

Publicações de RPG no Brasil: aspectos profissionais e vernaculares do começo do século XXI

Leonardo Alvarez Franco;

Bruno Müller da Silva;

Cássia Letícia Carrara Domiciano;

Paula da Cruz Landim;

Mônica Cristina Moura

resumo:

Neste estudo propõe-se uma análise editorial de livros de RPG brasileiros lançados entre 2001 e 2016, sob a abordagem do estudo iniciado por Eliane Bettocchi (2001), *A sintaxe visual no Role-playing Game*. Nele, a autora analisa elementos visuais na construção desses manuais de jogos, e propõe três períodos distintos com características comuns, salientando que o último deles é o da experimentação. Neste sentido, buscou-se dar prosseguimento ao estudo, analisando algumas das publicações nacionais dos anos 2000 em diante e propondo a definição de um quarto período da produção editorial de RPG brasileiro, caracterizado pela presença tanto do design profissional quanto do vernacular, pelas plataformas digitais, pela autopublicação e o financiamento coletivo.

palavras-chave:

design gráfico; design editorial; role-playing games.

1. O que é RPG

Sigla para o termo *Role Playing Game*, o RPG é um jogo de interpretação que pode ser mais facilmente compreendido quando comparado ao teatro. Um típico RPG necessita de alguns elementos básicos: ambientação – cenário onde ocorrem as situações; sistema de regras – um sistema de simulação da realidade com grau variável de verossimilhança; personagens – criadas pelos jogadores e pelo narrador (também chamado de “Mestre”) de acordo com a ambientação e o sistema de regras.

O primeiro livro de RPG publicado foi *Dungeons & Dragons* (D&D) nos EUA, em 1974. Com o tempo e a popularização do jogo, produtos relacionados foram inseridos no mercado, como romances, histórias em quadrinhos, jogos de computador e de tabuleiro. O sucesso do jogo foi tamanho que logo no início dos anos 1980 o mesmo começou a ser mencionado no cinema: a primeira cena de *E.T. - O Extraterrestre* (1982) mostra o grupo de protagonistas numa partida do RPG, enquanto *Mazes and Monsters* (1982) é um filme totalmente baseado no jogo. No Brasil, a faceta mais conhecida de D&D se deu através do desenho animado *Caverna do Dragão* (1983), que teve sua estréia em 1986 e desde então vem sendo reprisado de maneira intermitente.

Produções cinematográficas como *O Senhor dos Anéis*, *O Hobbit*, o retorno da franquia *Star Wars*, *Harry Potter*, entre outras, retomaram no século XXI o gênero fantástico com muita força, popularizando suas temáticas em mídias de massa e, indiretamente, levando D&D a um público ainda maior.

Na contemporaneidade, uma das mais expressivas referências ao *Dungeons & Dragons* se dá na série *Stranger Things* (2016), na qual as crianças protagonistas usam o jogo para explicar situações fantásticas que não conseguiriam de outra forma. Por mais que centenas (ou milhares) de outros RPGs tenham surgido desde os anos 1970, D&D resiste como a figura mais icônica do gênero, e suas temáticas e características são reforçadas em diversas instâncias da atual “cultura nerd”, com séries de TV (*Community*, *The IT Crowd*) e desenhos animados (*Hora de Aventura*, *Apenas um Show*, *Gravity Falls*) com episódios inteiros dedicados ao jogo.

No YouTube, temos longas *webséries* dedicadas a partidas de RPG: nos EUA, o canal Geek & Sundry tem quase 1,6 milhões de inscritos que acompanham a série *Critical Role*: uma longa campanha de D&D, com mais de 110 episódios cujos personagens são interpretados por dubladores da indústria do cinema, o que torna o apelo da série ainda maior. No Brasil e no exterior são comuns, também, canais de *streaming* que exibem partidas de RPG ao vivo, em histórias que são acompanhadas pelos espectadores como se estivessem assistindo a uma série.

Desta forma, investigar como se dá a produção contemporânea de livros de RPG no Brasil pode demonstrar de que forma esses criadores estão sendo influenciados visualmente pelo seu entorno: tanto de outras publicações, quanto pela “cultura nerd” em si.

Uma partida de RPG geralmente consiste em uma série de acontecimentos e desafios planejados pelo narrador, que deverão ser encarados pelos jogadores enquanto esses interpretam os personagens que construíram para si, utilizando-se dos componentes aleatórios do sistema de regras. Ao contrário do roteiro detalhado de uma peça de teatro, a narrativa da partida é construída em tempo real, pelas propostas do narrador, as ações dos personagens dos jogadores e as reações do primeiro ao descrever como essas ações influenciam a ambientação:

Mas o que é exatamente, RPG? RPG é um jogo cujas regras são descritas em livros que são, em geral, bastante volumosos e que, além das regras, trazem descrições de mundos fantásticos e orientações detalhadas para uma aventura, que poderíamos chamar de virtual. (PAVÃO, 2000, p. 18)

Os livros de regras são uma das principais ferramentas utilizadas para a divulgação e prática dos jogos de RPG. A maior parte desses livros costuma apresentar uma ambientação e um sistema de regras. As ambientações se inspiram em diversos gêneros: fantasia, ficção científica, cinema, séries de televisão, história, literatura, mitologia, realidade contemporânea, histórias em quadrinhos. Os sistemas de regras oferecem parâmetros para a construção de narrativas dentro dessas ambientações propostas, apresentando um grau de verossimilhança que contribui para que o narrador defina o tom da partida de forma coerente.

Uma parcela menor, mas significativa desses jogos, traz sistemas genéricos que podem ser utilizados para quase qualquer tipo de ambientação. Esses sistemas costumam possuir mais variações de regras de acordo com os graus de verossimilhança necessários para cada uma dessas ambientações.

2. Tipos de Publicação

O termo “livro de RPG” pode se referir a uma ampla gama de produtos editoriais, listados a seguir hierarquicamente: módulos básicos, suplementos, contos e aventuras solo (CAMARGO, 2001).

Os Módulos Básicos são as principais publicações dentro de uma linha editorial de RPG. Neles estão contidas as principais regras para que o usuário possa fazer uso do jogo, bem como ilustrações (que facilitam ou complementam a compreensão de conceitos apresentados no texto), arquétipos dos principais tipos de personagem que poderão ser utilizados pelos jogadores, descrição da ambientação com diferentes graus de aprofundamento, dicas de narração e exemplos de situações corriqueiras em partidas. Também apresentam a Ficha de Personagem (para que sejam feitas cópias para cada jogador), geralmente nas páginas finais. São geralmente os livros mais volumosos, de melhor acabamento, maior preço e de maior tiragem.

Os Suplementos são publicações que trazem informações adicionais, geralmente ambientações completas para RPGs genéricos, ou descrições mais complexas de cenário para RPGs com ambientação específica. Também podem apresentar novos conjuntos de regras, que expandem as opções apresentadas no módulo básico, trazendo mais opções para os jogadores ou o narrador. Costumam possuir menos ilustrações que os Módulos Básicos, menor volume de páginas e acabamento inferior, diminuindo o custo para o usuário. Camargo (2001) lista sete tipos principais de suplementos: Ambientações Completas para Sistemas Genéricos; Ambientações Complementares para Sistemas Específicos; Guia do Jogador; Guias Descritivos de Tipos de Personagem; Catálogos de Equipamentos; Guias Avançados de Interpretação ou Realismo Geral; e ainda as Aventuras Prontas. Várias dessas publicações focam em públicos específicos, algumas sendo mais utilizadas por jogadores, outras por narradores, e nenhuma é imprescindível para o jogo ainda que ampliem suas possibilidades.

Os Livros de Contos normalmente são utilizados como publicação de apoio para narradores iniciantes, como fontes de inspiração e exemplos de desenvolvimentos de narrativas que valorizam aspectos comuns em partidas de RPG. Auxiliam narradores a visualizar possibilidades de cenas ou tramas que podem ser transportadas para sua própria narrativa, desde que o livro não seja lido pelos outros jogadores.

As Aventuras Solo são livros interativos que trazem narrativas similares às encontradas em jogos de RPG, mas que podem ou não fazer uso de uma versão simplificada do sistema de regras, simulando partidas sem narradores, para apenas um jogador. Possuem grande variedade de percursos de leitura, embora sejam bastante limitadas quando comparadas ao jogo de RPG em si.

Os Módulos Básicos são as principais peças num jogo de RPG, pois sem o sistema de regras não há jogo, não há narrativa interativa. O módulo básico é a principal publicação de cada linha editorial e, sendo assim, ele precisa ser o mais completo, bem-acabado e de fácil compreensão, comunicando seu conteúdo com clareza para seu público. Sua função principal é de manual de regras, um livro de consulta, na maior parte das vezes rápida. Uma vez que as regras são aprendidas pelo narrador e pelos jogadores, ele só é utilizado para tirar dúvidas e ilustrar situações específicas. Desta forma, seu projeto gráfico deve seguir algumas diretrizes, tais como: apresentação clara do conteúdo, ergonômica, com destaques para exemplos práticos; ilustrações figurativas atraentes que interajam com o texto, sendo didáticas ou não; e principalmente uma diagramação que privilegie a localização e consulta rápida de conteúdos específicos. Assim, dada a quantidade de conteúdo num livro de RPG, percebemos que o trabalho do designer gráfico deve se orientar de acordo com os princípios do Design da Informação, visto que este surge “como uma resposta à necessidade das pessoas de entender e usar ferramentas tais como: formulários, documentos, interfaces de computador, manuais de informação técnicas ou de instruções” (SÁ, 2016, p. 21).

3. RPG e Design

Uma característica importante dos livros de RPG é a apresentação de diversas ilustrações referentes à ambientação e personagens. Essas ilustrações cresceram junto com as inovações tecnológicas das artes gráficas, indo desde simples traços em nanquim, passando por colagens, pinturas em telas, aerografia e arte digital. Os estilos também variam, sendo mais comuns o naturalismo, o surrealismo e o expressionismo (BETTOCCHI, 2000).

Bettocchi, em estudo sobre concepção de projeto gráfico para um módulo básico de RPG ambientado no Brasil colonial (1999), chega à conclusão de que em livros onde a ambientação é definida, as ilustrações cumprem papéis de fontes de informação adicionais e não simplesmente de reforço ao texto. Sugere ainda que isso se deve à narrativa visual construída pelos princípios e elementos da composição gráfica dos livros.

Paralelamente, nos manuais que apresentam sistemas genéricos, pode-se observar ilustrações com maior variação temática e estilística, que buscam refletir a natureza versátil do sistema de regras. Ainda que as imagens não necessariamente reforcem o conteúdo textual, servem de fonte de inspiração e referência para os usuários, para que delas se apropriem e as ressignifiquem.

Além das ilustrações, os módulos básicos e os suplementos se utilizam de outros elementos gráficos para comunicar seu conteúdo, como tabelas de dados e diagramas, ou seja, um design em que se mostram as relações entre as partes de um conjunto ou sistema: uma linguagem infográfica (Cairo, 2008, p.21).

O projeto gráfico de um livro de RPG muito tem a se beneficiar da aplicação de metodologias de design gráfico e organização de informações. Por serem primariamente manuais de regras, apresentam problemas de alta complexidade na comunicação de seu conteúdo. A aplicação de um grid na diagramação permite estruturar as informações, introduzindo uma “ordem sistemática num layout, diferenciando tipos de informação e facilitando a navegação entre eles” (SAMARA, 2007, p. 21). Além de facilitar a organização de uma grande quantidade de informação, já que no grid muitas questões de organização do conteúdo já foi resolvida durante a construção do mesmo, também permite a colaboração de outras pessoas no mesmo projeto, ou a unidade visual entre os Módulos Básicos e Suplementos que venham a ser publicados posteriormente.

4. RPG no Brasil

4.1 As três fases editoriais no RPG brasileiro nos anos 1990

Eliane Bettocchi (2000) divide a produção editorial de livros de RPG no Brasil em três fases, comparáveis a três momentos de publicação nos Estados Unidos. Enquanto lá fora esses três momentos se deram ao longo de praticamente três décadas, a chegada desse tipo de jogo no Brasil foi concomitante à de diversas inovações e facilidades em relação à produção gráfica, fazendo com que essas fases, ainda que paralelas, ocorressem em um período de aproximadamente dez anos, na última década do século XX.

Segundo a autora, a primeira fase de produção consiste em *entusiastas amadores*: jogadores interessados no hobby, sem formação profissional na área editorial, mas que investiram na produção independente e amadora desses jogos. No Brasil, isso é observado com o lançamento de *Tagmar*, pela editora GSA, no Rio de Janeiro, em 1991.

A segunda fase da produção de RPG é a da *profissionalização* do hobby no meio editorial. Sendo um nicho ainda incipiente, a criação desses manuais de regras por grandes editoras ainda não ocorria, mas pequenos projetos elaborados, realizados por equipes interdisciplinares, já eram observados em menor escala, como é o caso de *O Desafio dos Bandeirantes - Aventuras na Terra de Santa Cruz*, lançado em 1992 também pela editora GSA.

Ainda que num curto período de tempo, percebe-se que da primeira para a segunda fase já surge a ideia de uma produção com características nacionais: enquanto *Tagmar* é um cenário de fantasia, criado aos moldes do primeiro RPG dos EUA, *Dungeons & Dragons*, *O Desafio dos Bandeirantes* já busca resgatar elementos da cultura local em um cenário que apresenta um Brasil fantástico na época colonial. O livro, cujo projeto gráfico foi desenvolvido pela própria Eliane

Bettocchi, conta com pesquisa de publicações da época colonial, e usa dessas referências visuais para a diagramação das páginas e das ilustrações.

A terceira fase editorial do RPG se dá na *experimentação* por parte dos criadores dos jogos. Os livros passam a incluir ilustrações digitais, manipulações fotográficas e uma maior variação em termos de diagramação e tipografia - essa fase também é observada nas regras dos jogos, que também passam a ter características mais experimentais, em sistemas que se desprendem cada vez mais dos moldes norte-americanos. Em 1997, a Akritó Editora lança *Era do Caos*, um RPG cujo cenário é um Brasil alguns anos no futuro, cheio de intrigas, monstros folclóricos e conspiração. No livro, o cenário e as regras são apresentados de maneira fluida, em páginas cuja diagramação varia entre a de jornais, revistas e telas de computador, numa grande mistura de estilos.

4.2 RPGs brasileiros no final dos anos 1990

Bettocchi caracteriza o RPG como uma linguagem tipicamente pós-moderna, construída sobre colagens, apropriações e reinterpretações. A autora considera válido o termo “pilhagem narrativa” para descrever o processo de construção e utilização da linguagem visual desses jogos, cujas histórias e imagens são “tecidas a partir de elementos de outras histórias e de outras imagens, apropriadas de autores que não são citados, aproximando essa narrativa da narrativa oral ‘sem dono’” (BETTOCCHI, 2000, p. 64).

Segundo a autora, um fator fundamental ao analisar a terceira fase dos livros de RPG no Brasil, é o da “ausência de compromissos visuais.” Em um hobby onde os livros de fantasia medieval clássica sempre tiveram ilustrações tradicionais, em estilo europeu, a desvinculação e abertura de estilos caracteriza a nova fase: ilustrações em estilo “mangá” para fantasia e ficção científica, expressionismo em cenários cômicos e sombrios, bem como a utilização de realismo ou psicodelia, visualmente, ainda que o texto traga um conteúdo que nem sempre é relacionado a essa poética. Ainda segundo a autora, para as publicações de RPG brasileiras vale tudo, e “continua valendo no cenário” ao final dos anos 1990 (BETTOCCHI, 2000).

Devemos considerar a pós-modernidade apontada pela autora também no âmbito projetual dessas publicações. Uma das características definidoras do design pós-moderno é o da heterogeneidade das produções visuais, construídas por meio de sobreposições de sentido que, muitas vezes, tem seu significado final formado apenas na mente do leitor, que passa assim a ser também um autor da obra em questão: “não se pode dominar o sentido de um texto, porque o perpétuo entretecer de textos e sentidos está fora do nosso controle (porque produzida no inconsciente) – a significação opera através de nós, em ambos” (CAUDURO, 2000). Assim, o termo “pilhagem narrativa” de Bettocchi, enquanto refere-se à composição temática desses jogos de RPG, também pode ser visto como parte do projeto visual, quando esses designers se apropriam de estéticas diversas e formam uma nova composição - cujo significado final, das recombinações simbólicas, é dado pelo jogador-leitor.

5. Análise

Nossa principal intenção com essa análise é a de observar qual é a “pilhagem narrativa” que ocorre nos livros de RPG selecionados, do começo do século XXI, além de observar como se dá ou não a “ausência de compromisso visual” entre estilos de texto e imagem. Por pilhagem narrativa, em nossa análise, compreendemos as diversas fontes de inspiração estética e temática que participam da construção visual dos livros selecionados, que obras os mesmos buscam referenciar e por vezes emular.

Além disso, no quesito da experimentação e da pilhagem narrativa, percebemos na contemporaneidade uma possível relação da produção desses livros de RPG com o design vernacular, ou seja, a ausência de conhecimento técnico. Esse design vernacular, por vezes, surge para suprir uma necessidade pontual de maneira espontânea, e não se relaciona com motivos comerciais. Ele adapta, explora novas possibilidades e reage diante de características do que se propõe a resolver, sem preocupações de ordem projetual (IBARRA; RIBEIRO, 2014). Dessa forma, ao contrário do designer profissional que tem uma preocupação infográfica com o seu projeto, o produto do design vernacular lida com a organização da informação de maneira empírica.

Como principais parâmetros para comparação entre os jogos analisados, utilizamos o formato dos livros, a diagramação, a relação entre as ilustrações e o texto e as características pontuais de sua publicação: se são independentes ou por editoras profissionais, suas plataformas de publicação, e como isso afeta o projeto gráfico dos mesmos.

5.1 Livros de RPG analisados

Propomos a análise de cinco títulos de role-playing games brasileiros, lançados entre 2001 e 2016 (Quadro 1), cujas características podem nos apontar se elementos de inovação e experimentação, como proposto por Bettocchi na terceira fase editorial dos RPGs brasileiros, continuam neste início do século XXI.

Quadro 1: livros de RPG brasileiros analisados

Livro	<i>3D&T</i>	<i>OPERA RPG</i>	<i>Tagmar II</i>	<i>UED</i>	<i>Old Dragon</i>
Ano de Publicação	2001	2004	2010	2012	2016
Editora	Trama	ComicStore	Projeto Tagmar 2	Zeokang Studio	Red Box

5.1.1 3D&T (2001)

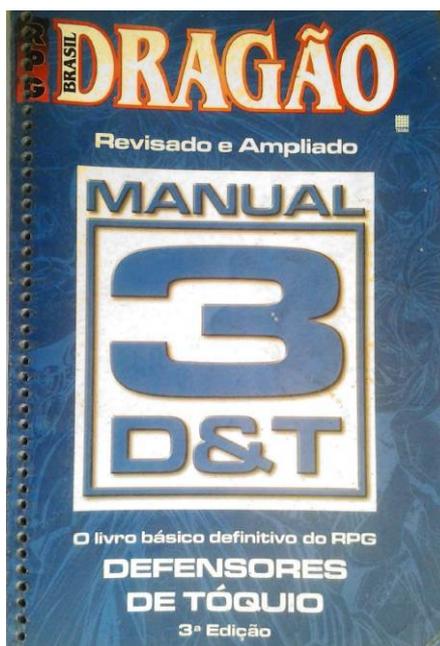


Figura 1. Capa de 3D&T.

O RPG *Defensores de Tóquio*, abreviado estilisticamente *D&T*, numa alusão ao *D&D* norte-americano, teve a sua terceira edição - o *3D&T* - lançada na forma de suplemento da revista *Dragão Brasil*, uma publicação nacional voltada para os jogadores brasileiros, da Editora Trama, em 2001. O formato de publicação foi único na época, e segue singular até hoje: como encadernado de revista, o *3D&T* era vendido em bancas de jornal a preços acessíveis, o que colaborou com a difusão do hobby no país. Seu sistema de regras, que usava apenas dados tradicionais de seis faces, ao contrário de *D&D* com seus dados relativamente incomuns, também era um fator amigável para jogadores novatos.

Apesar das ilustrações inspiradas em animes, mangás e séries japonesas em geral, incomuns em livros de RPG, *3D&T* tinha uma diagramação extremamente tradicional, que ficava entre uma revista e um manual de regras padrão desse tipo de jogo: duas colunas, com quadros informativos em tons diferentes, e figuras puramente decorativas, muitas vezes não relacionadas ao texto que as circundava, que evidencia a ausência do compromisso visual entre imagem e texto.

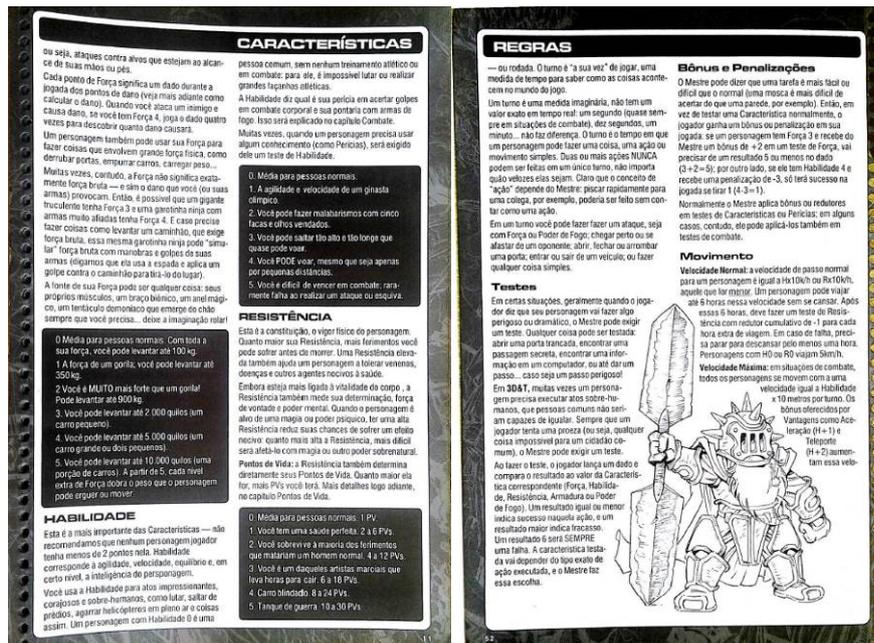


Figura 2. Páginas internas de 3D&T.

Em termos de experimentação, não percebemos inovação na construção editorial do manual de regras de 3D&T: é clara a intenção da editora de criar um livro acessível, barato e sem grande elaboração visual, focando seus esforços em entregar um produto amigável e de fácil compreensão para o público. O que merece destaque, neste sentido, é o formato de distribuição do material, que populariza o hobby fora de livrarias, onde esse tipo de material é comumente encontrado.

5.1.2 OPERA RPG (2004)

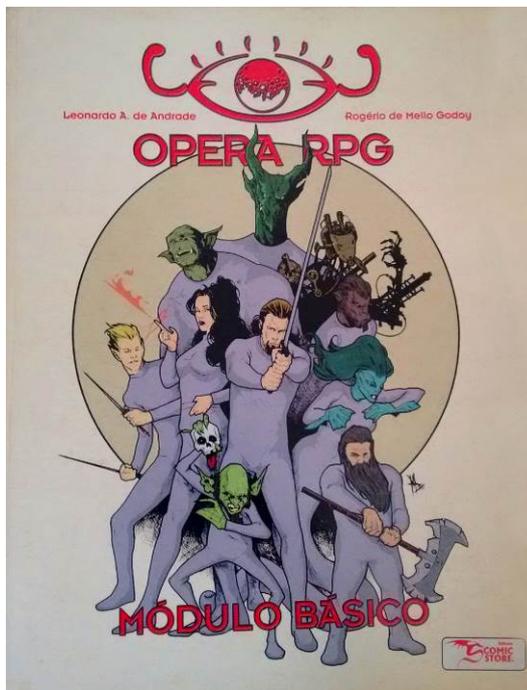


Figura 3. Capa de OPERA RPG.

O manual de regras do OPERA RPG, publicado pela ComicStore em 2004, tem projeto gráfico de Ivã Lucino Camargo, e foi elaborado como seu trabalho de conclusão do curso de Desenho Industrial -

Programação Visual (hoje Design Gráfico), na Unesp de Bauru. Dos livros aqui analisados, este é o único que foi possível encontrar seu projeto gráfico detalhado, com as decisões do designer na escolha dos elementos visuais na composição do mesmo.

Houve grande pesquisa por parte de Camargo (2001) em relação aos jogos similares para o desenvolvimento do projeto gráfico. É interessante, neste projeto, a busca pela contextualização do jogo em um mundo cada vez mais integrado aos meios digitais: toda a estrutura organizacional do manual é inspirada no conceito de hyperlink, sendo que todas as páginas do livro têm “abas” como de navegadores de internet.

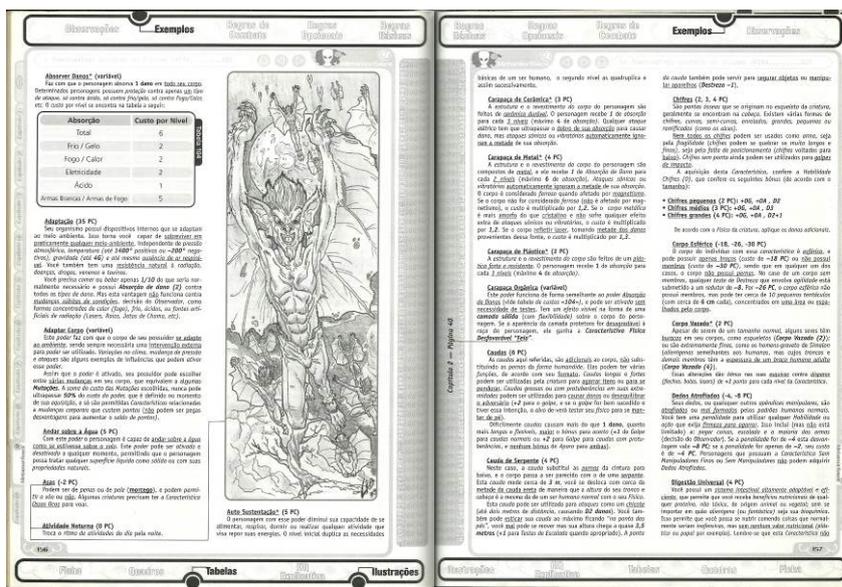


Figura 4. Páginas internas de OPERA RPG.

A diagramação do livro, ainda que tradicional, no formato de duas colunas, apresenta grande quantidade de ilustrações explicativas, integradas ao texto, até mesmo momentos em que as regras são elucidadas por meio de histórias em quadrinhos, numa narrativa visual em meio às tabelas do manual.

Outro destaque no quesito editorial é também um marco para os livros de RPG nacionais: um item comum nos jogos é o chamado “Escudo do Narrador”, um acessório utilizado pelo mestre de jogo na forma de painel, com tabelas e informações de fácil acesso, formando um bloqueio diante dele, para que os demais jogadores não vejam suas anotações e jogadas de dados. O escudo do narrador é um acessório comumente vendido à parte, nos demais jogos, mas no projeto gráfico do OPERA, este foi inserido no módulo na forma de sobrecapa do livro (figura 5). Até o momento não é de nosso conhecimento outra publicação que use do mesmo artifício, sendo este projeto um marco nesse sentido.



Figura 5. Sobrecapa do livro que pode ser usada como o acessório Escudo do Narrador.

5.1.3 Tagmar II (2010)

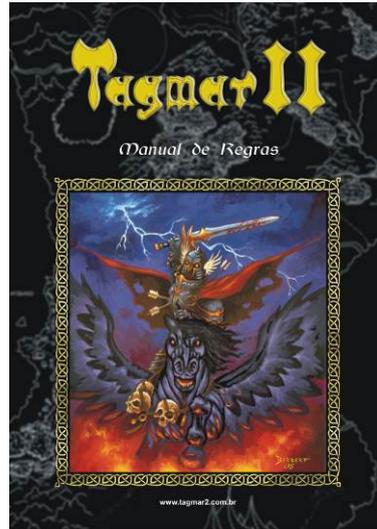


Figura 6. Capa de Tagmar II.

Assim como a primeira edição, *Tagmar II* foi publicado de forma independente, por uma equipe amadora, em 2010. Sua inovação é mais filosófica que editorial: no início da era do compartilhamento na internet, se afirma como o primeiro RPG nacional lançado na forma de *Creative Commons*, com uma licença aberta, gratuito, e completamente disponível para ser baixado da rede e impresso, desde que não-comercialmente.

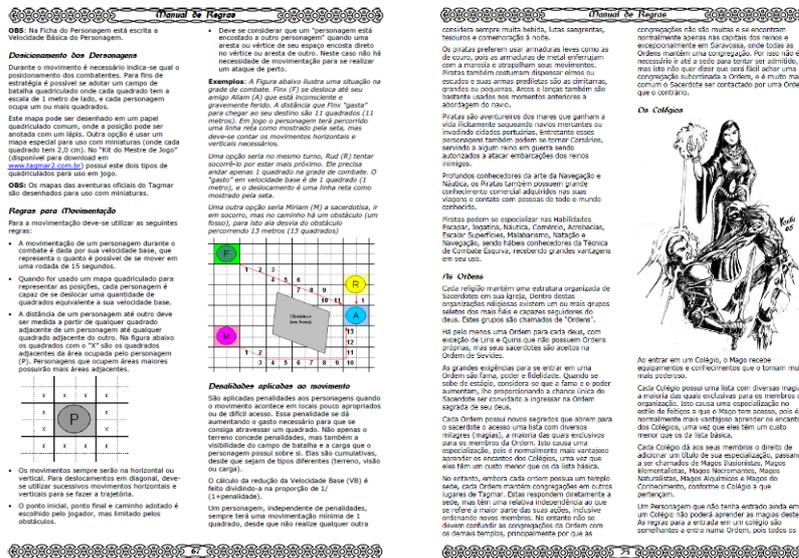


Figura 7. Páginas internas de Tagmar II.

O desenvolvimento do projeto gráfico de *Tagmar II* é incipiente: duas colunas, com ilustrações que não saem dos quadros, alinhadas à mancha de texto e sem extrapolar a grade. É perceptível a ausência de um projeto elaborado em algumas tabelas: o livro, todo em preto e branco, apresenta tabelas com pontos de cor específicos para identificar certos dados. Tal característica demonstra a utilização do recurso da cor como solução de um problema de comunicação visual pontual, porém sem a ideia maior de um projeto gráfico elaborado. Além disso, em vários pontos do livro não há hierarquia gráfica entre tópicos subjacentes das regras, o que pode vir a confundir um leitor tentando entender a lógica do jogo.

Nota-se também que, embora exista uma unidade estilística entre as ilustrações do livro, as mesmas não se relacionam esteticamente com o texto e a diagramação do mesmo, nem mesmo com outros elementos gráficos, como quadros e tabelas.

Há uma forte semelhança entre as ilustrações internas do livro, produzidas por diferentes artistas e ilustradores, com as presentes na primeira edição de *Dungeons & Dragons* publicada na década de 1970 (figura 8). Ilustrações monocromáticas, com alto contraste e semelhantes a gravuras de livros antigos, que por vezes cumprem a função de ilustrar algum tema apresentado pelo texto ou conjunto de regras presentes na página em que está colocada.

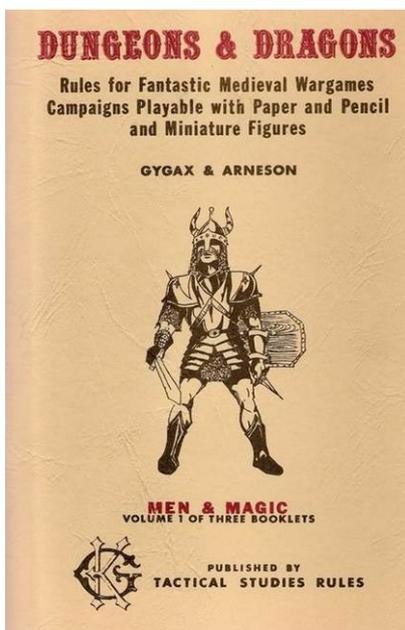


Figura 8. Capa do primeiro livreto de regras de Dungeons & Dragons, publicado em 1974 pela TSR.

5.1.4 UED (2012)



Figura 9. Capa de UED.

United Earth Defense: Você é a Resistência, ou UED, é um RPG de ficção científica desenvolvido inicialmente em um evento comunitário online, em 2012, chamado *RPGGenesis*. O *RPGGenesis* nasceu

em Portugal, em 2010, e trata-se de um projeto de escrita concomitante: todos os participantes têm uma semana para desenvolver um jogo de RPG completo. O projeto aos poucos se estendeu por toda a comunidade lusófona, dando origem a diversos jogos.

Considerando esse aspecto independente, o *UED* tem um projeto inicialmente amador, mas que ao longo do anos foi se aprimorando em várias versões gratuitas, disponíveis online, até culminar em uma publicação final, vendida como livro digital na *DriveThruRPG*, uma das maiores lojas do gênero.

As ilustrações do livro são produzidas através de manipulação de imagens de acesso gratuito. Notamos que as principais fontes de influência estética e temática para elas e para o próprio projeto gráfico do livro vem de obras cinematográficas de ficção científica, como *Star Wars* (1977), *Enigma do Outro Mundo* (1982), além de jogos de computador e videogame do mesmo gênero. Apresenta em suas ilustrações cenários desolados, cidades destruídas, personagens buscando sobreviver com poucos recursos, como as produções midiáticas citadas.

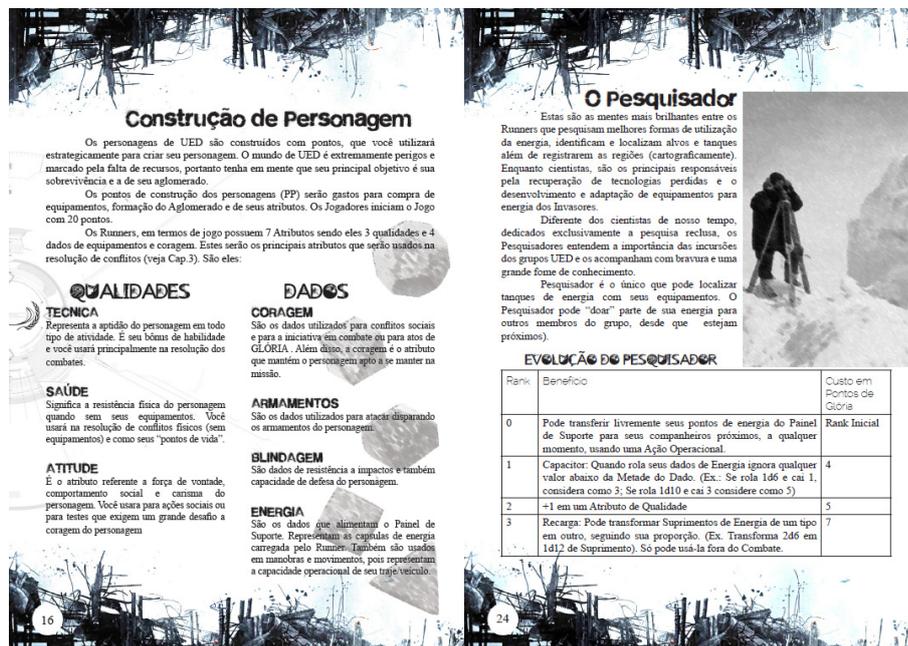


Figura 10. Páginas internas de UED.

A edição que analisamos neste texto é a “Beta 2.0”, uma das versões gratuitas do jogo. No texto inicial do livro já temos um aviso sobre o projeto gráfico:

Todas as ilustrações que compõem *[sic]* este e-book gratuito são imagens e fotografias alteradas em processos de colagem *[sic]* digital. Se você identificar alguma imagem parecida com algo que você já conhece, você provavelmente estará *[sic]* certo! Todos os direitos das imagens originais pertencem aos seus autores. (MATOS & SACCOL, 2012, p. 2).

O próprio trecho supracitado já explicita a ausência até mesmo de uma revisão ortográfica. Assim, podemos perceber em UED características da produção gráfica vernacular. Nota-se a ausência de um grid bem definido e a falta de uma linguagem infográfica nas tabelas e quadros. É interessante ressaltar que ainda que criado por amadores, estes têm acesso a tecnologias que, na década de 1990, sequer existiam durante o começo da publicação de livros de RPG no Brasil.

5.1.5 Old Dragon (2016)



Figura 11. Caixas de Dungeons & Dragons e Old Dragon.

Em termos de jogo, *Old Dragon* é um projeto baseado na ideia de fantasia retrô: tanto suas regras quanto sua ambientação são baseadas em sistemas e cenários dos primórdios dos RPGs, como *Dungeons & Dragons*, ainda nos primeiros anos de existência do hobby. Isso se reflete em seu projeto gráfico: assim como as primeiras edições de *D&D*, *Old Dragon* é vendido em uma caixa contendo pequenos manuais impressos. O próprio nome da editora que o publica, Red Box, remete a caixa original de *Dungeons & Dragons* (Figura 11). Sua primeira edição foi em 2010, e aqui analisamos o projeto visual da última, lançada em novembro de 2016.

ATRIBUTOS
 Rolar 3d6 seis vezes e distribuir os seis resultados entre Força, Inteligência, Sabedoria, Constituição, Destreza e Carisma. Os valores irão variar entre 3 e 18. Não se esqueça de considerar as modificadores raciais para os atributos.

Ajuste de dano: indica o bônus ou penalidade no dano causado pelos ataques corpo-a-corpo.

1.2. Inteligência (INT)
Idiomas adicionais: representa a quantidade de idiomas que o personagem sabe falar e compreender além da sua língua nativa.

1.3. Sabedoria (SAB)
Ajuste de proteção: indica o bônus ou penalidade nas jogadas de proteção que envolvam situações que afetem a mente do personagem.

Magias arcanas adicionais: compreende o número de magias arcanas adicionais que o mago pode memorizar, desde que seja capaz de lançar a magia daquele círculo.

Chance de aprender magia: é a chance que o mago tem de, a partir de um pergaminho ou de um grimoário pertencente a outro mago, copiar e aprender uma magia nova.

2.2. Anão
 Os anões são pequenos seres robustos e atarracados, famosos por serem sabedores e teimosos. Como habitantes do subterrâneo, os anões são mineiros fabulosos e ferreiros extremamente competentes, conhecidos pela capacidade de transformarem blocos metálicos em verdadeiras obras de arte e armas dignas dos melhores estórias.

Entretanto, os anões são criaturas extremamente honradas e valorosas. Um ser que coloca sua honra, palavra e dignidade acima de quaisquer outros valores, prezando a ordem e desprezando quase que absolutamente o caos, ainda raros os anões neutros. É tão comum que a palavra de um anão vale mais do que qualquer assinatura. A amizade de um anão é dura de ser conquistada, é uma vez estabelecida, é ainda mais difícil de ser desfeita. Por outro lado a inimizade é levada até as últimas consequências, passando de geração a geração dentro de um mesmo clã de anões.

Os anões possuem uma rivalidade histórica com os elfos. Ousada de guerras de tempos longínquos, esse ranço pessoal se perpetuou através das eras, apesar de ter sido um pouco amenizada com o passar do tempo. Mesmo sem chegar a agressão aberta, um anão sempre buscará diminuir os feitos de um elfo, exaltando, sempre que possível, as suas próprias conquistas.

Fisicamente, os anões são seres atarracados, fortes, musculosos e de aparência extremamente rústica, quase troncuda, e castigada. Seus faces, raramente são reavilados, já que é

T1-2: Inteligência

INT	Idiomas adicionais	Chance de Aprender Magia	Magias arcanas adicionais
1	0	0%	-
2-3	0	0%	-
4-5	0	0%	-
6-7	0	0%	-
8-9	0	0%	-
10-11	0	0%	-
12-13	0	0%	-
14-15	1	25%	0
16-17	2	35%	1 de 1º círculo
18-19	3	45%	2 de 1º círculo
20-21	4	55%	1 de 2º círculo e 2 de 1º círculo
22-23	5	65%	2 de 2º círculo e 2 de 1º círculo
24-25	6	75%	1 de 3º círculo, 1 de 2º círculo e 2 de 1º círculo
26-27	7	85%	1 de 3º círculo, 1 de 2º círculo e 3 de 1º círculo
28-29	8	95%	1 de 3º círculo, 3 de 2º círculo e 3 de 1º círculo

Figura 12. Páginas internas de Old Dragon.

O projeto gráfico de *Old Dragon* é muito bem desenvolvido, e toda a sua hierarquia visual é construída de modo a emular um manual de regras de RPG antigo. A tipografia serifada, clássica, aliada a ilustrações em preto e branco em nanquim, remetem às primeiras edições de *Dungeons & Dragons*, numa diagramação que, mesmo contemporânea, simula métodos de ilustração e impressão dos anos 1980, especialmente pelas figuras, que apresentam personagens em posições estáticas, dramáticas, bem diferentes das cenas de ação cheias de elementos díspares, muito presentes em outros jogos de RPG recentes.

6. Resultados e Discussão

Os parâmetros de comparação utilizados para a análise dos produtos selecionados foram, como citado anteriormente: formato dos livros, projeto gráfico, a relação estética entre texto e ilustração, as plataformas de distribuição dessas publicações, e se as mesmas são independentes ou viabilizadas por editoras profissionais.

Percebemos um equilíbrio entre publicações independentes e profissionais, algo que não era comumente encontrado antes do recorte de tempo analisado na presente pesquisa. O formato de publicação também se torna menos constante, alternando entre revistas e livros físicos e digitais. A presença de publicações digitais e editoras independentes são características que diferem dos períodos anteriores propostos pela autora Eliane Bettocchi, e a popularização do acesso à internet permite que essas publicações sejam comercializadas fora do ambiente exclusivo das livrarias. Essa mesma popularização da internet também tornou possível um maior acesso ao conhecimento e o surgimento de produções editoriais realizadas por amadores, que na tabulação de dados do Quadro 2 é descrita como projeto gráfico vernacular.

Também observamos a pilhagem narrativa sobre as produções midiáticas que resgataram no imaginário popular as histórias de fantasia e ficção científica no cinema, televisão e mídia impressa. O próprio avanço tecnológico real é utilizado como inspiração em algumas das publicações.

O quadro abaixo apresenta de maneira sistemática os dados levantados pela análise dos livros escolhidos para este trabalho.

Quadro 2: tabulação dos dados levantados na análise

Item	<i>3D&T</i>	<i>OPERA RPG</i>	<i>Tagmar II</i>	<i>UED</i>	<i>Old Dragon</i>
Ambientação	Genérico	Genérico	Fantasia	Ficção Científica	Fantasia
Pilhagem narrativa (influências estéticas e temáticas)	<i>Animes, mangás, séries japonesas em geral</i>	Navegadores de internet, conceitos de hipertexto.	<i>Dungeons & Dragons, Senhor dos Anéis, O Hobbit</i>	<i>Star Wars, filmes, séries e outros jogos de ficção científica</i>	<i>Dungeons & Dragons</i>
Projeto Gráfico	Profissional	Profissional	Vernacular	Vernacular	Profissional
Relação texto/imagem	Não presente	Presente	Não presente	Presente	Presente
Tipo de Publicação	Editora	Editora	Independente autopublicado	Independente autopublicado	Editora
Formato	Revista, Capa mole, lombada quadrada	Livro, capa dura, lombada quadrada	Livro Digital	Livro Digital	Livro, capa mole, lombada quadrada
Distribuição	Bancas e Livrarias	Livrarias	Gratuita, Online	Loja Online	Loja Online

7. Considerações Finais

Ao comparar as publicações entre 2001 e 2016 com aquelas analisadas por Bettocchi, percebemos que a produção de RPGs com características da terceira fase proposta pela autora continua, mas apresentando grande diferencial a partir de 2010, com a publicação de *Tagmar II*: a construção coletiva e autopublicação de autores nas plataformas digitais, num processo de revisão e atualização constante dessas edições de jogos criadas por entusiastas do hobby, no que poderia se definir uma quarta fase editorial no gênero.

Percebemos que com a democratização dos meios de acesso a conteúdos digitais, bem como a softwares editoriais de nível profissional, a produção editorial de RPG no Brasil se pulverizou. As grandes editoras do gênero continuaram publicando, principalmente, traduções de franquias do exterior, como *Dungeons & Dragons* e suas variantes de sistema. Da mesma forma, com a popularização das plataformas de financiamento coletivo, diversos jogos independentes, menores, puderam ser trazidos dos Estados Unidos por meio de editoras menores, cujas publicações muitas vezes se resumem a esses títulos realizados via financiamento coletivo.

Em contrapartida, fora do âmbito das editoras profissionais, diversos autores amadores conseguiram autopublicar seus trabalhos online, geralmente de forma gratuita, com um conteúdo muitas vezes construído e revisado pelos próprios leitores-jogadores ao longo do processo. Nesse sentido, sendo um tipo de jogo narrativo que abrange uma grande variedade de ambientações e temáticas, esses criadores de jogos puderam investir seus esforços em comunidades com interesses em comum, possibilitando o desenvolvimento de RPGs que, em outros formatos editoriais, dificilmente seriam publicados.

Assim, propomos a caracterização de uma quarta fase editorial dos livros de RPG brasileiros, tendo como seus aspectos o design vernacular, a autopublicação, o financiamento coletivo e o uso de plataformas digitais, características consoantes com o design contemporâneo, destacando-se ainda a participação do público não só como consumidor, mas também autor da obra em diferentes níveis, e a “pilhagem narrativa”, que no design desses livros se dá com a colagem de referências, apropriação de outras linguagens e elementos visuais.

Roleplaying game publications in Brazil: professional and vernacular aspects on the beginning of the 21st century

Abstract: This study proposes an editorial analysis of Brazilian RPG books published between 2001 and 2016, under the approach of the study begun by Eliane Bettocchi (2001), *The visual syntax in Role-playing Game*. In that paper, the author analyzes visual elements in the construction of these game manuals, and proposes three distinct periods with common characteristics, emphasizing that the last one is that of experimentation. In this sense, our article sought to continue the study, analyzing some of the national publications from the years 2000 onwards and proposing the definition of a fourth period of Brazilian RPG editorial production, characterized by the presence of both professional and vernacular design, through digital platforms, self-publishing and crowdfunding.

Keywords: graphic design; editorial design; roleplaying games.

Referências bibliográficas

#RPGenesis. **Comunidade criadora de RPGs**. Disponível em: <<http://rpggenesis.github.io/>> 2015. Acesso em: 21 jan 2016.

ANDRADE, L. A.; GODOY, R. M. **OPERA RPG: módulo básico**. Campinas: Comic Store, 2004.

BETTOCCHI, E. A sintaxe visual no role-playing game. **Estudos em design**. Rio de Janeiro, vol. 8, n. 3, pp. 53-68, setembro 2000.

_____. **Role-playing game: um jogo de representação visual de gênero**. Dissertação de mestrado. Departamento de Artes e Design, PUC-Rio. Rio de Janeiro, 2002. Disponível em <<http://www.historias.interativas.nom.br/lilith/dissert/bettocchi-dissert.pdf>>. Acesso em 1 dez 2016.

CAIRO, A. **Infografía 2.0: visualización interactiva de información en prensa**. Madrid: Alamut, 2008.

CAMARGO, I. L. Projeto gráfico para o livro de regras do sistema de RPG “O.P.E.R.A.” Trabalho de conclusão de curso. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação - Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Câmpus de Bauru: 2001.

CASSARO, M. **Manual 3D&T revisado e ampliado**. São Paulo, Trama: 2001.

CAUDURO, F. V. Design gráfico e pós-modernidade. **Revista FAMECOS**: mídia, cultura e tecnologia. Porto Alegre, n. 13, pp. 127-139, dezembro 2000.

DOMICIANO, C.L.C. Produção gráfica: dos primeiros sistemas de reprodução às linguagens digitais. In: _____. (Org.). **Ensaio em design**. Produção e diversidade. Bauru: Canal 6, 2012, pp. 62-89.

IBARRA, M.C.; RIBEIRO A. C., R. **O design e a valorização do vernacular ou de práticas realizadas por não-designers**. Anais do 11^o Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. Gramado, 2014.

MATOS, J.; SACCOL, F. **UED: você é a resistência** - Beta 2.0. [s. l.] Zeokang Studio: 2012.

MUNARI, B. **Design e comunicação visual**: contribuição para uma metodologia didática. Trad. Daniel Santana. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

PENA DE SÁ, R. **Os princípios de design da informação e sua aplicação em projetos de websites de jornais**: estudo de caso do *website* do jornal O Globo. Dissertação de mestrado. Instituto de Artes, UnB. Brasília, 2016.

PAVÃO, Andréa. **A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Role Playing Games (RPG)**. Rio de Janeiro: EntreLugar, 1999. Pp. 17-31, 172-176. Disponível em <<http://23reuniao.anped.org.br/textos/1003t.PDF>>. Acesso em 15 jun 2017.

RODRIGUES et. al. **Tagmar** - Manual de Regras 2.3. Projeto Tagmar 2: 2010. Disponível em: <<http://www.tagmar2.com.br/Downloads/>>. Acesso em 1 dez 2016.

SAMARA, T. **Grid**: Construção e desconstrução. Trad. Denis Bottmann. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

SÁ NETO, A.; NEME, F. **Old Dragon**: livro básico. Rio de Janeiro, Red Box: 2016.