

# “CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE”: UMA PROPOSTA DE PERIODIZAÇÃO PARA UMA BREVE HISTÓRIA DOS GAMEBOOKS (1930 a 1990)

Allan Novaes<sup>2</sup>

## Resumo

O presente estudo propõe uma periodização da história dos *gamebooks*, ou livros-jogos, de matriz anglófona desde sua origem nos anos 1930 até sua popularização nos anos 1970 e 1980, com ênfase na evolução de sua estrutura e lógica e no desenvolvimento do mercado editorial e de jogos nos Estados Unidos. Após uma sucinta discussão epistemológica e semântica sobre a definição de *gamebook* a partir da teoria da narrativa e dos estudos lúdicos, articula-se estudos sobre livros-jogos que permitem uma periodização da evolução de gênero que mescla elementos de narrativa e jogo.

**Palavras-chave:** *Gamebooks*. Livros-jogos. *Multi-path narrative*. RPG.

## Introdução

Sua busca está para começar. Do outro lado da clareira há uma escura entrada de caverna. Você pega sua espada, levanta-se e considera que perigos podem estar à sua frente. Mas, com determinação, você recoloca a sua espada na bainha e se aproxima da caverna. Você dá uma primeira olhada na penumbra e vê paredes escuras e úmidas com poças de água no chão de pedra à sua frente. O ar é frio e úmido. Você acende sua lanterna e avança cautelosamente pela escuridão. Teias de aranha tocam seu rosto e você vê a movimentação de pés minúsculos: muito provavelmente, ratazanas. Você adentra a caverna. Depois de uns poucos metros, chega logo a uma encruzilhada. Você vai virar para o oeste (vá para 71) ou o leste (vá para 278)? (JACKSON; LIVINSTONE, 1991, pp. 1-2).

Ao escolher o caminho oeste, o leitor irá se deparar com um posto de sentinela supostamente vigiado por um goblin adormecido, enquanto ao final da passagem a leste há uma porta de madeira trancada. Essas são típicas opções que um leitor possui em um *gamebook*, ou livro-jogo, gênero popular em diversos países do Ocidente entre os anos 1970 e 1990.

---

<sup>2</sup> Doutor em Ciência da Religião (PUC-SP), com doutorado-sanduíche pela Andrews University, mestre em Comunicação Social (Umesp), bacharel em Teologia e em Comunicação Social – Jornalismo (Unasp). Professor da Faculdade de Teologia do Unasp. Coordenador do Excelsior!, grupo de pesquisa interdisciplinar em Religião, Juventude e Cultura da Mídia. E-mail: [allan.novaes@unasp.edu.br](mailto:allan.novaes@unasp.edu.br).

Oriundo de experimentalismos literários em romances que apresentavam histórias com múltiplas linhas narrativas desde o início do século XX, na esteira do fenômeno crescente do RPG (*Role-Playing Game*) o gênero tornou-se popular na Inglaterra e nos Estados Unidos nos anos 1970 e 1980, especialmente através de séries como *Choose your own adventure* e *Fighting Fantasy*. Títulos de ambas as séries chegariam ao Brasil nos anos 1980 e 90 através das editoras Ediouro e Marques Saraiva. Na última década, depois de um período de desinteresse do mercado editorial, o gênero volta a ter destaque através do crescente interesse pelos jogos de tabuleiro modernos dentro e fora do país.

O presente artigo procura apresentar uma breve história dos gamebooks no mercado editorial e de jogos anglófono, com ênfase nos títulos lançados, nas editoras e empresas envolvidas e nos cenários mercadológicos presentes. Para tanto, o trabalho se divide em duas partes: (1) uma breve discussão conceitual sobre o que configura um livro-jogo em sua relação com o universo literário e lúdico; e (2) uma sucinta apresentação sobre a história mundial do gênero, com ênfase em dois períodos históricos.

## **Definições do gênero *gamebook***

Livros-jogos são obras de ficção de narrativa não-linear que permitem ao leitor participar da história, geralmente associando elementos de jogos de interpretação de papéis (*Role-Playing Games*, em inglês). Podem ser denominados em português como histórias do tipo “*Você Decide*”<sup>3</sup> ou aventuras-solo. Em inglês o termo mais recorrente é *gamebooks*, mas também são conhecidos como *Which-way*, *Choose Your Own Path Books* ou *Choose Your Own Adventure Books*, por conta do sucesso da série infanto-juvenil homônima lançada pela Bantam Books entre 1979 e 1998.

Do ponto-de-vista dos estudos de teoria da narrativa, o gênero é mais bem compreendido quando comparado com uma obra de ficção baseada na lógica de “multipath narrative” (narrativa de múltiplos caminhos, em tradução livre) na qual o leitor tem que escolher

---

<sup>3</sup> Referência ao programa de televisão interativo de mesmo nome da Rede Globo exibido entre 1992 e 2000. A cada episódio os telespectadores poderiam escolher o final da trama através de votações via telefone.

entre alternativas apresentadas durante o texto, interferindo com a trama ao ponto de poder escolher seu desfecho.

Também conhecido como “narrativa interativa”, “ficção interativa”, hiperficção ou “narrativa ramificada”, esses textos não são estruturados em uma sequência de início ao fim linear, mas permitem a exploração de um labirinto construído por um ou mais autores (AARSETH, 2005, p. 446).

Ainda de acordo com Aarseth (2005, p. 447), há três tipos de “*multi-path narrative*”: (1) obras que se ramificam apenas uma vez, geralmente associadas a dilemas morais; (2) obras que se configuram como enigmas ou jogos no qual o leitor deve encontrar o caminho correto dentre os incorretos; e (3) obras fragmentadas, nas quais não há caminhos certos ou errados, uma vez que os próprios leitores, vagando pelo “labirinto narrativo”, devem construir o sentido da história o melhor que puderem.

No entanto, o termo “*multi-path narrative*” levanta uma questão epistemológica crítica: essas obras de ficção podem ser consideradas narrativas de fato, ou devem ser classificadas como “experimentos artísticos ou lúdicos que usam dispositivos e fragmentos narrativos, juntamente com outros mecanismos, para seus propósitos não narrativos” (AARSETH, 2005, p. 447)?

Do ponto de vista dos estudos lúdicos, também há certa divergência sobre o que pode ser considerado um livro-jogo. Katz (2018) considera qualquer livro no qual o leitor participa da história fazendo escolhas que afetam o curso da narrativa, o que inclui romances interativos, aventura solo e livros-jogos de RPG, por exemplo. Outra definição divide os livros-jogos em qualitativos e quantitativos (GAMEBOOK, 2018). O primeiro tipo, quantitativo, consiste na estrutura textual em que cada seção do livro termina com um conjunto de opções e, dependendo de qual opção é escolhida, o leitor poderá ser direcionado a um X número de partes sucessivas. Já o tipo qualitativo, cujo processo decisório é mais complexo, envolve uma série de regras de realidade simulada equivalentes ao RPG. Dessa forma, enquanto as decisões continuam sendo tomadas ao final de cada seção (no estilo “vá para a página Y”), o resultado de parte das decisões precisa respeitar as regras, de forma

que a sequência é determinada também pelo sistema de normas do livro-jogo – com a inclusão de elementos de incerteza como dados, moedas etc.

Portanto, percebe-se que, tal qual a perspectiva da teoria da narrativa, há também dubiedade na discussão da pertença dos livros-jogos ao campo dos estudos lúdicos. Segundo classificações e estudos de Katz (2016; 2018) e Costikyan (2000) e as discussões supracitadas, verifica-se que o gênero livro-jogo transita entre duas posições: ora mais livro (narrativa), ora mais jogo.

Para efeito do levantamento bibliográfico e editorial feito neste artigo, considerou-se livro-jogo (1) os também chamados romances interativos, como na série *Choose Your Own Adventure*; (2) publicações que apresentam elementos de role-playing game com regras próprias (geralmente envolvendo dados, ficha de personagem, etc) e que não dependem de um sistema para ser lido/jogado, como a série *Fighting Fantasy*; (3) produtos emergentes como a mistura de arte sequencial e/ou elementos de board games com narrativa, cuja plataforma livro não foi descaracterizada.

Esse recorte se justifica pela natureza e estrutura do que se observa no mercado editorial e de jogos anglófono em sua história até o momento atual, e também abarca uma nomenclatura que, embora não privilegie a discussão epistemológica e semântica, representa razoavelmente o senso comum e os leitores e consumidores do gênero.

## **Uma breve história dos *gamebooks* de origem anglófona**

O surgimento do gênero conhecido como *gamebook* – tratado neste trabalho como livro-jogo – passa por diversas obras pioneiras na primeira metade do século XIX que exploravam recursos literários relacionados à interatividade do leitor e a possibilidade de o mesmo controlar as ações do protagonista e participar do processo de construção da narrativa. Além disso, o *gamebook* também está ligado ao surgimento do RPG moderno, capitaneado pelo lançamento do sistema *Dungeons & Dragons* pela TSR, nos anos 1970 e seu desdobramento em livros de aventura solo até chegar à revolução digital e os jogos online. Diante disso, ao analisar autores que estudaram a história e natureza dos

*gamebooks* como Katz (2016; 2018), Costikyan (2000), Schick (1991) e Zagal e Lewis (2015) é possível dividir o surgimento e desenvolvimento dos *gamebooks* anglófonos em três períodos, com ênfase na evolução de sua estrutura e lógica paralelo ao desenvolvimento do mercado editorial e de jogos nos Estados Unidos e no Reino Unido. As fases são: (1) Período de ênfase narrativa (1930-1980); (2) Período de ênfase lúdica (1980-1990) e (3) Período de ênfase digital e transmidiática (1990 em diante).

No presente trabalho, serão descritos apenas os dois primeiros períodos, de forma se concentrar nas publicações, tanto do mercado editorial como do mercado de jogos, de natureza impressa.

### ***Período de ênfase narrativa (1930-1980)***

Diversas influências contribuíram para o desenvolvimento do gênero *gamebook*. Considera-se que, ao menos de forma teórica-conceitual, a sugestão de elementos de múltiplas escolhas narrativas feitas em dois contos<sup>4</sup> do escritor argentino Jorge Luis Borges publicados em 1941 teriam influenciado o gênero (AARSETH, 2005, p. 447; KATZ, 2016, p. 64). Tratando sobre o julgamento de um assassinato, a peça de teatro de 1936 intitulada *Night of January 16th*<sup>5</sup> é outro exemplo de antecessor do gênero *gamebook*. Na peça, criada por Ayn Rand, a audiência faz o papel de júri, podendo escolher um dos dois veredictos possíveis.

Para além dessas influências literárias/teatrais, a forma mais antiga de *gamebooks* na forma de romance interativo de que se tem registro parece ser *Consider the consequences*, de Doris Webster e Mary Alden Hopkins, de 1930<sup>6</sup>. O livro de Webster e Hopkins é uma espécie de “*choose your own adventure*” romântico<sup>7</sup>, na qual o leitor deve escolher um de dois interesses amorosos em mais de uma dúzia de finais possíveis.

---

<sup>4</sup> São eles: *Examen de la obra de Herbert Quain* e *El Jardín de senderos que se bifurcan* (BORGES, 1944). Em português, consultar Borges (2007).

<sup>5</sup> Ver Rand (1987).

<sup>6</sup> Ver Webster e Hopkins (1930).

<sup>7</sup> Disponível em: <https://gamebooks.org/Item/11406>. Acessado em: 23/08/2018.

Nos anos 1960 outros livros que exploravam a lógica de múltiplos caminhos na narrativa foram lançados, destacando-se *Lucky Les*, publicado por E. W. Hildick em 1967, no qual o leitor pode escolher o destino do gato que dá nome à obra e *State of Emergency* de Dennis Guerrier e Joan Richard em 1969, que versava sobre os desafios de uma nação africana recém-independente (GAMEBOOK, 2018). Nos anos 1970, surgiu a primeira série de livros-jogos – “*Tracker Books*” – lançada pela Transworld no Reino Unido entre 1972 e 1980, que incluía tramas de diversos tipos, como aventura, mistério e esportes. O primeiro da série foi *Mission to Planet L*, de John Allen e Kenneth James, em 1972.

A popularização dos *gamebooks* ocorreria somente ao final dos anos 1970 e durante os anos 1980 com a série infanto-juvenil *Choose Your Own Adventure*, publicada pela Bantam Books, e que contou com cerca de 300 títulos, vendendo mais de 250 milhões de cópias entre 1979 e 1998<sup>8</sup>.

Contudo, ainda que as múltiplas escolhas estejam presentes na estrutura narrativa dos diversos títulos supracitados, a semelhança com um romance tradicional é grande, uma vez que os diversos caminhos possíveis acabam invariavelmente desembocando na trama principal sem mudanças muito significativas (GAMEBOOK, 2018). Dessa forma, autores como Katz (2016; 2018), Costikyan (2000) e Aarseth (2005) discutem as fronteiras entre romance e jogo. Algumas características de *gamebooks* desse período apontam para um produto mais voltado para a história e narrativa do que para um jogo, a saber: (1) as publicações, via de regra, são oriundas do universo literário e do mercado editorial; (2) o uso do tempo pretérito e da terceira pessoa ao narrar a história, o que representa uma aproximação modesta entre leitor e personagem; (3) uma participação mais coadjuvante do leitor no processo de escolha dos rumos da história<sup>9</sup>; e (4) a proximidade das publicações com o que se compreende como novela ou romance interativo e ficção hipertextual.

---

<sup>8</sup> Além da série *Choose Your Own Adventure*, foi também bastante popular a série *Fighting Fantasy*, de Steve Jackson e Ian Livingstone, que será mais bem apresentada no intertítulo seguinte.

<sup>9</sup> As publicações do fim desse período, especialmente as séries *Tracker* e *Choose Your Own Adventure*, já apresentam mudanças em relação ao uso do tempo verbal e da pessoa da narrativa.

No entanto, um dos gamebooks pioneiros e que parece ser uma exceção à ênfase do período aqui analisado é a obra infanto-juvenil ilustrada *Treasure Hunt*, lançada pela W & A. K. Johnston Limited na década de 1940, de autoria de Alan George – provavelmente um pseudônimo. Na capa, o livro se descreve como um labirinto em forma de livro, prometendo ao leitor horas de diversão.

Você dirá que isto se parece um livro. Mas você descobrirá que ele vai além. É um show de marionetes no qual você move os pequenos herói e heroína para onde você quiser. É uma caça ao tesouro onde você deve procurar o baú de ouro e joias. É um labirinto no qual você e as crianças da história encontrarão seu caminho (GEORGE, s/d).

Para Katz (2016, p. 64) *Treasure Hunt* é possivelmente o primeiro *gamebook* publicado. De acordo com ele, “como jogo, é surpreendentemente sofisticado” para a época, com objetos escondidos nas ilustrações e palavras cruzadas que incluem dicas relacionados ao universo da narrativa. É importante ressaltar, todavia, que além de *Treasure Hunt*, publicações dos anos 1970 como *Tracker* e *Choose Your Own Adventure* já apresentam mudanças em relação às algumas das características citadas acima e indicam a mudança de ênfase derivada do surgimento do RPG moderno, como se verá a seguir.

### **Período de ênfase lúdica (1980-1990)**

Na esteira do fenômeno do RPG moderno<sup>10</sup> e paralelo à popular série *Choose Your Own Adventure*, ocorreu o desenvolvimento das chamadas aventuras solo de RPG, sendo uma das primeiras que se têm registro *Buffalo Castle* (SCHICK, 1991, p. 358). Publicado por Rick Loomis, *Buffalo Castle* foi criado para o sistema de “*pencil and paper*” RPG, *Tunnels & Trolls*. Para Zagal e Lewis (2015, p. 2) as chamadas aventuras solo se diferenciavam dos livros de múltiplas escolhas narrativas porque os primeiros

Requeriam dos jogadores conhecimento e experiência com as regras do jogo para o qual eles foram concebidos. Assim, ainda que as regras tenham sido desenhadas para uma aventura solo, elas demandavam conhecimento e compreensão de regras que não estavam incluídas ou não faziam parte do livro.

Ainda Segundo Zagal e Lewis (2015, p. 2), essa realidade de dependência de familiarização de regras de um sistema de RPG para se jogar uma aventura solo mudaria

---

<sup>10</sup> Cujo carro-chefe foi o RPG *Dungeons and Dragons*, da TSR, nos anos 1970.

com o lançamento do clássico *The warlock of the Firetop Mountain* (“O feiticeiro da montanha de fogo”), por Steve Jackson e Ian Livingston em 1982, dando início à série *Fighting Fantasy*. Foram mais de 60 títulos e 80 milhões de cópias vendidas somente entre os anos 1980 e 1990. O sucesso comercial se explica em grande parte pela inovação lúdico-editorial: que somou as regras do formato *Choose Your Own Adventure* à lógica do RPG de caneta e papel, mas que pudesse ser jogado sem vínculo com um sistema alheio ao livro-jogo em si (ZAGAL e LEWIS, 2015, p. 2).

Zagal e Lewis (2015, p. 2) denominam os *gamebooks* com elementos de RPG sem dependência de sistemas alheios ao livro de RPG *gamebooks*. Além deles, Costikyan (2000, p. 46 e 47) parece concordar que o termo “aventura solo” designa melhor o modelo de jogo solitário com dependência de regras de um sistema de RPG além do livro em si.

Com o sucesso comercial da série *Fighting Fantasy*, outras coleções de livros-jogos seguiram os passos da série *Fighting Fantasy*, entre eles, *The Way of the Tiger* e *Lone Wolf*, todos incluindo com mais ou menos intensidade elementos do *role-playing game*, como dados, construção de fichas de personagens, mapas etc.

Em suma, o período de ênfase lúdica mostra produtos em sua maioria mais próximos de jogos do que meramente narrativas interativas, exigindo do leitor familiaridade com algumas regras e elementos do RPG. Algumas das características das publicações desse período são: (1) a proximidade com o universo do RPG e do lúdico, seja por meio da incorporação de algumas regras e elementos do *role-playing game* e das aventuras solo, seja por conta da preferência por temas fantásticos, sob influência de *Dungeons & Dragons*; (2) uso do tempo verbal presente e da segunda pessoa na narração; e (3) participação do mercado de jogos, além do já presente mercado editorial.

A partir da segunda metade da década de 1990, os livros-jogos começaram a perder espaço no mercado editorial e também no de jogos, uma vez que a ascensão da internet consolidou a experiência dos jogos digitais interativos, como será explorado a seguir.



## Estudos futuros

Com essa proposta de periodização histórica, espera-se em estudos futuros avaliar quais são as características, com mais detalhe, que compõem o terceiro período – a partir dos anos 1990 – que, com a ascensão da internet e a expansão dos jogos digitais, apresenta recursos de interatividade mais amplas do que as oferecidas pelo livro impresso. Contudo, esse período, no qual ocorre um declínio dos *gamebooks*, também observa nos últimos anos um interesse pela retoma do gênero, seja pelo sentimento nostálgico do fã “oitentista” até a franca expansão do mercado de jogos digitais e analógicos, com a consequente e também crescente exploração de jogos digitais interativos, como os da série *Telltale Games* para PC e consoles ou da série *Choices* para tablets e celulares.

Estudos futuros podem mostrar também como as discussões epistemológicas e semânticas do termo *gamebook* se configuram no período atual, diante da revolução digital e de experimentalismos como a mistura de histórias em quadrinhos e *gamebooks*. Soma-se a isso a possibilidade de investigar as aproximações e distanciamento dessa periodização histórica de matriz anglófona em contraste com uma periodização histórica da evolução dos livros-jogos no Brasil.

## Referências

- AARSETH, Espen. Multi-path Narrative. In: HERMAN, David; JAHN, Manfred; RYAN, Marie-Laure (eds.). **Routledge Encyclopedia of Narrative Theory**. New York: Routledge, 2005, pp. 446-447.
- BORGES, Jorge Luis. **Ficciones**. Buenos Aires: Editorial Sur, 1944.
- \_\_\_\_\_. **Ficções** (1944). São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- COSTIKYAN, Greg. Where stories end and games begin. **Game Developer**, setembro de 2000, pp. 44-53.
- GAMEBOOK. In: **The Encyclopedia of Science Fiction**. Disponível em: <http://www.sfencyclopedia.com/entry/gamebook>. Acesso em: 23/08/2018.
- GEORGE, Alan. **Treasure Hunt**. Edinburgh/London: W & A. K. Johnston Limited, s/d.

JACKSON, Steve; LIVINSTONE, Ian. **O feiticeiro da montanha de fogo**. Rio de Janeiro: Marques-Saraiva, 1991.

KATZ, Demian. The Early History of Gamebooks: Discoveries. **Fighting Fantazine**, n. 15, maio de 2016, pp. 64-65.

\_\_\_\_\_. Questions About Gamebooks. **Demian's Gamebook Web Page**, 2018. Disponível em: <https://gamebooks.org/FAQs>. Acesso em: 24/08/2018.

RAND, Ayn. **Night of January 16th**: the final revised version. New York: Plume Book, 1987.

SCHICK, Lawrence. **Heroic Worlds**: a history and guide to role-playing games. New York: Prometheus Books, 1991.

WEBSTER, Doris; HOPKINS, Mary Alden. **Consider the consequences**. New York/London: The Century Co., 1930.

ZAGAL, José; LEWIS, Corrinne. Fighting Fantasies: Authoring RPG Gamebooks for Learning Game Writing and Design. In: **RPG Summit at the 2015 Digital Games Research Association (DiGRA) Conference**, Maio 14-17, 2015, Luneburg, Alemanha. Disponível em: <https://pubweb.eng.utah.edu/~zagal/publications.html>. Acesso em: <https://pubweb.eng.utah.edu/~zagal/publications.html>.