
TRANSFERÊNCIA INTERATIVA BILATERAL: O LIVRO-JOGO EUROPEU PARA O BRASIL E O LIVRO-JOGO BRASILEIRO PARA O MUNDO

BILATERAL INTERACTIVE TRANSFER: THE EUROPEAN GAMEBOOK TO BRAZIL AND THE BRAZILIAN GAMEBOOK TO THE WORLD

Pedro Panhoca da Silva¹
Helena Bonito Couto Pereira²

RESUMO

Este trabalho busca mostrar o resultado da transferência cultural, iniciada em 1986, da Europa para o Brasil, referente ao livro-jogo. A decadência dessa modalidade, por sua vez, ocorre a partir do encerramento das traduções e da comercialização da Fighting Fantasy e de outras séries não tão bem-sucedidas. Foram utilizados os pontos de vista de Katz (c1998-2020) e Schick (1991) para se diferenciar livro-jogo de ficção interativa, Silva (2019) para analisar o que é o livro-jogo, Espagne e Magri (2017), Luca (2012) e Jobim (2008) a fim de relacionar o livro-jogo com a transferência cultural, Santos (2010) Signori; Guimarães; Corrêa (2016) e Zagal; Lewis (2015) sobre as potencialidades e diferenciais que os livros-jogos podem oferecer a seus leitores, bem como outros autores e matérias de jornais e revistas para se abordar especificamente os livros-jogos mais importantes para o assunto. Percebeu-se que durante o período de tradução/comercialização houve uma inicial tentativa de mimetização do objeto traduzido o qual foi aprimorado até uma discreta produção autêntica nacional, extinta devido à decadência das traduções estrangeiras e ao desinteresse de seu público leitor. Mesmo com número de vendas bem abaixo dos originais britânicos, importantes publicações nacionais foram feitas e, com o recente interesse pelo livro-jogo e seu retorno ao mercado editorial, o Brasil possui a oportunidade de promover uma transferência cultural reversa, podendo ser modelo para editoras apostadoras nesse tipo de literatura.

Palavras-chave: Transferência cultural. Livros-jogos. Livros interativos. RPG.

ABSTRACT

This article aims to show the results of the cultural transfer from Europe to Brazil, which began in 1986. This modality decay, in turn, occurs from the ending of Fighting Fantasy's translations and commercialization, and other not so successful series. Katz (c1998-2020) and Schick (1991) point of views were used to differentiate interactive fiction to gamebook, Silva (2019) was used to analyze what is the gamebook, Espagne and Magri (2017), Luca (2012) and Jobim (2008) were used in order to relate the gamebook with the cultural transference, Santos (2010) Signori; Guimarães; Corrêa (2016) and Zagal; Lewis (2015) were used on the potentials and differentials that gamebooks can offer to their readers, as well as other authors and newspaper and magazine articles to specifically analyze the most important gamebooks for this subject. It was noticed that during the translation / marketing period there was an initial attempt to mimic the translated object - still very attached to the European model - which has been enhanced by a discreet authentic national production, extinct due to the decline of foreign translations and the disinterest of their public reader. Even with a number of sales so much inferior to the British originals, important national publications have been made, and with the recent interest in gamebook and its return to the publishing market, Brazil has the opportunity to promote a reverse cultural transfer, being able to be a model for publishers that bet on this type of literature.

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

1 Doutorando em Letras – Mestre em Letras UNESP – Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM).

2 Doutora em Letras – Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM).

1. INTRODUÇÃO

Quando se pensa em séries de sucesso voltadas ao público infanto-juvenil brasileiro do século XX, alguns exemplos vêm à mente do leitor, como *O Menino Maluquinho*, *Vaga-lume* e *Harry Potter*, mas dificilmente se recorda dos livros-jogos. Mesmo tendo sido também fenômeno de vendas no fim do século passado – principalmente na Europa e Estados Unidos nas décadas de 80 e 90 –, esse peculiar livro interativo não tem sido alvo de estudos acadêmicos.

Segundo Silva (2019), livro-jogo é um gênero híbrido textual. O termo é composto pela união de “livro” – vocábulo que demonstra que seu suporte pode ser impresso ou digital, contendo capa, ficha catalográfica, índice, corpo de texto, entre outros elementos que todo livro possui – e “jogo” – representado por características lúdicas e elementos de aleatoriedade. Ele muito se parece com um jogo do estilo RPG, jogo no qual personagens fictícios estão em busca de um objetivo, geralmente uma tarefa a cumprir. Ainda segundo Silva (2019), há um protagonista e uma missão a ser cumprida, e seu sucesso não significa certeza. Enquanto em um jogo de RPG “tradicional” um jogador chamado “mestre” funciona como o narrador dos acontecimentos da narrativa e os demais participantes são os jogadores, cada qual com seu personagem no enredo da imaginação coletiva, no livro-jogo o leitor-jogador é o próprio protagonista e toma as decisões de acordo com o que acredita ser o melhor para seu sucesso (SILVA, 2019).

O livro-jogo, por sua vez, oferece tais escolhas ao leitor-jogador por meio de uma narrativa ramificada em leitura não sequencial (SILVA, 2019). Isso significa que a cada escolha que o leitor-jogador faz, uma nova série de escolhas lhe são oferecidas, podendo avançar ou retroceder nas páginas do livro-jogo. Além disso, o leitor-jogador faz anotações, em uma ficha, sobre pistas, objetos que coleta e alterações em seus atributos,

tais como força, habilidade, vitalidade, entre outros. Graças a esse tipo de narrativa, há inúmeras combinações de sequência de enredo e várias possibilidades de desfecho (SILVA, 2019). Em suma, o livro-jogo funciona como um “RPG solitário”.

Experimentalismo de sua época, o livro-jogo surgiu na Inglaterra e, devido a seu pioneirismo e grande aceitação pelo público-leitor infanto-juvenil da época, rapidamente foi traduzido e comercializado em outros países europeus (GREEN, 2014). Poucos anos depois, a América e a Ásia também se interessaram pela publicação desse híbrido textual por meio de diversas editoras (GREEN, 2014), tais como traduções feitas pelas editoras Gallimard (França), Shakai Shissha (Japão) e E.Elle (Itália), só para citar algumas. Graças a seu crescente consumo no mercado editorial mundial, autores de países importadores de livros-jogos usaram esses livros-jogos traduzidos para criarem seus próprios livros-jogos, como por exemplo René Goscinny e Albert Uderzo (ambos criadores da franquia *Astérix* e de sua série de livros-jogos *Astérix - Alea Jacta Est!*); Gerald Lientz, Peter Ryan e Milt Creighton (todos autores colaboradores da série *Sherlock Holmes Solo Mysteries*); Robert Knight, Jeffrey Stone, Jim Caldwell, Ian Borouge, Garry Hamilton, Alex R. Wermin, Jay Henorex, Jonathan Graves, Anthony Parker, David H. Levinhood, William MacGregor, Gina Sheron, Wallace G. Archer, Winston Northenlight, Victor Mannas e John S. Talbot (todos autores colaboradores da série húngara *Harcos kèpzelet: jàtékkönyvek*), o que no Brasil não foi diferente. Porém, a maioria dos países produtores de livros-jogos próprios, fizeram-no para oferecer aos leitores-jogadores de seus países obras para atender a demanda de consumidores locais, raramente conseguindo exportar essa literatura para o exterior. Um exemplo pode ser conhecido na resenha do livro-jogo brasileiro *Renascido* (KLIMICK, 1996), que acredita ser um livro-jogo para quem havia se cansado das traduções das séries pioneiras de livros-jogos (RENASCIDO, 1996).

Segundo Espagne e Magri, “a

pesquisa sobre as transferências faz parte das historiografias culturais transnacionais. Mas isso não significa que ela se reduz à análise das imbricações entre espaços nacionais da Europa moderna. Ela pode muito bem encontrar outros campos de aplicação” (2017, p. 143). O caso do Brasil é muito semelhante aos outros países que conheceram a transferência da cultura do livro-jogo. Trouxe a leitores-jogadores as principais séries desse gênero textual híbrido e conseguiu produzir material próprio também, mesmo que com pouca repercussão local – e nula fora dele (SILVA, 2019). Porém, em 2017 ocorreu a publicação e comercialização do primeiro livro-jogo brasileiro fora do território nacional, e graças ao aprimoramento qualitativo crescente desde 1994, com a publicação do primeiro “esboço” brasileiro, pode-se pensar em uma transferência cultural reversa, do Brasil para a Europa (SILVA, 2019).

2. DESENVOLVIMENTO

Alguns autores consideram como livro-jogo qualquer livro em que o leitor interfira diretamente no enredo (KATZ, c1998-2020), outros delimitam um pouco mais essa generalização, enquadrando como livro-jogo apenas os livros em que haja a narrativa não sequencial, as regras de jogo do estilo RPG e elementos de aleatoriedade (SCHICK, 1991). Com isso, pode-se classificar o livro *The Warlock of Firetop Mountain* (JACKSON; LIVINGSTONE, 1982) como o primeiro livro-jogo da História, já que foi o primeiro que apresentou os três elementos que definem o livro-jogo como tal: leitura não sequencial, aleatoriedade e regras de RPG (GREEN, 2014; SILVA, 2019). O título que inicia a pioneira série de livros-jogos *Fighting Fantasy* fez tanto sucesso após sua publicação que a série, dois anos depois, passou a ser comercializada em cinco países (JACKSON; LIVINGSTONE, 1984, p. 3). Em 1985, já alcançava a marca de treze países consumidores de seus títulos (FIGHTING..., 1985, p. 20), com marcas que variavam entre

as centenas de milhares a milhões. Era de se esperar que essa transferência cultural da Inglaterra para o mundo chegaria à América do Sul cedo ou tarde. O que ninguém esperaria, até 2017, é que o Brasil poderia ser um “exportador” de livros-jogos também.

2.1 A transferência Europa-Brasil e sua repercussão

É natural pensar que o livro-jogo chegaria tardiamente ao Brasil, pois segundo Luca, historicamente,

“[...] nos encontrávamos numa posição de subalternidade frente aos países bem sucedidos – leia-se França, Inglaterra, Alemanha e também os Estados Unidos. E isso não apenas do ponto de vista econômico e político, mas igualmente no que tange à produção cultural” (2012, p. 10).

Os primeiros livros-jogos, traduzidos e publicados entre 1990 e 1991, foram levados ao *Centro Criativo Além da Imaginação*, um tipo de Ludoteca no Rio de Janeiro (ABRAMO, 1990, p. F-8), onde ocorreu o primeiro contato e a primeira estimativa de potencial que esses livros interativos teriam com seu público-alvo. O mercado de jogos educativos tende sempre a crescer com a adoção de novas perspectivas (SANTOS, 2010), e os livros-jogos expõem seus leitores-jogadores a “novas” formas de jogo, ensinam princípios fundamentais de construção e design de narrativas, workshops e *playtesting* aumentam a colaboração respeitosa e necessária entre os desenvolvedores de jogos. (ZAGAL; LEWIS, 2015, p. 5).

Após o sucesso dos títulos de *Fighting Fantasy*, série renomeada para Aventuras Fantásticas, com a ajuda de matérias na *Folha de S. Paulo* e de outros periódicos divulgadores dos livros-jogos, outras séries como *Lone Wolf*, nova tradução da Marques Saraiva, *Cretan Chronicles*, *Middle-Earth Quest*, *Robin of Sherwood* e *Sherlock Holmes Solo Mysteries* foram (a maioria apenas parcialmente) traduzidas para saciar o consumo dos leitores-jogadores da época. Outro forte elemento que ajudou a

impulsionar o sucesso das vendas desses híbridos textuais foi a popularização dos jogos de RPG no Brasil, tanto que aos livros-jogos eram atribuídas diversas classificações, como “livros-jogos”, “livros-jogos de RPG”, “aventuras-solo”, “livros de aventura-solo”, entre outros (SILVA, 2019).

Como transferência cultural “é menos a circulação de bens culturais que sua reinterpretação que está em jogo” (ESPAGNE; MAGRI, 2017, p. 137), com o tempo, tentativas brasileiras foram feitas para oferecer ao público leitor-jogador livros-jogos diferentes das traduções estrangeiras. Em 1994, o Brasil começa a construir seu – ainda hoje – tímido panorama nacional de livros-jogos, com a publicação de um “livreto-jogo” chamado *O Herói da Copa* (VIDES, 1994). Mesmo faltando-lhe um sistema de regras de RPG, esse pequeno livro-jogo vendido em bancas de jornais em pleno ano de tetracampeonato mundial de futebol foi importante por ser a primeira publicação nacional do tipo, além de tirar o leitor-jogador do mundo de fantasia e ficção científica das séries estrangeiras e inseri-lo no mundo do esporte (SILVA, 2018).

Em 1995, lança-se o primeiro livro-jogo nacional: *Era Uma Vez... A Vingança de Mag Mor* (RICON; MORAES; PEREIRA, 1995), fruto de uma adaptação fílmica nacional de aventura, que serviu como sequência do filme *Era Uma Vez...*, de 1994 (ERA..., 1993), por meio da extinta editora GSA. Em meio às tímidas divulgações da mídia nacional sobre o livro-jogo, em 1996 a GSA publica o livro-jogo *Estandarte Sangrento* (ANDREIOLLO, [1996]), fruto da adaptação do jogo de RPG *Tagmar*, outro produto da editora carioca – o primeiro RPG brasileiro –, que, assim como *Era Uma Vez... A Vingança de Mag Mor*, ainda estava muito preso à narrativa de fantasia maravilhosa a que esses jogos tanto dão preferência.

Pode-se dizer que uma nova fase do livro-jogo brasileiro se inicia ainda no ano de 1996: a extinta editora Akritó publica dois livros-jogos, *Renascido e Espectro* (ANDRADE, 1996), ambientados nem

no campo de futebol, como o enredo de *O Herói da Copa*, nem do cenário de guerra medieval, como fizeram *Era Uma Vez... A Vingança de Mag Mor* e *Estandarte Sangrento*. O foco desses livros-jogos era o cenário suburbano e contemporâneo da cidade do Rio de Janeiro (SILVA, 2019). Neles o leitor-jogador representaria uma espécie de fantasma com poderes paranormais, em busca de vingança num cenário que misturava o clima de violência das periferias cariocas com uma releitura distópica do folclore brasileiro. Pode-se dizer, nesse momento, que o Brasil começava a pensar em criações mais originais do que as que vinham sendo oferecidas aos leitores-jogadores brasileiros.

Em 1997, um grande feito foi obtido por um jovem autor gaúcho na História do livro-jogo nacional: Athos Beuren, com apenas 11 anos de idade, obtém na categoria “Autor Revelação em Literatura Infanto-Juvenil” o prêmio Açorianos de Literatura, principal prêmio literário sul-rio-grandense, justamente com a publicação do livro-jogo *Viver ou Morrer: Esta é a Jogada!* (BEUREN, 1997), que pode ser entendido como uma coletânea de aventuras solo – pequenas narrativas lúdicas no estilo de livro-jogo com reduzido enredo e ramificações.

Após 1998, outros livros-jogos são produzidos, mas ainda sem grande impacto nas vendas, como *O Mistério da Gruta* (BEUREN, 1998) e *A Missão de Krogh* (BEUREN, 1999), ambos de Athos Beuren, agora sim um autor mirim desse tipo de livro interativo, e *No Coração dos Deuses* (RICON, 2000), adaptação do filme homônimo estrelado por Antônio Fagundes (NO CORAÇÃO... 1999). O livro-jogo começa a não fazer mais parte do gosto dos leitores-jogadores, decadência essa facilitada pela evolução dos videogames da época e seus jogos, a popularização da internet e o sucesso de outra série de livros infanto-juvenil: *Harry Potter* (SILVA, 2019). O livro-jogo só retorna timidamente em 2004, com *A travessia do Liso do Suçuarão: uma aventura pelo grande sertão de João Guimarães Rosa*, uma espécie de “encarte-jogo” incluído na *Revista do Ensino Médio*, distribuída de forma

gratuita a todas as escolas públicas do território nacional (MARTINS, 2007; SILVA, 2019). Foi este o “livro-jogo” de maior alcance de leitores, já que se estima que 400.000 cópias foram distribuídas gratuitamente por toda a extensão do país (SILVA, 2019).

Somente em 2009 o livro-jogo ressurgiu no Brasil. A editora gaúcha Jambô aposta em novas traduções da série *Fighting Fantasy*, o que ajudou a introduzir aos novos e antigos leitores-jogadores títulos nacionais (SILVA, 2019). Assim, em 2012 e 2013, Athos Beuren lança dois volumes da série *Viver ou Morrer* (BEUREN, 2012; 2013) no mesmo padrão de sua obra de estreia. Em 2015, a editora lança *Ataque a Khalifor* (SVALDI, 2015), em 2016, *O Senhor das Sombras* (BEUREN, 2016) e em 2018, *O Labirinto de Tapista* (BORNE, 2018), todos pertencentes à série *Tormenta!*, inspirados no RPG homônimo (SILVA, 2019). Os destaques desses livros-jogos são a grande qualidade narrativa e lúdica, além de acabamento gráfico de grande qualidade, que um livro-jogo dificilmente poderia receber no século passado.

Mas enquanto a Jambô apostava na sua série *Tormenta!*, o prodígio Athos Beuren também publicava seus livros-jogos em outras editoras. Assim, lançou *O Inimigo Digital*, um livro-jogo fruto da adaptação do jogo *Minecraft* (BEUREN, 2017a), e *Dez Aventuras* (BEUREN, 2017b). Este último tem como diferencial ter sido o primeiro livro-jogo de autor brasileiro publicado fora do país, podendo no futuro ser o responsável por uma transferência cultural reversa.

2.2 A (possível) transferência Brasil-Europa

Aposta da editora lisboeta Chiado, *Dez Aventuras* segue o padrão das coletâneas de aventura solo da série *Viver ou Morrer* do autor. Foi publicada em 2017 e possivelmente comercializada além de Portugal, já que, embora a obra ainda não tenha ganhado traduções para outros idiomas, a editora possui livrarias nos Estados Unidos, Portugal,

Espanha, França, Reino Unido e Itália. Uma conquista como essa seria impensável de ser concretizada, por exemplo, no final do século XX, quando o livro-jogo ainda buscava consolidar-se, e ainda pode encontrar-se nessa condição (SILVA, 2019).

Um tipo de livro lúdico tão específico quanto o livro-jogo conseguiu ir longe, e editoras, em parceria com autores, poderiam pensar sobre como tirar proveito dessa condição e colocar o Brasil na História internacional do livro-jogo. Isso porque a produção nacional, mesmo que tímida se comparada à dos demais países, lança esporadicamente títulos a seu público-alvo, sempre buscando inovações.

São conhecidos casos como, por exemplo, o da série *Livro-jogo de RPG*, de Vitor Pereira Jr., primeira série nacional exclusivamente adquirida e usufruída via *Kindle* (em formato *ebook*) e do livro-jogo *Manto de Coragem* (BEUREN, 2019), que seria o primeiro livro-jogo lançado sob financiamento coletivo (mesmo que sua meta de arrecadação financeira não tenha sido atingida, sua grande qualidade atraiu o interesse da editora Avec, que aceitou publicá-lo mesmo assim), sem contar a continuidade de traduções de títulos inéditos da série *Fighting Fantasy* e o início da tradução e comercialização da série *ACE Gamebooks*, cujo primeiro título lançado no Brasil, em 2019, foi *Alice no País dos Pesadelos* (GREEN, 2019).

Em meio a tantas opções de entretenimento na grande área dos *games*, os livros-jogos parecem ainda ter espaço e público leitor-jogador para tal, pois fortalecem de maneira lúdica “[...] a relação entre consumidores e um determinado produto e/ou serviço” (SIGNORI; GUIMARÃES; CORRÊA, 2016, p. 2).

3. CONCLUSÃO

É natural que quando uma cultura é transferida de um país a outro ela se inicie como mimetização da cultura “original”. Os

primeiros autores de livros-jogos brasileiros procuraram seguir à risca fórmulas e padrões europeus de produção de narrativas lúdicas até meados de 1996, e muitos ainda o seguem, com suas devidas adaptações. Autores de 1996 em diante, decidiram transgredir e obtiveram bons resultados, embora pouco reconhecidos pelo mercado editorial da época, como Carlos Klimick, Flávio Andrade, Luiz Eduardo Ricon, Maria do Carmo Zanini, Carlos Eduardo “Caco” Lourenço e Athos Beuren.

Segundo Jobim, “A ideia de fazer literatura com o que seria mais específico de cada país, de fato, não foi um projeto vigente apenas dentro de uma ou outra fronteira nacional, nem foi criação apenas sul-americana” (2008, p. 94), mas pode ser um diferencial para a cultura nacional do livro-jogo, que mostrou o que é capaz de oferecer a seu público-leitor, ainda impressionado com a paradoxal “velha novidade” (SILVA, 2019) que é o livro-jogo estrangeiro e nacional.

Segundo Luca,

[...] parte significativa da produção brasileira [do século XIX e até mesmo hoje] no campo das humanidades parece compartilhar, de forma mais ou menos explícita, perspectivas que insistem na nossa dependência do exterior e na noção de falta de competência ou incompletude (2012, p. 10, comentários meus).

Quanto ao livro-jogo, o Brasil poderá reconhecer o pioneirismo britânico de séries de qualidade e de grande potencial atrativo, mas também tem a oportunidade de se destacar no exterior e almejar uma nova fase na sua história do livro-jogo, exortado pela publicação de *Dez Aventuras*. Nesse cenário, novos escritores poderiam aproveitar essa transferência inédita de Brasil para a Europa e oferecerem algo mais original ainda para um novo público, carente de livros-jogos atuais.

Concursos literários do exterior que visam traduções de obras completas e publicações de textos resultados de escrita criativa, onde livros-jogos se encaixam perfeitamente, podem ser uma opção para os livros-jogos brasileiros serem reconhecidos

internacionalmente, afinal, “[...] pode-se muito bem representar as transferências com base na circulação de objetos, como livros ou obras de arte” (ESPAGNE; MAGRI, 2017, p. 138).

Os livros-jogos brasileiros geralmente surgiram frutos de adaptações de filmes, jogos de RPG, folclore, entre outras fontes culturais. Por isso adaptações interativas podem conhecer bom resultado de recepção por parte de seu público consumidor de livros-jogos, uma vez que “[...] deve haver algo particularmente atraente nas adaptações como adaptações” (HUTCHEON, 2013, p. 25, grifos do autor). Algumas sugestões de adaptação podem surgir, por exemplo, de histórias em quadrinhos, *mangás*, e seriados.

Estudos acadêmicos também têm muito a auxiliar a divulgação da cultura do livro-jogo no Brasil e no exterior. Apresentações orais e escritas com estudos de casos envolvendo esses livros interativos podem levá-los de suas editoras às grandes livrarias e bibliotecas públicas, e delas para as escolas e casas de leitores. O papel da grande mídia, como jornais de grande ou baixa circulação também auxilia no processo de divulgação dessa cultura ainda presa ao underground. Essa internacionalização da nova cultura nacional dos livros-jogos poderia promover ao próprio mercado editorial brasileiro uma reflexão, pois

[...] mesmo a cultura que chamamos “nossa” pode ser melhor compreendida a partir do encontro com outra, como diz François Julien. Para ele, é no encontro com outra cultura que te toma consciência da cultura de onde viemos, na qual fomos criados, e através da qual nossa subjetividade despertou; somente quando saímos de nossa própria cultura percebemos o quanto ignoramos a cultura que chamamos tão enfaticamente (e possessivamente) de nossa (JOBIM, 2008, p. 105).

O Brasil está longe de ser um consumidor passivo de modelos de sucesso de livros interativos, e hoje se encontra na sua melhor fase, ao continuar importando livros-jogos de qualidade a seu público leitor-jogador ao mesmo tempo em que cria seus próprios. No entanto, sente-se falta de maior projeção internacional, a qual poderá ser suprida com

maior engajamento de autores nacionais de livros-jogos.

REFERÊNCIAS

ABRAMO, Bia. Aventuras Fantásticas. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 22 dez. 1990. Ilustrada, p. F-8.

ANDRADE, Flávio. **Espectro**. Rio de Janeiro: Akritó, 1996. 168p.

ANDREIOLLO, Ricardo. **Estandarte sangrento**. Rio de Janeiro: GSA, [1996]. 170p.

BEUREN, Athos. **Viver ou morrer: esta é a jogada!**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1997. 147p.

_____. **O mistério da gruta**. 2.ed. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1998. 115p.

_____. **A missão de Krogh**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1999. 248p.

_____. **Viver ou morrer**. Porto Alegre: Jambô, 2012. 192p.

_____. **Viver ou morrer vol. 2**. Porto Alegre: Jambô, 2013. 192p.

_____. **O senhor das sombras**. Porto Alegre: Jambô, 2016. 256p.

_____. **O inimigo digital**. Porto Alegre: Avec, 2017a. 192p.

_____. **DezAventuras**. Lisboa: Chiado, 2017b. 314p.

_____. **Manto de coragem**. Porto Alegre: Avec, 2019. 192p.

BORNE, Lucas. **O labirinto de tapista**. Porto Alegre: Jambô, 2018. 240p.

ERA uma vez.... Direção: Arturo Uranga. Rio de Janeiro: Arturo Uranga Produções Cinematográficas Ltda.; Sky Light Ltda, 1993. 1 VHS (100 min.), son., color.

ESPAGNE, Michel; MAGRI, Dirceu. A noção

de transferência cultural. **Jangada**. Nº 9, jan/jun, 2017. p. 136-147.

GREEN, Jonathan. **You are the hero: a history of fighting fantasy gamebooks**. Haddenham: Snowbooks, 2014. 270p.

_____. **You are the hero: part 2 - a history of fighting fantasy gamebooks**. Oxfordshire: Snowbooks, 2017, 182p.

_____. **Alice no País dos Pesadelos**. Trad. Vinicius Mendes. Porto Alegre: Jambô, 2019. 288p.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Trad. André Cechinel. 2 ed. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013. 279p.

JACKSON, Steve; LIVINGSTONE, Ian. **The warlock of firetop mountain**. London/UK: Penguin, 1982. Paginação irregular.

_____. Dear Adventurer. **Warlock**, Londres/Inglaterra, n.1, p.3, 1984. Editorial.

JOBIM, José Luís. Trocas e transferências literárias e culturais: do nacional aos blocos transnacionais. In: _____. **Trocas e transferências culturais**; escritores e intelectuais nas américas. Rio de Janeiro: De Letras, 2008. p. 93-111.

KATZ, Demian. **Frequently asked questions**. DEMIAN KATZ'S GAMEBOOKS. Disponível em: http://www.gamebooks.org/show_faqs.php. Acesso em: 04 fev 2020.

KLIMICK, Carlos. **Renascido**. Rio de Janeiro: Akritó, 1996. 107p.

LUCA, Tania Regina de. Prefácio à edição brasileira. In: GUIMARÃES, V. **Transferências culturais**: o exemplo da imprensa na França e no Brasil. Campinas, SP: Mercado de Letras; São Paulo: Edusp, 2012. p. 9-11.

MARTINS, Cristina de Matos. **Um estudo do perfil textual de role playing games 'pedagógicos'**. 2007. 159 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade de São Paulo (USP), Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, São Paulo, 2007.

NO CORAÇÃO dos deuses. Direção: Geraldo

Moraes. São Paulo: Quanta Centro de Produções Cinematográficas; Aquarela Produções Culturais, 1999. 1 VHS (95 min.), son., color.

2015 Conference: Diversity of Play. Lüneburg: maio/2015, p. 1-12.

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

RICON, Luiz Eduardo; MORAES, Ygor Morais Esteves da; PEREIRA, Carlos Eduardo Klimik. **Era uma vez... A vingança de Mag Mor.** Rio de Janeiro: GSA, 1995. n.p.

RICON, Luiz Eduardo. **No coração dos deuses.** São Paulo: Devir, 2000. 128p.

SANTOS, Robson Rodrigues dos. Panorama do Mercado de Jogos Educativos no Brasil. **Fasci-Tech.** São Caetano do Sul, v.1, n. 3, Jul./Dez. 2010, p. 126-138.

SCHICK, Lawrence. **Heroic worlds: A History and Guide to Role-Playing Game.** Buffalo: Prometheus Books, 1991.

SIGNORI, Gláuber Guilherme; GUIMARÃES, Julio Cesar Ferro de; CORRÊA, Suelen. Gamificação como Método de Ensino Inovador. In: **XVI Mostra de Iniciação Científica, Pós-Graduação, Pesquisa e Extensão.** Caxias do Sul: UCS, out/2016, p. 1-12.

SILVA, Pedro Panhoca da. A premonitory gamebook: o herói da Copa (1994). **Alarums & Excursions.** California: Amateur press association (APA), fev., n. 508, 2018, n.p.

_____. **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.

STRUTH, Paul. Fighting Fantasy News. **Warlock,** Londres/Inglaterra, n.4, p.20, 1985.

SVALDI, Guilherme dei. **Ataque a Khalifor.** Porto Alegre: Jambô, 2015. 160p.

VIDES, Alex. **O herói da Copa.** Rio de Janeiro: Marques Saraiva, 1994. 52p.

ZAGAL, José P.; LEWIS, Corrinne. Fighting Fantasies: Authoring RPG Gamebooks for Learning Game Writing and Design. In: **DiGRA**