

Uma aventura em que o leitor é o herói: o livro-jogo como potencial para o incentivo à leitura literária de jovens

Tháisa Antunes Gonçalves (FURG) - thaisa.gonc@gmail.com

Bárbara Oliveira Rodrigues (FURG) - barbarabiblioteconomia@gmail.com

Resumo:

Muito é discutido sobre o papel do bibliotecário como mediador de leitura, especialmente no ambiente escolar. No entanto, pouco se trata dos interesses de leitura do público juvenil, geralmente enfatizando-se somente a leitura infantil. Frente aos poucos estudos sobre esse público tão singular e exigente no que concerne à leitura, É então proposta a exploração da categoria de literatura infanto-juvenil denominada livro-jogo, a qual possibilita a união do lúdico e da leitura, oferecendo ainda potencial para discussão da interatividade do ato de ler literatura. Inicialmente, disserta-se sobre suas tipologias mais comuns e seus diferenciais em relação a outros livros. Foi realizado ainda um breve histórico do livro-jogo no mundo e no Brasil, enfatizando sua origem e similaridade com a prática do RolePlaying Game (RPG). Posteriormente, é discutido o potencial do livro-jogo para a compreensão da leitura literária. Partindo dessas considerações, é realizada uma reflexão a partir da teoria da leitura sobre as características da leitura literária, de forma a embasar a proposta de utilização do livro-jogo como um dos tipos de leitura que melhor ressalta estas características, devido a sua dinâmica interna. Ao fim, sugerimos que o livro-jogo seja trabalhado por mediadores de leitura não apenas como indicação de leitura para jovens, mas também através de ações na biblioteca que discutam sua potencialidade de conscientizador do processo de leitura literária.

Palavras-chave: Livro-jogo. Gamebook. Leitura literária. Incentivo à leitura. Biblioteca escolar.

Área temática: Bibliotecas Escolares

Uma aventura em que o leitor é o herói: o livro-jogo como potencial para o incentivo à leitura literária de jovens

Resumo: Muito é discutido sobre o papel do bibliotecário como mediador de leitura, especialmente no ambiente escolar. No entanto, pouco se trata dos interesses de leitura do público juvenil, geralmente enfatizando-se somente a leitura infantil. Frente aos poucos estudos sobre esse público tão singular e exigente no que concerne à leitura, É então proposta a exploração da categoria de literatura infanto-juvenil denominada livro-jogo, a qual possibilita a união do lúdico e da leitura, oferecendo ainda potencial para discussão da interatividade do ato de ler literatura. Inicialmente, disserta-se sobre suas tipologias mais comuns e seus diferenciais em relação a outros livros. Foi realizado ainda um breve histórico do livro-jogo no mundo e no Brasil, enfatizando sua origem e similaridade com a prática do RolePlaying Game (RPG). Posteriormente, é discutido o potencial do livro-jogo para a compreensão da leitura literária. Partindo dessas considerações, é realizada uma reflexão a partir da teoria da leitura sobre as características da leitura literária, de forma a embasar a proposta de utilização do livro-jogo como um dos tipos de leitura que melhor ressalta estas características, devido a sua dinâmica interna. Ao fim, sugerimos que o livro-jogo seja trabalhado por mediadores de leitura não apenas como indicação de leitura para jovens, mas também através de ações na biblioteca que discutam sua potencialidade de conscientizador do processo de leitura literária.

Palavras-chave: Livro-jogo. *Gamebook*. Leitura literária. Incentivo à leitura. Biblioteca Escolar.

Área Temática: Bibliotecas escolares

1 INTRODUÇÃO

Não é difícil encontrar livros e artigos acadêmicos que discutem o papel do bibliotecário como mediador de leitura, especialmente no ambiente escolar. Em geral aborda-se a leitura infantil, relegando a leitura do público juvenil¹ ao silêncio. Para Hoppen (2011), esta fase caracteriza-se principalmente pela busca de identidade e autonomia, o que a torna um dos momentos mais turbulentos na vida de um indivíduo.

Este período é considerado complicado tanto para aqueles que o vivem, quanto para aqueles que mediam suas leituras. Passado o período de leitura infantil, trabalhada pelos mediadores através da contação de histórias e da leitura coletiva, ler torna-se para os jovens uma atividade de menor interesse. À medida que os

¹ Este público, denominado neste trabalho pelos termos “jovens” e “público juvenil”, é aqui compreendido como crianças já alfabetizadas, em fase de puberdade e início da adolescência, o que geralmente varia entre os 10 e 15 anos.

jovens crescem passam a perder o interesse pela contação de histórias e leitura coletiva, práticas consideradas de grande efetividade para o incentivo à leitura de crianças, sendo por este motivo as mais trabalhadas na formação de bibliotecários.

Frente aos poucos estudos sobre esse público tão singular e exigente no que concerne à leitura, entende-se como fundamental o conhecimento de diferentes atrativos condizentes às suas ambições literárias, tais como a identificação com os personagens e possibilidades de interferência na narrativa. Propomos, então, a exploração da categoria de literatura infanto-juvenil denominada *livro-jogo*, que une o lúdico à leitura, objeto que abre possibilidades de se discutir a interatividade no ato da leitura literária.

Dessa forma, no decorrer desse texto, identificamos suas tipologias mais comuns e seus diferenciais em relação a outros livros. Realizamos ainda um breve histórico do livro-jogo no mundo e no Brasil, enfatizando sua origem e similaridade com a prática do RolePlaying Game (RPG).

Partindo dessas considerações, realizamos uma reflexão a partir da teoria da leitura sobre as peculiaridades da leitura literária, de forma a embasar a proposta de utilização do livro-jogo como um dos tipos de leitura que melhor ressalta estas características, devido a sua dinâmica interna.

Ao fim, sugerimos que o livro-jogo seja trabalhado por mediadores de leitura não apenas como indicação de leitura para jovens, mas que também, através de ações na biblioteca, discutam sua potencialidade de conscientizador do processo de leitura literária.

2 LIVROS-JOGOS

Estados Unidos da América, fim da década de 1960. Ao anoitecer, o advogado Edward Packard mais uma vez encontra-se contando histórias de ninar para suas duas jovens filhas, incansáveis ouvintes das aventuras fantásticas criadas pelo pai. Packard, em um momento de bloqueio criativo, depara-se sem ideias para finalizar uma de suas histórias. É neste momento que surge a brilhante ideia que lhe renderá uma série de livros com 250 milhões de exemplares vendidos ao redor do mundo: passar às suas filhas as decisões de possíveis desfechos para a história. (MEET, 1984; NPR, 2010)

É desta forma que inicia a trajetória desta modalidade de literatura infanto-juvenil, febre dos anos 1980 e 1990, que recentemente vem retornando ao mercado com novas edições, além de adaptações para *smarthpones*², versões *e-books* e *online*³.

Demian Katz define livro-jogo como “[...] qualquer livro no qual o leitor participa da história através da realização de escolhas que afetam o curso da narrativa.” (KATZ, c1998-2013a). Demian é bibliotecário e organizador de uma das mais completas fontes sobre livros-jogos⁴, na qual são reunidos livros-jogos de diferentes idiomas. O site ainda permite que usuários cadastrados possam listar seus livros-jogos favoritos, contribuindo com resenhas.

As “escolhas”, citadas por Katz, ocorrem ao longo do enredo, determinando diversos finais possíveis. A ativa participação do leitor permite a sensação de interatividade, a qual discutiremos na próxima seção deste trabalho.

Na ilustração de Swineheart (Figura 1) é apresentado um dos momentos de escolhas de um livro-jogo (representado na figura como um conjunto de 21 páginas), no qual é postulada uma determinada situação que exige a tomada de decisão do leitor. Suponhamos que a narração anterior à escolha seja: “A porta abre-se lentamente e você entra no aposento. O local está escuro, mas você consegue distinguir um ser monstruoso guardando a porta de saída, esta que você tanto almeja. Você...”. A partir de então três escolhas são disponibilizadas, cada uma delas destinando a um diferente desenrolar do enredo. Katz demonstra, através de setas, a concretização física da escolha realizada pelo leitor, ou seja, o direcionamento a determinadas páginas que permitirão a continuação da história.

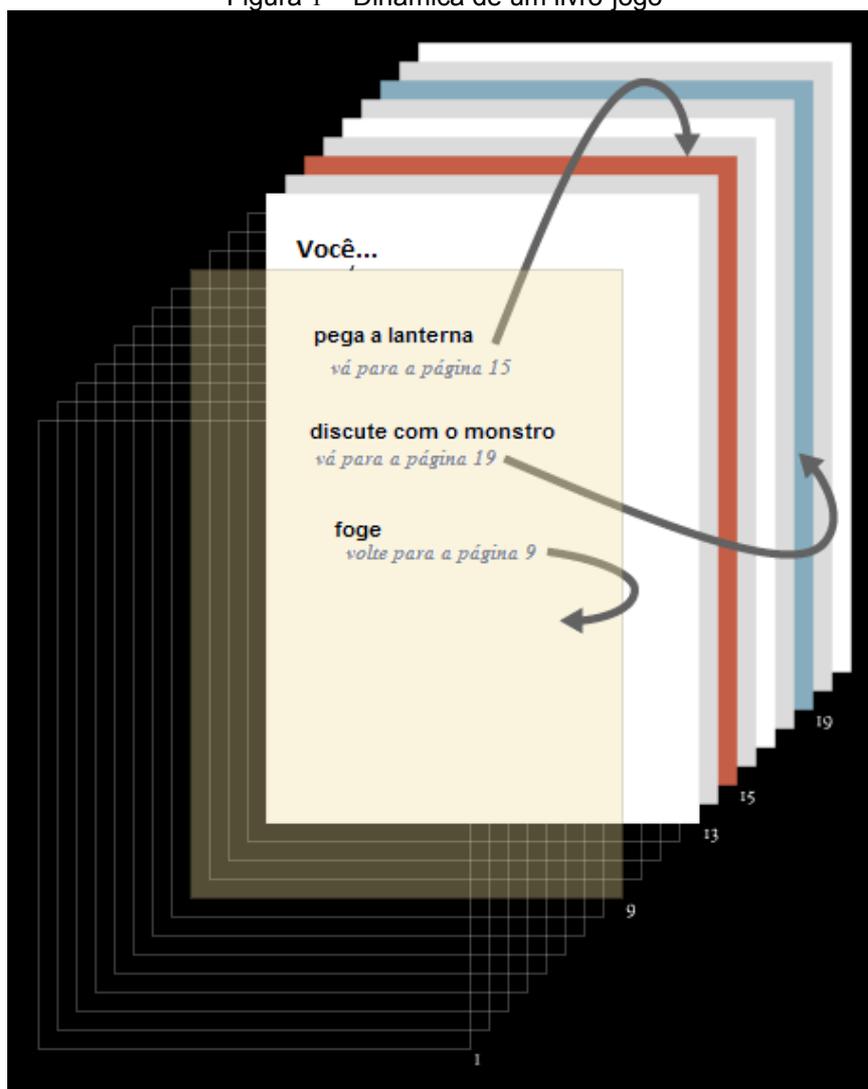
No exemplo, a narração mantém-se na segunda pessoa do singular, característica do gênero que permite uma maior facilidade de identificação do leitor com o protagonista.

² No final de 2010 foi lançado o aplicativo para iPhone “Return to the cave of time”, continuação do livro jogo “The cave of time” de autoria de Edward Packard. Em ocasião deste lançamento, uma nova série foi criada adaptada às tecnologias de informação e comunicação, denominada “U-ventures”. (NPR, 2010)

³ Um exemplo é o livro-jogo “Owned: um novo jogador”, desenvolvido pela brasileira Simone Campos. A obra pode ser adquirida no formato PDF ou lida diretamente no endereço eletrônico www.novojogador.com.br, como também na tradicional edição impressa.

⁴ www.gamebooks.org

Figura 1 – Dinâmica de um livro-jogo



Fonte: (SWINEHEART, c2013, tradução nossa)

Segundo Tomaszewski (200?), existem dois tipos de livros que emulam esta narrativa:

a) os chamados *Choose Your Own Adventure (CYOA)*, famosa série de livros⁵ que oferecem escolhas aos leitores, sendo estas efetuadas através do direcionamento a determinadas páginas numeradas. Este tipo de livro possibilita diversos desfechos, sendo que a quantidade deles geralmente é indicada na capa. Outros dois exemplos que podemos apontar são a revista brasileira “Só aventuras” e a série “Você é o herói”, que durante a década de 1990 fizeram sucesso com histórias do estilo CYOA.

b) os *gamebooks*, que também proporcionam escolhas através de páginas ou

⁵ Série criada por Edward Packard (1931-) em 1969. Inicialmente publicada por pequenas editoras, mais tarde passou a ser publicada pela Bantam Books, Chooseco and McGraw-Hill Education.

parágrafos numerados, mas que incluem o adicional de pressupor o estabelecimento de habilidades e/ou equipamentos para o personagem, realizados pelo leitor no início do livro. Além disso, o fator aleatoriedade faz-se presente através da rolagem de dados, na maioria das vezes relacionados a resultados de batalhas. Um exemplo de destaque é a coleção “Aventuras Fantásticas” dos britânicos Steve Jackson e Ian Livingstone ⁶.

Katz (c1998-2013a) também propõe uma categorização dos livros-jogos, os dividindo em três tipos:

- a) livros similares aos da série *CYOA*;
- b) livros que utilizam um sistema externo de regras de Role Playing Game (RPG);
- c) livros que já incluem suas próprias regras.

Estes dois últimos equivalem à categoria “*gamebooks*” de Tomaszewski, ainda que Katz considere dignos do termo *gamebooks* apenas os livros com regras próprias. Esta modalidade, popularmente conhecida no Brasil como “aventura solo”, será priorizada neste trabalho por acreditarmos ser esse tipo de livro-jogo o que possui maior potencial de interatividade, respondendo as exigências do leitor. Para abordar este assunto, é necessário antes destacar a semelhança deste tipo de livro-jogo com o Role Playing Game (RPG), jogo de interpretação de papéis criado em 1974 nos Estados Unidos.

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. (MARCUSSI, 2005)

⁶ Série originalmente denominada *Fighting Fantasy*, foi publicada de 1982 a 1995, totalizando 60 títulos (KATZ, c1998-2013b). Atualmente é editada no Brasil pela editora gaúcha Jambô.

Portanto, são elementos essenciais no RPG: a ficha de personagem, a construção coletiva de uma narrativa ficcional e o sistema de regras, além do fator aleatoriedade, este último presente geralmente através da rolagem de dados.

Especialmente no Brasil, o livro-jogo por muito tempo esteve intimamente ligado ao RPG. Na primeira edição brasileira do RPG *Dungeons & Dragons*⁷ (D&D), fazia parte do *kit* uma introdução em forma de livro-jogo, sendo este tratado como uma simplificação do RPG voltada para apenas um leitor (KATZ, c1998-2013c). A curta aventura possuía como objetivo introduzir o jogador à dinâmica do jogo, exigindo uma construção de personagem (com base no sistema de regras do jogo) com atributos que seriam testados ao decorrer da aventura. A produção de narrativas ficcionais era representada através das possibilidades de escolhas determinadas pelo livro.

Ressaltamos que em um RPG a imaginação dos jogadores é livre, não sendo limitada por um determinado número de escolhas, motivo pelo qual o RPG é considerado muito mais complexo e interativo do que o livro-jogo.

Outro fator que contribuiu para a circulação do livro-jogo no meio rpgístico⁸ foi a publicação da revista “Dragão Brasil”⁹, principal periódico brasileiro especializado em RPG, bem como seu desdobramento intitulado “Só aventuras”. Ambas continham aventuras solo, entre outras informações relacionadas ao RPG e cultura juvenil.

Aqui, é importante mencionar também que muitos autores de livros-jogos desenvolviam paralelamente aventuras e/ou sistemas de RPG, tais como o autor Steve Jackson, também criador do sistema GURPS¹⁰.

Neste sentido, o livro jogo e o RPG convergem nos seguintes pontos: a interpretação de um personagem e a interação através de escolhas, sendo esta realizada através da rolagem de dados e mudanças de páginas determinadas. Percebe-se, portanto, a forte relação entre ambas as formas de narrativas, ainda que distingam-se no aspecto socialização: o RPG como uma prática grupal e oral, enquanto que o livro-jogo como leitura solitária de textos escritos.

⁷ Publicação original da extinta editora americana TSR, lançada em 1982. (KATZ, c1998-2013c) No Brasil, *Dungeons & Dragons* foi lançado pela Grow no início da década de 1990.

⁸ Variação do termo “rpgista” (RAMOS, 2006, p.17). Ambos são relativos ao universo dos jogadores de RPG.

⁹ Publicada pela editora Trama entre 1994 e 2007 (DRAGÃO Brasil, [2013]).

¹⁰ Sistema genérico de regras. Permite a ambientação de jogos na temática que os jogadores desejarem, tais como ficção científica e fantasia medieval.

Sendo o livro-jogo reconhecido principalmente pelo aspecto da interação com o leitor, são comuns as denominações leitura **interativa** e leitura **não-linear** para este tipo de livro. Discutiremos essas noções a seguir.

3 A LEITURA LITERÁRIA COMO JOGO

Eco (1979) considera que o texto é sempre incompleto, necessitando ser lido pelo destinatário para que complete sua função. Para corroborar sua hipótese, o autor aponta que os textos sempre constroem um destinatário implícito em suas mensagens, estes que devem dominar certas competências para poder atualizá-los. Além disso, o texto é sempre escrito em cima de “não-ditos”, necessitando a atividade consciente do leitor para ativá-lo como mensagem.

Pela necessidade de participação, o texto estaria cheio de “espaços em branco” aos quais caberia ao leitor preencher através de suas escolhas interpretativas. Eco (1979) aponta dois motivos para a existência desses espaços em branco nos textos: 1) “o texto é um mecanismo preguiçoso (ou econômico) que vive da mais valia de sentido que o destinatário lhe induz” (ECO, 1979, p.55), 2) tratando especificamente do texto literário, a função estética do texto exige que o leitor tenha uma iniciativa interpretativa, sendo que o “texto quer que alguém o ajude a funcionar.” (ECO, 1979, p.55).

Pensando em como o leitor realiza suas escolhas no ato de preencher os espaços em branco do texto, Eco (1979) propõe uma analogia da leitura com o jogo de xadrez, na qual aborda a narração como um manual de treino para xadrezistas. Neste manual o leitor pode rever, jogada por jogada, a famosa partida de Ivanov e Smith. Nos momentos cruciais de escolhas, o manual procuraria nos fazer adivinhar os possíveis movimentos do adversário.

Como procede o leitor? Tem à sua disposição a forma do tabuleiro, as regras do xadrez e uma série de movimentos clássicos registrados na enciclopédia do xadrezista, autênticos quadros “interpartidas” tradicionalmente considerados entre os mais frutuosos, os mais elegantes, os mais econômicos. [...] Sobre esta base, o leitor dispõe-se a esboçar a sua própria solução. Para o fazer, realiza um duplo movimento: por um lado, considera todas as possibilidades *objectivamente* reconhecíveis como “admitidas” (por exemplo, não considerará os movimentos que colocam o seu rei em posição de ser imediatamente comido: estes são movimentos considerados “proibidos”); por outro lado, prefigura o movimento considerado melhor, levando em conta o que sabe da psicologia de Ivanov e das previsões que este deverá ter feito acerca da psicologia de Smith (por

exemplo, o leitor pode supor que Ivanov arrisca um gambito audaz porque prevê que Smith cairá na armadilha). (ECO, 1979, p. 124)

Sendo assim, percebemos que o texto oferece uma rede de possibilidades que o leitor deve realizar mentalmente a fim de escolher qual será o melhor caminho interpretativo a seguir, preenchendo o espaço vazio textual.

Eco demonstra como estas previsões são naturais durante a leitura, o que indica que todo e texto literário possui interatividade. Esta noção nos faz rever a exclusividade da utilização dos termos “livro interativo” e “livro não-linear” apenas para os livros-jogos, uma vez que qualquer obra literária permite a interação.

Uma segunda forma de pensar a leitura literária como jogo é a de Picard (apud JOUVE, 2002), que ressalta duas atividades lúdicas decorrentes do ato de ler: o *playing* e o *game*. Enquanto o primeiro refere-se à identificação do leitor com o personagem, o segundo está relacionado ao conjunto de regras internas necessárias para a compreensão do texto. Nas palavras de Jouve (2002):

A leitura seria portanto, ao mesmo tempo, jogo de representação e jogo de regras. É impossível ler um romance sem se identificar com tal personagem. Mas é igualmente impossível não respeitar um certo número de convenções, códigos e contratos de leitura. (JOUVE, 2002, p.112)

Em um livro-jogo, especialmente os focados neste trabalho (modalidade aventura solo), percebemos o *playing* como a participação do leitor no ato de interpretação das escolhas do protagonista no decorrer de suas ações; e o *game* como o número de escolhas possíveis de serem realizadas pelo leitor para que o personagem aja e as instruções de rolagem de dados para os combates e o respeito aos valores determinados inicialmente em sua ficha de personagem.

Especificamente sobre o ato de interpretação de papéis, Jouve afirma que este consiste em uma libertação momentânea da realidade, pois “[...] desprende o leitor das dificuldades e imposições da vida real [...] renovando sua percepção de mundo.” (2002, p.108)

Isto vai ao encontro das recorrentes expressões utilizadas para o incentivo à leitura literária, principalmente em bibliotecas escolares, tais como “viajar no mundo da leitura” e “viajar sem sair do lugar”, o que para Pavel (1988, p.109 apud JOUVE, 2002, p.108) indica a existência de um *eu ficcional*, que possui a função de representar o leitor no texto:

Visitamos as regiões fictícias, moramos nelas por um tempo, nos misturamos às personagens. O destino delas nos emociona... Mandamos

nossos eus ficcionais reconhecerem o território com a ordem de redigir logo um relatório; *eles* são sensibilizados, não nós, têm medo de Godzilla e choram com Julieta, enquanto nós apenas lhes emprestamos o corpo e as emoções, um pouco como nos ritos xamânicos nos quais os fiéis emprestam corpo aos espíritos bondosos. E assim como a presença dos espíritos torna possível a glossolalia e a predição do futuro, os eus artísticos ou ficcionais estão prontos para sentir e expressar muito mais emoção do que os verdadeiros eus ressecados e endurecidos. (PAVEL, 1988, p.109 apud JOUVE, 2002, p.108)

No livro-jogo, o leitor possui uma maior consciência do processo de construção desse *eu ficcional* que viaja pelo universo imaginário do texto literário, no momento em que “responde” à uma narração em segunda pessoa, como se fosse o próprio personagem-protagonista. A criação do personagem através de uma ficha, onde são anotados os atributos e equipamentos utilizados na aventura, também permitem ao leitor um comprometimento com este ser ficcional a medida em que ele contribui para a sua construção. Podemos inclusive inferir que tal comprometimento do leitor com o personagem ficcional da aventura solo permite um maior desenvolvimento de sua imaginação.

Com base nas considerações acima, percebe-se que o diferencial do livro-jogo está na capacidade de intensificar essas características, tornando o leitor consciente de que ler é um ato interativo e de comprometimento imaginativo. Isto torna-se útil para conscientizar os jovens que a maneira como se lê um livro jogo não diverge substancialmente da leitura de qualquer outro livro de literatura.

4 O BIBLIOTECÁRIO E A MEDIAÇÃO DA LEITURA LITERÁRIA PARA O PÚBLICO JUVENIL

Em bibliotecas escolares é comum ver os acervos organizados por faixas etárias, categorias também norteadas pelo aspecto temático das obras. Esta divisões são indicadas por muitos autores que pesquisam sobre bibliotecas escolares, ainda que nem sempre reflitam sobre o objetivo das divisões. Tomaremos aqui essas organizações de interesses de leitura por fases não como formas rígidas de divisões, mas como sugestões de leituras baseadas nas características usualmente dominantes em determinadas fases da infância e juventude.

Nos trabalhos de Bamberger (2000) e Coelho (1986, apud RAMOS, 2006), ambos concordam que, no momento da pré-adolescência e adolescência, são comuns os interesses por histórias de aventuras, viagens, explorações e invenções. Isto condiz com as temáticas de maior utilização nos livros-jogos, apropriadas ao propósito de fazer com que o leitor sinta-se dentro de uma situação emocionante, na qual sua interferência é indispensável.

Segundo Hoppen (2011), a juventude é um período de mudanças e conflitos na vida dos indivíduos. Tal fase pode muitas vezes contar com a presença da rebeldia e da falta de atenção no ato de leitura, sendo estas atitudes formas do jovem autoafirmar-se, negando o que não aquilo que não considera relacionado com sua personalidade.

Por este motivo, o incentivo à leitura nessa idade torna-se complicado, o que passa a exigir do bibliotecário uma gama mais variada e específica de estratégias de mediação. Para aprofundar essa discussão, compreendemos como necessário ressaltar o conceito de mediação e sua relação com o bibliotecário.

Bortolin define mediador como

aquele indivíduo que aproxima o leitor do texto. Em outras palavras, [...] o facilitador desta relação. E como intermediário de leitura, o mediador encontra-se em uma situação privilegiada, pois tem nas mãos a possibilidade de levar o leitor a infinitas descobertas. (BORTOLIN, 2007)

Para a autora, são três os principais tipos de mediadores em nossa sociedade: os familiares, os professores e os bibliotecários, devendo todos estarem conscientes do papel que possuem.

No ambiente escolar, como muitas vezes os professores utilizam a leitura apenas como apoio a tarefas e avaliações, cabe ao bibliotecário desconstruir a associação que o aluno possa vir a fazer entre o livro e as obrigações escolares.

[...] o bibliotecário não pode esquecer que é responsável pela mediação da leitura, que num sentido genérico é a intermediação ou "ponte" entre o leitor e o texto. E precisa lembrar ainda, que sua "intervenção pode ampliar ou anular possibilidades, despertar ou adormecer sensibilidades, facilitar ou dificultar emoções" (PERROTTI, 1990, p.17). Como intermediário de leitura, encontra-se em uma situação privilegiada, pois tem nas mãos uma diversidade de suportes e a possibilidade de levar crianças e jovens a infinitas descobertas. (BORTOLIN, 2003)

Para Bortolin (2003), há muito tempo as crianças são as maiores beneficiadas pelas mediações de leitura pelo motivo de receberem as atividades de forma mais receptiva do que os jovens, ou seja, com menos exigências. Este fato reflete-se na

produção científica sobre bibliotecas escolares, na qual o incentivo à leitura é quase sempre focado no público infantil em processo de alfabetização.

Nota-se então a grande responsabilidade sobre o bibliotecário, especialmente o que atua no ambiente escolar. O profissional interessado em um maior contato com seu público deve, antes de tudo, procurar conhecê-lo melhor.

O jovem, no intuito de formar sua identidade, procura se distinguir através de do afastamento de todas as atividades que os adultos até então determinavam para ele, especialmente no ambiente escolar. O adolescente volta-se para si mesmo, buscando sua identidade através da interioridade e de diferentes experiências. Sendo assim, “Os ídolos, os heróis e os novos comportamentos têm como objetivo fortalecer a personalidade.” (HOPPEN, 2011, p.21)

Atividades tradicionais como as rodas de leitura com contação de histórias e as brincadeiras coletivas sugeridas pelos mais velhos, tão esperadas pelos pequenos, não mais surtem efeitos entre as crianças maiores. Neste momento, o jovem não admite aceitação passiva do que deve ler e fazer, sendo esta a conhecida fase “do contra” que tanto incomoda pais, professores e bibliotecários.

Para auxiliar no incentivo à leitura literária de jovens, atividades lúdicas podem ser propostas, mas adaptadas aos seus interesses. Segundo Cosson, o elemento lúdico em atividades de leitura ajuda a aprofundar a leitura de obras literárias, preparando o leitor no recebimento do texto escrito. (COSSON, 2006, p.56).

Campos afirma que o livro-jogo “[...] é uma forma de estimular novos leitores. Envolver mais os jogadores na literatura e vice-versa. Além disso, estimular a atenção, muitas vezes volátil, dos jovens” (CAMPOS, apud ALENCAR, 2013). Dessa maneira, o livro-jogo permite ao jovem usufruir do ato de leitura de uma maneira lúdica.

Campos (apud ALENCAR, 2013) ainda trata da relação de leitores de livros-jogos com jogadores de *videogames*, dois grupos que geralmente se cruzam não somente pela idade. Livros-jogos muitas vezes possuem enredos adaptados (ou que geram adaptações) de RPGs e jogos de *videogames*, reforçando sua circulação neste meio juvenil. Consideramos este fator mais um atrativo do material, pois permite o cruzamento de referências entre diversas narrativas midiáticas, intensificando o debate crítico entre os jovens.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das discussões deste trabalho, conclui-se que o livro-jogo pode ser um elo entre os mediadores de leitura e os jovens, relação nem sempre fácil de se concretizar em bibliotecas escolares. Através dos livros-jogos, o mediador pode abordar o ato de ler com maior maturidade, elemento bastante esperado pelos jovens no contato com suas bibliotecas escolares. Sugere-se então não apenas a aquisição deste material, mas ainda atividades que promovam relações entre a leitura dos livros-jogos e leitura literária, tais como palestras de autores de literatura infanto-juvenil, oficinas de criação literária e mesmo rodas de iniciação ao RPG.

REFERÊNCIAS

ALENCAR, Vagner de. **Autora gamifica livro para estimular leitura**. In: PORVIR. Disponível em: <<http://porvir.org/porfazer/autora-gamifica-livro-para-estimular-leitura/20130130>> Acesso em: 2 mar. 2013

BAMBERGER, Richard. **Como incentivar o hábito de leitura**. 7. ed. São Paulo: Ática, 2000.

BORTOLIN, Sueli. 12 março dia do bibliotecário: parabéns à todos, mas em especial àqueles que medeiam leitura para os adolescentes, um público ativo e inquieto. In: OFAJ. **Literatura infanto-juvenil**. 2013. Disponível em: <http://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=733> Acesso em: 2 mar. 2013.

_____. O mediador de leitura. In: OFAJ. **Literatura infanto-juvenil**. 2007. Disponível em: <http://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=302> Acesso em: 2 mar. 2013.

_____. O ponto “G” da leitura. In: OFAJ. **Literatura infanto-juvenil**. 2003. Disponível em: <http://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=117> Acesso em: 2 mar. 2013.

CHOOSE your own adventures. In: WIKIPEDIA. [2013]. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Choose_Your_Own_Adventure_books Acesso em: 2 mar. 2013

COSSON, Rildo. **Letramento literário: teoria e prática**. São Paulo: Contexto, 2006.

DRAGÃO Brasil. In: WIKIPÉDIA. [2013]. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Drag%C3%A3o_Brasil&oldid=33444956>. Acesso em: 2 mar. 2013.

ECO, Umberto. **Leitura do texto literário**: Lector in fabula. Lisboa: Editorial Presença, 1979.

FIGHTING Fantasy. **What is a Fighting Fantasy Gamebook?** In: FIGHTING FANTASY GAMEBOOKS. [2013]. Disponível em: <http://www.fightingfantasygamebooks.com/index.php?option=com_content&view=article&id=7&Itemid=37> Acesso em: 2 mar. 2013

HOPPEN, Natascha Helena Franz. **O adolescente contemporâneo e seus interesses literários**. 2011. 98 f. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Biblioteconomia), Faculdade de Biblioteconomia e Documentação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/37541/000819876.pdf?sequence=1>> Acesso em: 05 abr. 2013.

JOUVE, Vincent. **A leitura**. São Paulo: UNESP, 2002.

KATZ, Demian. **Frequently asked questions**. In: DEMIAN KATZ'S GAMEBOOKS. [c1998-2013a]. Disponível em: <http://www.gamebooks.org/show_faqs.php> Acesso em: 2 mar. 2013

KATZ, Demian. **Fighting Fantasy**. [c1998-2013b]. In: DEMIAN KATZ'S GAMEBOOKS. Disponível em: <http://www.gamebooks.org/show_series.php?id=11> Acesso em: 2 mar. 2013

KATZ, Demian. **Dungeons & Dragons**. In: DEMIAN KATZ'S GAMEBOOKS. [c1998-2013c]. Disponível em: <http://www.gamebooks.org/show_series.php?id=13> Acesso em: 2 mar. 2013.

MARCUSSI, Alexandre Almeida. **Jogos de representação (RPG): Elementos e conceitos essenciais (I)**. In: REDE RPG. [2005] Disponível em: <<http://www.rederpg.com.br/wp/2005/05/jogos-de-representacao-rpg-elementos-e-conceitos-essenciais-i/>> Acesso em: 2 mar. 2013.

MEET the author of "Choose your own adventure" stories. **Lakeland Ledger**, March 27, 1984. Disponível em: <<http://news.google.com/newspapers?id=YdlvAAAAIBAJ&sjid=fPsDAAAAIBAJ&dq=edward-packard&pg=3555%2C3984012>> Acesso em: 2 mar. 2013

NPR. **'Choose Your Own Adventure' Gets An iMakeover**. In: NPR. 2010 Disponível em: <<http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=129233140>> Acesso em: 2 mar. 2013

RAMOS, Alan Luiz e Silva. **Narração de histórias e "roleplaying game": semelhanças e diferenças**: reflexão sobre a utilização em bibliotecas como técnica de incentivo ao hábito de ler. 2006. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Biblioteconomia e Documentação), Departamento de Ciência da Informação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2006. Disponível em:

<<http://pt.scribd.com/doc/55261054/Monografia-NARRACAO-DE-HISTORIAS-E-%E2%80%9CROLEPLAYING-GAME%E2%80%9D-%E2%80%93SEMELHANCAS-E-DIFERENCAS-reflexoes-sobre-a-utilizacao-em-Bibliotecas-como-tecnicas-de-incent> > Acesso em: 05 abr. 2013.

SWINEHART, Christian. **One book, many readings**. In: SAMIZDAT.CC. c2013. Disponível em: <<http://samizdat.cc/cyoa/>> Acesso em: 2 mar. 2013