
A desobediência epistêmica do grupo RPGLatam¹

Alexander Carneiro²

Thiago Falcão³

Universidade Federal da Paraíba – UFPB, João Pessoa, Paraíba

RESUMO

Partindo de um ponto de vista decolonial e do Sul Global, este texto apresenta e explora o movimento RPGLatam, uma comunidade de criadores latino-americanos de RPG que tenta compartilhar o protagonismo na cena online global de criadores de RPG independentes. Após uma breve contextualização da história dos RPGs e suas raízes e temáticas colonialistas, o texto mergulha na descrição da comunidade. Através de entrevistas semi-estruturadas e observação participativa, nós recontamos sua história, que data do fim de 2019. Os conceitos de Walter Mignolo de desobediência epistêmica e opção decolonial são usados para entender as práticas de criadores no grupo, considerando também como o discurso que as envolve busca contestar os paradigmas epistêmicos eurocêntricos que permeiam os jogos de RPG e a comunidade de jogadores.

PALAVRAS-CHAVE: RPG; decolonialidade; game studies; comunicação.

1. INTRODUÇÃO

Epistemologias eurocêntricas, como discutidas por Mignolo (2021), não se manifestam apenas através do conhecimento acadêmico e sua prática. A pervasividade da lógica colonial se dá de tal forma que esse modo de pensamento se propaga através de múltiplos exemplos de expressão artística e produtos culturais. Um desses exemplos são os RPGs de mesa (*role-playing games*). Para se distanciar dessa epistemologia colonial, é necessário, primeiro, questionar os aspectos colonialistas da cultura, que insistem em camuflar-se como naturais ou invisíveis e, então, apontar a direção para novas possibilidades para criação de conhecimento; esse é um dos objetivos deste trabalho. Esse conhecimento a ser buscado não é novo, ele é corporal, racial e geopoliticamente situado, se recusa a ser entendido como geral ou universal (HARAWAY, 2009) e tenta questionar uma hegemonia cultural colonialista. O movimento de uma comunidade de criadores de RPGs, denominado RPGLatam, é identificado dentro desse processo de

1 Trabalho apresentado no GP Games, XXII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

2 Mestrando do PPGC da UFPB, e-mail: alexander.carneiro@academico.ufpb.br

3 Professor e coordenador do PPGC UFPB, e-mail: thiago.falcao@academico.ufpb.br

ruptura, buscando uma voz para os criadores na comunidade ampla e questionando certas práticas de criação de conhecimento.

Este artigo está dividido em três seções principais: primeiramente, a partir de pesquisa bibliográfica, contextualiza-se a história dos RPGs e suas raízes imperialistas, racistas e colonialistas; então, usando métodos etnográficos, nós apresentamos e descrevemos o grupo RPGLatam e a história de sua formação dentro de um sistema mais amplo e interconectado de criadores e jogadores de RPG; o texto prossegue então para uma discussão que posiciona a existência do RPGLatam como uma opção decolonial e seus jogos e práticas como um tipo de desobediência epistêmica, ambos conceitos dos estudos decoloniais discutidos por Mignolo (2021).

A ideia de desobediência epistêmica, trabalhada na terceira seção, também é articulada em breves análises de obras criadas por membros da comunidade RPGLatam, que mostram como certas temáticas e convenções, tidas como dadas nos espaços tradicionais de RPG, são propositalmente desafiadas. Para fundamentar este artigo, são articuladas referências de natureza decolonial junto de textos do campo dos *game studies* de jogos analógicos, com atenção especial para aqueles trabalhos que discutem os RPGs também a partir de uma perspectiva decolonial. Nossos esforços para compreender os comportamentos do RPGLatam foram apoiados por entrevistas semi-estruturadas (DUARTE, 2005) com cinco criadores que fazem parte da comunidade. Essas entrevistas foram essenciais na construção da compreensão panorâmica do funcionamento de um grupo que valoriza características de horizontalidade e descentralização. Por fim, é importante ressaltar a participação de um dos autores desta pesquisa como criador participante do grupo, empregando análises trazidas de experiências dentro da comunidade para aprofundar as descrições e entendimento sobre o que se trata o RPGLatam, na forma de observação participante (HAGUETE, 2010).

2. RACISMO E COLONIALISMO NAS ORIGENS DOS RPGS

Antes de adentrar no objeto RPGLatam, é necessário contextualizar um pouco da história do RPG e suas origens intimamente colonialistas. Na primeira metade da década de 1970, no interior dos Estados Unidos da América, os entusiastas de *wargames* (jogos de simulação de guerra) Gary Gygax e Dave Arneson se unem para desenvolver um projeto de jogo com um novo conceito. Nesse novo jogo, ao invés dos jogadores se juntarem ao redor de grandes mesas controlando exércitos guerreando em

cenários que simulam situações históricas reais — como é o caso da maioria dos *wargames* —, cada jogador ou jogadora encarnaria o papel de um único personagem (WOODS, 2012), habitante de um cenário de fantasia medieval imaginado, um mundo onde a magia, seres mitológicos e tropos de contos de fadas são reais. Apesar dos autores inicialmente não acreditarem que o jogo faria muito sucesso, ele se tornou imensamente popular e, até os dias de hoje, Dungeons & Dragons é jogado por milhões de jogadores ao redor do mundo (BRODEUR, 2018). Quando foi criado, Dungeons & Dragons (ou apenas D&D) foi entendido como um variante de *wargame*, mas logo críticos e entusiastas o definiram como um *role-playing game*, ou jogo de interpretação de papéis: o primeiro jogo que definiu o gênero e que viria a inspirar muitos outros títulos (PETERSON, 2018). O básico de um jogo de RPG consiste em jogadores conversando ao redor de uma mesa, encarnando no papel de personagens individuais cujas características são definidas pelo conjunto de regras enquanto motivações e objetivos pessoais desses personagens são dependentes da narrativa do jogo. Um mestre(a) do jogo ou narrador(a) relata os eventos do mundo de jogo na medida em que eles acontecem e descreve aos jogadores as consequências das ações de seus personagens, que por vezes são definidas pelo rolar de dados, de acordo com o sistema utilizado (WOODS, 2012). Apesar dessas características serem desafiadas e tenderem a mudar de acordo com o sistema de regras utilizado, elas formam a definição clássica de um jogo de RPG e estão todas presentes no famoso e já mencionado D&D, desde sua criação até suas versões mais recentes.

Sendo um produto cultural criado no contexto do imperialismo norte-americano, Dungeons & Dragons perpetua e é inspirado em uma forma de pensamento inerentemente colonialista e, mesmo americano, seus conceitos podem ser traçados a uma lógica moderna europeia. Os *wargames*, tradição de jogos que inspirou a criação dos RPGs, foram desenvolvidos ao longo do século XVIII por especialistas em teoria militar para testar e ensinar táticas militares (PETERSON, 2018). Os *wargames* — e consequentemente os RPGs — possuem o pensamento positivista impregnado em si, revelado não só em suas origens mas também em suas regras e mecânicas. Nesse tipo de jogo, todos os aspectos, desde o clima, passando por terrenos difíceis, até a motivação de soldados individuais, são quantificáveis, transformados em elementos de simulações com diferentes níveis de compromisso com o realismo.

Algumas dessas ideias foram naturalmente transferidas aos RPGs, e relações entre eles e temáticas colonialistas não passaram despercebidas. Dentre vários autores, o americano estudioso dos jogos analógicos, Aaron Trammell, oferece uma boa quantidade de análises, algumas delas discutidas a seguir, descrevendo como o D&D, conscientemente ou não, apresenta conceitos de núcleos epistêmicos colonialistas.

Em um caso clássico de orientalismo, o módulo oficial publicado para D&D em 1985, intitulado “*Oriental Adventures*” (Aventuras Orientais, em tradução livre), inspira-se no misterioso conceito do “Oriente”, cheio de riquezas a serem saqueadas e terras a serem conquistadas, ilustrando culturas asiáticas como fundamentalmente exóticas (TRAMMELL, 2016). Essas constatações são apoiadas pelo fato dos livros básicos do jogo não possuírem representações dessas culturas, que podem apenas ser entendidas como material “extra”. As regras adicionais apresentadas em *Oriental Adventures* reduzem e quantificam certos costumes de diversas culturas orientais, uma prática que não é encontrada em relação às culturas ocidentais no mesmo jogo (TRAMMELL, 2016). Isso projeta não somente uma lente diferente sobre essas culturas, mas também um senso de autoridade sobre o material, semelhante àquele encontrado nos casos de orientalismo do auge do período moderno, como pesquisas enciclopédicas e apropriação cultural justificada como apreciação.

Ao voltarmos nosso olhar para a representação de outras identidades em *Dungeons & Dragons*, questões problemáticas se mantêm. No texto “Notes on Women & Magic” (Notas sobre Mulheres e Magia, em tradução livre), publicado em 1976 na revista oficial da empresa TSR Hobbies, primeira editora de D&D, o autor Len Lakofka descreve os diferentes papéis que personagens mulheres poderiam assumir no jogo, mas também descreve os diferentes níveis de sucesso que poderiam atingir em cada um, dadas as propriedades assumidas e simuladas de seus corpos (TRAMMELL, 2014a).

Trammell também traz discussões de âmbito material. Os muitos mapas, tabelas e números usados em D&D podem ser entendidos como uma forma de dar aos jogadores uma sensação de controle sobre aquele mundo de fantasia compartilhado (TRAMMELL, 2014b). Os mapas detalham áreas selvagens não civilizadas e cavernas subterrâneas, todas com abundância de monstros a serem dominados e tesouros a serem conquistados por jogadores de forma justa, replicando pensamentos colonialistas de exploração da terra de ninguém, uma prática que aponta diretamente aos *wargames* e seus objetivos primários de assistir em expansão de territórios e dominação militar.

Para além das discussões trazidas por Trammell, outras vozes destacaram o racismo latente e os hábitos de branquitude (YOUNG, 2016) presentes em D&D — e na fantasia em geral —, não apenas em suas narrativas e cenários, mas também construídas de forma integrada na estrutura de criação de personagens (HODES, 2019; BARBER, 2019). Para versar sobre apenas um exemplo, podemos voltar nosso olhar para os orcs, um tipo de personagem presente na literatura de fantasia que sempre foi associado à figura do Outro racializado (YOUNG, 2016). Orcs sempre estiveram presentes no D&D como monstros, membros de uma cultura menos que civilizada e portando traços físicos que os diferenciavam das outras raças no jogo equivalidas à branquitude. Isso é diretamente inspirado em trabalhos seminais de fantasia medieval, como a obra de J. R. R. Tolkien, *O Senhor dos Anéis*, na qual orcs são tradicionalmente vistos como malignos e corrompidos e são representados em direta oposição às raças dos protagonistas (YOUNG, 2016). Em D&D, essa diferenciação é refletida não apenas na narrativa, mas também mecanicamente. Por cerca de 50 anos desde a criação do jogo, raças eram diretamente ligadas à moralidade, o que caracterizava membros da dita raça orc como fundamentalmente malignos. Durante esse tempo, raças também forneciam diferentes atributos físicos e mentais para personagens, uma mecânica que declarava que personagens pertencentes a certas raças, como os orcs, tendiam a ser menos inteligentes, porém mais fortes, que personagens de outras raças (STURTEVANT, 2021). Apesar de mudanças recentes às regras básicas permitirem que jogadores separem esses vínculos entre raças e habilidades (WIZARDS OF THE COAST, 2020), eles ainda estão muito presentes em práticas de jogo. Há poucos anos, a 5ª edição do *Player's Handbook* de *Dungeons & Dragons* explicava de forma clara e literal:

Sua escolha de raça afeta muitos aspectos diferentes de seu personagem. Ela estabelece qualidades fundamentais que existem ao longo de sua carreira de aventureiro. [...] A sua raça de personagem afeta não somente seus níveis de habilidade e características mas também fornece dicas para a construção de sua história. (MEARLS; CRAWFORD, 2014, p. 17, tradução nossa)

As relações entre D&D e um pensamento colonialista estão longe de estarem esgotadas, mas os casos acima apresentam um panorama resumido dessa proximidade. Uma vez que estas relações se tornam visíveis, e sabendo que o título deu início à linguagem de jogo que hoje chamamos de RPG, é possível supor que esse gênero de jogos — sua linguagem e estrutura — é inerentemente colonialista, dadas suas raízes. No entanto, D&D e seus similares são apenas alguns exemplos em uma multidão de títulos, que

envolvem tanto jogos de grandes editoras quanto jogos independentes, alguns dos quais buscam separar os RPGs de ideais colonialistas. É dentro desse ecossistema que o objeto deste texto deve ser confrontado: a comunidade RPGLatam.

3. O MOVIMENTO RPGLATAM

O termo RPGLatam veio ao conhecimento de um dos autores deste texto pela primeira vez em setembro de 2021, em uma transmissão ao vivo na qual membros do grupo foram convidados para apresentá-lo e discutir seu impacto. RPGLatam, apesar de não possuir definição oficial, pode ser parcialmente descrito como uma comunidade ou um grupo online de criadores de jogos de RPG latinoamericanos. O conteúdo sobre o RPGLatam coletado para esta pesquisa advém de fontes diversas. Primeiramente, eles são obtidos através de observação participante empregada por um dos autores, que já participava do grupo antes do início da pesquisa. Para desenvolver mais a fundo as observações, são empregadas informações advindas de artigos sobre o grupo em sites especializados em notícias sobre RPG e foram conduzidas entrevistas com criadores engajados na comunidade. As entrevistas aconteceram em janeiro de 2022, em formato semi-estruturado, com duração de cerca de uma hora cada. No total, cinco pessoas associadas ao grupo foram entrevistadas, de duas nacionalidades diferentes: quatro brasileiros (entrevistas em chat por voz) e uma criadora argentina (entrevista por texto).

As origens do RPGLatam podem ser traçadas ao movimento *Brazilian Old School Renaissance*, ou BOSR, um braço brasileiro do movimento internacional de RPG *Old School Renaissance*⁴ (OSR), que busca resgatar as práticas, experiências e estilos de jogo associados ao RPG em suas primeiras décadas, nos anos 70 e 80 do século passado, principalmente, mas não limitado às, primeiras versões de *Dungeons & Dragons*. Certos criadores da cena brasileira de OSR, incluindo alguns dos entrevistados, não satisfeitos com os caminhos da cena, lentamente e organicamente buscavam por novas formas de se organizar.

Paralelamente, criadores de RPG do sudeste da Ásia passam a se organizar sob a hashtag #RPGSEA (SouthEast Asia). Após um evento online promovido por criadores dessa comunidade, em janeiro de 2021, a ideia de criadores de RPG de uma mesma área geopolítica colaborando juntos passa a se disseminar. Descontentes com a cena BOSR e

4 O movimento por vezes é chamado de *Old School Revolution* ou *Old School Resistance*. Para saber mais, acesse: shorturl.at/duKW3

inspirados pela hashtag #RPGSEA, criadores de RPG brasileiros se juntam com outras vozes latinoamericanas através da plataforma Twitter e dão início à hashtag #RPGLATAM. O tweet mais antigo encontrado contendo a hashtag data de 06 de novembro de 2020 (Figura 01). Logo após o tweet, o criador brasileiro Diogo Nogueira declara seu apoio e define aquilo que acredita serem os objetivos da *hashtag* (Figura 02).



Figura 01: “@diogo_oldskull sim! Deveríamos usar #RPGLATAM ou algo assim XD”. Primeiro tweet a conter a *hashtag* #RPGLATAM. (Retirado do Twitter. Tradução nossa.)



Figura 02: “Estou dentro! Criadores de #TTRPG da #LatinAmerica! Vamos apoiar uns aos outros e chamar atenção para o que nossa comunidade está fazendo! Vamos começar a usar #RPGLATAM?”. Criador de RPGs Diogo Nogueira declara seu apoio à *hashtag*. (Retirado do Twitter. Tradução nossa)

Em março de 2021, três criadores de RPG brasileiros e um argentino se unem para organizar a RPG LATAM JAM⁵, um evento para que interessados em RPG da América Latina e de outros locais do mundo possam criar jogos e conteúdos para jogos de RPG latino-americanos. O evento durou um mês e, no total, 44 projetos foram submetidos

⁵ *Game jams*, ou *jams*, são eventos especializados para criação de jogos em curtos períodos de tempo, focando na finalização do projeto, geralmente com um tema ou limitações em comum para todos os participantes. (GLOBAL GAME JAM, s. d., s. p.)

para a *jam*. Dois dos entrevistados reconhecem a *jam* como um ponto importante na formação do que é o RPGLatam, reconhecendo que é a partir desse momento que a comunidade ganha maior tração e visibilidade em outras comunidades. É também a partir da *jam* que criadores organizam um servidor no aplicativo Discord para a comunidade. Apesar do fenômeno RPGLatam não ser resumido a esse servidor, é nele em que algumas das principais vozes da comunidade se encontram, discutem e se organizam.

Em novembro de 2021, criadores do RPGLatam, em conjunto com uma editora de jogos britânica, foram bem sucedidos no financiamento coletivo de um projeto na plataforma Kickstarter. Intitulado LATAM Breakout (CARTER, 2021), o projeto une 5 jogos de 5 criadores latino-americanos, com o objetivo de disponibilizá-los de forma física e digital. O projeto teve 778 apoiadores e angariou mais de £24.000 (KICKSTARTER, s. d., s. p.).

Enquanto comunidade, o RPGLatam reúne pessoas criadoras de jogos de RPG que possuem, à princípio, apenas um ponto em comum: a posição marginalizada enquanto criadores latino-americanos de RPG. Esses criadores se reúnem e se organizam principalmente a partir de três maneiras: um servidor no aplicativo Discord, com cerca de 200 participantes; a *hashtag* #RPGLATAM na plataforma Twitter e diversas coleções de jogos na plataforma de *marketplace* Itch.io. Parte do que faz o fenômeno RPGLatam difícil de se definir são suas características de descentralização e horizontalidade. Não existem líderes, manifestos ou posicionamentos oficiais a serem feitos por parte do RPGLatam. O termo também não pode ser resumido a um único grupo, uma *hashtag* ou uma coleção de jogos, pois as pessoas que o compõem o entendem como algo a mais. Devido a essa descentralização, qualquer criador pode se declarar como parte do RPGLatam, porém, isso tende a acontecer somente quando a pessoa se identifica parcial ou completamente com os valores já existentes na comunidade, como um pensamento político que tende à esquerda, o uso de um vocabulário “progressista”, uma oposição ao uso de criptomoedas e outras opiniões sobre tópicos específicos, observadas no dia a dia da comunidade.

Na falta de fontes oficiais descrevendo exatamente o que é o objeto, é necessário voltar nosso olhar para seus membros e atentar para como ele é entendido pelas pessoas que o compõem e o mantêm. É com esse objetivo que são empregadas as entrevistas e a observação participante. Sobre o que é o RPGLatam:

Um termo que eu gosto muito é de chamar de movimento, porque eu acho que é um movimento no sentido não de movimento organizado, mas de movimentação. A galera latino-americana está se movimentando em direção ao protagonismo da cena, que é uma cena muito fechada, [...] mas a gente tá se movimentando na direção que a gente quer alcançar, que é de dividir o protagonismo mesmo, sabe? De chegar lá na frente e ter alguma coisa, do pessoal olhar para a gente com o mesmo respeito que eles olham para a galera, sei lá, norte-americana, ou para a galera inglesa, alemã, e tudo mais. (Entrevistado 1)

Para o criador entrevistado citado acima, o RPGLatam pode ser entendido como um movimento. Já para Diogo Nogueira (2021), em um artigo escrito para a revista *Wyrld Science*, tanto o termo “movimento” quanto o termo “comunidade” são importantes:

Hoje em dia, graças à internet, criadores de todos os cantos do mundo estão se fazendo conhecidos, tanto uns aos outros quanto para além de suas comunidades e das fronteiras de seus países. Estão trazendo com eles novas ideias e perspectivas estimulantes.

É disso que se trata o #RPGLATAM! Inspirados nas nossas interações online com criadores da comunidade RPGSEA, nós quisemos construir nosso próprio movimento. Então, em 2020, nós criamos a *hashtag* no Twitter e um servidor no Discord como uma forma de nos aproximar, tornar mais fácil tanto para nos encontramos quanto para que o mundo descubra o trabalho de nossa comunidade. (NOGUEIRA, 2021, online, tradução nossa)

Os trechos acima nos revelam um caminho para entender os possíveis objetivos do RPGLatam enquanto um movimento. A ideia de exibir a qualidade dos trabalhos em RPG latino-americanos para pessoas de outras partes do mundo parece ecoar entre as diferentes vozes da comunidade. O movimento é focado em divulgar, apresentar e vender seus jogos autorais para um público prioritariamente do Norte Global. Os motivos percebidos para isso, a partir das entrevistas, parecem ser um misto de falta de interesse e falta de conhecimento do público local, somado a um maior interesse, facilidade de acesso e simplesmente a maior quantidade do público internacional. Enquanto os criadores no movimento se esforçam para alcançar o reconhecimento de seus jogos, outras comunidades, tanto internacionais quanto locais, percebem essas movimentações e tecem críticas aos criadores por escreverem seus jogos na língua inglesa e se concentrarem em um público internacional:

O lance do inglês eu sinto que é muito mais porque as pessoas compram lá fora, elas veem valor, é um pouco também isso de o gringo ver como exótico, né, e falar "ah, uau, latam, que diferente". Rola um pouco disso, então eles acabam comprando. Também tinha muita rejeição do próprio público aqui do Brasil. A gente discute isso, eu traduzi um material meu, eu botei lá no *Dungeonist*⁶. Você bota de graça, a galera mesmo assim

6 Plataforma de *marketplace* brasileira direcionada à venda de jogos de RPG.

esculacha e ninguém nunca compra. [...] Dois anos no Dungeonist, acho que alguém tirou lá cinco reais, né, e aí um mês no Itch, que já é pequeno, tirou, sei lá, um salário mínimo. Então tem mais dinheiro, literalmente, lá fora. [...] O nosso público, querendo ou não, tá lá fora. (Entrevistado 3)

Para os criadores no RPGLatam, escrever e divulgar em inglês parece ser um misto de tática política e estratégia de negócios. Há um entendimento de que ‘lá fora’ — no Norte Global — há mais dinheiro a ser gasto e, quando as vendas são convertidas para as moedas locais, o ganho é muito maior, em um processo que se assemelha a um *offshoring* (FERNANDÉZ; VALENCIA, 2013) de trabalho criativo. No entanto, a ideia dos criadores, aqui, parece ecoar com a do pensador Walter Mignolo. Para ambos, o foco no público internacional não ofusca o potencial político e não derrota o objetivo de escrever sobre sua própria experiência, na verdade, ele apenas amplifica essas características:

Você pode, é claro, fazer sociologia em espanhol, português, árabe, mandarim, bengali, acã, etc. Mas fazê-lo nessas línguas o/a colocará em desvantagem em relação aos debates disciplinares convencionais. Será um tipo de “sociologia local”. Certamente, praticar sociologia em francês, alemão ou inglês também será “sociologia local”. A diferença é que você tem mais chance de ser lido por estudiosos em qualquer uma destas línguas do que naquelas. (MIGNOLO, 2021. p. 33)

Se as obras de criadores no RPGLatam podem ser identificadas através de uma mesma abordagem em relação ao público internacional, o mesmo não pode ser dito sobre os gêneros e ambientações representados nos jogos. Temáticas encontradas vão desde a clássica fantasia medieval (*The Legend of the Forgotten Ballad*, SILVA, 2021) até a ideia de um mundo urbano pós-fantasia inspirado na cultura contemporânea brasileira e JRPGs (*Braze Zenith*, ROVERATO, 2021). Apesar dessas diferenças, o fio condutor comum aos vários criadores no movimento parece ser a ideia de um pensamento geopoliticamente situado, neste caso, o desenvolvimento de jogos que reflitam suas próprias experiências intimamente latino-americanas e como essas experiências se relacionam com a prática de jogar RPGs. Ainda que diferentes países do Sul Global criem contextos extremamente variados para seus habitantes, as experiências discutidas nos jogos do RPGLatam parecem todas trazer a marca da opção decolonial:

A opção decolonial é o conector singular de uma multitude de decoloniais. Os caminhos decoloniais têm todos uma coisa em comum: a ferida colonial, o fato de que regiões e pessoas ao redor do mundo foram classificadas como subdesenvolvidas, econômica e mentalmente. (MIGNOLO, 2021 p. 27)

Para dois entrevistados, o que marca a experiência latino-americana com RPGs é a escassez, a gambiarra e a ideia de se aproveitar do pouco que existe. Para esses criadores, a presença de RPGs no Brasil nos anos 80 e 90 era tímida e dependente de pessoas que traziam os conteúdos em inglês de suas viagens internacionais, o que limitava o acesso e atrasava a chegada do conteúdo de RPG às classes menos privilegiadas, que eventualmente tinham acesso somente às fotocópias dos livros originais. Para o jornalista estadunidense de ascendência uruguaia Gianluca Percovich (2021), a identidade encontrada entre criadores no RPGLatam é “conectada através da escassez e desorganização” (s.p., Tradução nossa)⁷. Essa afinidade com a escassez, a ideia da gambiarra, de fazer muito com o pouco e de ser desorganizado, mas com um ‘sorriso no rosto’, é vendável para públicos internacionais e parece estar de acordo com uma visão ocidental romantizada e paternalista da América Latina, alimentada por estereótipos presentes no Norte Global que ilustram latino-americanos como um [único] povo caloroso e familiar, mas também criminoso e incompetente (ALARCÓN, 2014; HARRIS et al, 2020).

Dois discursos ubíquos entre os entrevistados e outros participantes da comunidade RPGLatam se aproximam do conceito de Mignolo de desobediência epistêmica. Primeiramente, a ideia de “corrigir” o curso colonialista inerente aos RPGs, e, em seguida, a ideia de se reapropriar de estereótipos ocidentais impostos sobre os latino-americanos. Ambos os discursos serão abordados brevemente a seguir. Para Mignolo, “desobediência epistêmica significa desvincular-se da ilusão da epistemologia do ponto zero.” (2021, p. 26). Criadores no movimento RPGLatam estão cientes de sua posição geopolítica marginalizada e usam disso tanto como inspiração para criar, quanto como forma de se organizarem e se divulgarem. Esses discursos se mesclam na criação das obras e se manifestam de forma interdependente, ora de forma deliberada, ora de forma incidental. A seguir, vamos apresentar brevemente esses discursos e explorar como se relacionam com a ideia de desobediência epistêmica.

Discussões sobre a ideia de “decolonizar” o RPG em geral, ou o D&D em específico, são comuns no servidor do Discord. Muitos criadores compreendem as origens problemáticas do RPG, principalmente considerando as primeiras versões de Dungeons & Dragons, e, embora alguns RPGs contemporâneos ainda carreguem em si paradigmas epistêmicos essencialmente ocidentais, criadores no RPGLatam e em outras

⁷ No original: “connected through scarcity and scrappiness.”

comunidades independentes se utilizam dessa própria estrutura de pensamento para questioná-la.

Exemplos desse questionamento podem ser encontrados na forma como criadores descrevem e enquadram seus próprios jogos. Na página de financiamento do RPG MINIBX, o jogo é descrito como uma “disrupção, subversão ou até mesmo uma profanidade contra D&D B/X. Essa é uma tentativa de transformar esse jogo em algo nosso.” (MINIBX, s.d., s.p. Tradução nossa); O jogo Ultra y Eterna articula uma metáfora para o colonialismo e imperialismo: ele enquadra seus acontecimentos na chamada Capital City, onde portais literais para o inferno se abriram e demônios *conquistadores* assolam o mundo (KICKSTARTER, s.d., s.p.), em uma comparação deliberada e declarada à conquista das Américas. Já o RPG Brave Zenith incorpora em seu sistema a ideia de “raças” de personagens que surge em D&D, enquanto simultaneamente a adapta e subverte: no jogo, raças se chamam “origens” e não possuem características físicas ou intelectuais intrínsecas, apenas diretrizes gerais sobre o modo como existem no mundo, “mas elas não são monolíticas, já que nem todos os humanos se comportam da mesma forma ou possuem a mesma cultura.” (ROVERATO, 2021, p. 11. tradução nossa). Esses três jogos são exemplos fundamentais do tipo de virada epistêmica que criadores no RPGLatam tentam provocar: suas obras são construídas a partir de estruturas que julgavam problemáticas, mas que no processo são questionadas e transformadas para refletir uma visão de mundo alinhada a preceitos decoloniais.

O segundo importante discurso relacionado à desobediência epistêmica a ser encontrado no movimento RPGLatam diz respeito à maneira como criadores reapropriam e se utilizam do rótulo “latam”. Estabelecer e firmar os pés em uma posição marginalizada é, em si, um movimento decolonial, que instantaneamente rechaça a ideia de criadores e pensadores que falam a partir de um “ponto zero” epistêmico universal, como discute Haraway (2009). O objetivo percebido por trás da hashtag #RPGLATAM é o de recuperar um termo que poderia ser utilizado para estereotipar e limitar, e transformá-lo em uma ferramenta de organização e empoderamento. A estereotipização ainda é, por definição, presente, e o risco de reducionismo por parte de públicos internacionais existe. No entanto, é perceptível no discurso que circula entre os criadores a ideia de que esses reducionismos são, em última instância, usados como ferramentas para impulsionar as vendas e a divulgação de autores e autoras,

ultimamente possuindo um saldo positivo na maneira como são utilizados. O engajamento com a desobediência epistêmica se dá, nesse âmbito, com a apropriação que criadores fazem de estruturas de pensamento existentes, profundamente enraizadas em conceitos modernistas ocidentais — os RPGs, a própria ideia de uma “América Latina” e de uma “raça latina” — para questionar essas mesmas estruturas e tentar instituir novos paradigmas epistêmicos nos RPGs. Para um entrevistado, o próprio posicionamento dos criadores enquanto latinoamericanos já é, em si, uma declaração política:

[...] tem camadas de política no RPGLatam. [...] o nome RPGLatam é bem claro que a gente é latino, a gente é desse pedaço do mundo que é geralmente ignorado, e a gente tá crescendo e ocupando espaço, né. Então isso por si só é uma atitude política, é a gente rebelando contra a ideia de ser colonizado, ou de ser coadjuvante e tentando assumir o protagonismo, então isso por si só eu diria que já é um posicionamento político do movimento como um todo. (Entrevistado 1)

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste texto foi o de apresentar e descrever o movimento RPGLatam em suas múltiplas facetas e identificá-lo como uma opção decolonial. Criadores da cena independente de RPG estão se movimentando para reformular os cenários internos e externos que permeiam essa prática de jogo — ou seja, tanto as narrativas dentro dos jogos quanto as narrativas na comunidade de jogadores. Ainda é possível argumentar, contudo, que tentar descolonizar o RPG — fraseando de maneira simplista esse processo complexo — é um paradoxo inatingível, considerando tanto as origens do jogo quanto características imperialistas que permanecem até hoje, sem falar na atuação de grandes corporações nesse ecossistema. Adicionalmente, poderiam ser feitos argumentos sobre a ubiquidade do capitalismo de plataforma (VAN DIJCK; POELL; DE WALL, 2018) em todo o processo, presente desde a obtenção de referências para criação de um novo RPG até o processo online de financiamento e eventual compra dos produtos, o que efetivamente põe em xeque a ideia de independência desses criadores e os coloca sob um tipo alternativo de colonização.

Criadores no movimento RPGLatam parecem cientes de todas essas problemáticas e o dia a dia das discussões no grupo incorpora essas questões no processo de busca por respostas. À medida em que criadores de espaços marginalizados têm progressivamente mais acesso a novas ferramentas de criação e divulgação, novas temáticas, cenários e conceitos vão sendo inseridos em certas cenas culturais. Com os

jogos de RPG, isso não é diferente. É necessário voltar nossos olhos e analisar como esses processos mudam o que está sendo produzido, como os públicos internos e externos encaram essas produções culturais e que tipo de paradigmas estão sendo derrubados com sucesso e quais outros estão sendo erguidos em seu lugar.

Este texto é parte de uma pesquisa de mestrado em andamento e seu estado revela o aspecto processual dos trabalhos. Os próximos esforços da pesquisa estão sendo empenhados em aprofundar o entendimento da relação dos criadores independentes de RPGs latinoamericanos com os processos contemporâneos do capitalismo de plataforma.

REFERÊNCIAS

- ALARCÓN, Antonio. Latin American Culture: A Deconstructuin of Stereotypes. **Studies in Latin American Popular Culture**, vol. 32, s. n., 2014, p. 72-96
- BARBER, Graemer. Decolonization and Integration in D&D. **POCGamer**. 02 de ago de 2019. Disponível em: <<https://pocgamer.com/2019/08/02/decolonization-and-integration-in-dd/#more-1080/>> Acesso em: 12 de jan de 2022.
- BRODEUR, Nicole. Behind the scenes of the making of Dungeons & Dragons. **The Seattle Times**, 04 de mai de 2018. Lifestyle. Disponível em: <<https://www.seattletimes.com/life/lifestyle/behind-the-scenes-of-the-making-of-dungeons-dragons/>> Acesso em: 12 de jan de 2022.
- CARTER, Chase. Five Latin American RPG designers make their mark in LATAM Breakout collection. **Dicebreaker**, 11 de nov de 2021. Disponível em: <<https://www.dicebreaker.com/games/latam-breakout/news/latam-breakout-rpg-kickstarter>> Acesso em: 12 de jan de 2022.
- DUARTE, Jorge. Entrevista em profundidade. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (org.). **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. São Paulo: Editora Atlas, 2005. p. 62-83.
- GLOBAL GAME JAM**. What is a game jam. Disponível em: <<https://globalgamejam.org/what-game-jam>> Acesso em: 12 de jan de 2022.
- HAGUETTE, Teresa M. F. **Metodologias Qualitativas na Sociologia**. Petrópolis: Editora Vozes, 2010.
- HARAWAY, Donna. Saberes localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. **Cadernos Pagu**, [s. v.], n. 5, 2009. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/cadpagu/article/view/1773>>. Acesso em 14 de jun de 2022.
- HARRIS, K; ARMENTA, A. D.; REYNA, C.; ZÁRATE, M. A. Latinx stereotypes: Myths and realities in the twenty-first century. In: NADLER, J. T.; VOYLES, E. C. (org.). **Stereotypes: The incidence and impacts of bias**. Westport: Praeger, 2020. p. 128-145.

HODES, James. Orcs, Britons, and the Martial Race Myth, Part I: A Species Built for Racial Terror. **James Mendez Hodes**, 14 de jan de 2019. Disponível em: <<https://jamesmendehodes.com/blog/2019/1/13/orcs-britons-and-the-martial-race-myth-part-i-a-species-built-for-racial-terror>> Acesso em: 12 de jan de 2022.

ITCH. Minibx. Disponível em: <<https://lucasrolim.itch.io/minibx>> Acesso em: 12 de jan de 2022.

KICKSTARTER. LATAM Breakout. Disponível em: <<https://www.kickstarter.com/projects/soulmuppet/latam-breakout/description>> Acesso em: 12 de jan de 2022.

MIGNOLO, Walter D.; BRUSSOLO VEIGA, Isabella. Desobediência Epistêmica, Pensamento Independente e Liberdade Decolonial. **Revista X**, v. 16, n. 1, p. 24-53, fev. 2021. Disponível em: <<https://revistas.ufpr.br/revistax/article/view/78142/43060>>. Acesso em: 12 jan. 2022.

NOGUEIRA, Diogo. South of the Borderlands. **Wyrd Science**, 02 de dez de 2021. Disponível em: <<https://www.wyrdscience.online/post/south-of-the-borderlands>> Acesso em: 12 de jan de 2022.

PERCOVICH, Gianluca. ‘Games mean community’: LATAM Breakout throws a much-needed spotlight on the tabletop RPG designers of Sudamerica. **Dicebreaker**. 17 de nov de 2021. Disponível em: <<https://www.dicebreaker.com/games/latam-breakout/feature/latam-breakout-kickstarter-rpgs-designers>> Acesso em: 12 de jan de 2022.

ROVERATO, Giuliano. **Brave Zenith**. Roll 4 Tarrasque, 2021.

STURTEVANT, Paul B. Improving Dungeons and Dragons: Racism and the “Barbarian”. **The Public Medievalist**, 18 de mar de 2019. Disponível em: <<https://www.publicmedievalist.com/dungeons-dragons-racism-barbarian/>> Acesso em: 12 de jan de 2022.

TRAMMELL, Aaron. From Where do Dungeons Come?. **Analog Game Studies**, vol. I, n. 1, 2014.

TRAMMELL, Aaron. Misogyny and the Female Body in Dungeons and Dragons. **Analog Game Studies**, vol. I, n. 3, 2014.

TRAMMELL, Aaron. How Dungeons & Dragons Appropriated the Orient. **Analog Game Studies**, vol. III, n. 1, 2016.

VAN DIJCK, José; POELL, Thomas; DE WAAL, Martijn. **The Platform Society: Public Values in a Connective World**. Oxford: Oxford University Press, 2018.

WOODS, Stewart. **EUROGAMES: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games**. McFarland & Company. 2012.