



Aventurando-se em dupla: um estudo de caso de dois livros-jogos de Brasil e Hungria

Venturing in pairs: a case study of two gamebooks from Brazil and Hungary

Pedro Panhoca da Silva^a

^a Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, Brasil - ppanhoca@yahoo.com.br

Palavras-chave:

Livros-jogos.
Livros interativos.
RPG.
Transferência cultural.

Resumo: Este trabalho tem como objetivo geral divulgar a cultura do livro-jogo existente no Brasil e na Hungria, bem como almejar resultados positivos de um possível escambo cultural. Este gênero híbrido, fruto da união entre a narrativa de ficção interativa com um sistema de regras do estilo RPG, raramente é alvo de pesquisas profundas dos estudos acadêmicos, mesmo tendo conhecido um clímax na década de 1980 e ainda gerar criativas publicações para seu público-leitor. Foram utilizados como metodologias autores como Todorov (1975) para classificar o maravilhoso e o fantástico nas obras abordadas, Silva (2019) no que diz respeito ao livro-jogo, Espagne e Magri (2017) e Silva e Pereira (2020) referentes à transferência cultural, bem como textos da mídia específica voltada ao RPG e da mídia tradicional. Como objetos de análise comparativa foram escolhidos os livros-jogos *Renascido* (1996) e *Cigánylabirintus* (2004) por se destacarem sobre os demais livros-jogos de sua época. Embora sejam exceções ao padrão de livro-jogo em seu contexto de publicação, tais obras poderão ser modelos de livros interativos por unirem questões sociais a elementos lúdicos, oferecendo a leitores-jogadores a oportunidade de se sensibilizarem através de uma leitura interativa imersiva. Com isso, o escambo cultural entre Brasil e Hungria através de suas experiências com livros-jogos autênticos poderia muito acrescentar a seus públicos leitores, além de incentivar os mercados editoriais de ambos os países a investir na busca por novos autores e novas publicações desse tipo, que fomentariam seus respectivos públicos consumidores com narrativas cada vez mais originais e engajadas.

Keywords:
Gamebooks.
Interactive books. RPG.
Cultural transference.

Abstract: This work aims is to divulge the gamebook culture that exists in Brazil and Hungary, as well as to seek positive results from this cultural scam. This hybrid genre is the result of the union between interactive fiction narrative and a system of RPG-style rules, and it is rarely the target of in-depth research from academic studies, even though it reached a climax in the 1980s and still generates creative publications for its readers. Authors such as Todorov (1975) have been used as methodologies to classify the wonderful and the fantastic in the works approached; Silva (2019) with respect to the gamebook; Espagne and Magri (2017) referring to cultural transference, as well as several texts from the specific media focused on RPG and the mainstream media. As objects of comparative analysis were chosen the gamebooks *Renascido* (1996) and *Cigánylabirintus* (2004) because they stand out over the other gamebooks of their time. Although they are exceptions to the gamebook standard in their publishing context, such works may be models of interactive books because they unite social issues with playful elements, offering readers-players the opportunity to become aware through immersive interactive reading. With this, the cultural exchange between Brazil and Hungary through their experiences with authentic gamebooks could greatly



add to their readership, and encourage the publishing markets of both countries to invest in the search for new authors and new publications of this kind, which would foster their respective consumer audiences with increasingly original and engaged narratives.

INTRODUÇÃO

Eis a pergunta que qualquer curioso faz quando se fala em livro-jogo: “é um livro ou é um jogo?”. Segundo Silva (2019), livro-jogo é um gênero textual híbrido que uniu em si a “narrativa de árvore” – narrativa que começa de forma sequencial, como um tronco, e ramifica-se com o passar do tempo, como galhos – com sistema de regras do estilo RPG (sigla para *Role-playing Game*, um jogo em que participantes interpretam personagens por meio de regras e improviso). Logo, esse híbrido textual possui tanto as características de livro (precisa ser lido, possui páginas, caixas de textos, entre outros elementos) quanto de jogo (possui sistema de regras, ficha de anotações, uso de elementos lúdicos exteriores como dados ou cartas de baralho, entre outros).

A narrativa de um livro-jogo dá escolhas ao leitor-jogador de como a narrativa pode prosseguir por meio de “caixas de textos”, e as seleções feitas por ele influenciam diretamente no desfecho, que pode ou não confirmar as expectativas esperadas. Dessa forma, o leitor-jogador está constantemente avançando e retrocedendo nas páginas dessa leitura lúdica, como pode ser vista nesse exemplo:

32

Sacos de grãos jazem no chão da cabana, e tiras de carne seca estão penduradas em um balcão; você também vê pão e outros alimentos. Atrás do balcão, um aldeão fracote está atrás de um saco de raízes de ervas. Quando você entra, ele tenta esconder-se, mas você já o viu. Se tiver algumas moedas, pode comprar provisões. Caso contrário, pode tentar roubar e ir embora. Se quiser comprar provisões, você pode gastar 1 peça de ouro (vá para 131) ou 2 peças de ouro (vá para 146). Se preferir roubar, vá para 410. Se for embora e continuar para o oeste, para fora da aldeia, vá para 274. (JACKSON, 2009, n.p., grifos do autor).

Percebe-se que o herói possui nesta caixa de texto (número 32) quatro opções, e dependendo de sua escolha a narrativa o levará para uma caixa de texto diferente da sequencial (número 33). Com isso, a leitura feita de forma sequencial não apresentará lógica alguma ao leitor-jogador.

Numa partida de “RPG de mesa”, um grupo de jogadores interpretam personagens numa narrativa sendo construída oralmente e conduzida por um mestre do jogo – uma espécie de narrador onisciente da história –, a fim de realizarem uma missão em comum. Já no livro-jogo não há grupo, pois a missão é dada apenas para um personagem: o protagonista, controlado pelo leitor (aqui chamado de leitor-jogador). O que ocorre na aventura é papel do próprio narrador do livro-jogo.

Embora muito semelhantes em muitos quesitos, o RPG coletivo e o livro-jogo – uma espécie de “RPG solitário” – se diferem pelo fato de “enquanto o RPG se concentra mais no “RP” (*Role-Playing*), ou seja, utiliza mais o conceito de *Mimicry* (simulacro), o foco do livro-jogo é o “G” (*Game*) - *Agon* (competição) e *Alea*. (azar)” (SILVA, 2019, p. 44), se for possível aplicar os conceitos de Huizinga (1971) para esses jogos.

Ainda segundo Silva (2019), o livro-jogo difere-se de um outro híbrido textual chamado “aventura-solo” pela sua extensão e suporte em que é publicado. Um livro-jogo pode ser apreciado sem a obrigação de se adquirir manuais de regras exteriores, já que possui sistema de regras próprio. Já aventuras-solo podem necessitar de manuais de regras complementares – quando funcionam como “aventuras prontas” para facilitarem o envolvimento de um ou mais leitores em determinado jogo de RPG, como *Buffalo Castle* (1978), de Rick Loomis, por exemplo – ou serem apenas um reduzido conto interativo, como *O Guerreiro e o Dragão* ([1995]), de McCullosh e Paladino. Além disso, aventuras-solo geralmente são publicadas como suplemento de livros, como *Buffalo Castle*, ou como seção literária em revistas de RPG, como *O Guerreiro e o Dragão*.

Se comparado à ficção interativa, o livro-jogo tem como diferencial possuir mais do que a “narrativa de árvore” como elemento lúdico. Dessa forma, narrativas hipertextuais como *Lucky Les* (1967), de E. W. Hildick (1925 – 2011), e *Life’s Lottery* (2014), de Kim Newman (1959 –), não podem ser considerados como livros-jogos, enquanto *The Warlock of Firetop Mountain* (1982), de Steve Jackson (1953 –) e Ian Livingstone (1949 –), e *Flight from the Dark* (1984), de Joe Dever (1956 – 2016), podem (SILVA, 2019).

Esses livros interativos marcaram a geração de leitores dos anos 80 e 90 em diversos países, principalmente europeus e americanos (SILVA, 2019). Depois de terem conhecido uma decadência nos anos 2000, voltaram aos poucos a fazer parte do cotidiano de jovens leitores, embora dificilmente atinjam o resultado de milhões de vendas que as

séries pioneiras conseguiam (GREEN, 2017; HAHN, 2017). Seus enredos variam bastante, mas ainda há a preferência pelo maravilhoso, nos quais segundo Todorov “[...] elementos sobrenaturais não provocam qualquer reação particular nem nas personagens, nem no leitor implícito” (1975, p. 60), ambientado no universo do RPG, com aventuras repletas de missões, perigos, enigmas, monstros, magia e, principalmente, escolhas a serem tomadas. Assim como ficções interativas e aventuras-solo, livros-jogos foram solução para jogadores de RPG sem grupos por perto (LOOMIS, 1978), além da criação de novos híbridos, como o HQ-jogo (SILVA, 2018c) e, de acordo com McGrath (2019), o episódio interativo *Black Mirror: Bandersnatch* (2018).

Com o tempo, os países que traduziram as séries de livros-jogos europeias e norte-americanas de maior sucesso de vendas passaram a publicar seus próprios livros-jogos, longe do alcance dos pioneiros do gênero. Porém, classificá-los como livros interativos de menor qualidade ou relevância é generalizá-los e menosprezá-los.

Apesar de não terem conhecido grande número de vendas, dois casos em particular merecem destaque a ponto de serem alvo de estudos mais detalhados como modelos de valorização da cultura própria a serem seguidos pelos que ainda não o fizeram. No Brasil, *Renascido* (1996) pode ser classificado como o primeiro livro-jogo a ambientar sua narrativa no contexto nacional, assim como *Cigánylabirintus* (2004) o faz no contexto húngaro.

O CASO BRASILEIRO: OS LIVROS-JOGOS QUE NASCERAM ATÉ *RENASCIDO*

Em 1994, o Brasil, que já contava com traduções dos principais livros-jogos estrangeiros como alguns títulos de *Fighting Fantasy*, *Lone Wolf*, *Cretan Chronicles* e *Robin of Sheerwood*, trazia a seus leitores-jogadores enredos quase totalmente voltados à narrativa do maravilhoso, com raras exceções na ficção científica ou horror. Alex Vides (1973 –) decidiu inovar e publicou *O Herói da Copa* (1994), o primeiro livro-jogo brasileiro que mal pode ser considerado como um devido à sua reduzida narrativa-jogo e quase total ausência de um sistema de regras, já que o único elemento lúdico é a aleatoriedade de um rolagamento de dado de seis lados, o qual decide, por algumas vezes, qual referência o leitor deverá escolher. Porém, esse “livreto-jogo” (SILVA, 2019) teve um caráter “premonitório” por ter sido lançado justamente no ano do tetracampeonato mundial de

futebol, sobre a seleção italiana. Além disso, foi o primeiro a inovar e colocar o esporte mais popular do Brasil em formato de livro-jogo, mesmo que de forma simplória. Sua técnica de venda também foi algo ímpar: era comercializado nas bancas de jornais, onde muitos jovens compravam seus pacotes de figurinhas – inclusive o da Copa do Mundo de 1994 – e gibis. Longe de conhecer o impacto editorial de *The Warlock of the Firetop Mountain*, o livreto-jogo de Vides demonstrou pioneirismo por ser o precursor do livro-jogo brasileiro e abrir caminho para outras produções nacionais (SILVA, 2018b), e chegou a ser mencionado na mídia voltada ao RPG (FREITAS, 1994, p. 4).

O livro-jogo brasileiro começaria a ser formado um ano depois, com a publicação de *Era Uma Vez... A Vingança de Mag Mor* (1995). Nesse momento, leitores-jogadores tinham o primeiro livro-jogo brasileiro “consolidado”. Ainda buscando inovação para o livro-jogo nacional, Luiz Eduardo Ricon (1968 –), Ygor Moraes Esteves da Silva (1968 –) e Carlos Eduardo Pereira Klimick (1968 –) – creditado erroneamente como “Klimik” –, companheiros de GSA – empresa responsável pela criação dos primeiros RPGs e periódicos brasileiros do gênero – produziram esse livro-jogo do estilo aventura, que funcionava como uma sequência do filme *Era Uma Vez* (1993), de Arturo Uranga (1936 –). O leitor-jogador, na obra de tripla autoria, controlava as decisões não do herói do enredo, e sim do grupo de heróis, cada um com suas qualidades e defeitos (SILVA, 2018e). Esse livro-jogo, também chegou a ser mencionado em revistas de RPG (FREITAS, 1994, p. 4; BINARI, 1994, p. 23).

A GSA, um ano depois, decidiu lançar *Estandarte Sangrento* ([1996]), de Ricardo Andreiolo (1971 –), primeiro livro-jogo ambientado num RPG brasileiro, o pioneiro *Tagmar: RPG de fantasia medieval* (1991). Este livro-jogo, por sua vez, foi o primeiro a receber uma resenha exclusiva, no jornal *O Globo* (CABRAL, 2012¹). Embora tenha sido fruto de adaptação de um RPG nacional para livro-jogo, algo inédito até então, seu enredo ainda estava preso à ficção maravilhosa, a temática “clássica” do RPG (SILVA, 2018d).

Depois de um curto período do Brasil conhecendo o que era, de fato, seus primeiros livros-jogos, uma obra mereceu destaque dentre o pouco que se publicara até então. *Renascido* (1996) não levaria seu leitor-jogador a um reino mágico, nem aos clichês das

¹ Acredita-se que a resenha original foi publicada em 1996, e graças a esse blog seu texto integral pode ser recuperado.

batalhas contra monstros a serviço de um maligno feiticeiro que raptou a filha de um poderoso rei. Nele, a identificação com o protagonista já acontecia desde o início do enredo. Nesse livro-jogo de Carlos Klimick (coautor do primeiro livro-jogo brasileiro *Era Uma Vez... A Vingança de Mag Mor*), o leitor-jogador decidiria o que um jovem chamado Marcos – ou outro jovem a ser inventado por ele – faria após retornar ao mundo dos vivos (Terra) depois de ter sido assassinado por traficantes cariocas, os mesmos que sequestraram sua irmã. Essa aventura interativa era ambientada na periferia do Rio de Janeiro num clima de suspense que acrescentava ao cenário de violência urbana uma versão grotesca do folclore nacional (RENASCIDO, 1996, p. 4), longe de serem “estruturas matemáticas” (MORIN, 1977, p. 26). A fantasia dessa narrativa ocorre no subúrbio carioca, repleto de traficantes, armas de fogo e bailes funk. Ao invés de espada e coragem, o herói é uma espécie de fantasma materializado que usa seus poderes sobrenaturais em busca de vingança (SILVA, 2018a). Pode-se perceber que a presença do fantástico em *Renascido* se enquadra na classificação de Todorov (1975), já que o cenário de periferia carioca se mostra perfeitamente aceitável como real pelo leitor-jogador, mas inserido nele estão acontecimentos extraordinários. Dessa forma, “o fantástico é a hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural” (TODOROV, 1975, p. 31).

Esse livro-jogo também servia para ambientar os leitores-jogadores para o sistema de RPG *Era do Caos* (1997), um jogo ambientado no Rio de Janeiro pós-apocalíptico de autoria de Klimick junto com Flávio Andrade (1969 –).

O toque brasileiro dado por Klimick a seu livro-jogo foi seguido por seu coautor de *Era do Caos*, que lançou no mesmo ano o livro-jogo *Espectro* (1996), que mantinha o padrão de Klimick quanto ao personagem morto que volta à Terra – mais especificamente num lugar muito parecido com a periferia carioca – para resolver problemas pendentes por meio de vingança (O ESPECTRO DO RPG, 1996, p. 4).

Apesar de o enredo de *Renascido* ser de extensão reduzida – a obra possui apenas 136 caixas de texto – se comparado ao “padrão 400” criado pelos primeiros livros-jogos, ou seja, narrativa cuja extensão alcança 400 caixas de texto (SILVA, 2019), sua aventura proporciona imersão tão profunda ao leitor-jogador quanto qualquer livro-jogo pioneiro por diversas estratégias:

- a proximidade com o protagonista de nome brasileiro (Marcos, brasileiro, carioca, morador da periferia, jovem);
- a empatia pela busca por justiça (retornar ao mundo para salvar a irmã sequestrada);
- o instigante enredo insólito (um fantasma com poderes e aliados sobrenaturais);
- as intertextualidades com a cultura nacional (lendas do folclore brasileiro, estádio de futebol, programa da televisão aberta, entre outros);
- a decisão de escolhas de prosseguimento narrativo (marca característica desse tipo de livro interativo).

Mais do que um texto panfletário que visa denunciar o contexto de violência em que o Rio de Janeiro (ainda) se encontra, *Renascido* é literatura interativa, jogo, debate sobre questões sociais e pode ser muito mais, dependendo, apenas, de um leitor-jogador, um lápis, uma borracha, um par de dados e, como qualquer livro-jogo brasileiro, merece maior divulgação e valorização por editoras, mediadores de leitura e mídias tradicionais e específicas, principalmente a voltada ao RPG e seus estudos.

O caso húngaro: a grande biblioteca e *Cigányleabirintus*

Diferente do Brasil, a Hungria possui vasta produção própria, possivelmente três vezes maior da brasileira:

Figura 1 – Relação de livros-jogos publicados no Brasil e na Hungria²

ANO	BRASIL	HUNGRIA
1989	-	<i>A sárkány háborúja</i>
1991	-	<i>Kard és mágia</i>

² Devido ao difícil e limitado acesso a informações mais precisas referentes a livros-jogos húngaros, foi usado como base para a elaboração da tabela comparativa o maior banco de dados mundial, o <https://gamebooks.org/>. Com isso, foram considerados como livros-jogos para compor a tabela os que possuem alguns elementos de jogo (*Some Game Elements*) ou um sistema de jogo próprio (*Full Game System*). Sabe-se que *Cigányleabirintus*, por exemplo possui um sistema de regras próprio, apesar de o banco de dados não possuir informações mais detalhadas a respeito. Dessa forma, outros livros-jogos húngaros cadastrados nesse banco de dados podem não possuir informações completas sobre a presença ou ausência de um sistema de regras de jogo. Com isso, suspeita-se que essa relação de livros-jogos húngaros pode englobar outros títulos contidos no próprio banco de dados e até mesmo livros-jogos esquecidos pelo tempo, que nem chegaram a ser incluídos no referido banco de dados. Tal apontamento também serve para o gráfico 1.

		<i>Riveti utcák</i>
1992	-	<i>Küzdelem az Éj Kövéért</i>
		<i>Küzdelem az Éj Kardjáért</i>
		<i>Sziklatorony</i>
		<i>A Nagy Féregfutam</i>
		<i>Küzdelem az Éj Könyvéért</i>
1993	-	<i>A Sötétség Gyűrűje</i>
		<i>Árnyékvilág</i>
		<i>A Fenevad nyomában</i>
		<i>Cherubion hőse</i>
		<i>A kőtorony titka</i>
1994	<i>O Herói da Copa</i>	<i>Kriptaszökevény</i>
		<i>Monarakh titka</i>
		<i>Dimenziók bajnoka</i>
		<i>Lidérccsapás</i>
1995	<i>Era Uma Vez... A Vingança de Mag Mor</i>	<i>A Káosz létsíkja</i>
		<i>Sárkánykard</i>
	<i>Estandarte Sangrento</i>	<i>Szörnyek szigete</i>
1996	<i>Renascido</i>	<i>Bosszorkány úrnő</i>
	<i>Espectro</i>	
		<i>Arcnélküliek</i>
1997	<i>Viver ou Morrer: Esta é a Jogada!</i>	<i>Sárkányölő</i>
		<i>Shiwo, a holtak ura</i>
		<i>Acélkorona</i>

		<i>Mágusok Tornya</i>
		<i>A Démon Szeme</i>
		<i>Viharűzők</i>
		<i>A Mágus küldetése</i>
1998	<i>O Mistério da Gruta</i>	<i>Megmérgezve</i>
		<i>Sötét álom</i>
		<i>Szellemjárás</i>
		<i>Hősök ideje</i>
1999	<i>A Missão de Krogh</i>	<i>Sólyomlovag</i>
		<i>Ork gyilkosok</i>
		<i>A kárhozat ura</i>
		<i>Létsíkok vándora</i>
2000	<i>No Coração dos Deuses</i>	<i>Ahol a gonosz lakik</i>
		<i>Káoszaréna</i>
		<i>Az utolsó csepp</i>
		<i>Sötét herceg</i>
		<i>Árnyéksárkány</i>
		<i>A jégmező harcosa</i>
2001	-	<i>Kristálykoponya</i>
		<i>Halálvadász</i>
		<i>Rémkirály</i>
		<i>A mocsár szörnyetege</i>
		<i>Trollok völgye</i>
2002	-	<i>A halálontúli király</i>

		<i>A rettegés erdeje</i>
		<i>Kínok kínja</i>
		<i>A fekete lovag</i>
		<i>A hold sikolya</i>
2003	-	<i>Tűzéző</i>
		<i>Lélektükör</i>
		<i>Az ötvenegyedik harcos</i>
2004	<i>A Travessia do Liso Suçuarão: uma aventura pelo Grande Sertão de João Guimarães Rosa</i>	<i>Őserők ura</i>
		<i>Cigánylabirintus</i>
2005	-	<i>A sárkány vére</i>
2006	-	<i>Eleven falak</i>
		<i>Szabad nép</i>
		<i>A hit nevében</i>
2007	-	<i>Rémálmok jönnék</i>
		<i>Fejtörők erdeje</i>
2008	-	<i>Nekropolisz: A holtak birtoka</i>
2009	-	<i>A bizonytalanság böriönében</i>
2012	<i>Viver ou Morrer</i> (volume 1)	-
2013	<i>Viver ou Morrer</i> (volume 2)	-
2015	<i>Ataque a Khalifor</i>	-
2016	<i>O Senhor das Sombras</i>	-
	<i>DezAventuras</i>	
2017	<i>O Inimigo Digital</i>	-
	<i>Sobreviver</i>	

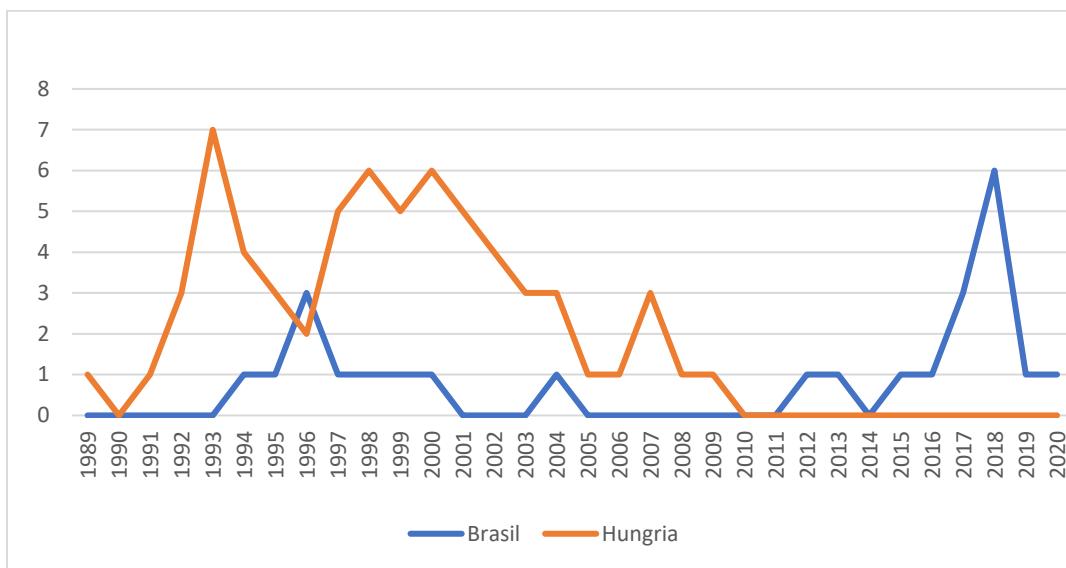
	<i>Cercado por Mortos</i>	
	<i>O Labirinto de Tapista</i>	
2018	<i>Mercenários do Caos</i>	-
	<i>Vale da Morte</i>	
	<i>Servos da Escuridão</i>	
	<i>Reinos da Destruição</i>	
2019	<i>O Manto de Coragem</i>	-
2020	-	-
2021 ³	-	-

Fonte: Criação do autor

O que pode ser percebido, também, entre a produção de livros-jogos de ambos os países é que suas trajetórias são diferentes. Enquanto no Brasil ele surgiu em 1994, consolidou-se em 1995, conheceu um hiato de publicações por mais de 10 anos⁴, mas ressurgiu e dura até hoje, na Hungria sua produção nunca foi interrompida desde seu início em 1989, conhecendo possivelmente um hiato apenas de 2010 até os dias atuais – isso se o banco de dados em questão não tiver adicionado novas publicações húngaras.

³ Sabe-se que a captação de recursos para o financiamento coletivo da nova edição de *Sobreviver* (no prelo), até o momento da produção deste texto, foi concluído com sucesso, mas seu lançamento oficial não ocorreu. Trata-se de uma versão ampliada e revisada da original, como recursos intermídia como a inserção de *QR codes* durante a leitura interativa, por exemplo.

⁴ Apesar de a obra *A Travessia do Liso Suçuarão: uma aventura pelo Grande Sertão de João Guimarães Rosa* ter sido publicada em 2004, Silva considera-a como um “encarte-jogo”, já que foi um suplemento de uma revista pedagógica distribuída em todo território nacional, mas que mereceu destaque em seu panorama histórico do livro-jogo nacional pela sua tiragem de aproximadamente 400.000 cópias (SILVA, 2019).

Gráfico 1 – Relação de livros-jogos publicados no Brasil e na Hungria

Fonte: Criação do autor

A Hungria, assim como o Brasil, conheceu uma transferência cultural (ESPAGNE; MAGRI, 2017; SILVA; PEREIRA, 2020) do livro-jogo praticamente na mesma época, no final dos anos 80, com a popularização desse livro interativo ocorrido nos anos 90 de ambos os países. Outro ponto em que os primeiros livros-jogos húngaros se assemelham aos brasileiros é sua fase inicial voltada à mimetização das séries pioneiras que eram traduzidas. Devido à sua vasta produção inicial, seria natural demorar um pouco mais para se desprender da narrativa maravilhosa para idealizar livros-jogos voltados à realidade social do país. Por isso, somente em 2004 uma obra desse tipo é publicada: *Cigánylabirintus*.

Nesse livro-jogo o leitor-protagonista é um jovem órfão cigano de 18 anos que cresceu no Condado de Vas, uma das 19 regiões húngaras além da capital Budapeste. Numa manhã de agosto, ele pega um trem rumo ao leste europeu. Todo o dinheiro que acumulou na vida está no bolso (210.000 florins⁵), e o grande momento de vivenciar novas experiências finalmente chegou. Assim como outros livros-jogos, o triunfo não é certo e o leitor-jogador compartilha o medo, a esperança, o fracasso e, talvez, o final feliz.

⁵ Aproximadamente R\$3.500,00.

Tentando simular a realidade cotidiana, *Cigánylabirintus* mostra que tipo de dificuldades a vida impõe a um garoto de 18 anos sem recursos financeiros e quais são suas possibilidades de sucesso. Para prosperar é preciso muito esforço e perseverança e, certamente, sorte – elemento recorrente em livros-jogos e fator de aleatoriedade preferido de muitos autores – embora por muitas vezes em *Cigánylabirintus* ela pouco interfira no enredo. As situações da vida descritas bem como o preconceito presente nas pessoas são realistas na obra de Kardos e Gábor, por isso pode ser uma leitura um tanto pessimista para leitores-jogadores iniciantes.

A leitura-jogo de *Cigánylabirintus* conduz o protagonista de forma naturalista, pois ao passo que ele se sente confortável agindo em prol do submundo, dificilmente conseguirá fazer novas escolhas no enredo para sair dele, e algumas possibilidades de finais (tristes) que o mundo do crime lhe proporciona no enredo são: ser preso (i), virar alcoólatra (ii) ou viciado em drogas (iii), fazer parte de gangues (iv), tornar-se um sem-teto (v) ou até acabar num hospital psiquiátrico (vi), dependendo das escolhas que o leitor-jogador faz para seu personagem. Porém, pode-se também prosperar e visitar a família no Natal (vii), conseguir um emprego nos correios locais (viii) ou até ingressar na universidade (ix), por exemplo. Uma reclamação que o leitor-jogador pode ter é que a desproporção e a falta de balanceamento dos finais são evidentes. Mesmo fazendo escolhas corretas durante a narrativa, o protagonista pode conhecer um final triste, o que denota certo sensacionalismo sobre a dura vida de um jovem cigano em busca de sobrevivência na cidade grande.

O clima de hostilidade constante e provocador de inconformismo alheio é elemento fundamental para muitas narrativas de livros-jogos, e cabe perfeitamente para a paranoia vivenciada pelo jovem protagonista cigano. Pode-se concluir que *Cigánylabirintus* pode tocar o leitor-jogador e sensibilizá-lo não somente à causa cigana na Hungria e no mundo, mas em apontar outros pontos para serem refletidos, como a xenofobia, o desemprego, o preconceito, o crime, entre muitos outros temas que, infelizmente, seguem como atuais e presentes nos mais diversos países do mundo. Isso porque os dois livros-jogos abordados podem ser também classificados como narrativas históricas contemporâneas despreocupadas de transmitir a máxima realidade de determinado contexto histórico, deixando ao leitor-jogador o trabalho de explorar seu conteúdo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Aprender é sempre bom, e descobrir novas leituras de forma lúdica é melhor ainda. Os livros-jogos possuem grande potencial de leitura e ensino, mas infelizmente possuem produção desacelerada e pouca divulgação. A imersão provocada nos jovens é fator fundamental para atrair o interesse de leitores-jogadores, pois quem está totalmente envolvido numa narrativa prazerosa sabe que pode comparar tal experiência com um mergulho no oceano, envolto por uma realidade não-natural que se apodera da atenção desse leitor-jogador, tirando-o da zona conhecida e lhe proporcionando a prazerosa sensação de explorar a zona do desconhecido (MURRAY, 2003, p. 102).

Dessa forma, *Renascido* reúne elementos míticos e contemporâneos em si, criando uma outra realidade para o cenário de violência carioca e trazendo seu leitor-jogador para “viver na pele” de uma figura espectral que busca, por meio de escolhas envolvendo perseguição e ação, o nobre ato de impedir que sua irmã conheça o mesmo fim que ele. *Cigánylabirintus*, por sua vez, é uma ótima experiência lúdica sociológica, apesar de certos exageros narrativos por parte dos autores. Ele “ensina” ao leitor-jogador a falta de esperança vivenciada pelo jovem cigano que busca uma vida melhor na cidade grande, além de possivelmente ser pioneira em livros-jogos com temáticas de sustentabilidade cultural e social. Ao se pensar sobre o aprendizado em sala de aula, por exemplo, jogos de videogame também poderiam ser usados com o intuito e propor reflexão aos jogadores, mas devido a seu custo e acesso restrito a uma minoria mais abastada – com poder de compra de consoles e jogos – poderiam refletir a desigualdade das condições materiais encontrada em alunos e instituições (BITTENCOURT, 2008). Nesse ponto, livros-jogos apresentam menor custo e bibliotecas e salas de leitura podem propagar o alcance desses textos a diversos leitores, enquanto instituições precisariam se adequar tecnologicamente se optassem por oferecer a primeira opção, o que encareceria os custos de um projeto extracurricular.

Embora muitos ousem afirmar que o livro-jogo é um passatempo do século passado que sobrevive de forma “romântica” no presente, o caso da Bulgária, país próximo à Hungria, é uma boa prova de que o livro-jogo atual possui a mesma tarefa do século passado: encantar leitores-jogadores por sua proposta de leitura não sequencial. Diversos autores de ficções interativas e livros-jogos búlgaros foram premiados entre os anos de 2016 e

2017, muitas vezes superando *best sellers* internacionais (SILVA, 2019), triunfo o qual demonstra que há o interesse do jovem por livros interativos nacionais.

O que pode ser aferido é que este tipo de “livro-jogo reflexivo”, caso de *Renascido* e *Cigánylabirintus*, está longe de poder ser rotulado como mero passatempo ou leitura distrativa, pois seu potencial é abrangente e multidisciplinar, e por meio de mediações e impressões próprias de seus leitores-jogadores são capazes de, simultaneamente, encantar seu público e lhe propor uma reavaliação de princípios de si mesmo e do próximo. De acordo com Bauman, ideias inusitadas e projetos que extrapolam o esperado podem ser a chave do sucesso (2010, p. 53), e a utilização do livro-jogo se mostra exemplo relevante quanto a isso. Com isso, a troca de experiências sobre o potencial dos livros-jogos entre Hungria e Brasil pode ser muito proveitosa para ambos os lados.

Tanto Brasil e Hungria poderiam muito se ajudar com divulgações e traduções mútuas de seus livros-jogos. *Renascido* pode ser uma ótima inspiração para livros-jogos baseados no folclore húngaro. Sabe-se que a Hungria, por exemplo, não possui livros-jogos que abordem seu rico folclore, e um livro-jogo do gênero *mashup* seria muito atrativo para jovens leitores-jogadores conhecerem seu folclore através de releituras interativas. A obra que mais se aproxima disso é '*TWAS: The Krampus Night Before Christmas*' (2019), um livro-jogo de autoria do britânico Jonathan Green que é uma releitura do poema anônimo, atribuído a Clement Clarke Moore (1779 – 1863), *Twas the Night before Christmas – A Visit From Saint Nicholas* (2020), no qual há a figura do *krampus*, uma espécie de “auxiliar de Papai Noel” que espanca crianças que se comportaram mal durante o ano (KOLBA, 2018). Mesmo que o *krampus* não seja uma figura tipicamente húngara, fez parte do folclore dos países da Europa Central, na qual a Hungria está inserida. Já *Cigánylabirintus* pode ser um livro-jogo despertador de empatia e solidariedade para o povo brasileiro, acolhedor de imigrantes e pessoas em situação de refúgio e, possivelmente, o mais miscigenado do mundo. O Brasil nem mesmo possui uma boa estimativa da população cigana no país, variando entre 500.000 (CAVALCANTI, 2013) a 800.000 (AGÊNCIA BRASIL, 2011), o que talvez possa ser explicado por conhecer “[...] o segundo maior contingente cigano no mundo, logo após os Estados Unidos” (CIGANOS NO BRASIL, s/d, n.p.).

Os estudos acadêmicos poderiam crescer na cooperação Brasil-Hungria por meio das experiências trocadas que ambos os países conheceram no passado e no presente para, então, pensar em benefícios futuros. Isso poderia acontecer por meio de conferências acadêmicas e bolsas de incentivo a estudiosos de ambos os países. Um exemplo é o Concurso Cultural Hungria – América Latina, que já contabilizou 4 edições e é promovido pela Universidade Eötvös Loránd, localizada em Budapeste.

O mercado editorial poderia ser beneficiado com livros-jogos mais engajados socialmente, através de traduções estrangeiras e publicações nacionais. Isso abriria campo para novos autores dessa específica literatura, e um importante escambo cultural entre ambos os países. Perceber-se-ia, dessa forma, que apesar da grande distância física entre Brasil e Hungria, esses países muito poderiam se aproximar em prol de questões sociais em comum através da conscientização de jovens leitores.

REFERÊNCIAS

- AGÊNCIA Brasil. *Falta de políticas públicas para ciganos é desafio para o governo*. 2011. Disponível em:
<https://web.archive.org/web/20120111101119/http://noticias.r7.com/brasil/noticias/falta-de-politicas-publicas-para-ciganos-e-desafio-para-o-governo-20110524.html>. Acesso em: 20 nov. 2020.
- ANDRADE, Flávio. *Espectro*. Rio de Janeiro: Akritó, 1996.
- ANDREIOLO, Ricardo. *Estandarte Sangrento*. Rio de Janeiro: GSA, [1996].
- BAUMAN, Zygmunt. *Capitalismo parasitário*. Trad. Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Zahar. Ed., 2010.
- BINARI, Attila. Carta ao Leitor. *Caderno RPG*, Rio de Janeiro, n. 4, p. 23, dez., 1994.
- BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. *Ensino de História: fundamentos e métodos*. 2. ed. São Paulo/SP: Cortez Editora, 2008.

BLACK MIRROR: BANDERSNATCH. Direção: David Slade. Produção: Russell McLean. Roteiro: Charlie Brooker. Interpretação: Fionn Whitehead, Will Poulter, Craig Parkinson, Alice Lowe, Asim Chaudhry, Tallulah Haddon, Catriona Knox, Paul Michael Bradley, Jonathan Aris, A. J. Houghton, Fleur Keith, Laura Evelyn, Alan Asaad, Suzanne Burden, Jeff Minter, Marie Hamm, Henny Hardy, Jon-Jo Inkpen, Abdul Hakim Joy, Jackson Kai, Tom McCall, Ellie Piercy, Stephen Rashbrook, Rochenda Sandall, Sandra Teles e Joe McKay. Shepherd's Bush: House of Tomorrow, Los Gatos: Netflix, 2017 (Tempo variável), som original, colorido. Legendado (português, inglês, alemão, francês e italiano) e dublado em português, inglês, alemão, francês e italiano. Título do original: Black Mirror: Bandersnatch. Distribuição: Netflix. Música: Brian Reitzell.

CABRAL, Alexandre. Quando o leitor também é o herói da aventura. 2012. Disponível em: <http://publicadosbrasil.blogspot.com/2012/09/rpg-em-1996-rpg-cards-jornal-o-globo.html>. Acesso em: 20 nov. 2020.

CAVALCANTI, Hylda. Brasil cigano, formado por mais de 500 mil pessoas, ainda é pouco conhecido. 2013. Disponível em: <https://www.redebrasilitual.com.br/cidadania/2013/12/brasil-cigano-formado-por-mais-de-500-mil-pessoas-ainda-e-pouco-conhecido-da-grande-populacao-1570/>. Acesso em: 18 nov. 2020.

CIGANOS no Brasil. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ciganos_no_Brasil. Acesso em: 18 nov. 2020.

DEVER, Joe. *Flight from the Dark*. 1. ed. Quebec: Beaver, 1984. (série Lone Wolf).

ERA uma vez.... Direção: Arturo Uranga. Interpretação: Gabriela Alves, Anna Cotrim, Isolda Cresta, Eduardo Felipe, Oberdan Júnior, Vicentina Novelli, Rodrigo Penna, Tonico Pereira, Luiz Carlos Tourinho e Pablo Uranga. Rio de Janeiro: Arturo Uranga Produções Cinematográficas Ltda.; Sky Light Ltda, 1993. 1 VHS (100 min.), som original, colorido. Dublado em português. Distribuição: Rio Filmes e Sagres. Música: Roger Henri e Pablo Uranga.

ESPAGNE, Michel; MAGRI, Dirceu. A noção de transferência cultural. *Jangada*, Viçosa, n. 9, p. 136-147, jan./jun., 2017.

FREITAS, Luiz Eduardo Ricon de. Aventureiros solitários. *Caderno RPG*, Rio de Janeiro, n. 3, p. 2-4, set., 1994.

GREEN, Jonathan. *'TWAS: The Krampus Night Before Christmas*. Oxfordshire: Snowbooks, 2019. (série ACE Gamebooks)

_____. *You are the Hero: Part 2 - A History of Fighting Fantasy Gamebooks*. Oxfordshire: Snowbooks, 2017.

HAHN, August. The Passing of a Grand Master. *Fighting Fantazine*, Internet, n. 16, p. 14-16, 2017.

HILDICK, E. W. *Lucky Les*. London/UK: Anthony Blond, 1967.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*: o jôgo como elemento da cultura. Trad. São Paulo: Perspectiva: Editôra da USP, 1971.

JACKSON, Steve. *Criatura Selvagem*. 1. ed. Trad. Gustavo Brauner. Porto Alegre: Jambô, 2010. (série Fighting Fantasy)

JACKSON, Steve; LIVINGSTONE, Ian. *The Warlock of Firetop Mountain*. 1. ed. Londres/UK: Penguin Books, 1982. (série Fighting Fantasy)

KARDOS, Péter; GÁBOR, Nyári. *Cigányleabirintus*. Budapest: Jonathan Miller, 2004.

KLIMICK, Carlos. *Renascido*. Rio de Janeiro: Akritó, 1996.

KLIMIK, Carlos; MORAES, Ygor; RICON, Luiz Eduardo. *Era Uma Vez... A Vingança de Mag Mor*. Rio de Janeiro: GSA, 1995.

KOLBA, Gergely. *The story of Santa Claus's dreadful sidekick – the Krampus*. Disponível em: <https://dailynewshungary.com/the-story-of-santa-claus-second-hand-krampus/>. Acesso em: 17 nov. 2020.

LOOMIS, Rick. *Buffalo Castle*. 2. ed. Arizona: Flying Buffalo, 1978.

MCCULLOSH, Andreas; PALADINO. Assalto ao Mestre Arsenal. *Dragão Brasil*, n. 12, p. 19-23, [1995].

MCGRATH, Ciaran. Black Mirror Bandersnatch: Is this what led Charlie Brooker to write new series?. *Daily Express*, London, 11 jan. 2019. Ilustrada. Disponível em: <https://www.express.co.uk/showbiz/tv-radio/1070864/Black-Mirror-Bandersnatch-Charlie-Brooker-inspiration-Ian-Livingstone-Netflix>. Acesso em: 17 nov. 2020.

MOORE, Clement C. *Twas the Night Before Christmas – A Visit from St. Nicholas*. Alcester: Pook Press, 2020.

MORIN, Edgar. A integração cultural. In: _____. *Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo*. Neurose: 4. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1977. p. 11-85.

MURRAY, Janet. H. *Hamlet no Holodeck*: o futuro da narrativa no ciberespaço. Trad. Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Couzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

NEWMAN, Kim. *Life's Lottery*. 1. ed. London/UK: Titan Books, 2014.

O ESPECTRO do RPG. *Dragão Brasil*, São Paulo, ano 2, n. 24, p. 4, jan., 1996.

RENASCIDO. *Dragão Brasil*, São Paulo, ano 2, n. 20, p. 4, jan., 1996.

RODRIGUES, Marcelo; SILVA, Ygor Moraes Esteves da; CEZAR JUNIOR, Julio Augusto; FARIA, Leonardo Nahoum Pache de. *Tagmar*: RPG de fantasia medieval. Rio de Janeiro: GSA, 1991.

SILVA, Pedro Panhoca da. A gamebook out of the ordinary: Renascido. *Alarums & Excursions*, California/CA, n. 511, maio, 2018a.

_____. A premonitory gamebook: O Herói da Copa (1994). *Alarums & Excursions*, California/CA, n. 508, fev., 2018b.

_____. HQ-jogo: uma história em quadrinhos em que você é o herói. *Revista Unesp Ciência*, São Paulo, ano 9, n. 98, jul., 2018c. Disponível em:
http://www.unespciencia.com.br/revista/UC098/UC98_HQ.pdf. Acesso em: 19 nov. 2020.

_____. The Early Quality The gamebook Estandarte Sangrento. *Alarums & Excursions*, California/CA, n. 510, abr., 2018d.

_____. The first Brazilian gamebook: Era Uma Vez... A Vingança de Mag Mor (1995). *Alarums & Excursions*, California/CA, n. 509, mar., 2018e.

_____. *O livro-jogo e suas séries fundadoras*. 2019. 326 f. Dissertação (Mestrado em Literatura e Vida Social) – Universidade Estadual Paulista, Assis, 2019.

SILVA, Pedro Panhoca da; PEREIRA, Helena Bonito Couto. Transferência interativa bilateral: o livro-jogo europeu para o Brasil e o livro-jogo brasileiro para o mundo. *Sinergia*, São Paulo/SP, v. 21: edição especial – Seminário de Estudos Linguísticos do Vale do Paraíba – II SELIV, p. 19-26, 2020.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. Tradução de Maria Clara Correa Castello. São Paulo: Perspectiva, 1975.

VIDES, Alex. *O Herói da Copa*. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1994.

NOTAS DE AUTORIA

Pedro Panhoca da Silva (ppanhoca@yahoo.com.br) - Professor de Oficina de leitura e Escrita na UNIARARAS e Doutorando em Letras na UPM.

Como citar este artigo de acordo com as normas da revista?

SILVA, Pedro Panhoca da. Aventurando-se em dupla: um estudo de caso de dois livros-jogos de Brasil e Hungria. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 17, n. 1, p. 204-223, 2021.

Contribuição de autoria

Não se aplica.

Financiamento

Não se aplica.

Consentimento de uso de imagem

Não se aplica.

Aprovação de comitê de ética em pesquisa

Não se aplica.

Licença de uso

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar, criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.

Histórico

Recebido em: 23/11/2020

Aprovado em: 30/06/2021