



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE LETRAS - IL
DEPARTAMENTO DE LINGUÍSTICA, PORTUGUÊS E LÍNGUAS CLÁSSICAS - LIP
LÍNGUA PORTUGUESA E RESPECTIVA LITERATURA

ALINE DE FREITAS E SILVA

CONSTRUA A SUA HISTÓRIA:
UMA ANÁLISE DE PROPOSTA DE LEITURA DE LIVROS INTERATIVOS

Brasília
2017

ALINE DE FREITAS E SILVA

CONSTRUA A SUA HISTÓRIA:
UMA ANÁLISE DE PROPOSTA DE LEITURA DE LIVROS INTERATIVOS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Língua Portuguesa e Respectiva Literatura, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Licenciada em Letras Português pela Universidade de Brasília - UnB.

Orientadora: Maria Luiza Monteiro Sales Coroa

Brasília
2017

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos mestres que me guiaram durante essa jornada de estudos, especialmente à Profa. Dra . Maria Luiza Monteiro Sales Coroa por toda orientação, generosidade, presteza, dedicação e paciência.

Ao Instituto de Letras - IL, pelo acolhimento e suporte administrativo.

À minha família por todo apoio e compreensão.

Aos amigos que encontrei durante a graduação e que, através dos diálogos em sala de aula, me proporcionaram importantes reflexões quanto ao ensino/aprendizagem de língua e literatura portuguesa no contexto atual.

“No livro-jogo, a literatura com regras ensina a gostar de ler, já que a história não pode continuar sem a participação do leitor, que passa aprender a partir da leitura.”

(Simone Campos)

RESUMO

A leitura implica a produção e construção de sentidos e, nesse processo, o sujeito se forma como leitor em interação com o texto a partir da sua própria história de leitor e de suas experiências de vida. O livro-jogo é uma manifestação literária voltada ao público infanto-juvenil que expande as narrativas tradicionais ao incorporar jogos, escolhas e interatividade. Desse modo, o tema do presente estudo é o leitor como sujeito ativo na leitura de livros interativos. Pretende-se trazer o conceito de interatividade a qual há a comunicação recíproca entre as partes envolvidas mediadas por alguma interface tecnológica e sua importância na formação do leitor competente. A interface aqui é representada pelo livro-jogo, no qual o leitor participa da história através da realização de escolhas que afetam o curso da narrativa. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, de natureza qualitativa, realizada através de livros, artigos acadêmicos, periódicos e informações eletrônicas quanto ao tema escolhido, sendo o estudo complementado por uma análise de leitura e interpretação de três livros-jogos de estruturas distintas. Pode-se concluir que o livro-jogo é uma narração não-linear, porém lúdica e prazerosa, em que o receptor se autoafirma como leitor e protagonista, envolvendo-se interativamente com a obra ao poder escolher os caminhos trilhados pelo herói.

Palavras-chave: Livro-jogo. Infanto-juvenil. Interativo. Leitura. Lúdica.

ABSTRACT

Reading implies the production and construction of meanings, and in this process the subject develops as a reader while interacting with the text based on his own history as a reader, and his life experiences. The gamebook is a form of literary manifestation directed to the children and young public that expands traditional narratives when incorporating games, choices and interactivity. Thus, the theme of the present study is the reader as an active subject while reading interactive books. It aims to bring the concept of interactivity to which there is reciprocal communication between the parties, mediated by some technological interface and its importance in the formation of the competent reader. The interface here is represented by the gamebook, in which the reader participates in the story by making choices that affect the course of the narrative. It is a qualitative, bibliographical research carried out with books, academic articles, periodicals and electronic information on the chosen theme, also complementing the study with an analysis of reading and interpretation of three gamebooks with different structures. It can be concluded that the gamebook is a non-linear narrative, but ludic and pleasant, in which the receiver asserts himself as a reader and protagonist, interacting interactively with the literary work when being able to choose the paths traced by the hero.

Keywords: Gamebook. Children and young. Interactive. Reading. Ludic.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Capas: <i>O enigma do quadro roubado</i> ; <i>Viagem ao fundo do mar</i> ; <i>A cidadela do caos</i>	16
Figura 2 – <i>Eu, Detetive</i> – planta do Museu de Catatingapora	18
Figura 3 – <i>Viagem ao fundo do mar</i> – exemplo de escolhas.....	20
Figura 4 – <i>Viagem ao fundo do mar</i> – árvore de possibilidades.....	20
Figura 5 – <i>A cidadela do caos</i> – quadro de índices de habilidade e energia	21
Figura 6 – <i>A cidadela do caos</i> – o combate	22

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

RPG

Role-playing game (jogo de interpretação de papéis)

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1 O ATO DE LER	11
2 A PRÁTICA DA LEITURA COMO ATITUDE INTERATIVA ATRAVÉS DOS LIVROS INTERATIVOS	12
2.1 Interatividade e leitura.....	12
2.2 Os níveis de interatividade em uma obra	13
2.3 O livro interativo	14
2.3 O Livro-jogo.....	15
3 ANALISANDO TRÊS LIVROS INTERATIVOS	16
3.1 Livros Interativos Escolhidos.....	16
3.1.1 <i>O enigma do quadro roubado</i>	16
3.1.2 <i>Viagem ao fundo do mar</i>	19
3.1.3 <i>A cidadela do caos</i>	21
CONCLUSÃO.....	23
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	25

INTRODUÇÃO

Atualmente, a leitura vem perdendo espaço para outras ferramentas de entretenimento – tais como a televisão, o *video-game*, entre outros –, isto porque muitos não a relacionam à diversão e lazer. A leitura é, por muitas vezes, imposta a nós nos anos escolares, quando os professores ou o edital de vestibulares exigem o conhecimento de uma lista de obras canônicas apontadas como obrigatórias. Esse tipo de leitura literária nem sempre irá ser feita de maneira lúdica, prazerosa e motivadora, acarretando, assim, a falta de interesse por parte do aluno pelo ato de ler.

Além disso, os títulos das obras pertencentes a nossas prateleiras costumam ter o seu roteiro preso a um início, meio e fim, não dando muito espaço aos leitores de interagirem com a narrativa (salvo a criticidade construída a partir da leitura). Tais fatos culminaram em motivação para estudar uma categoria da literatura infanto-juvenil que visa trabalhar uma maior participação do leitor dentro da narrativa: o livro interativo, mais especificamente, o livro-jogo. Nele, o leitor se torna parte da narrativa, ao ter a possibilidade de escolher os caminhos trilhados pelo herói, seguindo a limitação imposta pelo enredo.

Diversos fatores motivaram a escolha dos livros interativos como instrumento de pesquisa. Primeiramente, pelas possibilidades de uso desse gênero como instrumento de estímulo à leitura dentro e fora das salas de aula. Segundo, pela oportunidade do leitor de se tornar um sujeito ativo na história, ao ter que decidir o rumo da aventura dentro das escolhas que o livro interativo oferece. Terceiro, porque seu uso pode propiciar o desenvolvimento de diferentes habilidades/competências importantes para um leitor hábil ao instigar a curiosidade, a criatividade, a imaginação, a observação e o planejamento.

Procura-se aqui refletir sobre esse gênero híbrido que tanto se distancia do modelo tradicional de livro, focando na liberdade de leitura e na interação entre leitor e obra. Desse modo, o tema do presente estudo é o leitor como sujeito ativo na leitura de livros interativos. Nesse sentido, pretende-se conceituar o livro interativo e livro-

jogo (ou aventura solo), derivado do RPG¹ como interessante estratégia na formação do leitor competente.

Tem-se por objetivos específicos tratar do ato de ler; entender os termos interação e interatividade na prática da leitura como atitude interativa; conceituar o livro interativo tratando, em especial, do livro-jogo; apresentar três livros interativos para fins de entendimento de como podem despertar o gosto e o encantamento pela leitura nas crianças e jovens de maneira lúdica e prazerosa, envolvendo-as ativamente na construção da narrativa.

O presente estudo tem por metodologia uma pesquisa bibliográfica, de natureza qualitativa, bem como uma análise de leitura de três livros interativos: 1) *O enigma do quadro roubado*, da série *Eu, Detetive* criada por duas brasileiras, Stella Carr e sua filha Laís Carr Ribeiro; 2) *Viagem ao fundo do mar*, escrito por R. A. Montgomery, que faz parte da coleção *Escolha sua Aventura*; 3) *A cidadela do caos*, o segundo livro-jogo da coleção *Fighting Fantasy*² escrito pela lenda da indústria de jogos Steve Jackson.

¹ *Role-playing game* (em português: "jogo de interpretação de papéis" ou "jogo de representação") é um jogo em que os jogadores assumem os papéis de personagens e criam narrativas de modo colaborativo.

² Também conhecida no Brasil como *Aventuras Fantásticas*.

1 O ATO DE LER

Paulo Freire (1991), em sua obra *A Importância do ato de ler*, aborda a temática da leitura, inserindo o argumento de que “a leitura de mundo precede a leitura da palavra”. Isto é, a leitura não se limita à decodificação pura da palavra escrita, mas também envolve e é influenciada pela percepção de mundo do leitor. Tal percepção de mundo é criada a partir de suas experiências vividas, que ocorrem antes mesmo da sua alfabetização escolar:

A leitura do mundo precede a leitura da palavra, daí que a posterior leitura desta não possa prescindir da continuidade da leitura daquele. Linguagem e realidade se prendem dinamicamente. A compreensão do texto a ser alcançada por sua leitura crítica implica a percepção das relações entre o texto e o contexto. (FREIRE, 1991, p 80).

De acordo com Freire (1991), a leitura do mundo surge antes da leitura das palavras. É algo que antecede o ato propriamente dito de ler e escrever. Muito antes de aprendermos a ler letras, já éramos capazes de ler o mundo ao nosso redor, de entender certas situações inerentes às nossas vidas. Essas leituras de mundo influenciarão, posteriormente, na compreensão da leitura da palavra, pois o entendimento de cada um em relação ao mundo é a base para que se aprenda a ler a palavra. Por isso, a leitura acaba sendo algo muito único, pois cada leitor atribui um sentido subjetivo e particular ao que se lê.

Sendo assim, ler é uma prática em que “[...] cada leitor, a partir de suas referências, individuais ou sociais, históricas ou existenciais, dá um sentido mais ou menos singular, mais ou menos partilhado, aos textos de que se apropria.” (CHARTIER, 1996, p 20).

Dessa forma, Freire (1991) faz um apelo à consciência de cada um para que se possa mudar a maneira de ver a leitura como apenas a prática de ler palavras, incentivando, assim, a busca da leitura dos sentidos a partir da experiência existencial do leitor.

2 A PRÁTICA DA LEITURA COMO ATITUDE INTERATIVA ATRAVÉS DOS LIVROS INTERATIVOS

2.1 Interatividade e leitura

Nem sempre toda interação é interativa. Interação e interatividade são palavras que, quando ditas, nos fazem associar à ideia de participação, cooperação. Porém, cada uma dessas duas palavras, apesar das similaridades de significados, possui seu conceito e podem ser aplicadas de formas diferentes.

Segundo Marco Silva (1998), em seu artigo *O que é interatividade?*, o conceito de interação origina-se na física e refere-se ao comportamento de partículas cujo movimento é alterado pelo movimento de outras partículas. A partir daí, esse conceito foi incorporado pela sociologia e psicologia ao apresentar a premissa de que nenhuma ação humana ou social existe separada da interação. Somente depois, esse mesmo termo foi incorporado ao campo da informática e transmutado em interatividade, surgindo, provavelmente, no final dos anos 70, quando há a introdução de novas tecnologias de informação.

A palavra “interatividade”, apesar de ser mais difundida nos meios tecnológicos, também pode ser utilizada para denominar tudo aquilo que transmite ao seu usuário a sensação de estar participando e interferindo em algo, como é o caso dos parangolés de Hélio Oiticica, citado por Marco Silva (1998) em seu artigo, onde o espectador interfere, modifica e co-cria a obra com o artista.

Logo, o conceito de interatividade transcende o conceito de interação. Na interação, há uma separação entre quem emite e quem recebe a mensagem. Já o conceito de interatividade não diferencia o emissor do receptor, já que o receptor pode participar como co-autor. Maria Cristina Gobbi e Gleice Bernardini (2013), no artigo *Interatividade: um conceito além da internet*, afirmam que:

Além das trocas de informações, a interatividade proporciona aos interagentes, pessoas envolvidas no processo comunicacional, uma nova possibilidade: a saída de sua zona de conforto, ou apenas ponto de recepção de conteúdo, abrindo as portas para o processo de produção. Assim, os chamados receptores, através da interatividade, deixam seu papel passivo na produção e no consumo de informações, passando também a produtores. (GOBBI; BERNARDINI, 2013, p 43)

Em concordância com as autoras, Silva (1998) reconhece a interatividade como uma fusão sujeito-objeto/obra. Para ilustrar e explicar esse ponto de vista, introduz a seguinte pergunta feita por Kerckhove quanto ao ato de ler:

Você já observou ou já se interrogou sobre como você se situa quando lê?
Você está dentro da ação como quando você sonha ou então frente a ela
como quando você vê um filme ou assiste a um espetáculo sobre um palco?
(KERCKHOVE, 1993, p 58-60)

Conforme Silva (1998), se você se sente como se estivesse dentro da ação, as fronteiras entre a sua mente e o texto literário são indefinidas ou até mesmo inexistentes. Entretanto, se você se sente como um “telespectador”, nesse caso há a separação entre a emissão e a recepção. Um bom texto literário pode “criar essa indefinição de fronteiras”, assim como um jogo de videogame de fato interativo, pois os estímulos sensoriais vindos da nossa interioridade, tais como o tato, visão e audição, “fundem-se com as disposições interativas, hipertextuais do equipamento que nos é exterior”.

2.2 Os níveis de interatividade em uma obra

Pode-se afirmar, a princípio, que toda literatura é interativa, uma vez que toda expressão literária é fruto da interação entre a obra, o autor e o leitor. Em vista disso, considera-se que toda a obra literária contém ao menos um grau mínimo de interatividade, já que o receptor, por mais passivo que seja, ainda é envolvido pela ambientação da obra. Para Umberto Eco (2011), o leitor faz parte do quadro gerativo do próprio texto, pois “o texto é um mecanismo preguiçoso (ou econômico) que vive da valorização de sentido que o destinatário ali introduziu” (ECO, 2011, p 37) e, portanto, exige do leitor um intenso trabalho cooperativo “para preencher espaços de não-dito ou de já-dito que ficaram, por assim dizer, em branco, então o texto simplesmente não passa de uma máquina pressuposicional.” (ECO, 2011, p 11). Em outras palavras, todo texto literário possui interatividade, pois oferece uma série de possibilidades de interpretação para o leitor, que deve escolher a melhor para que se possa preencher o espaço vazio textual.

Assim, para Eco (2011), toda obra pode ser considerada “aberta”, exigindo do leitor a tarefa de preencher essas lacunas por meio de suas escolhas interpretativas.

Como cada leitura é feita de forma singular, as lacunas podem comportar mais de uma interpretação. O envolvimento mental do receptor possibilita múltiplas interpretações da obra:

O autor oferece, em suma, ao fruidor uma obra a acabar: não sabe exatamente de que maneira a obra poderá ser levada a termo, mas sabe que a obra levada a termo será, sempre e apesar de tudo, a sua obra, não outra, e que, ao terminar o diálogo interpretativo ter-se-á concretizado uma forma que é a sua forma, ainda que organizada por outra de um modo que não podia prever completamente: pois ele, substancialmente, havia proposto algumas possibilidades já racionalmente organizadas, orientadas e dotadas de sequências orgânicas de desenvolvimento. (ECO, 1991, pág.62).

Quanto à relação entre obra aberta e o nível de interatividade da obra, Julio Plaza (2003) apresenta três graus distintos e gradativos:

O primeiro grau de interatividade refere-se ao conceito de obra aberta criado por Umberto Eco em 1962, no qual o receptor é um espectador que participa da obra no momento em que utiliza suas faculdades mentais para interpretar e ler os sentidos deixados pelo autor, ao tempo que tenta preencher as lacunas, estas cabendo inúmeras leituras.

No segundo grau, há a participação um pouco mais ativa do receptor (embora ainda bastante passiva), que pode influenciar o resultado final da obra. O mesmo pode fazer intervenções na obra, mas sem interferir nas suas características estruturais. Aqui cabem os livros-jogos, nos quais o leitor participa do enredo, podendo escolher dentre as alternativas propostas pelo autor, mas sem o poder de alterá-las.

No terceiro, o grau máximo de interatividade, o receptor pode fazer alterações estruturais na obra a seu critério, adquirindo permissão para co-criar ou até mesmo recriar. Não há fronteiras ou distinção entre o receptor e o emissor, pois ambos podem assumir o mesmo papel na criação da obra. Neste tipo de abertura caberia o gênero RPG.

2.3 O livro interativo

Por livro interativo tem-se qualquer obra literária que exija do leitor um nível de participação mais ativa, seja por meio de uma leitura não-linear, de jogos ou do poder

de escolha, seja por meio de recursos e materiais utilizados para a confecção do mesmo que possibilitem uma interação mais física do que mental:

Livros com som, com cheiro, com as mais variadas texturas e recursos táteis. Livros com apliques, envelopes e bolsos. Livros com origami (dobraduras de papel), com pop-up (encaixes e dobraduras de papel formando “esculturas” instantâneas ao virar de página) (LINS, 2003, p 22).

Lins (2003) comenta que, atualmente, encontramos livros produzidos com os mais variados tipos de materiais. Infere-se que a utilização de diversos materiais na construção de livros interativos seja justamente para instigar a interação leitor-obra não só no plano intelectualivo como também no plano tátil.

2.3 O livro-jogo

O livro-jogo é um tipo de narrativa vinculada ao gênero literário conhecido como RPG. Marcussi (2005) define RPG como:

[...] jogos nos quais um grupo de participantes conta uma história de forma interativa. Cada jogador assume para si o papel de um personagem fictício e é responsável por representá-lo e definir as suas ações dentro da história contada. O jogo, desta forma, toma corpo a partir da interação entre os personagens e o ambiente fictício no qual estão inseridos. O resultado de uma partida de RPG será, assim, uma narrativa ou história contada em grupo, em que as ações de cada personagem protagonista são decididas de improviso pelo jogador que o representa. [...] a dinâmica do RPG obedece a algumas regras pré-estabelecidas que são seguidas com forma de organizar a elaboração coletiva da história. A vinculação de cada jogador protagonista a um personagem específico [...], o papel do narrador como controlador do ambiente narrativo e seu poder de resolução das ações deliberadas pelos jogadores para seus personagens são as regras mais genéricas e essenciais do jogo [...]. Além delas, é comum (embora não obrigatório) que o narrador se ampare em uma série de parâmetros definidos para guiar e auxiliar a resolução de ações, geralmente sistematizados em torno de um sistema de regras que pode variar em cada partida de RPG. (MARCUSSE, 2005)

Assim como no RPG, no livro-jogo, o leitor assume o papel de protagonista adotando o “eu’ ficcional apresentado na obra e participando da narrativa através da realização de escolhas que podem afetar o curso da narrativa.

3 ANALISANDO TRÊS LIVROS INTERATIVOS

3.1 Livros Interativos Escolhidos

Para este trabalho, procurou-se averiguar três tipos de livros interativos aos quais é possível perceber diferentes formas de participação do leitor. Os títulos escolhidos foram: 1) *O enigma do quadro roubado*; 2) *Viagem ao fundo do mar*; 3) *A cidadela do caos*.

Figura 1 – Capas: *O enigma do quadro roubado*; *Viagem ao fundo do mar*; *A cidadela do caos*



3.1.1 *O enigma do quadro roubado*

O enigma do quadro roubado (2003, ed. 2) é uma narrativa de mistério e investigação que compõe o segundo e último livro da série *Eu, Detetive*, criado por duas brasileiras, Stella Carr e sua filha Laís Carr Ribeiro. O enredo gira em torno do desaparecimento de um quadro, considerado a maior obra-prima do famoso pintor Valdemir Portinanti Daqui, no dia da inauguração do Museu de Arte de Catatingapora. Quatro personagens – Miúdo, Rita, Rapa e “Eu” –, intrigados com o desaparecimento do quadro, juntam forças e trabalham em equipe para desvendar o mistério que gira em torno desse desaparecimento. O grupo decide se separar, cada um com a missão de verificar os quatro cantos do Museu a fim de investigar os convidados e encontrar pistas sobre o caso para, com isso, se chegar a uma conclusão: quem roubou a pintura? Teve cúmplices? De que forma a roubou? Onde, dentro do Museu, a teria escondido? Qual foi o motivo que o levou a praticar o roubo?

O livro é dividido em quatro seções: 1) Prólogo; 2) Caça às Pistas; 3) Chegada: Salão de Entrada (A solução do leitor); 4) Epílogo (A solução das autoras); e conta com um tabuleiro de papel com a planta do Museu.

No prólogo, as autoras contextualizam o leitor no ambiente da narrativa e dão início ao mistério: durante a exposição do quadro, as luzes se apagam e, quando voltam, os convidados percebem que a moldura do quadro estava vazia – alguém havia retirado a pintura da armação de madeira. Por conta do *blackout*, todas as portas do museu são trancadas e, portanto, a pessoa que roubou a pintura ainda está dentro do Museu, e pode ser um dos convidados ou pessoas encarregadas pela exposição de arte. As autoras também deixam claro que é impossível passar a pintura, mesmo que enrolada, pelas grades das janelas sem acionar os alarmes (que não estão vinculados ao sistema elétrico do Museu). Sendo assim, a pintura também está presa dentro do local. Os convidados começam a ser revistados e ninguém pode sair de lá enquanto o assunto não for resolvido. Cabe aos quatro protagonistas, guiados pela curiosidade, desvendar o mistério.

Nessa mesma seção, são apresentadas as personalidades e características físicas de cada personagem. Quanto ao personagem “EU”, as autoras o descrevem como:

EU sou o *leitor!* Quer dizer, minha personalidade é *a sua*. COMO É VOCÊ? Sabe se definir? É capaz de se descrever? E mais: se EU sou VOCÊ, então entre no *meu* lugar e comece desde já a agir como um *detetive-investigador*. Pegue seu caderninho de notas, sua caneta e vamos raciocinar. (CARR; RIBEIRO, 2003, p. 21)

Para auxiliar o “Eu” e seus três amigos nessa aventura em busca do culpado, é disponibilizado uma lista de presença com os nomes dos convidados/suspeitos do evento, pequenas descrições de quem são e ilustrações de cada um deles.

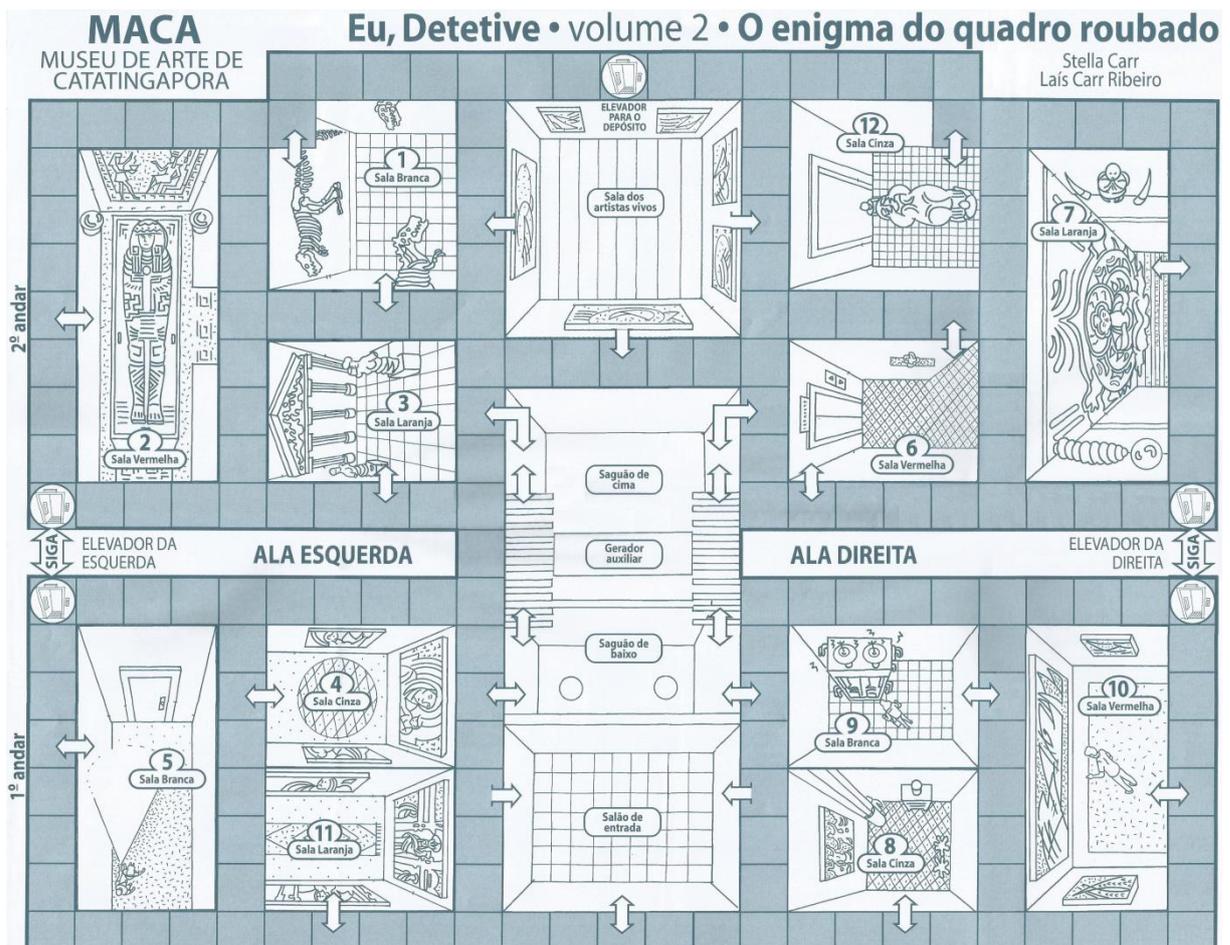
As autoras ainda oferecem ao leitor duas maneiras de ler o livro: sozinho, lendo-o de forma linear do primeiro ao último capítulo; ou em grupo de quatro pessoas, cada um assumindo um dos personagens que investigam o crime.

Para ler e jogar em grupo, é necessário utilizar o tabuleiro com a planta do Museu, marcadores dos personagens e um dado de seis faces. Cada jogador deve ter em sua posse, também, papel e caneta para ir anotando as pistas que o levará ao suspeito. Primeiramente, é necessário que os leitores escolham um dos personagens

aos quais são representados por uma cor distinta – branco para Ritinha; vermelho para o Rapa; laranja para o Miúdo; e cinza para o “Eu”.

Ao observar o tabuleiro, é possível ver que o Museu possui o total de dezesseis salas onde se passa a ação do livro, cada uma também representada por cores. Temos três salas brancas, três salas vermelhas, três salas laranjadas, três salas cinzas e quatro salas marrons. Dessa maneira, cada personagem deve investigar as salas correspondentes à sua cor. Exemplificando, se o leitor escolher jogar como Ritinha, esta representada pela cor branca, então ele será responsável por investigar as salas de cor branca, que se referem aos capítulos 1, 5 e 6. As salas marrons representam os locais de acesso comum a todos, sendo a Sala dos Artistas Vivos o local de partida do jogo e o Salão de Entrada o local onde os leitores se reúnem para expor suas conclusões.

Figura 2 – *Eu, Detetive* – planta do Museu de Catatingapora



Para jogar, colocam-se os marcadores dos quatro personagens no Salão dos Artistas Vivos, que é onde o quadro estava sendo exposto quando foi roubado e onde se inicia a investigação. Aqui, cada jogador deve escolher qual personagem quer ser. Um dos leitores deve ler o Prólogo em voz alta para introduzir a trama ao grupo. Após o Prólogo, cada jogador-leitor deve jogar o dado na sua vez e mover seu marcador o número de casas correspondentes do tabuleiro. O objetivo de cada jogador é alcançar as salas que representam as cores de seus personagens. Ao conseguir entrar no cômodo correspondente à sua cor, o leitor tem permissão para ler em voz alta o capítulo do livro correspondente para que todos possam escutar e anotar as pistas. Todas as salas devem, obrigatoriamente, ser visitadas, pois todas possuem informações cruciais para que se possa desvendar o crime. Portanto, o jogo só pode ser concluído no momento em que todas as salas são visitadas e todos os capítulos dos livros referentes às mesmas tenham sido lidos pelo grupo.

Ao optar por esse modo de leitura, os capítulos do livro são lidos na ordem em que cada participante consegue acessar as salas do tabuleiro, isto é, de forma não linear aos quais se apresentam no livro. No final do jogo, os jogadores-leitores devem se reunir no Salão de Entrada para expor suas suspeitas. Após todos apresentarem suas conclusões, lê-se o Epílogo com a solução das autoras. Quem acertar ou chegar mais próximo da solução das autoras é o vencedor.

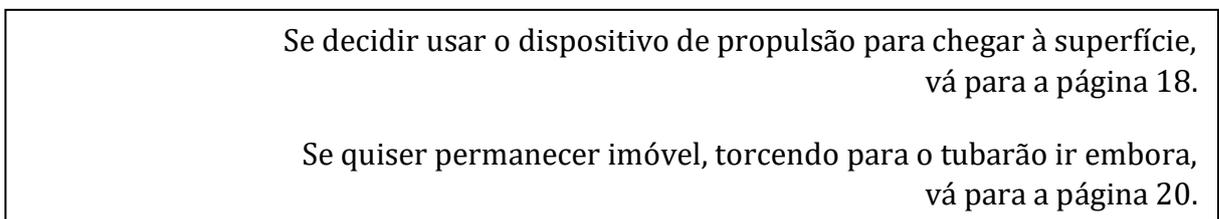
3.1.2 *Viagem ao fundo do mar*

Escrito por R. A. Montgomery, faz parte da coleção *Escolha sua Aventura*. Também conhecido como livro-jogo ou aventuras solo, é inspirado no RPG tradicional. Nele, o leitor é o protagonista do livro – o herói – e este toma decisões que afetam o desenrolar da história e o destino dos personagens.

Nesta obra, o leitor se aventura nas profundezas do oceano à procura da lendária cidade perdida de Atlântida. Durante a jornada, acaba se envolvendo em vários desafios e situações que o obriga a lutar por sua sobrevivência. Por exemplo, protagonista pode ser atacado por monstros do mar e, dependendo das suas escolhas, pode morrer; sobreviver, mas ficar impossibilitado de continuar a viagem em busca da cidade; ou conseguir escapar do perigo sem prejudicar o objetivo da missão.

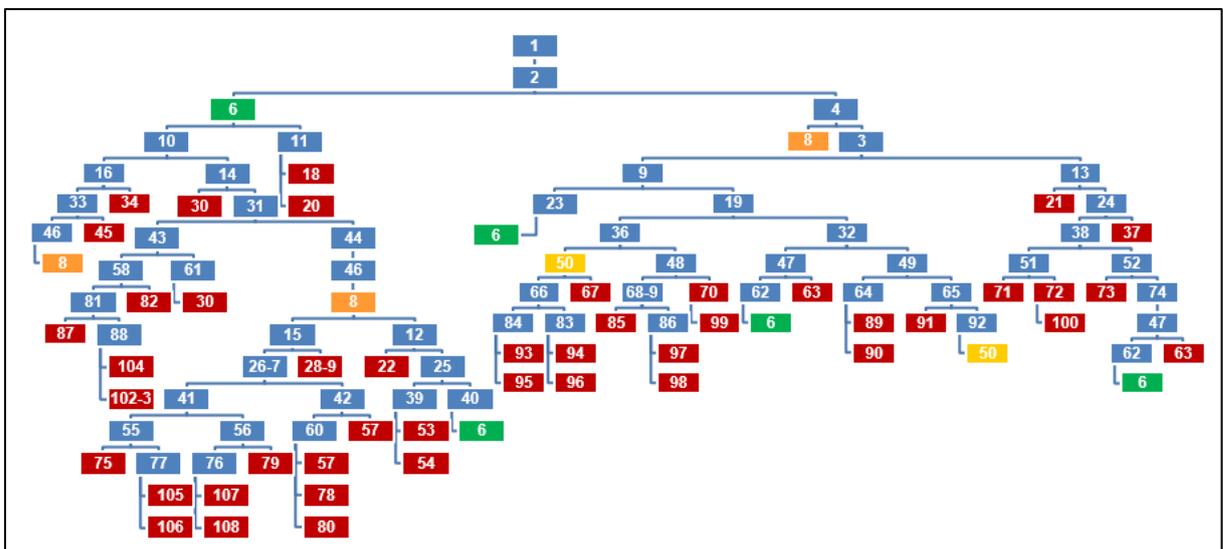
Ao final de cada capítulo ou página das aventuras solo, o leitor se depara com uma escolha. Cabe ao leitor decidir qual atitude o personagem deve tomar. Suas escolhas durante o jogo interferem diretamente o andar do enredo. Dependendo da sua escolha, o leitor é levado a uma página diferente, sendo direcionado a outro rumo da história. Ele pode tomar a decisão certa e ter um final feliz, ou até mesmo morrer caso tome a decisão errada. Em *Viagem ao fundo do mar*, são 108 páginas e 42 desfechos distintos, que podem proporcionar resultados satisfatórios ou não para o leitor.

Figura 3 – *Viagem ao fundo do mar* – exemplo de escolhas



O formato do livro é simples: as histórias são formatadas de modo que, após a leitura de algumas páginas que introduzem a história, o leitor se vê diante de duas ou três opções, cada uma levando a uma página com mais duas ou três opções e assim por diante, até encontrar uma dentre as muitas alternativas de desfecho. A premissa do livro é que cada desfecho é diferente de acordo com as escolhas do leitor, isto é, o destino do protagonista é traçado a partir das suas escolhas.

Figura 4 – *Viagem ao fundo do mar* – árvore de possibilidades



3.1.3 A cidadela do caos

A estrutura é semelhante ao do livro *Viagem ao fundo do mar*, em que o leitor encarna o personagem principal da história. O leitor lê a história até o momento em que o livro o convida a fazer uma escolha. Cada escolha o encaminha a uma página diferente por onde a história é continuada. A principal diferença entre esses dois livros é que nos livros da série *Aventuras Fantásticas* há uma planilha (chamada de *Folha de Aventuras*), onde o leitor anota as características do personagem determinadas a partir dos números obtidos através do lançamento de dados.

Figura 5 – *A cidadela do caos* – quadro de índices de habilidade e energia

FOLHA DE AVENTURAS			QUADROS DE ENCONTROS COMMONSTROS		
HABILIDADE <i>Habilidade</i> Inicial =	ENERGIA <i>Energia</i> Inicial =	SORTE <i>Sorte</i> Inicial =	<i>Habilidade =</i> <i>Energia =</i>	<i>Habilidade =</i> <i>Energia =</i>	<i>Habilidade =</i> <i>Energia =</i>
MAGIA <i>Magia Inicial =</i>	OURO		<i>Habilidade =</i> <i>Energia =</i>	<i>Habilidade =</i> <i>Energia =</i>	<i>Habilidade =</i> <i>Energia =</i>
ENCANTOS MÁGICOS	ITENS DE EQUIPAMENTO LEVADOS		<i>Habilidade =</i> <i>Energia =</i>	<i>Habilidade =</i> <i>Energia =</i>	<i>Habilidade =</i> <i>Energia =</i>

Assim como em um jogo de RPG, os cenários de fantasia da maioria das aventuras solo envolvem magia, monstros e diversas raças não-humanas inteligentes. Aqui, o leitor é um brilhante aluno do Grande Mago de Yore com habilidades mágicas

e de manuseio de espada. Seu objetivo é atravessar os perigos da Cidadela do senhor da guerra e feiticeiro Balthus Dire, invadir sua fortaleza e assassiná-lo antes que o mesmo coloque seu exército em movimento e tente conquistar o Vale dos Salgueiros.

Após preencher a tabela de habilidade e energia e ler a introdução, é hora de iniciar a aventura. Durante o percurso, o leitor pode se deparar com monstros e ter de lutar contra eles (em algumas ocasiões há a opção de fuga). Essas lutas também são decididas com o lançamento de dados e o resultado depende inteiramente da relação entre as informações contidas na tabela de habilidade e energia e o número obtido nos dados.

Figura 6 – *A cidadela do caos* – o combate

101		
Uma réplica da criatura se materializa entre vocês dois. A uma ordem sua, a batalha começa:		
GÁRGULA	HABILIDADE 9	ENERGIA 10
Se a sua criação vencer, volte para 62 . Se o Gárgula que você criou perder, você resolve não enfrentar o Gárgula sozinho e sai do aposento, tentando a porta no meio da sacada. Volte para 64 .		

O livro adverte que dentre os vários caminhos para atravessar a Cidadela, há aqueles que acarretarão em resultados infrutíferos e há apenas um que implicará o mínimo de risco para o jogador. Entretanto, para encontrar esse único caminho relativamente seguro, é necessário fazer várias tentativas e tomar notas.

CONCLUSÃO

O livro-jogo, por estar fora dos padrões normativos dos livros literários e da narração tradicionais, pode se tornar uma fonte de leitura atraente, divertida e descompromissada, além de um instrumento vantajoso para despertar o gosto e encantamento pela leitura de maneira lúdica através da interação, do protagonismo e do estímulo da curiosidade, observação, imaginação e planejamento. Nele, o leitor se vê diante de várias possibilidades de manuseio do material por ser uma ferramenta que se assemelha a um jogo.

Baseando-se nos estudos de Freire (1991) sobre a leitura de mundo e de Eco (2011) sobre o fato de toda obra permitir ao leitor incontáveis possibilidades de interpretação, é viável pensar que o letramento é uma ferramenta adquirida pelo indivíduo ao longo do tempo, não se limitando a simples decodificação dos símbolos linguísticos, já que é dado aos mesmos significados alicerçados pela vivência individual de cada um. Por isso, a leitura acaba sendo algo muito único e singular, pois trabalha o íntimo de cada leitor que, por sua vez, atribui um sentido subjetivo e particular ao que se lê.

A leitura de livros-jogos pode gerar diferentes interpretações por parte do leitor fundamentadas em seu conhecimento de mundo, e suas escolhas dependem unicamente de suas intenções para com a obra. Quando o leitor opta por um caminho, ele escolhe a opção que melhor traduza suas ideias, desejos, estado de espírito e visão de mundo. Esses caminhos escolhidos geram consequências para a narrativa, podendo ser elas satisfatórias ou não para o leitor.

A participação ativa do leitor proporciona a sensação de apropriação, criação e transformação da obra, como se o próprio estivesse dentro da ação, e o fato da narração estar sempre se referindo ao leitor como o herói da história permite uma maior facilidade de identificação do leitor como protagonista.

A partir da leitura das três obras apresentadas anteriormente, procura-se explorar a interatividade/participação do leitor dentro de suas respectivas narrativas (relação leitor-texto) e averiguar o funcionamento de cada narrativa verificando o grau de liberdade do leitor e o seu envolvimento com obra.

Em *O enigma do quadro roubado*, percebe-se um grau maior de participação e subjetividade. O leitor é convidado a escutar a história do início ao fim e a anotar as pistas que achar mais relevantes para, posteriormente, tirar suas próprias conclusões quanto ao desfecho da trama. Essas conclusões podem ser parecidas ou não com as conclusões das autoras, e o vencedor é aquele que acertar ou chegar mais próximo da solução apresentada por elas no capítulo Epílogo.

A participação e interatividade nessa obra torna-se mais evidente no momento em que se opta em ler o livro em grupo, utilizando o tabuleiro com a planta do Museu e um dado de seis faces, pois a leitura deixa de ser apenas um instrumento de coleta de informações e pistas e passa a ser um jogo de tabuleiro como qualquer outro, no qual se desenvolve por turnos, permitindo uma leitura não-linear da obra. A leitura não-linear pode instigar ainda mais a percepção crítica e investigativa do leitor, e o fato de haver mais de um leitor participando da decodificação da obra proporciona não só a interação entre leitor-obra como também leitor-leitor

Em *Viagem ao fundo do mar*, o leitor é convidado a tomar decisões que afetam o desenrolar da história e o destino dos personagens. As alternativas que podem ser escolhidas pelo leitor já estão estipuladas no livro e, portanto, o leitor pode apenas escolher o que fazer dentro das escolhas que o livro lhe oferece, não podendo se estender para além disso, o que deixa a obra não tão participativa e intuitiva quanto *O enigma do quadro roubado*.

Já *A cidadela do caos* não se difere tanto da *Viagem ao fundo do mar* quanto à estrutura e forma de manipulação. A participação ativa do leitor apenas se torna um pouco mais complexa. Esta literatura fantástica também permite uma rede de escolhas para o leitor, só que aqui o leitor não é tão passivo. Através dos valores determinados inicialmente em sua ficha do personagem, o destino do personagem não depende apenas das escolhas subjetivas do leitor, de sua inteligência e aptidão, como também de sua sorte e sucesso com o rolamento de dados. É a literatura que mais se aproxima da experiência de jogar RPG.

Pode-se concluir que o livro-jogo é uma narração não-linear, porém lúdica e prazerosa, em que o receptor se autoafirma como leitor e protagonista, envolvendo-se interativamente com a obra ao poder escolher os caminhos trilhados pelo herói.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARR, Stella; RIBEIRO, Laís Carr. *Eu, Detetive: O enigma do quadro roubado*. 2. ed. São Paulo: Moderna, 2003.

CHARTIER, Roger. *Práticas da leitura*. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

FREIRE, Paulo. *A importância do ato de ler*. 26.ed.; São Paulo: Cortez/Autores Associados, 1991.

ECO, Umberto. *Lector in fabula: a cooperação interpretativa nos textos narrativos*. Trad. Atílio Cancian. São Paulo: Perspectiva, 2011.

_____. *Obra aberta*. Trad. Giovanni Cutolo, São Paulo: Perspectiva, 1991.

GOBBI, Maria Cristina; BERNARDINI, Gleice. *Interatividade: um conceito além da internet*. Revista GEMINIS (Online), v. 1, n. 2, ano 4, p. 42 – 56, 2013. Disponível em: < <http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/143>>. Acesso em: 19 dez 2016.

JACKSON, Steve. *A cidadela do caos*. Trad. Marco Antônio Esteves da Rocha. Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1990.

KERCKHOVE, Derrick. *O senso comum antigo e novo*. In: PARENTE, André (org.) *Imagem-máquina*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993. p 58-60.

LINS, G. *Livro Infantil?: projeto gráfico, metodologia, subjetividade*. São Paulo: Edições Rosari. 2003.

MARCUSSI, Alexandre. *Jogos de representação (RPG): Elementos e conceitos essenciais (I)*. Disponível em: <<https://www.rederpg.com.br/2005/05/25/jogos-de-representacao-rpg-elementos-e-conceitos-essenciais-i/>> . Acesso em: 19 dez 2016.

MONTGOMERY, R. A.. *Viagem ao fundo do mar*. Trad. Carolina Caires Coelho. 1. ed. Campinas, SP: Verus, 2013.

PLAZA , Julio. *Arte e interatividade: autor-obra-recepção*. Ars: revista do Departamento de Artes Plásticas, São Paulo, v. 1, n. 2, p. 9-29, 2003.

SILVA, Marco. *O que é interatividade*. Boletim Técnico do Senac, Rio de Janeiro, v. 24, n. 2, p. 27-35, maio/ago. 1998.