 22, p. 8-10, 1996. Entrevista com Douglas Quinta Reis.

OS EDITORES. Liberdade. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 2, n. 21, p. 3, 1996a.

\_\_\_\_\_. Primórdios. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 2, n. 22, p. 3, 1996b.

\_\_\_\_\_. Os defensores do RPG. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 3, n. 26, p. 3, 1997a.

\_\_\_\_\_. Não priemos cânico! **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 3, n. 27, p. 3, 1997b.

\_\_\_\_\_. 30 dragões. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 3, n. 30, p. 3, 1997c.

OS INVENTORES do “RPGista”. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 9, p. 4, 1995.

OS JOGOS que você joga. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 3, n. 26, p. 7, 1997. Tabela.

OS MAIS-MAIS. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 2, n. 18, p. 5, 1996. Tabela.

PALADINO. O desafio dos bandeirantes. **Dragon**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 1, p. 38-39, 1994a.

\_\_\_\_\_. Chegou o novo GURPS. **Dragon**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 2, p. 12-14, 1994b.

\_\_\_\_\_. Aventuras Fantásticas: a série que ensinou (e ainda ensina) todo o Brasil a jogar RPG. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 4, p. 10-13, 1994c.

\_\_\_\_\_. O livro dos elfos. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 5, p. 40, 1995a.

\_\_\_\_\_. O caminho do RPGista. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 5, p. 38, 1995b.

\_\_\_\_\_. Blacksand! o novo livro para Aventuras Fantásticas Avançadas. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 6, p. 42-43, 1995c.

\_\_\_\_\_. GURPS Fantasy. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 6, p. 34-35, 1995d.

\_\_\_\_\_. Os encontros de RPG. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 7, p. 10-12, 1995e.

\_\_\_\_\_. A rebelião do RPG. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 7, p. 42, 1995f.

\_\_\_\_\_. Lançamento do ano. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 10, p. 10-11, 1995g.

\_\_\_\_\_. Todas as cartas de Magic. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 11, p. 6-11, 1995h.

\_\_\_\_\_. A interpretação do mal. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 12, p. 13, 1995i.

\_\_\_\_\_. Disputa pelo Paladino. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 12, p. 44,

1995j.

\_\_\_\_\_. Shadowrunners nervosos. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 2, n. 14, p. 40, 1996.

\_\_\_\_\_. Caça às bruxas II. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 3, n. 35, p. 7, 1998.

\_\_\_\_\_. Um novo começo. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 5 n. 52, p. 8-9, 1999.

\_\_\_\_\_. A era das miniaturas. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 5, n. 60, p. 25-27, 2000.

PALADINO; MXYZPLK. RPG em SP. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 2, n. 13, p. 10-11, 1996.

PERGAMINHOS dos leitores. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 4, p. 44-46, 1994.

\_\_\_\_\_. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 6, p. 52-54, 1995a.

\_\_\_\_\_. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 8, p. 41-43, 1995b.

\_\_\_\_\_. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 2, n. 19, p. 41-43, 1996a.

\_\_\_\_\_. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 2, n. 22, p. 45-47, 1996b.

\_\_\_\_\_. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 2, n. 24, p. 8-13, 1996c.

\_\_\_\_\_. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 4, n. 42, p. 9-12, 1998.

REIS, B.; ALTRAN, A.; DEL DEBBIO, M. Salvador by night: o Caern do caos. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 2, n. 20, 1996, p. 40-42.

RETROSPECTIVA. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 3, n. 25, p. 14-16, 1997.

SALADINO, R. O maior encontro. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 3, n. 28, p. 16-19. 1997.

\_\_\_\_\_. Mike Pondsmith. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 4, n. 39, p. 22-24, 1998. Entrevista com Mike Pondsmith.

\_\_\_\_\_. Michael Mulvihill. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 3, n. 28, p. 62, 2000a. Entrevista com Michael Mulvihill.

\_\_\_\_\_. A era do D20. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 6, n. 67, p. 16-20, 2000b. Entrevista com Ryan Dancey.

SENTA que lá vem história!. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 5, n. 58, p. 3, 2000.

SHADOWRUN não morreu. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 2, n. 23, p. 5, 1996.

SORTUDO, Luigi. Os eleitos. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 3, p. 5, 1994. Tabela,

SOUZA, Vinicius Reis. Jogo do demônio. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 3, n. 25,

p. 8, 1997. Carta.

STREET FIGHTER ZERO 3. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 4, n. 43, p. 27, 1997. Propaganda.

SURPRESA!. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 3, n. 32, p. 1, 1997.

TECNAUTA, The Ghost Pirate. Shadowrunners nervosos. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 2, n. 14, p. 42, 1996. Carta de Cascavel, PR.

TIRANDO o “A” do AD&D. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 3, n. 31, p. 4, 1997.

TORMENTA. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 6, n. 66, p. 3, 2000. Propaganda.

TREVISAN, J. M. Bardo urgente! **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 3, n. 27, p. 8-9. 1997.

\_\_\_\_\_. O lado negro do RPGista. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 5, n. 51, p. 50-52, 1999.

\_\_\_\_\_. Dungeons & Dragons 3ª edição. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 6, n. 63, p. 8-9, 2000a. Entrevista com Thomas Ko.

\_\_\_\_\_. Requiem: o verdadeiro final de Caverna do Dragão. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 6, n. 66, p. 42-47, 2000b.

USPCON 9. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 4, n. 44, p. 2, 1998. Tabela.

VECCHI, A (entrevistado). Artur Vecchi: o criador do RPG Monstros fala sobre seu trabalho e conselhos para futuros autores. Entrevistador: Dragão Brasil. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 2, n. 15, p. 56, 1996.

VINGADORA, Ana, a. Disputa pelo Paladino. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 1, n. 12, p. 44, 1998. Carta de Brasília, DF.

VI ENCONTRO: RPGs mais jogados. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 4, n. 39, p. 2, 1998. Tabela.

VII ENCONTRO Internacional. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 5, n. 51, p. 2. 1999

VIII ENCONTRO Internacional. **Dragão Brasil**. São Paulo: Trama, ano 6 n. 62, p. 2. 2000.

## GLOSSÁRIO

***Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)***: Após a publicação do original *Dungeons & Dragons* por Gygax e Arneson, em 1974, Gygax e os funcionários da TSR (sem a presença de Arneson) publicam *Advanced Dungeons & Dragons*, em 1977, que foi uma espécie de segunda edição do jogo, que aprofundou e detalhou suas regras.

**Aventura-solo**: Semelhante ao “livro-jogo”, uma aventura-solo consiste em uma partida de RPG lida solitariamente e jogada por meio de um texto que direciona o jogador a páginas diversas conforme suas escolhas. A única diferença entre aventuras-solo e livros-jogos é que os primeiros são mais casuais, curtos e aparecem em outros suportes, como a revista *Dragão Brasil*, por exemplo.

**Aventura pronta**: Aventuras já criadas de antemão para pronta aplicação em sessões de RPG por parte do mestre. Descrevem locais, personagens e prevê algumas possíveis escolhas por parte dos jogadores, facilitando o trabalho do mestre de jogo. São usadas também para iniciar novos mestres de jogo.

**Cenário de campanha**: Livro de RPG que apresenta um universo já criado, com personagens, locais e mitologia própria, para ser usado pelos jogadores durante suas sessões de RPG.

***Dungeons & Dragons (D&D)***: O primeiro sistema de RPG, criado em 1974. Baseia-se em um cenário de fantasia medieval, inspirado na literatura de J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard, e outros escritores.

***Generic Universal role-playing System (GURPS)***: Sistema de RPG publicado originalmente em 1986 por Steve Jackson (US). É um sistema genérico de regras extremamente detalhadas, que podem ser usadas para qualquer cenário criado pelos jogadores.

**Livro de Regras**: Livro mais básico de um jogo de RPG, no qual se escrevem suas regras e o contexto do universo em que se passarão as aventuras ocorridas durante as sessões de

jogo.

**Live action Role- Playing (LARP):** Modalidade de RPG em que cada jogador performa teatralmente as ações de seus personagens. Possui regras próprias, diferentes das usadas em RPGs de mesa.

**Mestre:** Jogador de RPG que faz o papel de narrador e juiz, zelando pelas regras e pelo andamento da narrativa criada nas seções de jogo, planejadas por ele de antemão e improvisada de acordo com as ações dos jogadores.

**Nível de experiência:** Conforme os jogadores avançam durante as narrativas formadas em jogos de RPG, seus personagens ganham “pontos de experiência”, que os permitem ganhar novas habilidades e tornarem-se mais poderosos.

**Overpower:** Termo usado por jogadores de RPG geralmente com sentido pejorativo, para definir personagens muito poderosos criados pelos jogadores, que tornam o jogo fácil.

**RPG eletrônico (ou CRPG):** Todos os jogos de RPG eletrônicos, sejam aqueles criados para computadores ou consoles de videogames. São extremamente plurais entre si, possuindo vários sub-gêneros.

**RPG de mesa (ou TRPG):** Modalidade de jogos de RPG que consistem na leitura de livros de regras e que necessitam de um grupo de jogadores e de um mestre. Os jogadores podem ou não performar seus personagens por meio de falas e gestos.

**Sistema D20:** Sistema de RPG de licença aberta, criado no ano 2000 pela *Wizards of the Coast*. Por meio desse sistema, qualquer criador ou empresa poderia criar e comercializar seu próprio RPG, desde que ele fosse devidamente referenciado na obra em questão. O objetivo da empresa era desfragmentar o mercado de RPG, centralizando-o na terceira edição da obra D&D, “carro-chefe” do sistema D20.

**Sistema de jogo:** Tudo aquilo que compõe as partes mais básicas de determinado jogo de RPG: suas regras e o universo proposto para as aventuras das seções de jogo.

***Storyteller***: Modalidade de jogo de RPG que preza mais pela formação da narrativa durante as sessões de jogo do que por combates e regras minuciosas.

***Vampiro, a máscara***: Sistema de RPG baseado em um cenário de horror, no qual os jogadores interpretam vampiros. É o mais popular RPG do sub-gênero *Storyteller*.

**APÊNDICE A - CRONOLOGIA DE PUBLICAÇÕES DE LIVROS-JOGOS E RPG  
NO BRASIL (1989-1990)<sup>40</sup>**

1989	<p>Aventuras Fantásticas<sup>41</sup> 1: a Cidadela do Caos (Marques Saraiva)*</p> <p>Lobo Solitário: O Fugitivo das Trevas (Bertrand)</p>
1990	<p>Aventuras Fantásticas 2: O Feiticeiro da Montanha de Fogo (Marques Saraiva)*</p>
1991	<p>Aventuras Fantásticas 3: A Floresta da Destruição (Marques Saraiva) (?) +</p> <p>Aventuras Fantásticas 4: A Cidade dos Ladrões (Marques Saraiva) (?) +</p> <p>Aventuras Fantásticas 5: O Calabouço da Morte (Marques Saraiva) (?) +</p> <p>Aventuras Fantásticas 6: A Nave Espacial Traveller (Marques Saraiva) (?)<sup>42</sup> +</p> <p>Fúria de Príncipes/O Caminho do Feiticeiro (Marques Saraiva)</p> <p>GURPS: Módulo Básico (Devir)</p> <p>Tagmar (GSA)</p> <p>RPG/Aventuras Fantásticas (Marques Saraiva) +</p>
1992	<p>Aventuras Fantásticas 7 : O Templo do Terror (Marques Saraiva) (?) +</p> <p>Aventuras Fantásticas 8: As Coligações de Kether (Marques Saraiva) (?) +</p> <p>Aventuras Fantásticas 9: Mares de Sangue (Marques Saraiva) (?) +</p> <p>Aventuras Fantásticas 10: Encontro Marcado com o M.E.D.O (Marques Saraiva) (?) +</p> <p>Aventuras Fantásticas 11: Planeta Rebelde (Marques Saraiva) +</p> <p>GURPS: Fantasy (Devir)* #</p> <p>O Desafio dos Bandeirantes</p>

<sup>40</sup> Para a confecção desta cronologia, tomamos como base o modelo confeccionado por Fairchild (2007, APÊNDICE D), com algumas correções e acréscimos, de acordo com os símbolos legendados abaixo dela.

<sup>41</sup> A coleção *Aventuras Fantásticas* é de difícil datação, pois as datas de publicação de suas edições muitas vezes não constam em suas fichas catalográficas. Para auxiliar em nossas pesquisas, utilizamos a lista de publicações do site: <<https://aventurasfantasticas.wordpress.com/books/livros/>>. Acesso em 5 abr. 2022.

<sup>42</sup> Ver: IORI, 1991 .

1993	<p>Aventuras Fantásticas 12: Demônios das Profundezas (Marques Saraiva) +  Aventuras Fantásticas 13: A Cripta do Vampiro (Marques Saraiva) (?) +  Aventuras Fantásticas 14: Robô Comando (Marques Saraiva) (?) +<sup>43</sup>  Aventuras Fantásticas 15: A Prova dos campeões (Marques Saraiva)  Battletech (Devir)  Classic Dungeon (GROW)*  Desafio: Floresta do Medo/ O Engenho (Marques Saraiva)  Didiana Jones e a Ilha dos Dinossauros (Abril Jovem)*<sup>44</sup>  Dragon Quest (GROW)*  GURPS: Cyberpunk (Devir)  GURPS: Magia (Devir)*  Manual da Enterprise (Aleph) +  O Saqueador de Charadas (Marques Saraiva) +  TWERPS: Módulo Básico (Devir)</p>
1994	<p>Blacksand! (Marques Saraiva)  Cavaleiros do Rei (GROW) (?)<sup>45</sup>  Demos Corporation (Venture)*<sup>46</sup>  Dungeons &amp; Dragons (GROW)  GURPS: Módulo Básico 2ª edição (Devir)  GURPS: Viagem no Tempo (Devir)  GURPS: Supers (Devir)  Hero Quest (Estrela)*  Hero Quest: o Retorno de Witch Lord (Estrela)  Hero Quest: Armadilha em Kellar's Keep (Estrela)</p>

<sup>43</sup> Ver: LEMOS, 1994.

<sup>44</sup> Disponível em:

<<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/aventuras-dos-trapalhoes-as-especial-rpg-n-1/avtr031/16573>>

Acesso em 5 abr. 2022.

<sup>45</sup> Ver: DA REPORTAGEM LOCAL, 1994c.

<sup>46</sup> Ver: DA REPORTAGEM LOCAL, 1994.

	<p>Mistérios de Sherlock Holmes: A Esmeralda do Rio Negro (Ediouro) +  Mistérios de Sherlock Holmes: A Coroa contra o Dr. Watson (Ediouro) +  Mistérios de Sherlock Holmes: Assassinato no Clube Diógenes (Ediouro) +  Mulheres Machonas Armadas até os Dentes - MMAD (Devir)  Out of the Pit: Saídos do Inferno (Marques Saraiva)*  Tagmar: A Fronteira (GSA)  Tagmar: Livro de Criaturas (GSA)  Titan: o Mundo de Aventuras (Marques Saraiva) +  Vampiro: a Máscara (Devir)</p>
1995	<p>Advanced Dungeons &amp; Dragons: Forgotten Realms (Abril)  Advanced Dungeons &amp; Dragons: Karameikos (Abril)  Advanced Dungeons &amp; Dragons: Mundos da Magia (Abril)  Advanced Dungeons &amp; Dragons: Livro do Jogador (Abril)  Advanced Dungeons &amp; Dragons: Livro do Mestre (Abril)  Advanced Dungeons &amp; Dragons: Livro dos Monstros (Abril)  Advanced Dungeons &amp; Dragons: Ruínas de Undermountain (Abril)  Advanced Dungeons &amp; Dragons: Você é o Herói (Abril)  Aventuras Fantásticas 16. Guerreiro das Estradas (Marques Saraiva) ? +  Aventuras Fantásticas 17. As Cavernas da Feiticeira da Neve (Marques Saraiva) ? +  Aventuras Fantásticas 18. A Espada do Samurai (Marques Saraiva) ? +  Aventuras Fantásticas 19. Ladrão da Meia-Noite (Marques Saraiva)*  Aventuras Fantásticas 20. Mansão das Trevas (Marques Saraiva) ? +  Aventuras Fantásticas 21: Fantasmas do medo (Marques Saraiva) +  Defensores de Tóquio (Trama)  Desafio: O Vale dos Acritós (GSA)  Desafio: Os Quilombos da Lua (GSA)  Dungeoneer (Marques Saraiva)</p>

	<p>Era uma Vez... a Vingança de MagMor (GSA)</p> <p>First Quest (Abril)</p> <p>Fúria de Príncipes/ Caminho do Guerreiro (Marques Saraiva) +</p> <p>GURPS: Illuminati (Devir)</p> <p>GURPS: Império Romano (Devir)</p> <p>Hero Quest: o Saqueador de Charadas (Estrela)</p> <p>Lobisomem: o Apocalipse (Devir)</p> <p>Millennia (GSA)</p> <p>Monstros (Vecchi)</p> <p>O Senhor dos Anéis (Ediouro)</p> <p>Os Mundos da Magia (Abril)</p> <p>Paranóia (Devir)</p> <p>Shadowrun 2. ed. (Ediouro)</p> <p>Shadowrun: Catálogo do Samurai Urbano (Ediouro) + #</p> <p>Shadowrun: Contatos (Ediouro)</p> <p>Shadowrun: Metagen (Ediouro)</p> <p>Vampiro: Guia do Jogador (Devir)</p>
1996	<p>Advanced Defensores de Tóquio (Trama)</p> <p>Arkanun: Grimório (Trama)</p> <p>Cyberpunk 2020 (Devir)</p> <p>Espectro (Akritó)</p> <p>Guia de Armas (Trama)</p> <p>GURPS: Horror (Devir)</p> <p>Invasão (Trama)</p> <p>Lobo Solitário: Mar em Chamas (Marques Saraiva)</p> <p>Renascido (Akritó)</p> <p>Tagmar: Estandarte Sangrento (GSA)</p>

	<p>Tagmar: O Império (Akritó)</p> <p>Toons (Devir)</p> <p>Vampiro: Livro do Clã: Brujah (Devir) (?) +</p> <p>Vampiro: Livro do Clã: Gangrel (Devir) (?) +</p> <p>Vampiro: Livro de Clã: Malkavian (Devir) +</p> <p>Vampiro: Livro de Clã: Tremere (Devir) +</p> <p>Vampiro: Livro do Clã: Ventrue (Devir) +</p>
1997	<p>Desafio: Os Quilombos da Lua (GSA)</p> <p>Era do Caos (Akritó)</p> <p>Era do Caos: Noturnos (Akritó)</p> <p>GURPS: Conan (Devir) + #</p> <p>GURPS Fantasy: Tredoy (Devir) + #</p> <p>Lobisomem: Livro da Tribo: Fianna (Devir) + #</p> <p>Lobisomem: Livro da Tribo: Filhos de Gaia (Devir) + #</p> <p>Lobisomem: Livro da Tribo: Fúrias Negras (Devir) + #</p> <p>Lobisomem: Livro da Tribo: Roedores de Ossos (Devir) + #</p> <p>Mago: a Ascensão (Devir)</p> <p>Vampiro: os Caçadores Caçados (Devir) + #</p>
1998	<p>AD&amp;D: Livro do Guerreiro (Devir) + #</p> <p>3D&amp;T: Mortal Kombat 4 (Trama) +</p> <p>3D&amp;T: Street Fighter Zero 3 (Trama) +</p> <p>Anjos: a Cidade de Prata (Daemon)</p> <p>Arkanun – 2ª edição (Daemon)</p> <p>Aventuras Fantásticas 22. O Talismã da Morte (Marques Saraiva) (?) +</p> <p>Aventuras Fantásticas 23. Fortaleza dos Pesadelos (Marques Saraiva) (?) +</p> <p>Aventuras Fantásticas 24. Punhais da Escuridão (Marques Saraiva) (?) +</p> <p>Aventuras Fantásticas 25. A Cripta do Feiticeiro (Marques Saraiva) (?) +</p>

	<p>Aventuras Fantásticas 26. Exércitos da Morte (Marques Saraiva) (?) +  Aventuras Fantásticas 27: Escravos do Abismo (Marques Saraiva) +  Aventuras Fantásticas 28: Sky Lord (Marques Saraiva) +  Castelo Falkenstein (Devir)  Era do Caos: Lendas (Akritó)  Era do Caos: Caídos (Akritó)  GURPS: Viagem Espacial (Devir) + #  Lobisomem: Livro da Tribo: Andarilhos do Asfalto (Devir) + #  Sherpa (?)<sup>47</sup> +  Vampiro: a Idade das Trevas (Devir)  Vampiro: Livro do clã: Assamita (Devir) +</p>
1999	<p>3D&amp;T: Darkstalkers (Trama) +  3D&amp;T: Final Fight (Trama) +  3D&amp;T: Megaman (Trama) +  3D&amp;T: Shadaloo (Trama) +  Demônios: a Divina Comédia (Daemon)  Guia da Camarilla (Devir) + #  GURPS: Ultra-Tech (Devir)  GURPS: Artes Marciais (Devir) + #  Lobisomem: Livro da Tribo: Garras Vermelhas (Devir)  Lobisomem: Livro da Tribo: Senhores das Sombras (Devir) + #  Lobisomem: Livro da Tribo: Garras Vermelhas (Devir) + #  Mini GURPS: as Cruzadas (Devir)  Mini GURPS: Entradas e Bandeiras (Devir)  Mini GURPS: o Quilombo dos Palmares (Devir)  Mini GURPS: o Descobrimento do Brasil (Devir)</p>

---

<sup>47</sup> Ver: EVENTO, 1998.

	<p>Mini GURPS: Regras Básicas (Devir)</p> <p>Panteras Infernais com Asas de Morcego (Devir) + #</p> <p>Street Fighter: the Storytelling Game (Trama) +</p> <p>Tormenta (Trama) +</p> <p>Tormenta: Panteão (Trama) +</p> <p>Vampiro: a Máscara 3ª edição (Devir)</p> <p>Vampiro: o Livro de Nod (Devir)</p> <p>Vampiro: Temporada de Caça (Trama) +</p>
2000	<p>Arkanun – 3ª edição (Daemon)</p> <p>A Arte de Vampiro: a Máscara (Devir)</p> <p>A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Role-Playing Game (Devir)</p> <p>As Extraordinárias Aventuras do Barão de Munchhausen (Devir)</p> <p>Ars Magica 4. ed. (Devir) + #</p> <p>Car Wars (Devir) + #</p> <p>GURPS: Psiquismo (Devir)</p> <p>Lobisomem: Livro do jogador 2. ed. (Devir) + #</p> <p>Lobisomem: Livro da Tribo: Fenris (Devir) + #</p> <p>Manual 3D&amp;T (Trama) +</p> <p>Mago: Adeptos da Virtualidade: Livro de Tradição (Devir) + #</p> <p>Mini GURPS: No Coração dos Deuses (Devir)</p>

\* Modificações na cronologia de Fairchild (2007, APÊNDICE D) baseadas nas análises das fontes consultadas nesta dissertação.

# Modificações na cronologia de Fairchild (2007, APÊNDICE D) baseadas na consulta aos livros em formato impresso presentes no acervo da Gibiteca Henfil.

+ Publicações não citadas por Fairchild (2007, APÊNDICE D).

(?)Data de publicação incerta. Nestes casos, optamos pela data limite de publicação da obra.