

Universidade Estadual de Campinas
Instituto de Estudos da Linguagem

José Henrique Tobias Pereira

O leitor como sujeito ativo no livro-jogo:

O feiticeiro da Montanha de Fogo de Ian Livingstone e Steve Jackson

Campinas

2023

Universidade Estadual de Campinas
Instituto de Estudos da Linguagem

José Henrique Tobias Pereira

O leitor como sujeito ativo no livro-jogo:
O feiticeiro da Montanha de Fogo de Ian Livingstone e Steve Jackson

Monografia apresenta ao Instituto de Estudos da Linguagem da Universidade Estadual de Campinas - Unicamp, para a obtenção do título de Bacharel em Estudos Literários, sob a orientação do Profº Dr. º Mário Luiz Frungillo.

Campinas
2023

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca do Instituto de Estudos da Linguagem
Ana Lúcia Siqueira Silva - CRB 8/7956

P414l Pereira, José Henrique Tobias, 1999-
O leitor como sujeito no livro-jogo : o feiticeiro da Montanha de Fogo de Ian Livingstone e Steve Jackson / José Henrique Tobias Pereira. – Campinas, SP : [s.n.], 2023.

Orientador: Mario Luiz Frungillo.
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem.

1. Jackson, Steve, 1951-. 2. Livingstone, Ian, 1949-. 3. RPG. I. Frungillo, Mario Luiz, 1960-. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Estudos da Linguagem. III. Título.

Informações adicionais, complementares

Título em outro idioma: Reader as active subject on gamebook: the Warlock of Firetop Mountain by Ian Livingstone and Steve Jackson

Palavras-chave em inglês:

Jackson, Steve, 1951-
Livingstone, Ian, 1949-
Role-playing games

Titulação: Bacharel

Banca examinadora:

Gabriel Morais Medeiros
Matheus Alencar da Silva

Data de entrega do trabalho definitivo: 14-12-2023

Agradecimentos

Agradeço imensamente ao Profº Dr. º Mário Luiz Frungillo pela orientação durante todo o processo de desenvolvimento, escrita e conclusão desta monografia, e também por ter topado trabalhar com um tema pouco estudado dentro da Teoria Literária.

Agradeço minha família por todo o suporte e por terem acreditado em mim quando decidi estudar literatura.

Agradeço aos meus amigos pelas dicas e apoio quando mais precisava, direta ou indiretamente. Agradeço também à editora Jambô por ter republicado *O feiticeiro da Montanha de Fogo*, me permitindo assim escrever esta monografia sobre o livro.

Sumário

1. Resumo.....	5
2. Introdução.....	6
2.1. Teoria da recepção, dos jogos e o enfoque no leitor	9
3. O que é jogo e o que o torna divertido.....	10
4. Livro-jogo, livro interativo e O feiticeiro da montanha de fogo	15
4.1. Dungeons & Dragons e seu impacto cultural	18
4.2. Conexão entre o autor e o leitor.....	22
4.3. A estrutura do livro-jogo e o leitor como sujeito ativo	24
4.4. A agência do sujeito no livro-jogo.....	37
5. Conclusão	39
6. Referências bibliográficas	40
6.1. Referências das Imagens.....	42

1. Resumo

A presente monografia tem como objetivo refletir sobre o papel do leitor como sujeito ativo no gênero livro-jogo, tornando-se autor de sua própria história. Utilizando a abordagem da teoria da recepção, com enfoque no leitor, e também a teoria sobre jogos (*Game Theory*) em função de entender a estrutura desse gênero literário, e em específico, a obra criada por Ian Livingstone e Steve Jackson. O livro *O feiticeiro da montanha de fogo* (1982) servirá de base para toda a pesquisa.

Palavras-chave: Ian Livingstone, Steve Jackson, Livro-jogo, Game Theory, Literatura, Teoria da Recepção.

1.1. Abstract

This monograph aims to reflect on the role of the reader as an active subject in the book-game genre, becoming the author of his own story. Using the approach of reception theory, with a focus on the reader and Game Theory to understand the structure of this literary genre, and specifically, the work created by Ian Livingstone and Steve Jackson. The book *The Wizard of the Mountain of Fire* (1982) will serve as the basis for all the research.

Keywords: Ian Livingstone, Steve Jackson, Game-book, Game Theory, Literature, Reception Theory.

2. Introdução

Sir Ian Livingstone nasceu em 29 de dezembro de 1949 em Prestbury, Reino Unido, e é escritor, designer de jogos eletrônicos e empresário britânico. Desde pequeno, Ian teve um grande apreço pelo universo dos jogos, tendo participado do time de futebol da escola como goleiro na Broad Oak Primary School a leste de Didsbury, em Manchester. Lá também aprendeu a jogar xadrez. Ao se mudar para Timperley em Cheshire, ele frequentou a Altrincham Grammar School for Boys, onde conheceu seu amigo e companheiro escritor, Steve Jackson. Ian, por não ter tirado notas boas durante esse período escolar, matriculou-se na Stockport Collegue no departamento de Tecnologia, passando parte do seu tempo jogando tênis de mesa e jogos de baralho. Posteriormente conseguiu o Higher National Diploma, na área de Estudos de Negócios e também um diploma na área de marketing. Depois de concluir a faculdade, foi para Bowdon e começou a trabalhar como oficial de pesquisa de mercado para a Linotype em Altrincham, onde aprendeu sobre impressão, o que futuramente viria a ser muito útil. Ian também publicava seus desenhos em uma fanzine, *Albion*. Posteriormente Ian participou no ramo de jogos eletrônicos e de muitas franquias famosas como *Lara Croft: Tomb Raider* e *Hitman*. Chegou a ganhar o prêmio especial no BAFTA¹ em 2002 por sua grande contribuição para a indústria de entretenimento interativo. Recebeu também o título de honra do Império Britânico, o CBE, em 2006 por sua contribuição à indústria de jogos de computador britânicos.

Steve Jackson nasceu em 20 de maio de 1951 em Manchester, Reino Unido, e é escritor e designer de games. Ao retornar ao Reino Unido após seis anos morando no Canadá com sua família, Steve, com seus onze anos entrou também na Altrincham Grammar School for Boys, e foi lá que conheceu Ian, com quem construiu uma amizade muito duradoura, compartilhando de hobbies em comum como música ao vivo, lambretas e futebol. Após tirar boas notas na escola, Steve ganhou uma vaga para estudar Biologia e Psicologia por quatro anos na Universidade Keele. Lá ele fundou a Keele University Games Society, sendo a primeira sociedade de jogos dentro de um campus universitário no país, onde muitos alunos se juntavam para jogar jogos de tabuleiros como forma de passar o tempo, e desfrutar de um hobby em comum com outras pessoas. Steve passou parte de sua formação jogando Diplomacia, um de seus jogos favoritos, assim como escrevendo sua monografia sobre como ensinar as pessoas a entenderem as regras de trânsito. Após finalizar sua graduação, trabalhou em inúmeros

^{1 1} British Academy of Film and Television Arts. Conhecida vulgarmente como Oscar britânico, é uma das premiações mais importantes do cinema e das artes visuais britânicas.

empregos, como técnico em laboratório, e até mesmo como guarda vigilante de uma colônia de reprodução de pequenas andorinhas-do-mar para a Dorset Naturalists' Trust. Jackson trabalhou também como jornalista freelancer para a revista *Games & Puzzles*.

Quando ambos os amigos se mudaram para Londres, encontraram John Peake, amigo de longa data com quem acabaram dividindo um flat. Por terem um interesse único em suas mãos, decidiram então montar uma loja em que pudessem reunir grupos de jovens com o mesmo interesse: o universo dos jogos. Assim foi criada a Games Workshop.

Fãs e entusiastas dos jogos de tabuleiros, jogavam muito *Monopoly*, *Fórmula 1* e *Subbuteo*². Steve foi cofundador da empresa *Lionhead Studios*, subsidiária da Xbox Studios na qual desenvolveu uma das franquias de jogos mais icônicas do estúdio, a franquia *Fable*. Steve também foi autor da franquia de livros-jogos *Sorcery!* que posteriormente foi adaptada para jogos eletrônicos, vendendo mais de um milhão de cópias digitais. Assim como Livingstone, Jackson também construiu sua carreira no universo dos jogos, fossem os convencionais de papéis, tabuleiros ou mesmo os eletrônicos. Escreveu um jogo de tabuleiro de seu livro *O feiticeiro da montanha de fogo* e foi professor de *game design* na Universidade de Brunel na Inglaterra por 8 anos.

Em 1975, Ian Livingstone e seus amigos Steve Jackson e John Peake, fundaram a empresa Games Workshops, em seu flat na Shepherd's Bush, a oeste de Londres. Uma pequena loja especializada na compra e venda de materiais voltados para a cultura nerd, como jogos de tabuleiros, action figures, livros, revistas, almanaques e afins. Ian e Steve publicaram a *Owl & Weasel*, um boletim informativo do mundo nerd, e foi a partir dele que tiveram a possibilidade de entrar em contato com a mundialmente conhecida franquia americana de RPG (roleplaying-game) de mesa, *Dungeons & Dragons*. Após o contato com o jogo, decidiram publicar a franquia em toda Europa, ganhando renome na área e angariando diversos fãs do gênero no Reino Unido. Em 1982, os autores foram convidados pela editora Penguin Books a publicar um livro sobre RPG e aceitaram em um primeiro momento, mas posteriormente sugeriram escrever um livro que entregasse ao leitor a experiência de um RPG, dando início à grande franquia de livros *Fighting Fantasy*, que vendeu mais de 20 milhões de cópias mundiais. O pontapé inicial foi o lançamento do livro-jogo *O feiticeiro da montanha de fogo*, anteriormente nomeado de *The Magic Quest*, uma fantasia medieval inspirada nos personagens clássicos de *Dungeons &*

² Famoso jogo muito similar ao conhecido futebol de botão.

Dragons; feiticeiros, *warlocks*, *goblins*, guerreiros e *dwarfs*. Uma grande mistura da herança do folclore grego, nórdico e celta, também com o pastiche de fantasia e ficção científica, como zumbis, aranhas gigantes e orcs.

O lançamento do livro causou um grande rebuliço no mercado literário, segundo os autores em seu livro bibliográfico *Dice Men: The Origin Story of Games Workshop*. Enquanto o livro-jogo vendia muito ao redor do mundo, houve pedidos vindos da Aliança Evangélica direcionados à editora do livro-jogo para censurá-lo, com a justificativa de a obra conter conteúdo considerado demoníaco para a época. A aliança publicou também um tratado de seis páginas relatando que o livro era uma porta de entrada para a adoração ao diabo e um material que deveria ser queimado pelos pais das crianças. Outros casos foram relatados por Ian: Uma dona de casa ligando para uma rádio local dizendo que seu filho havia levitado após ler o livro-jogo, e algumas revistas publicando notas alertando as crianças a não usar demais a imaginação enquanto liam, pois poderia ser perigoso e possivelmente dar a chance de invocar algum espírito maligno. Movimento similar aos acontecidos no Brasil e a censura a obras, em especial de fantasia, que apresentavam figuras de monstros antropomorfizados com chifres vermelhos e rabos pontiagudos. Havia também os relatos que se opunham a esses como os depoimentos de professores afirmando que o livro-jogo era uma porta de entrada para a leitura e um sucesso entre os jovens da época que tiveram o primeiro contato com literatura pelo livro-jogo.

2.1. Teoria da recepção, dos jogos e o enfoque no leitor

Para fins de análise do livro-jogo, a teoria sobre jogos e a teoria da recepção servirão como apoio para a presente monografia. Infelizmente, esse subgênero é muito pouco estudado, e há pouquíssimas teorias a respeito desse tipo de livro. E mesmo com toda sua inovação e sucesso na época, muitos teóricos não consideram livro-jogo literatura séria. Nesse sentido, alguns pontos serão levantados e a partir deles a reflexão sobre o subgênero livro-jogo e o papel do leitor como sujeito ativo nesse subgênero.

A teoria da recepção servirá como base para compreender o papel do leitor diante de uma obra literária e como ele a absorve, do sentimento de catarse até a estrutura que dá ao leitor esse papel de escritor de sua própria história. A máquina ou o dispositivo livro, após o advento da tecnologia, como os computadores e celulares, mudou de diversas formas, seja com o uso frequente do livro digital, ou até mesmo na adaptação da literatura para os mundos dos jogos eletrônicos, criando assim um outro tipo de linguagem. Dito isso, é interessante notar que o ato de ler um livro parece ser uma atitude passiva, não havendo momentos em que o leitor possa transformar aquilo que ele absorve em algum tipo de ação concreta. Entretanto, na realidade, o ato de ler aparece como uma ação ativa, como defendido pelos teóricos da recepção, e aplicado na presente monografia no caso do livro-jogo.

No mundo dos jogos a ação do jogador é notada, pois suas escolhas e ações terão consequências evidentes enquanto se joga, mas no universo da literatura esse papel é mais subjetivo. Entretanto, o subgênero dos livro-jogos parece como uma maneira de escancarar essa percepção e demonstrar, mesmo de forma atípica, que o leitor também é sujeito ativo enquanto lê literatura. Ainda mais quando ele não apenas lê um livro, mas também o joga.

3. O que é jogo e o que o torna divertido

A teoria sobre jogos vem de uma tradição complexa. Muitos autores buscaram definir o que torna uma atividade um jogo, a separando da brincadeira infantil, por meios de diversas definições. Alguns teóricos se basearam na presença das regras, algo que essas atividades tinham que conter para receber tal título, ou pela finalidade da ação da atividade, sendo uma atividade educativa ou apenas um passatempo.

Um dos mais notórios estudiosos e pioneiro no tema, Johan Huizinga, em *Homo Ludens*, reflete a interação humana com os jogos, analisando como o ato de jogar está presente na sociedade desde os primórdios, seja nas brincadeiras entre animais ou em jogos de mesa como o xadrez, por exemplo. O jogo ou a atividade lúdica, para ele, é estabelecido pelos seguintes critérios: ser uma atividade fora do campo da realidade, fazendo com que o jogador entre em um mundo imaginário, e ser, também, uma atividade que causa alegria, fazendo que no momento da ação, a pessoa que estiver jogando sinta-se compelida a continuar jogando.

O autor lista algumas características do que ele considera definidoras do que é jogo:

“Resumindo as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.” (HUIZINGA, pg. 16, 2019).

O autor também leva em consideração uma questão que seria, posteriormente, discutida por inúmeros autores da teoria sobre jogos: as regras como fator primordial para considerar certas atividades humanas como um jogo. Lemos:

“Por sua vez, essas regras são fator de grande importância para o conceito de jogo. Todo jogo tem suas regras. São elas que determinam aquilo que ‘vale’ dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão.” (HUIZINGA, pg. 16, 2019)

Outro teórico clássico da área, Roger Caillois, em seu livro *Os jogos e os homens: A máscara e a vertigem*, também buscou colocar uma luz sobre a questão dos jogos. Crítico da teoria de Huizinga, Caillois, por ser sociólogo, debruçou parte dos seus estudos de jogos sobre os povos originários de diversos lugares do globo. Ao buscar compreender o mecanismo dos jogos, o autor definiu alguns termos para compreender os jogos como as relações sociais das atividades lúdicas, definindo-as como:

- “1. livre: uma vez que, se o jogador fosse a ela obrigado, o jogo perderia de imediato a sua natureza de diversão atraente e alegre;
2. delimitada: circunscrita a limites de espaço e de tempo, rigorosa e previamente estabelecidos;
3. incerta: já que o seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente, e já que é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador uma certa liberdade na necessidade de inventar;
4. improdutiva: porque não gera bens, nem riquezas nem elementos novos de espécie alguma; e, salvo alteração de propriedade no interior do círculo dos jogadores, conduz a uma situação idêntica à do início da partida.
5. regulamentada: sujeita a convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta;
6. fictícia: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade em relação à vida normal.” (CAILLOIS, p.29, 1990)

Caillois (1990), a partir dessas definições, cria quatro termos centrais para representar o que ele entendia como jogo: *Agôn*, como formas de competição, ou combate com igualdade de oportunidades, presentes em jogos como damas, xadrez ou bilhar; *Alea*, nome dado para jogos de dados, os quais entram em oposição ao *Agôn*, já que aqui o mais importante é vencer o destino e não um adversário, definindo jogos como roleta e cara ou coroa; *Mimicry*, termo para os jogos marcados pela aceitação temporária de uma ilusão, um mundo imaginário ou um personagem encenado por alguém, muito presente nas artes teatrais, ou em jogos de encenação, como o RPG; e *Ilinx*, um tipo de jogo que busca a vertigem e destruir a estabilidade, mesmo que momentânea, da percepção, presente na dança, assim como nos parques de diversões. Vale ressaltar que o autor também considera o sistema de regra definidor do que é ou não um jogo.

Diferentes visões sobre a atividade jogo convergiram posteriormente para a evolução das teorias sobre jogos contemporâneos, em especial o jogo eletrônico, resumido por Jesper Juul, teórico de jogos digitais:

“Um jogo é um sistema baseado em regras com um resultado quantificável e variável, no qual a diferentes resultados são designados diferentes valores, o jogador exerce esforço para influenciar o resultado, o jogador se sente emocionalmente conectado ao resultado e as consequências da atividade são negociáveis.” (JUUL, 2019, pág. 45)

É notável que as análises dos teóricos de jogos divergem em um ponto crucial: o enfoque (ou a falta dele) no jogador. Huizinga e Caillois refletem sobre os jogos enfocando a sociedade e aquilo que se relaciona a ela, as formas de experimentar o lúdico e mesmo a tentativa de

compreender as relações de determinada sociedade a partir da atividade jogo que nela imperava em determinada época e contexto. O material base de ambos os autores era o jogo, e eles teorizavam sobre o papel dessa base na vida humana, de forma que o jogador e seu papel ativo dentro da atividade jogo não ganhavam muito enfoque. Houve uma mudança desse ponto de vista a partir de teóricos dos jogos modernos como Jesper Jull, que trouxe luz sobre o papel do jogador e como ele exerce papel primordial no mundo dos jogos. Movimentos semelhantes aconteceram também nos estudos de literatura.

Inúmeros teóricos passaram décadas para compreender a genialidade do autor de literatura e o quão importante era a obra literária em si e como ela era capaz de falar por si própria sem a necessidade de trazer muitas referências históricas, por exemplo. Essas teorias foram revisadas com o tempo à medida que a literatura era modificada com o avanço das tecnologias e o contato com novas formas experimentais de escrita. Tal qual como a teoria sobre jogos com a troca de suporte dos jogos físicos para o material digital onde ocorreram revisões teóricas conforme os novos modos de se estudar a atividade jogo apareciam.

No caso do livro-jogo não foi muito diferente. É de antemão importante considerar o contexto histórico da época em que as obras foram consumidas, e utilizar as teorias do campo literário em conjunto com as dos jogos para compreender toda a inovação proposta por Ian Livingstone e Steve Jackson. Os autores foram influenciados pelo universo dos jogos e buscaram trazer um pouco dessa experiência para a literatura, de forma que a própria estrutura do livro-jogo, parcialmente emprestada dos jogos, leva o leitor a conectar-se mais a fundo com a obra literária, fazendo com que ele exerça esforço para influenciar o resultado e “ganhar” o livro.

Uma das peculiaridades desse subgênero, que o conecta diretamente com os jogos eletrônicos e o afasta dos jogos de mesa, é a capacidade de reiniciar o jogo. A morte no livro-jogo significa pôr um fim à narrativa desenvolvida até ali, o que é conhecido coloquialmente nos jogos eletrônicos como *Game Over* e significa a necessidade de reiniciar toda a história do zero. Obviamente esse conceito de morte é de certa forma singular para cada mecânica de jogo, visto que em alguns há os famosos *Save Points*, os lugares pré-estabelecidos em que o jogador irá chegar e salvar o jogo para que, caso morra, ele possa voltar àquele determinado ponto da narrativa ao invés de reiniciar o jogo do zero. Mas há alguns jogos, em especial os antigos jogos

de console³, como os originais de *Super Mario Bros* e *Sonic the Headhog*, de 1985 e 1991 respectivamente, em que há a possibilidade de que o jogador obtenha novas vidas; caso ele perca todas, precisará reiniciar o jogo do zero.

Nesse aspecto, *O Feiticeiro da Montanha de Fogo* assemelha-se aos antigos jogos de console, pois não há *Save Points*, ou seja, caso o leitor-jogador morra, ele precisará reiniciar o jogo todo novamente. Há, assim como nos antigos jogos de console, alguns meios de não morrer nas batalhas, seja consumindo itens para revigorar a saúde e a força, ou a disponibilidade de fugir de fininho delas. É um funcionamento diferente daquele de jogos como o xadrez, em que levar um xeque-mate, significa que você perdeu e está desclassificado, e a possibilidade de iniciar uma nova partida depende do outro jogador ou da máquina contra a qual você está jogando.

Entretanto, esse não é o único fator que aproxima o livro-jogo dos jogos eletrônicos. Há um ponto muito importante na teoria de jogos que conversa diretamente com livro-jogo, que é o conceito de agência. O termo agência está ligado com a ideia de que enquanto o jogador joga o jogo, ele está fazendo escolhas e essas escolhas têm impacto significativo para o jogador. Ele sentirá que suas ações têm consequências, e elas mudarão o jogo. Ou seja, toda interação que o jogador tiver com o jogo fará com que ele se conecte cada vez mais com a obra, havendo uma imersão no universo proposto pelo designer de jogo em questão. Conectando-se ativamente com a obra, obtendo não apenas o prazer da literatura, mas também a recompensa do divertimento o qual unicamente o universo dos jogos pode propiciar. O jogo em si torna-se divertido pela complexidade de fatores compreendida na atividade de jogar. O jogo como atividade divertida pode ser um sistema baseado completamente em recompensas, sejam elas monetárias, como os jogos de apostas, ou apenas aquilo que tira o jogador de seu mundo, como os jogos de RPG, em que a disponibilidade de atuar e ser outra pessoa naquele momento (pensamos em algo como um *mimicry* de algum personagem mitológico, no caso de *Dungeons & Dragons*, ou o sistema *Gurps*⁴ que dá a possibilidade de os jogadores tornarem-se figuras humanas). O jogo é, assim, uma atividade lúdica com objetivos diversos, seja puramente a diversão momentânea, uma atividade monetária, ou um estímulo mental do raciocínio.

³ Os consoles de jogo, como são conhecidos pela maioria do público interessado por esse tipo de tecnologia, são os minicomputadores destinados exclusivamente a jogos, como o Playstation, da empresa Sony, e o Xbox, da empresa Microsoft.

⁴ Gurps, ou Generic and Universal Role Playing System, é um sistema de RPG conhecido por ser genérico, como o próprio nome diz, ou seja, as regras são simplificadas e possíveis de serem complexificadas, feitas para funcionar em qualquer pano de fundo escolhido pelos jogadores.

Entretanto, para que todas essas atividades possam ser usufruídas, elas precisam primeiramente serem guiadas pelas regras. Elas são um dos principais aspectos que estabelecem o que é um jogo em sua totalidade, e um dos grandes fatores do porquê os jogos são divertidos. É por meio delas que o jogador desenvolve suas habilidades e ganha novas formas de estimular o prazer nas atividades. Elas colocam desafios para que o jogador supere, recompensando-o caso ele as obedeça e punindo-o caso ele as ignore, ou até mesmo levando-o a tentar trapacear.

No contexto social, regras podem ser consideradas limitadoras e para alguns, uma chatice, mas no universo dos jogos elas aparecem como grandes estimuladores da criatividade e imaginação dos jogadores, e capazes de fazer com que a atividade lúdica tome forma e se desenvolva. Já no universo dos livros-jogos, por exemplo, elas colocam sentido em toda jornada do herói e garantem várias horas de diversão. Há a possibilidade de o leitor-jogador⁵ simplesmente ignorar todas as regras e simplesmente ler o livro como uma narrativa literária convencional, mas obviamente parte da graça e do charme desse subgênero literário será deixada de lado. A jornada que o leitor-jogador poderia construir não existiria e ele não veria nenhum objetivo em ler ou mesmo usufruir desse tipo de literatura.

Para que o leitor-jogador nesse subgênero literário se sinta conectado com a atividade da leitura, ele exercerá um esforço para interpretar as regras e posteriormente utilizá-las em sua leitura, construindo sua própria história, com objetivo de ser surpreendido ao longo da atividade e, posteriormente, ver o resultado dela. Essa questão será detalhada mais à frente, mas vale a menção, a fim de refletir sobre o papel das regras dentro do universo dos jogos e, em maior foco, sobre suas especificidades dentro do livro-jogo, em que elas não só garantem a esse subgênero suas peculiaridades, como também o tornam prazeroso de ler.

⁵ Houve aqui uma dúvida se utilizaria o termo criado leitor-herói, como sugerido pela capa do livro-jogo “Livro em que VOCÊ é o herói”, mas optou-se por utilizar o termo leitor-jogador a fim de padronização, pois algumas produções acadêmicas já haviam utilizado esse termo.

4. Livro-jogo, livro interativo e O feiticeiro da montanha de fogo

A história da produção literária dos *gamebooks*, traduzido para o português por livro-jogos, data durante os anos 1960-70, conta com uma vasta gama de origens e possíveis influências, com a primeira produção em série do gênero conhecida no Reino Unido, com *Tracker Books*, em 1972 (livros esses cujas cópias são muito difíceis de encontrar, sejam físicas ou mesmo *online*), e nos Estados Unidos, com a clássica *Choose your Own Adventures*, em 1976. A grande influência do subgênero se deu pelo advento da tecnologia do *hyperlink*⁶, que havia surgido alguns anos antes. Os livro-jogos foram baseados na construção de narrativas ramificadas em parágrafos, os quais levavam para outros parágrafos em diferentes páginas, fazendo um jogo de vai-e-vem que futuramente se consolidaria como a grande marca desse tipo de produção literária. Observa-se, no entanto, que há um uso variado de termos para definir livro-jogo, e muitos escritores que fazem o uso do termo "livro interativo" ao invés de "livro-jogo", como por exemplo os próprios autores de *O Feiticeiro da Montanha de Fogo*, em *Dice Men: The origin story of Games Workshop*. Esse livro funciona como uma biografia da criação da loja de jogos criada por Ian e por Steve, e, nela, Livingstone utiliza o termo livro interativo, assim como livro-jogo para descrever sua obra,

“Nosso conceito era um livro-interativo em que VOCÊ, o leitor, era o herói que tinha que ler e jogar para avançar na aventura, tendo que fazer escolhas, matando monstros, e encontrando tesouros. [...] Ele era tanto um jogo quanto um livro, por isso nós decidimos nomeá-lo ‘livro-jogo’.”⁷ (LIVINGSTONE, p. 242, 2022, tradução própria)

Considerando que mesmo o termo inglês não é comumente dicionarizado, há uma ocorrência no dicionário online *Wordsense*⁸, que define a palavra como um substantivo, “1. Um livro de jogos, principalmente aquele com uma história interativa que se desenrola à medida que o leitor toma decisões, seguindo links entre páginas numeradas. Alguns livros-jogos têm resultados determinados pelo acaso, como acontece com o lançamento de dados.” (GAMEBOOK, 2023, tradução própria) [OBJ]. Ou seja, termo "literatura interativa anda interligado ao termo "livro-jogo", como na proposta de Ian, lida acima, em que o livro-jogo é uma variação do livro interativo.

⁶ Tecnologia essa conhecida por conectar páginas de informação uma a outra de forma intuitiva.

⁷ Do inglês, “Our concept was for an interactive book in which YOU, the reader, were the hero who had to read and play your way through the adventure making choices, killing monsters and finding treasures. [...] It was a much a game as it was a book, hence our decision to call it a ‘gamebook’.”

⁸ URL: <https://www.wordsense.eu/gamebook/>

O livro interativo, ou a obra interativa de modo geral, dá ao leitor a possibilidade de entrar em contato com diversas formas de interação; seja fazendo escolhas as quais causam efeitos no andamento da história, ou interagindo com o material físico do produto; como os jogos eletrônicos interativos da série *Batman: The Telltale Series*, publicados pela desenvolvedora *Telltale Games*, ou o episódio interativo *Black Mirror: Bandersnatch* da série televisiva em streaming *Black Mirror*. Na literatura, o livro interativo está muito ligado à produção de livros infantis, seja na forma dos diferentes livros *Pop-Ups*, ou de livros como *destrua este diário* (2007), em que o objeto livro é utilizado como meio de participação entre o leitor e o autor, em que o autor indica as formas como o leitor deve fazer, seja rasgando as páginas, ou colando adesivos.

Porém, há pouco uso do termo no campo da crítica literária, não o classificando como um subgênero canônico. O termo já foi ligado a obras clássicas como os contos de Jorge Luis Borges, *Exame das obras de Herbert Quain* e *O jardim de veredas que se bifurcam*, presentes no livro *Ficções* e também a um dos clássicos da América Latina, *O jogo da amarelinha*, de Julio Cortázar, livro esse com uma estrutura inovadora para a época, mas que também é um exemplo de livro que não se assemelha em nada à estrutura de um jogo, conforme defendido conceitualmente neste trabalho. As obras de Borges citadas parecem mais ensaios refletindo sobre os apetrechos literários para se construir uma narrativa literária. Já a de Cortázar, funciona como um guia de leitura que sugere uma nova maneira de ler o livro, não havendo regras pré-estabelecidas, nem resultados qualificáveis e nem algo que faça com que o leitor se engaje a esses resultados de forma direta.

Ao decorrer das pesquisas, a presença do termo livro-jogo aparecia frequentemente ligado ao modelo de livro com a intenção de apresentar intencionalmente a estrutura própria de um jogo, ou aquele tipo coloquial de ideia do que é de fato um jogo; narrativa moldada e baseada em escolhas, ramificando assim a narrativa, a presença de regras pré-estabelecidas, o desenvolvimento emocional durante a partida por parte do jogador, ou aqui leitor-jogador, e a recompensa positiva que advém de ser uma atividade desafiadora e divertida. Diferentemente da literatura nos moldes mais tradicionais em que a interação entre a obra e o leitor não é o interesse dos autores⁹, “Para Machado (2007), as narrativas ‘passivas’ são aquelas onde não há uma interação ativa entre sistema e usuário – ou entre obra e espectador. Em um filme, por

⁹ Vale ressaltar que a separação entre narrativas “passivas” das narrativas com “interação” é por casualidade, não tendo nenhum juízo de valor, ou princípio de menosprezar as narrativas que não tem “interação” como objetivo.

exemplo, o expectador pode simpatizar com o protagonista, mas não pode decidir se ele deve abrir ou não uma porta.” (MACHADO, 2007, apud. FALCÃO, pág. 4, 2010). A “interação” existe em ambos os termos, seja literatura interativa ou livro-jogo, mas apenas uma é formatada em regras e pensada para se tornar de fato um jogo no papel. Portanto, o uso do termo livro-jogo mantém-se coerente para definir o gênero literário de *O feiticeiro da Montanha de Fogo*.

O feiticeiro da montanha de fogo foi publicado em 1982 pela editora Puffin Books, subsidiária da Penguin Books, baseando-se em *Dungeons & Dragons* desde as regras, a ambientação e a variedade incontável de monstros: “Vale a pena mencionar aqui a origem dos livros-jogos. Eles são versões muito simplificadas dos Jogos de Personificação, os RPGs, mas escritos para que apenas uma pessoa de cada vez possa jogar.” (JACKSON, pág. 7, 1984). É notável a presença gigantesca de monstros clássicos do imaginário das fantasias medievais como dragões e feiticeiros, assim como monstros da ficção científica como aranhas gigantes e monstros da literatura clássica, como o Minotauro e a figura de Caronte. Essa mistura do antigo com o atual, do clássico com o pastiche popular de monstros, faz parte do repertório de muitos jogos, animações e filmes para esse público, funcionando como uma releitura descontraída do clássico. Vale considerar que o livro foi ricamente ilustrado por Russ Nicholson, que deu vida aos monstros imaginados pelos autores. Não apenas a presença dos monstros na história é vista como pastiche literário, segundo o E-dicionário de Termos Literários, “[...] o pastiche literário, em termos genéricos, refere-se a obras artísticas criadas pela reunião e colagem de trabalhos pré-existentes.”, a narrativa também é baseada nos clássicos de espada e escudo, narrativas clássicas de jovens guerreiros que desbravam covis sórdidos em busca de dinheiro, tendo que enfrentar diversos monstros pelo caminho; *O feiticeiro da montanha de fogo* conta a história de um poderoso e maligno feiticeiro, Zagor, que guarda consigo um tesouro muito valioso nas cavernas da Montanha de Fogo. Para ter acesso a esse tesouro escondido, o guerreiro precisará encontrar três chaves que possam abrir o baú. Cabe ao leitor criar seu personagem e desbravar a história, adentrando os covis e enfrentando as feras presentes na jornada, para, assim, descobrir o que há guardado no tesouro do feiticeiro.

4.1. Dungeons & Dragons e seu impacto cultural

Antes de analisar a estrutura de *O feiticeiro da Montanha de Fogo*, vale uma breve recapitulação da franquia de jogos de interpretação de papéis, a qual influenciou diretamente a criação do livro-jogo em questão.

Dungeons & Dragons é uma grande franquia americana de jogos de RPG, sigla para *roleplaying-games*, traduzido para o português como jogo de interpretação de papéis, que foi criada por Gary Gygax e Dave Arneson. É conhecida atualmente por ter dado o pontapé inicial aos RPGs modernos, e ser a origem dos jogos eletrônicos de RPG. Ela foi também muito reconhecida e referenciada na cultura pop, seja em filmes como *Dungeons & Dragons* (2000 e 2023), em jogos eletrônicos como *Baldur's Gate* (1998), ou em séries animadas como *Gravity Falls* (2012) e *Caverna do Dragão* (1983).

A ideia do jogo veio a partir de *Braunstein*, jogo de guerra napoleônico desenvolvido pelo americano David Wesely, em 1967. Devido à alta demanda dos jogadores, David modificou as regras garantindo ao jogador o poder de controlar individualmente um personagem não-militar, como o prefeito ou o banqueiro, ao invés de um batalhão inteiro de soldados. Por precisar se dedicar ao exército, um dos jogadores assíduos, Dave Arneson, começou a tomar conta do jogo de Wesely.

Em 1969, Arneson foi para Winsconsin na segunda convenção *Gen Con Games*, em Lake Geneva, onde conheceu Gary Gygax, seu amigo e futuro colaborador. Gygax, em 1971, escreveu uma lista de regras para um jogo medieval de miniaturas, chamado *Chainmail*, com seu amigo Jeff Perren. Dave Arneson, após entrar em contato com o jogo, decidiu adicionar algumas miniaturas do imaginário popular tradicional de fantasia, como mágicos, castelos, masmorras e busca por ouro escondido nelas, havendo a possibilidade de explorá-las. Assim, mesclando a mecânica já bem aceita de *Braunstein*, com o acréscimo das miniaturas e da narrativa de fantasia medieval de *Chainmail*, deu origem a uma nova campanha chamada *Blackmoor*. Em 1972, Arneson convidou Gygax para jogá-la e foi recebido com muitos elogios e excitação. O jogo em si ficava mais no campo do imaginário já que Arneson controlava as regras da jogatina¹⁰, dando maior liberdade para outros jogadores construírem seus personagens, e os inserirem na narrativa. Gygax achou necessário fazer alguns pequenos ajustes nas regras do jogo, desenvolvendo-as e incorporando outras mecânicas, como o sistema de

¹⁰ Jogatina é o termo utilizado pelos jogadores em geral para determinar o período de tempo em que ele estará jogando o jogo, seja físico ou eletrônico.

feitiços, e Arneson incorporou o sistema de interpretação de papéis, criando, assim, *Dungeons & Dragons*.

Por ser um jogo de interpretação cooperativo de mesa, cada jogador controla um personagem criado do zero e segue toda a jogatina com ele. Cada jogador cria seu próprio personagem e marca seus atributos na ficha de personagem, sendo necessário que ele role dados para determinar as habilidades e poderes, escolhendo também sua raça¹¹ e seu alinhamento moral e ético. O personagem é criado respeitando a raça escolhida, com seus traços raciais, a classe de personagens e seus atributos, pré-estabelecidos no Livro do Jogador. Por exemplo os feiticeiros são conhecidos por nascerem com a magia dentro de si e por seu carisma, sua habilidade de conjuração de magias. A partir do pano de fundo estabelecido para o personagem, o jogador decidirá se será um bom feiticeiro, seu sotaque, seu modo de agir, sua personalidade, seu gênero, sexualidade etc. Após seu personagem já estar criado, o jogador entra em contato com seus colegas de jogatina e começa a viver novas aventuras.

“O RPG Dungeons & Dragons é sobre contar histórias em mundos de espadas e magia. Ele compartilha elementos de jogos infantis e faz de conta. Como aqueles jogos, D&D é guiado pela imaginação. Trata-se de visualizar um grande castelo sob o céu de uma noite tempestuosa e imaginar como um aventureiro de fantasia poderia reagir aos desafios que aquela cena apresenta. [...] Diferente dos jogos de faz de conta, D&D dá estrutura às histórias, uma maneira de determinar as consequências das ações dos aventureiros. Os jogadores rolam dados para resolver se seus ataques acertam ou erram, ou se seus personagens conseguem escalar um precipício, se desviam do golpe de um relâmpago mágico, ou fazem alguma outra tarefa perigosa. Tudo é possível, mas os dados fazem alguns resultados mais prováveis que outros.” (PLAYER’S HANDBOOK, p.5, s.d.)

De forma geral, o jogo funciona da seguinte forma: os jogadores, em geral de quatro a seis, e o Mestre do jogo (em inglês, *Dungeon Master*), reúnem-se em uma grande mesa com as fichas de seus personagens já prontas. As regras do jogo serão pré-estabelecidas pelo Mestre do jogo, encarregado de criar e coordenar a história e ajudá-la a se desenrolar. Ele começará a narração, para que os jogadores se engajem na narrativa, assim a desenvolvendo. Cada jogador insere seu personagem dentro da narrativa, podendo interagir com outros personagens, seja fazendo furtos, lutando contra oponentes ou interagindo com objetos imaginários. A cada ação,

¹¹ Vale salientar aqui que, enquanto utiliza-se dos termos raça, é referente ao termo utilizado no próprio livro “Players Playbook” que separa os personagens fictícios por raça: Anão, Elfo, Humano, Pequenino, Draconato, Gnomo, Meio-Elfo, Meio-Orc e Tiferino.

é necessário rolar o dado da sorte para saber se a ação será bem-sucedida, e caso ela não seja, pontos de vida e energia serão retirados do jogador.

Vale ressaltar que não há vencedores reais nas partidas de *Dungeons & Dragons*, ou seja, não há aqui a definição de vitória como recompensa de seu esforço. O propósito da atividade é ser um jogo de interpretação que estimula a sociabilidade, assim como a imaginação.

“O jogo não tem um final real. Quando se finaliza uma história ou missão, outra pode começar criando um arco contínuo chamado de campanha. Muitas pessoas que o jogam, mantêm suas campanhas por meses ou anos, encontrando seus amigos a cada semana, ou mais tempo, para retomar a história do ponto em que pararam. Os aventureiros crescem em poder à medida que a história avança. Cada monstro derrotado, cada aventura completada, cada tesouro retomado não apenas se insere na história que continua, mas também garante novas capacidades aos aventureiros. Esse aumento de poder é refletido pelo nível de um aventureiro. Não há vencedor ou perdedor no jogo *Dungeons & Dragons*, pelo menos não em termos que geralmente se têm em um jogo. Juntos, o Mestre e os jogadores criam uma história excitante de aventureiros ousados que enfrentam perigos fatais. Algumas vezes um aventureiro pode ter um fim sinistro, sendo partido em pedaços por monstros ferozes ou finalizado por vilões corruptores. Mesmo assim, outros aventureiros podem procurar por magias poderosas que são capazes de reviver seus companheiros caídos, ou o jogador pode escolher criar um novo personagem para continuar jogando. O grupo pode não conseguir completar uma aventura, mas se todos tiveram um bom tempo juntos e criaram uma história memorável, então todos ganharam.” (PLAYER’S HANDBOOK, p.5, s.d.)

A franquia é considerada um exemplo de alta fantasia, segundo o conceito de Carlos Alberto Nogueira Filho em sua dissertação de Mestrado, *Dimensões do Fantástico e Aventuras da Tradução em The Lord of the Rings, de J.R.R. Tolkien*: “Por outro lado, a alta fantasia indica uma história que se passa totalmente em um mundo fictício, inventado e secundário, onde anões, trolls, fantasmas e outros seres são habitantes naturais e, às vezes, vivendo lado a lado com os humanos.” (NOGUEIRA FILHO, p.16, 2013), por ter um universo gigantesco e bem explorado, com criaturas marcantes e uma vasta disponibilidade de personagens e de poderes. O jogo atualmente está na sua 5ª edição e segue sendo consumido pela imensa legião de fãs do jogo ao redor do mundo.

Uma série animada televisiva baseada no jogo foi lançada em 1983, traduzida no Brasil como *Caverna do Dragão*, posteriormente tornada um clássico para a juventude brasileira. O enredo da série se passa ao redor de um grupo de jovens que, após irem a um parque de

diversões e entrarem na montanha-russa chamada Caverna do Dragão, sofrem um acidente e são magicamente enviados para um mundo mágico conhecido como o Reino. Para conseguirem voltar para casa, os jovens contam com a ajuda do enigmático Mestre dos Magos, um velho sábio com uma índole dúbia que os leva a enfrentar diversas criaturas ao redor do Reino, sendo um deles o vilão, chamado Vingador, com sua montaria macabra. Mesmo que a tradução para o português tenha tirado muito das referências da obra original, como por exemplo o nome do Mestre dos Magos, que em inglês é *Dungeon Master*, essa talvez seja a representação mais icônica para o público brasileiro, ricamente dublada e distribuída em televisão aberta. Foi um sucesso televisivo no Brasil, criando assim uma legião de fãs e apresentou para a juventude brasileira o rico universo de *Dungeons & Dragons*.

4.2. Conexão entre o autor e o leitor

Antes de analisar a estrutura do livro-jogo e entender o papel do leitor-herói como sujeito ativo de sua própria narrativa, cabe aqui entender como se dá a agência entre o leitor-herói, o livro e o autor da obra.

O ato da leitura é a forma como o leitor tira proveito da arte literária, é aquilo que liga o leitor ao autor do texto. Muito teorizou-se sobre esse campo complexo da teoria literária, e até mesmo o grau de validade que esses termos têm para a arte literária. Sartre, em seu livro *Que é a literatura?* refletiu sobre a forma como a arte literária tem um impacto significativo na vida do leitor, e discutiu o papel de todas essas figuras importantes para fazer a engrenagem literária rodar.

"O ato criador é apenas um momento incompleto e abstrato da produção de uma obra; se o escritor existisse sozinho, poderia escrever quanto quisesse, e a obra enquanto objeto jamais viria à luz: só lhe restaria abandonar a pena ou cair no desespero. Mas a operação de escrever implica a de ler, como seu correlativo dialético, e esses dois atos conexos necessitam de dois agentes distintos. É o esforço conjugado do autor com o leitor que fará surgir esse objeto concreto e imaginário que é a obra do espírito. Só existe arte por e para outrem." (SARTRE, p.37, 2004)

Sartre reflete a respeito do papel do autor e de como ele necessita do leitor para trazer significado em sua produção. O autor, criador de sua obra, necessita do leitor para continuar a escrever e trazer significado à obra. Essa conexão é bem mais complexa do que aparenta ser, pois o ato de ler é a peça faltante que validaria a autoridade do escritor enquanto autor. Ou seja, ao passo que o leitor interpreta o texto lido e estabelece sua posição de coautoria do texto, o autor ganha o papel de criador original da obra e seu papel é validado por ter um público que o leia. Sem a leitura, nenhum dos dois sujeitos existe.

Vale ressaltar que a interpretação do leitor, antes de tudo, é a forma como ele compreende o texto e o ressignifica para si:

"A leitura, de fato, parece ser a síntese da percepção e da criação; ela coloca ao mesmo tempo a essencialidade do sujeito e a do objeto. O objeto é essencial porque é rigorosamente transcendente, porque impõe as suas estruturas próprias e porque se deve esperá-lo e observá-lo; mas o sujeito também é essencial porque é necessário, não só para desvendar o objeto (isto é, para fazer com que haja um objeto), mas também para que esse objeto seja em termos absolutos (isto é, para produzi-lo). Em suma, o leitor tem consciência de desvendar e ao mesmo tempo de criar; de desvendar criando, de criar pelo desvendamento. (SARTRE, p.37, 2004)

Umberto Eco, em *Lector in Fabula*, traz uma reflexão sobre o papel do leitor, a ideia de leitor modelo, e sua conexão com o texto literário. No capítulo três, intitulado *O Leitor-modelo*, o autor apresenta um ponto interessante à discussão sobre texto literário e o leitor. Nele, Eco aponta que o texto literário é incompleto, parte por ser pensando em ser assim, parte por precisar que o leitor então o traduza, com a bagagem que ele tenha:

“No que concerne à sua atualização, um texto é incompleto, e por duas razões: a primeira não se refere apenas aos objetos lingüísticos que nos propusemos a definir como textos, mas qualquer mensagem, inclusive frases e termos isolados. Uma expressão permanece puro *flatus vocis* enquanto não for correlacionada, com referência a um determinado código, ao seu conteúdo convencionado: neste sentido, o destinatário é sempre postulado como o operador (não necessariamente empírico) capaz de abrir, por assim dizer, o dicionário para toda palavra que encontra e de recorrer a uma série de regras sintáticas preexistentes para reconhecer a função recíproca dos termos no contexto da frase.” (ECO, pág. 35, 2004)

Para Sartre, essa conexão entre o leitor e o autor é similar a um pacto, em que ambas as figuras sabem da necessidade de existência um do outro, e para a validação mútua, eles se respeitam:

“Assim a leitura é um pacto de generosidade entre o autor e o leitor; cada um confia no outro, conta com o outro, exige do outro tanto quanto exige de si mesmo. Essa confiança já é, em si mesma, generosidade: ninguém pode obrigar o autor a crer que o leitor fará uso da sua liberdade; ninguém pode obrigar o leitor a crer que o autor fez uso da sua.” (SARTRE, p.46, 2004)

O leitor, aqui, não é uma figura passiva no ato de leitura. É, antes de tudo, um ponto importante para compreender todo o processo da leitura. Entretanto, vale pensar em uma das questões relevantes quando se posiciona a relação de leitor, autor e leitura, que é o agenciamento. Ela está presente nos estudos dos jogos, assim como também na literatura, e consequentemente no livro-jogo. O agir do leitor causa a existência do autor, o agir do autor causa a existência do texto que depois será lido pelo leitor e assim sucessivamente. No contexto do livro-jogo, o leitor-herói faz suas escolhas, cria sua narrativa, encaixa sua imaginação nas brechas deixadas pelo autor.

4.3. A estrutura do livro-jogo e o leitor como sujeito ativo

O feiticeiro da montanha de fogo, assim como os outros volumes da saga *Fighting Fantasy*, traduzida no Brasil por Aventuras Fantásticas, é vendido como um livro parte história, parte jogo, simulando uma partida solo de RPG em que o leitor é o herói da sua própria narrativa. O leitor-jogador precisa apenas de um lápis, uma borracha, e um par de dados de seis lados para embarcar no complexo e repleto universo de aventuras fantásticas.

A mecânica deste livro-jogo em específico pode ser pensada primordialmente em duas partes, a primeira sendo a apresentação das regras de customização do personagem, as de combate contra os monstros do livro, e a breve introdução da história. Já a segunda parte abarca todo o resto do livro-jogo, contendo o desenrolar da história estruturado em parágrafos enumerados em sequência, os quais, se lidos um atrás do outro, não fazem sentido. Para a narrativa fazer sentido o leitor-jogador precisará então seguir as regras já pré-estabelecidas; as primeiras páginas do livro são dedicadas às explicações das regras, parte das quais foram emprestadas e simplificadas de *Dungeons & Dragons* e elucidam os modos de jogar o livro-jogo, a customização de seu personagem a ser preenchida na ficha do personagem na Ficha de Aventura. Para preencher essa ficha o leitor-jogador precisará rolar os dados, fazer a somatória dos números que determinarão a sua habilidade, energia e sorte durante o livro.

“Para determinar seus valores *iniciais* de Habilidade, Energia e Sorte: Role um dado, some 6 ao resultado e anote o total no espaço Habilidade da *ficha de aventura*. Role dois dados, some 12 ao resultado e anote o total no espaço Energia. Role um dado, some 6 ao resultado e anote o total no espaço Sorte.” (LIVINGSTONE & JACKSON, p.9, 2021)

Esses três valores são extremamente importantes na jogatina; a Habilidade mede a perícia em combate, ou a força de ataque do personagem, a Energia é o vigor físico, sendo sua barra de vida, e a Sorte, o sistema de causalidades que garante em números quão sortudo será o personagem ao batalhar com outros monstros, podendo sair vitorioso em um embate, ou o oposto, sofrendo muitos danos. Esses números atribuídos aos três valores iniciais, estabelecidos pelos dados, não poderão ser ultrapassados em nenhum outro momento da narrativa, mesmo com a utilização de poções de restauro de poder. A presença de provisões auxiliará o leitor-jogador em sua história, como artefatos, poções revitalizadoras e anéis de poder. Eles servirão como restauradores de Habilidades, Energia e Sorte. **(ver a imagem abaixo)**

Ficha de Aventura			Caixas de Encontros com Monstros					
Habilidade Inicial:	Energia Inicial:	Sorte Inicial:	Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:
Equipamento		Notas	Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:
Tesouro			Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:
			Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:
			Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:

Figura 1: Ficha de customização do personagem e Caixa de encontro com os monstros

Ao lado da Ficha de Aventura, há a ficha intitulada a “Caixa de encontro com os monstros”, (**ver a imagem acima**), uma folha rascunho que o leitor-jogador usará para fazer seus cálculos matemáticos toda a vez que enfrentar um monstro, subtraindo o dano recebido de sua habilidade e energia.

“1. Role dois dados para a criatura. Some a Habilidade dela. Este total é a *força de ataque* da criatura. 2. Role dois dados para si mesmo. Some a sua habilidade atual. Este total é a sua *força de ataque*. 3. Quem tem a força de ataque maior? Se for você, então feriu a criatura. Se for a criatura, então ela o feriu (se for um empate, ambos erraram – comece a próxima rodada de combate a partir do passo 1, acima). 4. Se tiver ferido a criatura, diminua 2 pontos da Energia dela. Você pode usar a Sorte para aumentar o dano [...] 5. Se a criatura tiver ferido você, diminua 2 pontos da sua energia. Você pode usar a Sorte para diminuir o dano [...] 6. Faça as mudanças necessárias na Energia da criatura ou na sua própria (e na sua Sorte, caso a tenha usado) e comece a próxima rodada de combate (repita os passos 1 a 6). 7. O combate continua até que o valor de Energia de um de vocês seja reduzido a zero (morte).” (LIVINGSTONE & JACKON, p.10, 2021)

A seção de regras apresenta uma extensa explicação das regras e da mecânica do jogo que deverão ser seguidas. Entretanto, caso o leitor-jogador decida escapar do monstro, como proposto em certos parágrafos, serão deduzidos dois pontos da energia do personagem. A possibilidade do uso da sorte é uma ferramenta que pode auxiliar o leitor-jogador durante um combate, podendo testar sua sorte para causar danos mais altos ou diminuir os ferimentos causados pelo adversário.

O livro se inicia com uma breve introdução, em que o narrador fala diretamente com o leitor, ou seja, o livro é narrado na segunda pessoa do singular e o narrador atribui ao leitor-jogador o papel de herói de sua própria narrativa, convidando-o a desbravar esse novo universo.

“Apenas um aventureiro muito tolo embarcaria em uma missão perigosa sem primeiro reunir tantas informações quanto possível sobre seu destino e os perigos que ele contém. Antes de chegar à Montanha de Fogo, você passou vários dias de viagem do sopé. Sendo uma pessoa carismática, você teve facilidade em entrosar-se com os aldeões.” (LIVINGSTONE & JACKSON, 2021, pág. 18)

Uma breve leitura da quarta capa da edição brasileira, publicada pela Jambô Editora, deixa mais claro o papel do leitor. Como a própria contracapa do livro indica: “Parte história, parte jogo, este é um tipo diferente de livro – aqui, você é o herói!”, sendo assim o objetivo do livro é ser uma mescla das duas estruturas. Não apenas isso, é dito que o leitor é o herói da narrativa, aquele capaz de desbravar a montanha e derrotar o feiticeiro.

Esse convite tem um objetivo, como nas narrativas clássicas de fantasia medieval, “Para ser fantástica, a narrativa precisa entrar em nosso mundo com um fato, elemento narrativo que não pode ser explicado pelas leis racionais. A dúvida, a incerteza entre o real e o inexplicável, a hesitação do leitor, o sentimento de incerteza é que faz o fantástico acontecer.” (AMARAL, pág. 189, 2022), o narrador convida o então leitor-jogador para que ele viva uma nova aventura enfrentando dragões, explorando masmorras e desfrute do tesouro do feiticeiro ao final de sua narrativa. O objetivo foi estabelecido, e mesmo que a aventura seja extremamente perigosa, o final parece valer a pena.

A segunda parte do livro, como já dito anteriormente, é toda a história desenvolvida em parágrafos enumerados, os quais serão lidos de forma não linear, para que haja algum sentido. O primeiro parágrafo inicia-se contextualizando o ambiente, demonstrando como a montanha parece ser ameaçadora e lar de criaturas grotescas e inimagináveis, “A face escarpada à sua frente parece ter sido rasgada pelas garras de alguma criatura gigantesca. Rochas afiadas projetam-se em ângulos não-naturais. No topo, você consegue ver a misteriosa coloração vermelha [...] que dá nome à montanha.” (LIVINGSTONE & JACKSON, s.n., 2021). Logo ao final do

parágrafo, há a primeira escolha que o leitor-jogador precisará tomar: ao entrar na caverna há uma bifurcação, um caminho leva para o oeste, indicando que o leitor-jogador vá para a sessão 71, a outra para o leste, indicando a sessão 278. Caso escolha oeste, por exemplo, haverá um goblin sentinela dormindo. A passagem indica que o leitor-jogador precisará testar sua sorte, rolando dois dados de seis lados; se o resultado for igual ou menor do que sua sorte atual, é considerado sortudo, caso o resultado for maior do que a sorte atual, é considerado azarado. Como visto, o jogo segue muito a lógica do acaso para a realização das ações, e quase tudo depende da ação dos dados e do resultado obtido neles. Se o leitor-jogador for sortudo, ele continuará seu caminho, caso seja azarado, entrará em batalha com a sentinela.

17

Usando a estaca de madeira e a marreta (ou uma marreta improvisada, se não estiver levando uma), você forma uma cruz e avança na direção do Vampiro, encurralando-o em um canto. Ele geme e tenta alcançá-lo, mas não pode se aproximar. Porém não vai ser fácil cravar a estaca em seu coração. Ao avançar, você tropeça e cai para a frente. Por obra e graça da sorte, a estaca voa e atinge a criatura que solta um grito. **Teste a sua Sorte.** Se você **tiver** sorte, a estaca penetra no coração do Vampiro. Se você **não** tiver sorte, o Vampiro sofre apenas um ferimento leve (deduza 3 pontos de sua ENERGIA) e atira você para o outro lado do aposento, na direção da porta oeste. Para **Fugir** por ela, vá para **380**. Para continuar lutando, vá para **144**. Se você **teve** sorte e matou o Vampiro, pode procurar o tesouro dele – vá para **327**.

18

Você anda para o oeste pela passagem. Após uns 50 metros mais ou menos, o caminho vira para o norte. Depois de andar dois ou três passos nesta direção, você ouve um ruído de desmoronamento embaixo de seus pés e tenta recuar, enquanto o chão desaba. **Teste a sua Sorte.** Se você **tiver** sorte, consegue pular rapidamente para trás antes que se abra um poço. Se você **não** tiver sorte é porque foi lento demais e acaba caindo mais de dois metros abaixo em um poço – perde um ponto de ENERGIA. Se você **teve** sorte, é melhor voltar para a encruzilhada (vá para **261**). Se você **não** teve sorte, vá para **348**.

19

Estes dois seres cruéis são Goblins. Eles atacam você, um de cada vez.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro GOBLIN	5	5
Segundo GOBLIN	5	6

Se você matar os Goblins, vá para **317**.

20

O confronto começa. Você tem sua espada, eles têm suas armas. Eles atacam você, um de cada vez:

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro ANÃO	7	4
Segundo ANÃO	6	6
Terceiro ANÃO	7	5
Quarto ANÃO	7	5

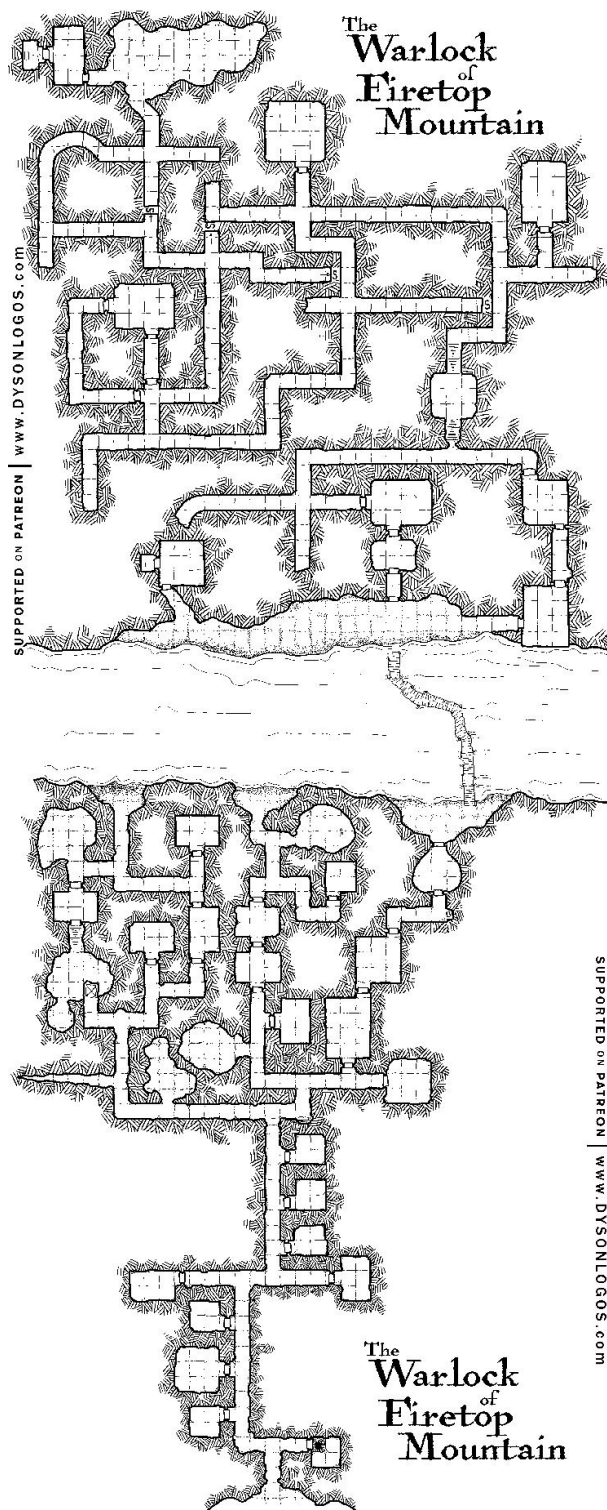
Se você vencer, vá para **376**. Se a batalha estiver indo mal para o seu lado, você pode **FUGIR** pela porta. Vá para **291** – mas não se esqueça da sua penalidade pela **Fuga**.



Figura 2: Exemplo da dinâmica de uma batalha

Há outro ponto interessante na estrutura da obra que vale menção. Os autores se dividiram para poder dar conta de entregar o livro em tempo para a editora, e é perceptível que há uma diferença na narrativa do meio do livro para frente. Ian escreveu toda a primeira metade seguindo sua

A dinâmica do livro segue a mesma em praticamente todo o resto da história; há alguns monstros mais desafiadores, há algumas passagens secretas falsas que causarão morte instantânea e algumas salas que levarão a passagens secretas repletas de suprimentos e dinheiro.



estrutura de combate e narrativa, e Steve escreveu a segunda metade com o labirinto do feiticeiro, deixando a história um pouco mais desafiadora do meio para o final. O ponto principal que estabelece essa divisão é a cena de Caronte. No parágrafo 218, o leitor-jogador se encontra às margens de um rio subterrâneo, e precisa atravessá-lo. Há quatro maneiras de fazer isso: a primeira é por meio de um sino enferrujado com um sinal marcando um serviço de balsa, custando duas peças de ouro, a segunda é com um pequeno bote com um bastão de madeira, a terceira é atravessar uma ponte frágil e a quarta é nadar em direção ao outro lado. Todas as opções levam o leitor-jogador para o outro lado do rio, mas cada consequência da ação tomada tem peso diferente.

Figura 3: Mapa completo do livro feito por Dyson Dodecahedron.

Figura 4: Esboço do mapa da primeira metade da Montanha de Fogo feito por Ian

Livingstone

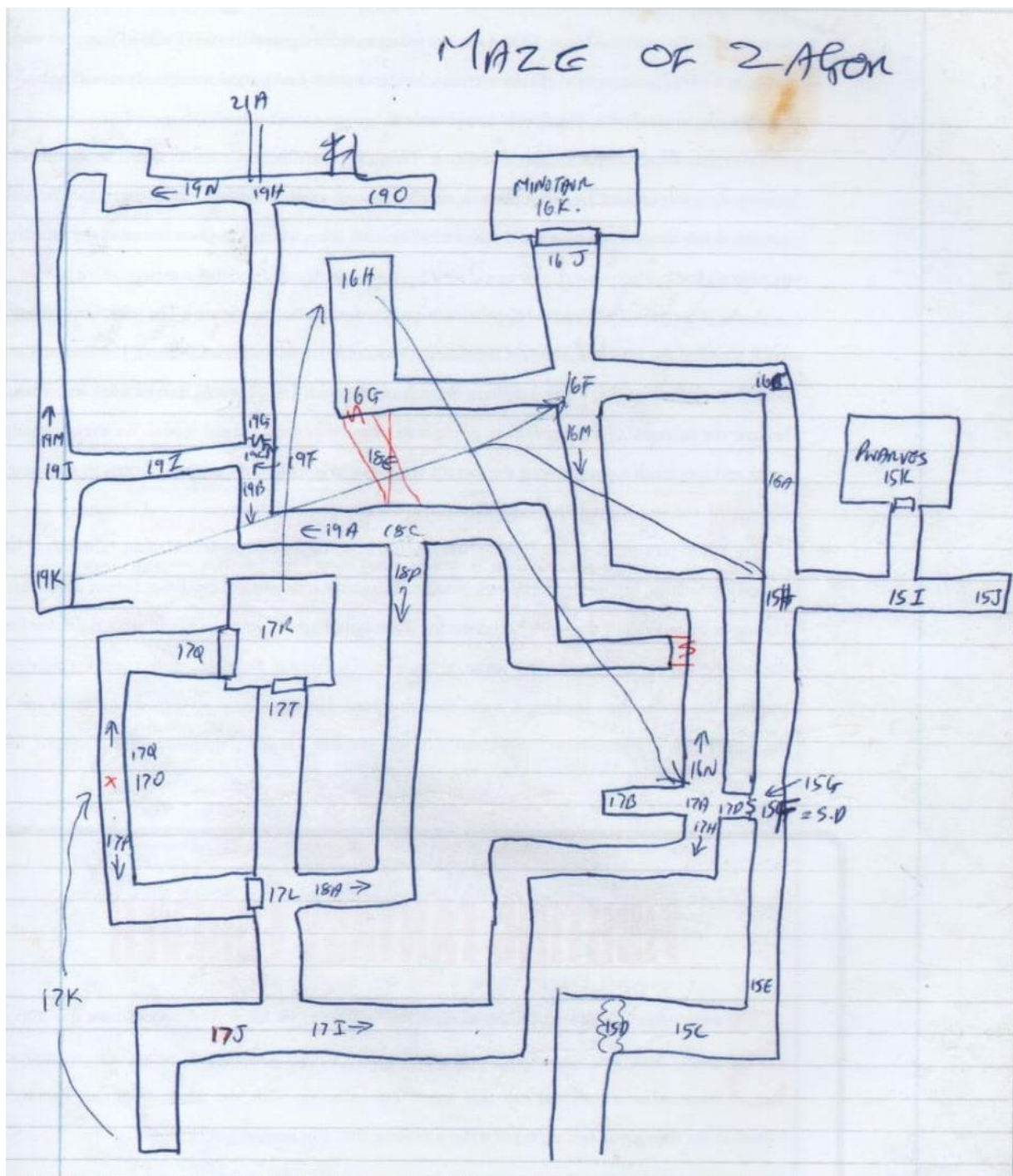


Figura 5: Esboço do mapa do labirinto do feiticeiro Zagor feito por Steve Jackson

Lidar com as consequências das ações tomadas, por mais insignificantes que sejam, passa ao leitor-jogador a ideia de que suas decisões importam, de forma que ele precisará ser cauteloso ao tomá-las. Assim como a agência nos jogos eletrônicos, o leitor-jogador sente então que suas escolhas têm consequências e elas são capazes de modificar, em certa medida, o universo do livro.

No livro-jogo, dependendo do resultado aleatório do dado para cumprir certas ações e do esforço do leitor-jogador para que o personagem se mantenha vivo até o final da história, a agência está presente na narrativa ramificada e suas opções de escolhas, motivadas por suas consequências que podem levar à morte ou à vitória. O leitor toma o papel de co-autor da obra buscando concluir sua narrativa heroica, preenchendo as lacunas deixadas intencionalmente pelos autores para que, assim, o leitor-jogador escreva sua própria história a partir de suas escolhas.

Essas lacunas, conhecidas por “vazio” pelo teórico da recepção Wolfgang Iser, são um conceito complexo. Segundo ele, “O texto é um sistema de tais combinações e assim deve haver também um lugar dentro do sistema para aquele a quem cabe realizar a combinação. Este lugar é dado pelos vazios (*Leerstellen*) no texto, que assim se oferecem para a ocupação do leitor. [...]” (ISER, pág. 91, 2002). Os espaços vazios no texto são como as escolhas dentro da estrutura do livro-jogo, partes da narrativa que serão preenchidas pelo leitor com toda sua bagagem literária e imaginativa, completando todo o quebra-cabeça subjetivo presente nos textos literários. O texto literário não almeja ser um panorama completo da história de um personagem ou abarcar todo o universo em que a história se passa nos mínimos detalhes, havendo partes da história que não são detalhadas ou não são desenvolvidas muito bem, atizando assim o interesse do leitor.

Kathin Sarter, ao analisar o conceito de vazio na teoria de Iser dentro do teatro de Brecht o define:

“Na visão de Iser, a possibilidade de um tal processo se fundamenta no próprio texto. Num texto literário, justamente, ao contrário do que ocorre nos textos das ciências naturais ou jornalísticos, o autor não tem por objetivo um relato completo, ocorrendo de ele antes de tudo subtrair informações. Iser fala da ‘estrutura apelativa’ do texto literário. A imagem implícita do leitor emite apelos ao leitor real, que dessa forma se vê estimulado a um preenchimento produtivo. A essas lacunas no fluxo da informação Iser dá o nome de ‘vazios’ [...]” (SARTINGER, pág. 18, 1995)

Essa ideia também é reforçada por Umberto Eco, acrescentando que

“O texto está, pois, entremeado de espaços brancos, interstícios a serem preenchidos, e quem o emitiu previa que esses espaços e interstícios seriam preenchidos e os deixou brancos por duas razões. Antes de tudo, porque um texto é um mecanismo preguiçoso (ou econômico) que vive da valorização de sentido que o destinatário ali introduziu; [...]. Em segundo lugar, porque, à medida que passa da função didática para a estética, o texto quer deixar ao leitor a iniciativa interpretativa, embora costume ser

interpretado com uma margem suficiente de univocidade. Todo texto quer que alguém o ajude a funcionar.” (ECO, pág. 37, 2004)

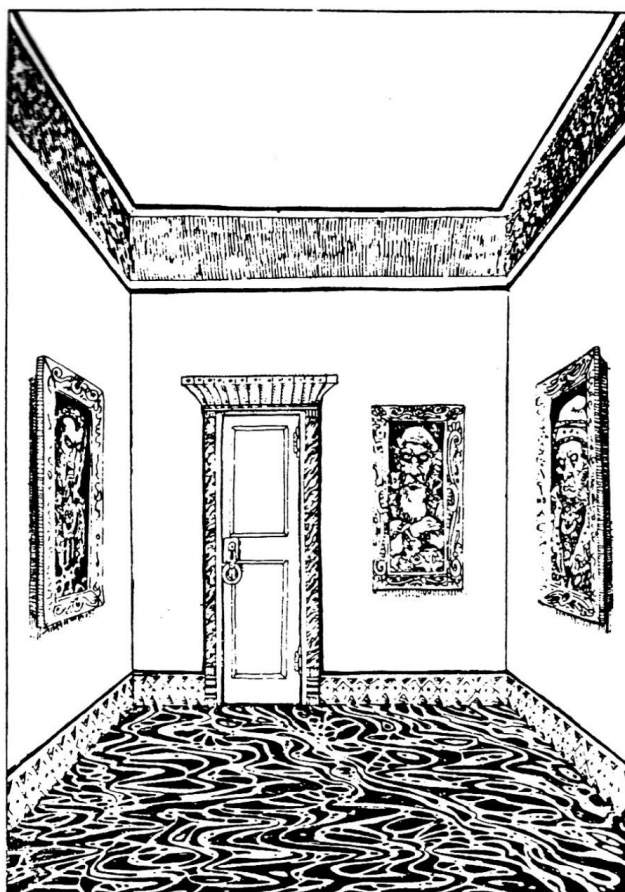
Esses espaços vazios são vistos no livro em diversas partes; por exemplo, entre o final da Introdução e o início do parágrafo 1, há um salto gigantesco. O leitor-jogador vai partir da aldeia caminhando em direção à Montanha de Fogo e quando chega, a forma como decorreu essa viagem, qual caminho o guerreiro tomou ou o que ele poderia ter visto não estão descritos, cabendo ao leitor imaginar tudo isso e preencher com sua bagagem o que porventura poderia ter acontecido. Toda essa ideia de não contar todos os detalhes e omitir partes da narrativa já é pensada em primeira mão pelo próprio autor, nesse caso pelos autores da obra.

Iser imagina que, no momento em que o autor escreve, ele já mentaliza um leitor implícito, que posteriormente se encontrará com o leitor real, aquele que efetivamente vai ler o livro. Nessa dinâmica, o leitor real preencherá as lacunas deixadas pelo autor, agindo como um co-autor da obra, imaginando o que está em falta no texto, e interpretando o universo do livro a sua maneira.

“Assim o texto é composto por um mundo que ainda há de ser identificado e que é esboçado de modo a incitar o leitor a imaginá-lo e, por fim, a interpretá-lo. Essa dupla operação de imaginar e interpretar faz com que o leitor se empenhe na tarefa de visualizar as muitas formas possíveis do mundo identificável, de modo que, inevitavelmente, o mundo repetido no texto começa a sofrer modificações. Pois não importa que novas formas o leitor traz à vida: todas elas transgridem – e, daí, modificam – o mundo referencial contido no texto.” (ISER, p.107, 2002)

Interessante pensar como Iser reflete a respeito da relação entre autor-leitor-texto, principalmente no que diz respeito à relação retroativa entre o leitor e texto, já que o primeiro está pressuposto no texto, e, a partir disso, os espaços “vazios” presentes nos textos serão preenchidos pelo leitor, ao passo que ele também perceberá que é peça fundamental para o ato da leitura.

No caso do livro-jogo, a dinâmica é diferente da literatura convencional que tanto Iser, Eco ou Sartre debatiam. Os espaços vazios são deixados na obra de diversas formas, e a narrativa dividida em parágrafos do livro-jogo é também um dos reafirmadores do papel do leitor como sujeito ativo nesse subgênero. Os parágrafos são pequenos e a dinâmica da cena é resumida em poucas linhas, sem grandes aprofundamentos dos personagens secundários, seja dos monstros ou dos outros seres humanos que vivem dentro da Montanha de Fogo, ou descrições de batalhas épicas contra as criaturas. O leitor-jogador, aqui, utiliza da sua imaginação para formular o contexto para essas figuras e para seguir com a narrativa.



Outro ponto em que é possível notar os "vazios" no livro, é a sequência dos parágrafos 189 e 25. Nelas, o leitor-jogador entra em contato com uma sala com quatro quadros pendurados nela. É descrito que os quadros são figuras de quatro homens, e uma delas é o feiticeiro Zagor. Não há explicações naquele momento da aparência do vilão, ou qualquer comentário enfatizando quem são os outros três homens nos quadros. No parágrafo 189 é vista a imagem ao lado, nela, há apenas três dos quatro quadros sem nenhuma explicação de quem são esses quadros e se algum deles é Zagor.

Figura 6: Desenho da sala dos quadros feito por Russ Nicholson

Russ Nicholson, o desenhista que ilustrou a passagem, ao invés de trazer explicações com seu desenho, deixou apenas mais dúvidas. Há um deslumbre da forma como ele imaginou como essa sala seria: uma sala elegante e bem cuidada, com os quadros bem emoldurados e as figuras de três homens mais velhos com feições amedrontadoras. Preenchendo parte da falta de detalhamento das passagens, ilustrando uma visão de como poderia ser essa sala. Entretanto, o leitor-jogador continua se questionando quem são esses três homens, e a razão pela qual o quarto não está presente na imagem. Há a possibilidade de o quadro do homem escondido ser Zagor, e os outros homens terem alguma ligação direta com ele, sendo eles antigos vilões que já foram empossados como feiticeiros da montanha.

Entretanto, isso é apenas especulação: o que sustenta essa ideia é que no último parágrafo, o leitor-jogador tem duas possibilidades do que fazer com os tesouros encontrados.

A primeira é guardar todos os tesouros consigo e o grimório¹² do Feiticeiro que auxiliará o leitor-jogador a voltar para casa sã e salvo. A segunda é ficar com ele e se tornar o novo mestre da Montanha de Fogo. Esse final sugere então que talvez aqueles outros feiticeiros tenham sido derrotados e substituídos por Zagor.

O leitor-jogador, com suas especulações, teorias, bagagem cultural, preenche os espaços vazios presentes na obra. A forma como o livro foi estruturado convida o leitor não apenas a tomar o papel de herói de sua própria história, mas também de coautoria da obra. A sequência de escolhas causa consequências, e elas levam o herói a pensar maneiras de superá-las, seja fugindo de batalhas, ministrando os anéis de poder, suas poções ou pensando em qual personagem ele deve confiar para prosseguir. O leitor-jogador lê, pensa, repensa suas atitudes e toma suas ações. É um trabalho laborioso que deve ser feito cuidadosamente. Além, é claro, de preencher os espaços vazios do texto com sua imaginação. Há muito mistério e suspense ao redor da história, e isso causa o efeito de fascínio pela obra. Além dela se apoiar em muitos pastiches e referências da cultura da época, o que havia de famoso e relacionado diretamente com a fantasia.

O leitor, por tomar o papel de coautoria no livro-jogo, é também o sujeito ativo dentro desse subgênero. Em razão de o leitor-jogador fazer sua própria jornada, ele ultrapassa seu papel de leitor, e toma as rédeas da história. Tornando-se alguém que não apenas a recebe e julga as escolhas literárias dos autores do livro como boas ou ruins, mas age de forma imersiva, construindo uma história linear mediante o mar de opções não-lineares. Seu papel se torna o de escritor; encontrar diversas maneiras de montar o grande quebra-cabeça narrativo desse tipo de narrativa ramificada, de forma que suas escolhas constroem uma história e uma jogatina, tornando-a SUA própria narrativa.

¹² Grimórios são uma compilação de feitiços, rituais e encantamentos mágicos ligados aos magos, bruxos e feiticeiros.

4.4. A agência do sujeito no livro-jogo

Ao revisar o papel do sujeito ativo no livro-jogo, ainda há uma questão em pendência: como se coloca em prática a agência no livro-jogo? Recapitulando o conceito de agência nos jogos eletrônicos: "Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas. [...] No entanto, normalmente não esperamos vivenciar a agência dentro de um ambiente narrativo." (MURRAY, pág. 127, 2003). Para que a agência aconteça, é necessário o papel ativo do jogador com o jogo para que essa interação aconteça e que haja algum tipo de progressão na narrativa.

Como Murray (2003) apresenta, não é normal que a agência aconteça em narrativas tradicionais pois a possibilidade de agenciamento é limitada. Janet Murray usa o exemplo de uma pista de dança em que se caso um dançarino quiser mudar seus passos de dança ele pode, mas não é capaz de mudar também os comportamentos dos outros dançarinos ou do DJ, por exemplo. Há a falta do sentimento de controle total do universo e da consequência em que sua ação toma. Segundo Arlindo Machado (2007) apud Thiago Falcão (2010), o conceito de agenciamento é experimentar as sensações que suas escolhas influem de fato a narrativa. Então numa narrativa eletrônica, a presença ativa do jogador é necessária para que ela se desenrole.

Nos livros-jogos a lógica é a mesma: para que a narrativa se desenrole, é preciso que o leitor tome ações para que ela continue. Mas, assim como nos jogos eletrônicos, não é apenas a ação de “fazer escolhas” que dá ao leitor-jogador a sensação de agência, mas também a sensação de que suas ações mudam o universo do livro. O leitor-jogador sente que suas escolhas têm significados quando, por exemplo, ao seguir o caminho da direita e chegar a uma sala repleta de suprimentos e com uma das chaves que irá abrir o baú do tesouro do feiticeiro, demonstrará que ele venceu a aleatoriedade e deu uma volta por cima nos escritores do livro.

Essa escolha dá ao leitor a sensação de que o “pior” foi evitado e agora ele tem mais controle de sua própria história. Ou seja, sua ação o salvou de uma possível morte instantânea, assim como deu a ele mais alguns suprimentos para continuar sua narrativa. dando-lhe a sensação de que foi mais esperto que os próprios escritores do livro e garantiu mais chances de vitória.

Ao continuar tomando ações (escrevendo sua narrativa), o leitor-jogador sentirá que seu papel é de um sujeito ativo capaz de modificar o universo do jogo a seu favor, sem retirar o fator aleatório da sorte (advinda dos dados) e os perigos que podem vir dela: a morte por combate com algum dos monstros da montanha. O sentimento de protagonismo de sua

narrativa, assim como o sentimento de controle advindos do sentimento de agência no livro-jogo dá ao leitor-jogador a sensação de que ele é o sujeito ativo de sua história.

5. Conclusão

A produção literária abriu diversas portas para a criatividade dos escritores; desta forma, é interessante pensar nas várias questões paradoxais ao redor do subgênero literário livro-jogo, visto que uma das questões centrais é o impasse de qual sujeito é de fato o escritor do livro, o(s) autor(es) dele ou o leitor. Ou até mesmo questionar quem constrói a história, o leitor ou o(s) escritor(es). Portanto, a presente monografia buscou defender a coautoria do leitor, e seu papel como sujeito ativo enquanto criador de sua própria história. Assim como jogador de um videogame ou de um RPG de mesa, o leitor-jogador tem papel ativo enquanto joga e é ele que coordena suas ações e desenvolve a história, sendo capaz de conduzir a narrativa de sua maneira por meio de suas escolhas, e de ser o escritor de sua própria história.

6. Referências bibliográficas

A BRIEF story of gamebooks. Disponível em: < <http://gamesvsplay.com/a-brief-history-of-gamebooks/>>. Acesso em: 12 /10/23.

ALVES, Maria Angélica. *Tudo to que o seu mestre mandar: a figuração do narrador e do leitor nos textos interativos*. 1997. 225f. Tese (Doutorado em Literatura Brasileira) – Faculdade de Letras, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1997.

AMARAL, Bibiana Borges. A Literatura Fantástica: Percurso Histórico e Conceitual. Revista Porto das Letras, Vol. 8, Número Especial, 2022. Disponível em: < <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/portodasletras/article/download/14906/20440/66828>> Acesso em: 30/10/2023.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990. 228p.

EAGLETON, Terry. Teoria da literatura: uma introdução. 3. ed. São Paulo: M. Fontes, 1997.

ECO, Umberto. *Lector in Fabula: A cooperação interpretativa nos textos narrativos*. Trad. Atílio Cancian. São Paulo: Perspectiva. 2004. 240p.

FALCÃO, Thiago. Estruturas de agenciamento em mundos virtuais: *Mundos Ficcionalis como Vetores para o Comportamento Social In-Game*. In: Grupo de Trabalho “Comunicação e Ciberultura”, do XIX Encontro da Compós, na PUC-RJ, Rio de Janeiro, RJ, em junho de 2010. GAMEBOOK. In: WordSense Online Dictionary. DUBAI:Wordsense, 2023. Disponível em: <<https://www.wordsense.eu/gamebook/>> Acesso em: 13/09/ 2023.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva. 2019. 285p.

ISER, Wolfgang. *O ato da leitura: uma teoria do efeito estético*. São Paulo: Ed. 34, 1996-1999. 2 v.

ISER, Wolfgang et al. *A literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. Coordenação e tradução Luiz Costa Lima. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 1979.

JACKSON, Steve & LIVINGSTONE, Sir Ian. *O feiticeiro da Montanha de Fogo*. Trad. Gustavo Brauner. Porto Alegre: Jambô. 2021. 192p.

JACKSON, Steve. *RPG Aventuras Fantásticas: uma introdução aos role-playing games*. Trad. Lília Oliveira. Rio de Janeiro: Marques Saraiva. 1984.

- JAUSS, Hans Robert. *A História da Literatura como Provocação à Teoria Literária*. São Paulo: Ática. 1994.
- JAUSS, Hans Robert et al. *A literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. Coordenação e tradução Luiz Costa Lima. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 1979.
- JUUL, Jesper. *Half-real: videogames entre regras reais e mundos ficcionais*. Trad. Alan Richard da Luz. São Paulo: Blucher. 2019. 212p.
- LEITE, Janos Biro Marques. *O que faz algo um jogo*. In: GAMEPAD VII - Seminário de Games e Tecnologia, 2014. Porto Alegre: Universidade Feevale, 2014.
- LIVINGSTONE, Sir Ian & JACKSON, Steve. *Dice men: The Origin of Games Workshop*. London: Unbound. 2022. 448p.
- MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck. o futuro da narrativa no ciberespaço*. Trad. Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP, 2003. 282p.
- NOGUEIRA FILHO, Carlos Alberto. *Dimensões do Fantástico e Aventuras da Tradução em The Lord of the Rings, de J.R.R. Tolkien* (Mestrado em Letras – Literatura e Crítica Literária da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2013).
- PASTICHE. In: E-Dicionário de Termos Literários (EDTL), coord. de Carlos Ceia. LISBOA: Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, 2023. Disponível em: < <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/pastiche> >. Acesso em: 28/10/2023.
- SARTRE, Jean-Paul. O existencialismo é um humanismo (1946). In: PAIVA, M. (Org.). *O pensamento vivo de Sartre*. São Paulo: Martin Claret Editores, 1990, p. 81-113.
- SILVA, Ana Cláudia Salomão. *Observações sobre a aplicação da metodologia da estética da recepção a Helena, de Machado de Assis*. REEL - Revista Eletrônica de Estudos Literários, Vitória, s. 3, ano 10, n. 14, 2014.
- SILVA, Pedro Panhoca da. *O livro-jogo e suas séries fundadoras*. 2019. 326 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências e Letras, Assis, 2019.
- ZILBERMAN, Regina. *Estética da recepção e História da Literatura*. São Paulo: Ática. 2011.

6.1. Referências das Imagens

Figura 1 – Retirada do livro *O feiticeiro da Montanha de Fogo*, de Ian Livingstone & Steve Jackson.

Figura 2 – Retirada do livro *O feiticeiro da Montanha de Fogo*, de Ian Livingstone & Steve Jackson.

Figura 3 – Retirada do site Beholderbigode. Arte feita por Dyson Dodecahedron. Disponível em: <<https://www.beholderdebigode.com.br/livro-jogo/aventuras-fantasticas/o-feiticeiro-da-montanha-de-fogo/>> Acesso 10/10/2023.

Figura 4 – Retirada do livro *Dice men: The Origin of Games Workshop*, de Ian Livingstone & Steve Jackson.

Figura 5 – Retirada do livro *Dice men: The Origin of Games Workshop*, de Ian Livingstone & Steve Jackson.

Figura 6 – Retirada do livro *O feiticeiro da Montanha de Fogo*, de Ian Livingstone & Steve Jackson.