

Gênese do mercado de livros de RPG no Brasil: as traduções dos livros-jogos de Steve Jackson e Ian Livingstone pela editora Marques Saraiva.

André Marques Fraga¹

Universidade de São Paulo - Escola de Artes, Ciências e Humanidades

andre.fraga@usp.br

Brasil

Resumo: O presente artigo tem como objetivo dissertar a respeito da entrada dos jogos de RPG de mesa (*tabletop role-playing games*) no mercado editorial brasileiro, mais propriamente no estado de São Paulo, apresentando, para tal, uma história da coleção de livros-jogos que os precedeu: a coleção *Aventuras Fantásticas*, do autor inglês Steve Jackson, traduzido e editado no Brasil pela editora Marques Saraiva. Como referencial teórico e metodológico, nos baseamos em conceitos e discussões expostos por historiadores do livro e da leitura, que levam em consideração a materialidade do objeto livro e sua dimensão cultural, como Robert Darnton e Roger Chartier. Como fontes históricas, utilizamos, basicamente, de depoimentos de jogadores e mestres de RPG, colhidos por pesquisadores anteriores, de notícias encontradas no jornal brasileiro Folha de S. Paulo e nos próprios livros-jogos em questão.

Palavras-chave: rpg; história; edição; livro; jogo.

O termo *role-playing game* surgiu nos EUA, na década de 1970, logo após a publicação do jogo D&D (*Dungeons & Dragons*) pela empresa TSR (*Tactical Studio Review*), criado por Gary Gygax e Dave Arneson, em 1974 (Peterson, 2013: 23). Em seu formato original, que era vendido dentro de uma caixa branca de papelão, D&D é composto por três volumes (que juntos perfazem cerca de 115 páginas) (Gygax e Arneson, 1974a, 1974b, 1974c), que servem como livros de regras e manuais de instrução, e um livreto de referências, para consulta rápida a essas mesmas regras durante as partidas do jogo (**FIGURA 1**).

Derivado de jogos de simulação de combate com miniaturas e tabuleiros, mais especificamente de *Chainmail: rules for medieval miniatures* (Gygax e Parren, 1979), a proposta da primeira edição do jogo D&D é possibilitar que seus jogadores criem uma narrativa de aventura, ambientada em um universo de fantasia medieval, e personagens próprios, interpretados por eles durante as partidas do jogo. Tal narrativa é tecida oralmente, sendo conduzida por um jogador a parte, que faz o papel de árbitro (chamado de *referee* na edição original), e que tem como papel zelar pelas regras do

¹ Formado em História pela FFLCH-USP e estudante de mestrado no programa de Pós-Graduação em Estudos Culturais pela EACH-USP.

jogo e dar prosseguimento à aventura, que é formada de acordo com as escolhas dos

jogadores em relação a seus personagens.

Já nos anos 1970, D&D tornou-se um sucesso de vendas, enriquecendo seus criadores e a empresa TSR (Witwer, 2016: 123), e gerando novas edições ao longo do tempo, cada vez envolvendo regras mais complexas, que abrangem mais aspectos do jogo. Além disso, com tal sucesso de vendas, o jogo D&D passou a ser uma referência para a criação de vários outros jogos com os mesmos elementos essenciais descritos anteriormente, mas que se passam em outros universos de fantasia, e com algumas modificações nas regras e na jogabilidade.

FIGURA 1. Primeira edição do jogo *Dungeons & Dragons*.



Fonte: <https://waynesbooks.games/2018/11/24/original-dungeons-dragons-white-box/> [04 de outubro de 2021]

Foi no contexto da criação desses novos jogos que surgiu o termo *role-playing game*: segundo Witwer (2016), a empresa TSR venceu uma ação judicial que proibiu o uso do nome *Dungeons & Dragons* para se referir a jogos de criadores particulares ou de outras empresas, que o estavam utilizando de forma genérica para designar jogos semelhantes a este; após isso, a empresa de jogos *Flying Buffalo* criou o termo *role-playing game* como forma de substituir o termo *Dungeons & Dragons* (Witwer, 2016: 123-124). Com o tempo, o termo *role-playing game* passou a ser amplamente utilizado por vários outros criadores de jogos e veículos midiáticos, e consolidou-se como o denominador de um novo gênero de jogos, conhecidos pela sigla RPG. A sigla RPG, portanto, passou a designar jogos que têm os seguintes elementos essenciais: 1)

Um (ou mais) livro(s) de regras, com descrições do universo do jogo em questão e instruções de como jogá-lo; 2) A escolha de um “mestre”, ou *game master* (como passou a ser chamado o antigo *referee* da primeira edição de D&D), entre os jogadores, que tem como papel criar uma narrativa de fundo para as partidas do jogo e conduzi-las; 3) A criação de personagens originais - seguindo regras específicas, de acordo com o jogo - por parte de cada um dos outros jogadores, que ficam responsáveis por representá-los (de forma performática ou somente decidindo suas ações e as declarando, a critério do grupo de jogadores); 4) A criação de uma narrativa oral ficcional coletiva entre todos os participantes do jogo durante as partidas, decidida em seus rumos conforme a escolha de cada um dos jogadores e os planos do mestre do jogo.

A popularidade dos jogos de RPG levou os criadores de jogos eletrônicos, ainda nos anos 1970, a utilizar tal termo para uma série de outros tipos de jogos (Barton e Stack, 2019), baseados também em D&D, mas com jogabilidade totalmente diferente do original e dos outros jogos do mesmo gênero. Atualmente, com a popularização cada vez maior dos jogos eletrônicos em computadores e videogames, a sigla RPG é usada para se referir a uma quantidade enorme e muito diversa de jogos². Por isso, decidimos usar aqui o termo “jogos de RPG de mesa” (também chamados de TRPG, ou *tabletop* RPG, em inglês) para nos referir a jogos cujas características foram enumeradas no parágrafo anterior, especificando mais claramente, assim, nosso objeto de análise no presente artigo.

Tendo definido, dessa forma, o que são os jogos de RPG de mesa e, de forma breve e geral, a história de suas origens, podemos agora dissertar com melhor precisão sobre a vinda deles ao Brasil. Como veremos na próxima seção, tal vinda ocorreu há cerca de uma década antes de sua incorporação ao contexto editorial brasileiro, trazidos por jogadores por meio de livros de regras em língua inglesa e, depois, introduzidos no meio editorial por meio de um outro gênero de livros: os livros-jogos.

A vinda dos jogos de RPG de mesa ao Brasil: considerações preliminares

² Em uma rápida pesquisa no site da *Steam* (<https://store.steampowered.com> [30 de outubro de 2021]), uma das maiores plataformas de venda de jogos para computadores, é possível encontrar mais de 20000 jogos classificados na categoria “RPG”.

Ao nos lançarmos à tarefa de tecer uma narrativa histórica a respeito da vinda dos jogos de RPG de mesa ao Brasil, é importante considerar que, apesar de tais jogos serem constituídos por uma variedade de objetos (como dados, miniaturas, papéis com anotações, etc.) e nas sessões de jogo prevalecer a oralidade, os livros de RPG desempenham papel central nessa prática cultural: além deles conterem todas as regras e também servirem como manual de referências para a criação das personagens e do

universo narrativo do jogo, é por meio deles que os jogos de RPG de mesa são comercializados e deslocados em meio às suas comunidades de leitores/jogadores.

E essa centralidade dos livros nas sessões de jogos de RPG de mesa não é diminuída pelo fato de que as regras desses jogos podem ser transmitidas oralmente, como vemos nos depoimentos colhidos em entrevistas com jogadores por Andréa Pavão (2000, p. 76). Isso porque o livro de RPG também serve como um elemento de distinção entre os próprios jogadores, principalmente por parte daquele que faz o papel de “mestre” do jogo, o que leva a mesma pesquisadora a concluir que: “Não há mestre sem livros, tenha ele uma relação com estes puramente fetichista ou não (...)” (Pavão, 2000: 183).

Tal relação íntima entre os jogos de RPG de mesa e os livros permitem com que a abordagem de sua história por meio de teorias e métodos utilizados por historiadores do livro e da leitura seja pertinente. É possível, dessa forma, iniciar uma pesquisa a respeito da história dos livros de RPG no Brasil pensando nas três questões propostas por Darnton (2008) ao revisitar seu clássico artigo *What is the History of Books?* (Darnton, 1982): “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: 156).

Pensando também os livros de RPG como objetos materiais, passíveis de serem deslocados e comercializados, torna-se importante pensá-los em duas dimensões principais: “(...) 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 e Rocher, 1976, p. 99). Isso nos leva a pensar também que os livros de RPG, enquanto mercadorias, “(...) não escapa[m] aos fluxos da conjuntura” (Chartier e Rocher, 1976: 101), devendo ser estudados em seus próprios contextos; no caso da história da entrada dos livros de RPG no Brasil, no próprio contexto editorial brasileiro do início dos anos 1990.

Outra questão que um pesquisador da história da entrada dos jogos de RPG de mesa no Brasil deve deparar-se, diz respeito, justamente, a um fator conjuntural: é consenso entre os pesquisadores brasileiros que estudam esse gênero de jogos que a vinda deles ao Brasil é anterior às suas primeiras edições nacionais, sendo trazidos por jogadores que tiveram contato com eles no exterior, tanto por meio de livros importados como por meio de fotocópias dos originais em inglês, pelo menos desde a década de 1980. Tal acontecimento é mencionado por vários dos jogadores entrevistados oralmente por Andréa Pavão (2000) e Thomas Massao Fairchild (2007), e também por pesquisadores-jogadores, como Edson Ribeiro Cupertino (2008) e Guilherme Kazuo Lopes Yokote (2014)³.

Por meio dessas mesmas fontes, é possível também inferir que os primeiros

jogadores de RPG brasileiros concentravam-se no sudeste do Brasil, principalmente entre São Paulo e Rio de Janeiro, com possível prevalência deste último. Corroboram com essa hipótese o fato de as duas primeiras pesquisas acadêmicas brasileiras sobre jogos de RPG terem surgido no Rio de Janeiro (Rodrigues, 2001 e Pavão, 2000), e também o fato dos primeiros encontros internacionais de RPG terem ocorrido entre São Paulo e Rio de Janeiro, segundo atestam os jornais da época.

Foi na tentativa de problematizar os relatos pessoais e as entrevistas como fonte primordial para uma história dos jogos de RPG de mesa no Brasil que buscamos por tais jornais, encontrando neles dados interessantes, que merecem ser aqui mencionados antes de seguirmos para a parte principal deste artigo, que analisa o início da história do mercado de edições brasileiras de livros de RPG.

Nossas buscas coincidiram em muitos aspectos com os depoimentos colhidos por pesquisadores anteriores: pesquisando um dos mais populares jornais do estado de São Paulo, a *Folha de S. Paulo*⁴, pudemos constatar que artigos a respeito de livros em edições brasileiras relacionados ao universo dos jogos de RPG começam a aparecer somente no ano de 1990, e que a ordem em que essas edições aparecem ao longo dos artigos publicados no jornal coincide quase inteiramente com a listada cronologicamente por Thomas Massao Fairchild (2008: 439-442 ,apêndice D).

Encontramos também artigos anteriores ao ano de 1990, mas que não citam nenhuma edição brasileira de livros de RPG, sendo que somente um deles trata

³ Fontes baseadas em depoimentos, sejam aqueles colhidos em pesquisas orais ou vividos e escritos pelos próprios pesquisadores/jogadores em suas pesquisas, são, portanto, as que mais foram utilizadas para narrar a história da vinda dos jogos de RPG ao Brasil durante a década de 1980.

⁴ Tal pesquisa foi realizada no acervo eletrônico do jornal *Folha de S. Paulo* (Disponível em: <<https://acervo.folha.com.br/index.do>>. Acesso em 03 out 2021), e abrangeu todos os jornais do acervo (*Folha de S. Paulo*, *Folha da Manhã* e *Folha da Noite*) datados entre os anos de 1974 a 2000. Neles, foram coletados todos os anúncios, notícias, propagandas, chamadas, cartas de leitores e erratas que contêm uma ou mais das palavras-chave “RPG”, “role-playing game”, “*Dungeons & Dragons*” e “D&D”. Foram selecionados somente os resultados que se referiram direta ou indiretamente a jogos de RPG de mesa.

diretamente de tais jogos, mas exclusivamente do jogo D&D, sem citar a sigla “RPG” e nem o termo *role-playing game*: trata-se de uma notícia publicada pelo jornalista Jorge Covarrubias, em 10 de janeiro de 1983, intitulada “Dragões, nova paixão americana” (Covarrubias, 1983).

Nela, Covarrubias tece elogios ao jogo *Dungeons & Dragons*, localizando-o exclusivamente nos EUA e contrapondo-o aos “hipnotizantes jogos de vídeo” (Covarrubias, 1983: 22). O redator cita Jorge Luis Borges como uma das referências na criação de “DYD” (como o autor grafa a sigla D&D), e afirma que tal jogo oferece “potencialmente (...) rico material de estudo aos sociólogos e antropólogos”, citando, por fim, a influência dos “estudos formais dos contos de fadas” de Vladimir Propp no

pensamento de Claude Lévi-Strauss para ilustrar sua afirmação. Podemos considerar tais referências a grandes autores por parte do jornalista como uma tentativa de associar tal jogo, um objeto novo do público, à crítica literária típica daquelas páginas de jornal.

Já os outros artigos encontrados nos anos 1980 sobre jogos de RPG dizem respeito somente a produtos derivados do jogo *Dungeons & Dragons*, como o jogo eletrônico AD&D (*Advanced Dungeons & Dragons*) do console *Intellivions* (Romério, 1984), e o desenho *Caverna do Dragão*, criticado como um “bobinho” desenho “baseado num dos jogos mais populares dos EUA” (Forastieri, 1989). Isso nos mostra, ao menos sumariamente, a grande expansão comercial da empresa TSR, produtora do jogo *Dungeons & Dragons*, que já exportava produtos derivados do sucesso do jogo criado por Gary Gygax e Dave Arneson.

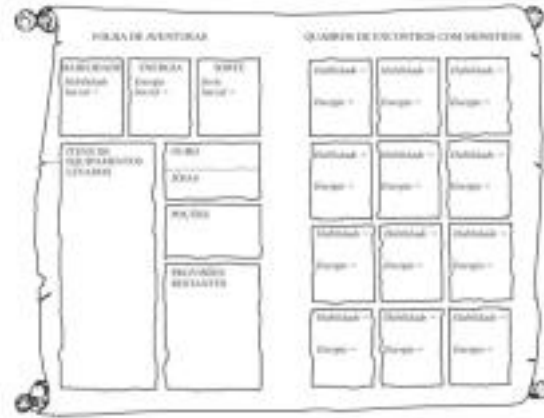
Feitas tais considerações, podemos passar agora para a próxima seção deste artigo, em que analisaremos as notícias do jornal da Folha de S. Paulo a respeito das primeiras edições de livros relacionados a jogos de RPG no Brasil, bem como elas próprias. Tais edições, como veremos a seguir, não foram propriamente livros de regras de RPG, mas sim os chamados “livros-jogos”, derivados deles, que serviram de porta de entrada às primeiras edições de livros de RPG de mesa no mercado editorial brasileiro.

As “Aventuras Fantásticas” de Steve Jackson e Ian Livingstone no Brasil A lista cronológica do pesquisador Fairchild (2008: 439-442, apêndice D) apresenta a primeira edição de um livro relacionado a jogos de RPG como sendo o livro-jogo *Lobo Solitário: o fugitivo das trevas*, de 1989, dos autores Joe Dever e Gary Chalk, publicado pela editora Bertrand Brasil (Dever e Chalk, 1989). 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 e Livingstone, 1991: 14, grifo do autor).

Em todos os livros-jogos o protagonista da história é também criado pelo próprio leitor/jogador, que determina suas habilidades em diversos quesitos por meio de jogadas aleatórias, e anota-as em uma ficha (**FIGURA 2**). Tal ficha é utilizada em várias ocasiões do jogo e, principalmente, durante as cenas de combate, que obedecem regras específicas, descritas no início do livro-jogo; em alguns casos, há também um “quadro de encontro com monstros”, para anotar os valores dos pontos de habilidades do adversário e organizar

tais combates (FIGURA 2).

FIGURA 2 - “Ficha de Aventuras” e “Quadro de Encontros com Monstros”, do livro-jogo *O Feiticeiro da Montanha de Fogo* (Jackson e Livingstone, 1991)



Fonte: Jackson e Livingstone, 1991: 11

Atendo-se mais especificamente na definição de “livro-jogo”, da Silva (2019) acrescenta também que os livros-jogos, com a diferença de serem criados para serem jogados solitariamente, possuem fortes ligações com jogos de RPG de mesa, o que se evidencia no uso de fichas, dados e mapas (FIGURA 3), por exemplo, podendo funcionar como uma espécie de iniciação a eles (Da Silva, 2019: 53). No caso de *Lobo Solitário: o fugitivo das trevas*, tais elementos estão presentes de forma direta: o jogador, além de sortear em números a “habilidade de combate” e “resistência” do personagem protagonista, também deve escolher para ele cinco entre dez poderes listados no livro, e também seus equipamentos iniciais entre diversas armas e armaduras medievais (Dever e Chalk, 1989).

FIGURA 3 - Mapa do território de fantasia onde se passa a aventura do livro-jogo *Lobo Solitário: Fugitivo das Trevas*



Fonte: <http://www.beholderdebigode.com.br/livro-jogo/lobo-solitario/fuga-da-escuridao/> [04 de outubro de 2021].

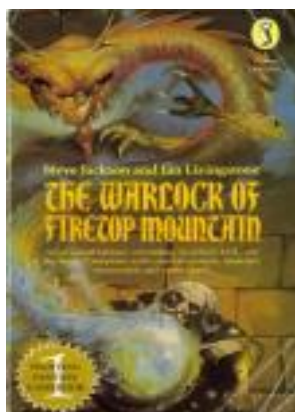
Da Silva (2019) apresenta também uma breve narrativa do surgimento dos livros-jogos: segundo o pesquisador, a primeira publicação editorial que pode ser considerada um livro-jogo foi *The Warlock of Firetop Mountain* (1982) (**FIGURA 4**) publicada na Inglaterra em 1982 pelos designers de jogos Steve Jackson e Ian Livingstone, sendo ambos também co-fundadores da ainda atuante empresa *Games Workshop*, detentora, durante os anos 1970 e 1980, dos direitos autorais de D&D no Reino Unido (Da Silva, 2019: 146). *The Warlock of Firetop Mountain* obteve tamanho sucesso que tornou-se “o primeiro volume da maior série de livros-jogo de todos os tempos” (Da Silva, 2019: 149), série essa que foi chamada *Fighting Fantasy*. Segundo Da Silva:

A série até 1984 já era comercializada em cinco países (...) e, um ano depois, em outros treze (...). No total conheceu 20 traduções para 21 países. 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: 154)

Depois de *Fighting Fantasy*, outras séries de livros-jogos a sucederam, algumas com grande êxito comercial, como a também britânica série *Lone Wolf*, que teve seu primeiro exemplar, *Flight from the Dark* (**FIGURA 5**), publicado em 1984 (Da Silva, 2019, p. 173). E foi justamente o primeiro volume da série *Lone Wolf*, traduzido e publicado em português como *Lobo Solitário: O Fugitivo das Trevas* pela editora Bertrand Brasil (**FIGURA 6**), a primeira edição de um livro-jogo a ser publicada no Brasil, segundo Fairchild (2019: 309). Porém, ao citá-lo como a primeira edição brasileira desse gênero, Fairchild ressalta que não encontrou nenhuma peça publicitária ou artigo sobre ele e seu lançamento no Brasil nos materiais por ele consultados (Fairchild, 2019: 309)⁵.

FIGURA 4 - O primeiro livro-jogo: *The Warlock of Firetop*

Mountain, publicado em 1982 por Steve Jackson e Ian Livingstone



Fonte: DA SILVA, 2019: 149

FIGURAS 5 e 6 - Da esquerda para a direita: o livro-jogo *Flight from the Dark*, da série *Lone Wolf*, de 1984, e sua edição brasileira *Lobo Solitário: O Fugitivo das Trevas*, de 1989.

FIGURA 5 FIGURA 6



⁵ Quanto a nós, fomos apenas capazes de localizá-lo em uma biblioteca municipal de São Paulo (Biblioteca Monteiro Lobato), e consultá-lo em seu formato impresso (Dever e Chalk, 1989), sem maiores informações sobre o contexto específico e os possíveis impactos de sua publicação.

Fontes: Disponível em: <https://www.amazon.com/Flight-Dark-Book-Dever-Chalk/dp/0099358905> e <https://www.amazon.com.br/LONE-WOLF-FLIGHT-Joe-Dever/dp/0099358905> (respectivamente). [04 de outubro de 2021]

Porém, há um problema nesta datação, pois encontramos uma edição de outro livro-jogo que também data do ano de 1989: trata-se de *A Cidadela do Caos* (Jackson, 1989) (**FIGURA 7**), que foi seguido da publicação de “O feiticeiro da montanha de fogo” (Jackson e Livingstone, 1991) (**FIGURA 8**), ambas traduções dos livros-jogos *The Citadel of Chaos* (Jackson, 1983) e *The Warlock of Firetop Mountain* (Jackson e Livingstone, 1982), respectivamente, da série *Fighting Fantasy*, publicada no Brasil pela editora Marques Saraiva com o nome *Aventuras Fantásticas*. Independentemente de qual

dos dois livros-jogos de 1989 foi a primeira edição brasileira do gênero, o que podemos afirmar seguramente é que, ao menos em São Paulo e Rio de Janeiro, a série *Aventuras Fantásticas* foi mais amplamente divulgada do que a série *Lobo Solitário*, tendo como base as fontes jornalísticas consultadas para a confecção deste artigo.

FIGURAS 7 e 8 - Da esquerda para a direita: livros-jogo *A Cidadela do Caos* (Jackson, 1989) e *O Feiticeiro da Montanha de Fogo* (Jackson e Livingstone, 1990).

FIGURA 7 FIGURA 8



Fonte: Jackson, 1989, capa; Jackson e Livingstone, 1990, capa, respectivamente

A primeira menção a essa coleção, no já mencionado jornal Folha de S. Paulo, ocorreu em 22 de dezembro do ano de 1990: Trata-se de uma notícia intitulada “A divertida mania dos livros-jogos chega ao Brasil, e promete se tornar a febre deste e dos próximos verões” (Abramo, 1990: F8), redigida pela jornalista Bia Abramo, encontrada no caderno de letras. A notícia é extensa, sendo para ela dedicada uma página inteira, e nela encontramos pela primeira vez na Folha de S. Paulo as palavras “*role playing games*” (mas ainda não a sigla RPG).

A notícia trata centralmente do lançamento dos dois livros-jogos já mencionados: *A Cidadela do Caos* e *O Feiticeiro da Montanha de Fogo*, ambos do autor Steve Jackson, sendo o segundo com co-autoria de Ian Livingstone. Logo abaixo de seu título são apresentadas informações sobre essas obras: as duas foram traduzidos por Marco Antônio Esteves da Rocha, publicadas pela editora Marques Saraiva no Rio de Janeiro, e postas à venda por Cr\$ 1.350,00⁶. *A Cidadela do Caos* contava 240 páginas, e *O Feiticeiro da Montanha de Fogo* com 216. O texto se inicia com as seguintes questões:

Quem nunca ficou frustrado com o final de alguma história e teve a fantasia

de mudá-la? Quem já não ficou tão absorvido por alguma história que teve a vontade de decidir o destino de seu personagem? Ou depois de encerrada alguma leitura continuou com impressões tão vívidas que gostaria que a história continuasse? Se você respondeu não a qualquer uma das perguntas acima, certamente não vai se interessar pelos livros-jogos (Abramo, 1990: F8)

Em seguida, é informado que esses livros-jogos fazem parte da coleção *Aventuras Fantásticas*, que leva “às últimas consequências os aspectos lúdicos que qualquer boa narrativa de aventura envolve”; são citados os “jogos lógicos” de Lewis Carroll e a obra *O Jogo de Amarelinha* de Julio Cortázar, com a observação de que esses livros-jogos se diferenciam de ambos por exigirem “uma participação ativa do leitor no desenvolvimento da história. Também é afirmado que, embora eles “tenham algo de infantil (Alice diria em seu favor que é um livro com figuras) (...), qualquer adulto que ainda não sucumbiu definitivamente à sisudez pode se divertir com eles” (Abramo, 1990: F8).

Ainda sobre ambos os livros-jogos, é descrito que eles partem de um roteiro básico que pode ter desdobramentos diferentes a cada leitura, e que é o leitor quem decide o próximo passo do personagem e “age” de acordo com sua decisão; eles são definidos como “uma simplificação dos ‘*role playing games*’ (...) um tipo de jogo que virou mania nos Estados Unidos e Europa no final dos anos 70”. É acrescentado também que Steve Jackson e Ian Livingstone - que “por uma coincidência curiosa, são naturais de Cheshire (Inglaterra), cidade natal de Lewis Carroll (e também do gato risonho de ‘Alice no País das Maravilhas’)” - desenvolveram suas obras a partir dos *role-playing games* (Abramo, 1990: F8).

⁶ Valor em “cruzeiros”, moeda usada no Brasil no ano de 1990.

A notícia também conta a história de ambos os autores e de suas carreiras: é relatado que Jackson e Livingstone, que eram amigos desde a infância e “se divertiam lendo ficção científica e histórias de horror”, abriram um negócio de venda de jogos por correspondência nos anos 1970, e começaram a desenvolver seus próprios jogos em 1977, após conhecer o jogo D&D; foi em 1981 que publicaram *O Feiticeiro das Montanhas de Fogo*, cujo sucesso foi “fulminante: em um mês vendeu 20 mil exemplares na Inglaterra. Atualmente a coleção [*Aventuras Fantásticas*] já tem mais de 50 títulos publicados na Inglaterra” (Abramo, 1990: F8).

Ainda segundo esse relato, foi Osmar Saraiva (na época com 29 anos), editor brasileiro da coleção, quem a conheceu na Feira de Frankfurt de 1987, por meio de suas edições em língua francesa. Em entrevista, ele relata esse primeiro contato:

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: F8)

Quando Osmar Saraiva voltou para o Brasil, segundo a notícia, encontrou um pequeno grupo de “aficionados pelos ‘role playing games’” no Rio de Janeiro, “que esperavam ansiosamente qualquer material importado que chegasse nas Livrarias Leonardo da Vinci ou na Malasartes”; tal grupo reunia-se em um certo clube chamado “Centro Criativo Além da Imaginação”, que era uma ludoteca especializada em jogos de RPG. Osmar Saraiva passou a submeter cada novo livro ao grupo, o que serviu como um teste para o lançamento da coleção (Abramo, 1990: F8).

O médico homeopata Lúcio Abbondatis, fundador do clube, comentou a chegada dos livros: “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). O redator da notícia especula que “a iniciativa no Brasil deve ser tão bem sucedida quanto na Inglaterra”, existindo já um precedente aberto pelo “livro-quebra-cabeça (...) ‘Onde Está Wally?’” (Abramo, 1990: F8), que havia sido lançado em setembro e já estava em sua sexta edição.

O redator acrescenta também que a primeira tiragem, de 10 mil exemplares, de *A Cidadela do Caos* já havia se esgotado; o motivo desse sucesso de vendas, segundo ele, “não é assim tão difícil de descobrir: entretenimento puro, aliado à novidade do formato”. Não é só um livro e também não é só um jogo”; além disso, o produto tem apelo tanto para o público infantojuvenil, pois oferece “mais do que a simples leitura” e pode “competir com a TV, os videogames...”, como para o público adulto, por conta do universo em que se passa a narrativa desses livros-jogos “combinar influências muito atraentes”, e ser inspirado “em um autor clássico da literatura fantástica: J.R.R. Tolkien”, apropriando-se também de “mitologias alheias” (Abramo, 1990: F8).

Como exemplo dessa apropriação de mitologias alheias, a notícia apresenta algumas criaturas do “bestiário” presente nesses livros-jogos, que seriam “uma miscelânea das mais diversas fontes: minotauros, ciclopes, ‘trolls’, ‘goblins’ e até mesmo prosaicos vampiros, lobisomens, ratazanas e morcegos” (Abramo, 1990: F8), juntamente com algumas ilustrações de Russ Nicholson, ilustrador da coleção (**FIGURA 9**).

FIGURA 9 - ILUSTRAÇÕES DE RUSS NICHOLSON PARA A COLEÇÃO AVENTURAS FANTÁSTICAS



Fonte: ABRAMO, 1990: F8

O fato do jogo ser desafiador, propondo missões que “não são nada fáceis de cumprir”, é posto também como um “fator de envolvimento” por parte dos jogadores; porém, em meio a esses elogios, há uma crítica à tradução de *O Feiticeiro da Montanha de Fogo*, por conta de uma “confusão (...) entre Leste-Oeste e esquerda-direita (...), que dificulta a orientação em alguns momentos”. Ao fim da notícia e adjacentes a ela, 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* e sua história; o segundo intitula-se “como jogar” (FIGURA 10), e detalha como funciona uma partida desses livros-jogos.

Em “Jogo simula universo fictício”, é explicado que os *role playing games* foram desenvolvidos a partir de “war games”, que são jogos que simulam batalhas (sendo o “War brasileiro”⁷ um jogo desse tipo em versão simplificada), sendo que nesses dois gêneros de jogos é reproduzida “uma situação em seus mínimos detalhes e cabe ao jogador cumprir um ‘objetivo’. Só que nos (...) [*role playing games*], o universo é fantástico. Muitos deles são baseados em obras de literatura” (Redação, 1990: F8).

FIGURA 10 - TEXTO EXPLICATIVO DE COMO JOGAR OS LIVROS-JOGOS DA COLEÇÃO AVENTURAS FANTÁSTICAS

COMO JOGAR

- Para jogar é necessário lápis, papel e dois dados comuns de seis faces. Existe um "mapa de controle" para as anotações, que pode ser xerocado ou reproduzido em qualquer folha comum. Em algumas aventuras, como "O Feiticeiro do Riozinho de Fogo", desenhar um mapa em um papel quadriculado pode ser bem útil. Outros detalhes como selinhos, chaves e outros ornamentos também devem ser anotados.
- A aventura é planejada para um jogador, mas é possível jogar em grupo, tomando cada decisão em conjunto ou alternando a decisão. Esta última alternativa é boa para jogar com crianças, pelo menos nos primeiros vasos.
- O primeiro passo é caracterizar seu personagem. As características básicas são três: habilidade, energia e sorte. Em algumas aventuras, podem ser adicionadas habilidades especiais (como um índice de magia para o aprendiz do feiticeiro de "A
- O índice do Coar J. Os índices variam durante a aventura e existe a possibilidade de recuperar pontos perdidos —de acordo com instruções específicas ou através de poções mágicas—. Enquanto eles não são atingidos o índice inicial.
- Assim como seu personagem, as diversas criaturas têm seus índices de habilidade e energia. Os índices de habilidade (seu e do criatura) determinam a sua força de ataque durante uma batalha. Já a energia significa a resistência aos golpes. Em uma batalha, o seu objetivo é zancar a energia do seu oponente. Se você perder toda a sua energia, você morre e tem que começar tudo de novo.
- A sorte será tirada de acordo com as instruções específicas ao longo da aventura. Ela também ser usada para minimizar um ferimento seu ou aumentar um efeito de um ferimento causado pelo oponente em você durante a batalha.

Fonte: Abramo, 1990: F8

O redator continua, apresentando a história dos *role playing game* desde *Dungeons & Dragons*, e, por fim, afirmando que no Brasil “os jogos [de RPG] só podem ser encontrados em livrarias que fazem importação”, sendo indicados três locais de compra no Rio de Janeiro: “a Malasartes (...), Leonardo da Vinci (...) e o Centro Criativo Além da Imaginação”; e um local em São Paulo: “a Book Centre (...)” (Redação, 1990: F8). Todos esses locais estavam (e, em alguns casos, ainda estão) localizados em áreas centrais de ambas as cidades.

Como vemos, a notícia aqui descrita contém dados importantes a respeito da história dos jogos de RPG de mesa no Brasil, mais propriamente em São Paulo e no Rio de Janeiro, e também, principalmente, a respeito do papel dos livros-jogos na entrada desse gênero de jogos no Brasil. Afirmando que os livros-jogos são uma simplificação

⁷ Jogo de tabuleiro muito popular no Brasil, publicado pela editora Grow. Para mais detalhes, acessar a página do jogo no site da empresa, disponível em: <<https://www.growgames.com.br/Jogos/War>> Acesso em: 24 set 2021.

dos jogos de RPG de mesa, e trazendo também várias informações a respeito da história e das características destes últimos, a notícia traz de forma muito evidente relações diretas entre ambos esses gêneros, divulgando-os aos leitores do jornal.

Além disso, como forma de promover tais produtos, são citados três autores de livros consagrados de literatura: Lewis Carroll, Júlio Cortázar e J. R. R. Tolkien; apesar de os dois primeiros serem apresentados para diferenciar tais livros-jogos de suas obras, a comparação entre eles procura aproximar a coleção *Aventuras Fantásticas* a livros de literatura, enquadrando-a como algo além de um brinquedo ou jogo infanto-juvenil. Tal fato é semelhante ao que ocorre na notícia de 1983, citada brevemente na seção anterior deste artigo, no qual Covarrubias, ao tecer seus já citados elogios ao jogo *Dungeons & Dragons*, traz também referência a autores consagrados no meio literário e acadêmico.

Isso nos leva a uma hipótese, ainda primária, que, de alguma forma, os jogos de RPG de mesa eram vistos no Brasil não como um jogo popular, mas como um objeto distinto, relacionado a meios intelectualizados e direcionado a um público também, em certa medida, intelectualizado. A venda de livros importados em locais centrais de duas das maiores metrópoles do país também nos levam a uma imagem geral do que seria esse público inicial de jogadores de RPG, capazes de arcar com seus custos e possuir conhecimentos para lê-los em língua inglesa.

Por fim, não podemos deixar de destacar que, um ano após a publicação da notícia analisada aqui, quando a coleção “Aventuras Fantásticas” já contava com seis títulos no mercado editorial (Iori, 1991: 7), foi publicada a primeira edição de um livro de RPG de mesa no Brasil, pela editora Devir: o RPG *Gurps*, de autoria do texano Steve Jackson (Jackson, 1991a)⁸. Dessa forma, é evidente que os livros-jogos tiveram um papel importante na entrada de livros de regras de RPG no mercado editorial brasileiro, precedendo-os e atraindo posteriormente, por meio de seu sucesso de vendas, outras editoras ao universo dos jogos de RPG.

Conclusão

O presente artigo pretendeu levantar algumas considerações iniciais sobre a história dos jogos de RPG de mesa no Brasil, comentando alguns trabalhos de pesquisadores anteriores, sugerindo um enfoque de pesquisa desse tema por meio da

⁸Da Silva, 2019, diferencia o Steve Jackson inglês, precursor dos livros-jogos, do Steve Jackson americano, criador do RPG GURPS, pelas siglas UK e USA, respectivamente.

história do livro e da leitura e apresentando, brevemente, algumas análises de fontes jornalísticas, com intuito de demonstrar a riqueza e pertinência do tema. Foi apresentada também, de forma panorâmica e sem de forma alguma exaurir o tema, a importância do gênero “livro-jogo” como o pioneiro nas edições de livros relacionados ao universo dos jogos de RPG no Brasil, particularmente os livros-jogos da série “Aventuras fantásticas”, dos autores Steve Jackson e Ian Livingstone, traduzidos ao português brasileiro por meio de suas edições francesas, segundo a notícia aqui analisada (Abramo, 1990), pela já extinta editora brasileira Marques Saraiva. Guiando-nos pelas três questões propostas por Darnton (2008), as quais citamos inicialmente, e respondendo-as por meio das fontes e análises até aqui realizadas em relação aos jogos de RPG de mesa, podemos afirmar que: 1. Os livros de RPG passam a existir nos EUA, com a criação de D&D em 1974, sendo, em decorrência do sucesso comercial desse jogo, exportados para diversos outros

países, não somente em seu formato original, mas também por meio de produtos derivados (como jogos eletrônicos e desenhos animados); 2. Tais livros chegam às mãos de jogadores-leitores brasileiros ao menos desde os anos 1980, adquiridos em países estrangeiros, fotocopiados das edições originais, ou revendidos como produtos importados em grandes livrarias. Edições brasileiras, porém, só passaram a existir no início da década de 1990, precedidas de livros-jogos de origem inglesa; 3. O público brasileiro se apropria dos livros de RPG como um objeto de distinção, e do jogo de RPG como uma prática cultural distinta, ligada a um público leitor e pretensamente intelectualizado. Sublinhamos que tais afirmações não formam uma conclusão final sobre a história da vinda dos jogos de RPG de mesa ao Brasil, mas sim hipóteses a serem discutidas, questionadas e comparadas com outros estudos a respeito da vinda dos jogos e livros de RPG, tanto ao Brasil como a outros países. Estes últimos seriam, inclusive, ricas “(...) fonte[s] de conhecimentos novos quanto à edição e circulação dos produtos de cultura” (Chartier e Rocher, 1976: 100), e em muito contribuiriam para novas reflexões a respeito do deslocamento e adaptação de práticas culturais a outros contextos que não os seus de origem.

Bibliografia

Chartier, Roger e Roche, Daniel, “O livro: uma mudança de perspectiva”, em Jacques Le Goff e Pierre Nora (org.), *História: Novos objetos*, Rio de Janeiro, Francisco Alves, 1976, pp. 99-101.

Cupertino, Edson Ribeiro, *Vamos jogar RPG? diálogos com a literatura, o leitor e a autoria*, São Paulo, Universidade de São Paulo, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, 2008.

Barton, Matt e Stack, Shane, *Dungeons and desktops: the history of computer role-playing games*, segunda edição, New York, CRC Press, 2019.

Darnton, Robert, “O que é a história do livro: revisitado”, *ArtCultura*, vol. 10, nro. 16, 2008, pp. 155-169, <http://www.seer.ufu.br/index.php/artcultura/article/view/1503/2758>. [04 de outubro de 2021].

———, “What is the history of books?” *Daedalus*, vol. 3, nro. 111, 1982, pp. 65-83, https://dash.harvard.edu/bitstream/handle/1/3403038/darnton_historybooks.pdf?sequence=2&isAllowed=y, [04 de outubro de 2021].

Da Silva, Pedro Panhoca, *O livro jogo e suas séries fundadoras*, Assis, Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras, 2019, pp. 53-173.

Dever, Joe e Chalk, Gary, *Lobo Solitário: o Fugitivo das Trevas*. São Paulo, Bertrand Brasil, 1989, p. 320.

Fairchild, Thomas Massao, *Leituras de impressos de RPG no Brasil: o satânico e o secular*, São Paulo, Universidade de São Paulo, Faculdade de Educação, 2007, pp. 309-

442.

Gygax, Gary e Arneson, Dave, *Dungeons & Dragons: rules for fantastic medieval wargames campaigns playable with paper and pencil and miniature figures*, vol. 1. sexta edição, Lake Geneva, TSR, 1977a.

———, *Dungeons & Dragons: rules for fantastic medieval wargames campaigns playable with paper and pencil and miniature figures*, vol. 2, sexta edição. Lake Geneva, TSR, 1977b.

———, *Dungeons & Dragons: rules for fantastic medieval wargames campaigns playable with paper and pencil and miniature figures*, vol. 3, sexta edição, Lake Geneva, TSR, 1977c.

Gygax, Gary e Parren, Jeff, *Chainmail: rules for medieval miniatures*, terceira edição, Lake Geneva, TSR, 1979.

Jackson, Steve, *A Cidadela do Caos*, Rio de Janeiro, Marques Saraiva, 1989, p. 114.

———, *The Citadel of Chaos*, Bungay, Richard Clay (the Chaucer Press) LTDA, 1983, p. 109.

Jackson, Steve e Livingstone, Ian, *O Feiticeiro da Montanha de Fogo*, Rio de Janeiro, Marques Saraiva, 1991, pp. 11-14.

———, *GURPS: Generic Universal RolePlaying System*, São Paulo, Devir, 1991a.

———, *The warlock of the firetop mountain*. Bungay, Richard Clay (the Chaucer Press), LTDA, 1982, p. 186.

Pavão, Andréa, *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de roleplaying games (RPG)*, segunda edição, São Paulo: Devir, 2000, pp. 76-183.

Peterson, Jon, *Playing at the world: a history of simulating wars, people and fantastic adventures, from chess to role-playing games*, segunda edição, San Diego, Unreason press, 2013, p. 698.

Witwer, Michael, *O império da imaginação: A história de Gary Gygax, o criador do RPG mais famoso do mundo*, São Paulo, LeYa, 2016, pp. 123-124.

Yokote, Guilherme Kazuo Lopes, *O mundo dos nerds: imagens, consumo e interação*, São Paulo, Universidade de São Paulo, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, 2014.

Fontes jornalísticas (Acervo Folha)

Abramo, Bia, “Aventuras Fantásticas”, Letras, *Folha de S. Paulo*, São Paulo, 22 dez. 1990, p. F8, <https://acervo.folha.com.br/leitor.do?numero=11185&keyword=Dungeons&anchor=4098094&origem=busca&originURL=&pd=40ff52d6b2430b9c940987caed028255> [05 de março de 2021].

Covarrubias, Jorge, “Dragões, nova paixão americana”, Ilustrada, *Folha de S. Paulo*, São Paulo, 10 de janeiro de 1983, p.22, <https://acervo.folha.com.br/leitor.do?numero=8282&keyword=Dragons&anchor=4301695&origem=busca&originURL=&pd=0173d187c3ee7ddbd44f2508cff5c483> [04 de

outubro de 2021].

Forastieri, André, “Desenhos de antigamente eram bem mais legais”, Ilustrada, *Folha de S. Paulo*, São Paulo, 19 de novembro de 1989, p. F4, <https://acervo.folha.com.br/leitor.do?numero=10787&keyword=Dragons&anchor=4089130&origem=busca&originURL=&pd=2ce4c7bda4edf3067705fb492e6a7677>, [04 de outubro de 2021].

Iori, C. Mania dos livros-jogos ganha livraria e clubes. *Folha de S. Paulo*, São Paulo, 11 set. 1991, p. 7.

Redação, da, “Jogo simula universo fictício”, Letras, *Folha de S. Paulo*, São Paulo, 22 de dezembro de 1990, p. F8, <https://acervo.folha.com.br/leitor.do?numero=11185&keyword=Dungeons&anchor=4098094&origem=busca&originURL=&pd=40ff52d6b2430b9c940987caed028255> [04 de outubro de 2021].

Romério, Sônia Maria. “Digiplay lança o intellevision 2, um game que perdeu a austeridade”, Informática, *Folha de S. Paulo*, São Paulo, 21 de novembro de 1984, p. 33, <https://acervo.folha.com.br/leitor.do?numero=8963&keyword=Dragons&anchor=5404347&origem=busca&originURL=&pd=8ef843406ad8ccb4d0eaea2fd2676331> [04 de outubro de 2021].