

## **Livro-aplicativo e jogo:**

**Experiências mediadas por conflitos dados na materialidade<sup>1</sup>**

## **Application-book and game:**

**Experiences mediated by conflicts given in materiality**

***Por Carina Ochi Flexor e Tatiana Guenaga Aneas***

### **Livro e jogo: entre possíveis**

As relações estabelecidas e possíveis entre os produtos culturais livro e jogo, muito embora remontem à cultura massiva, encontram na contemporaneidade terreno fértil para um alargamento de seus entrelaces. A chamada cultura da participação (JENKINS, 2006), propiciada pela lógica interativa e conectada dos atuais *gadgets*, vem promovendo mudanças significativas nos referidos objetos e, conseqüentemente, nas experiências por estes promovidas. De um lado, para além da ruptura da tradicional materialidade livresca, tais transformações apontam, fundamentalmente, para a possibilidade de interação e produção colaborativa de conteúdos em rede, transformando o até então leitor em leitor-interator e também produtor de conteúdos multimodais e dados. De outro, notadamente, para além da popularização do uso de jogos eletrônicos, sobretudo em dispositivos móveis, tem-se observado que a lógica própria dos *games* tem invadido, cada vez mais, múltiplos espaços, originando o que se tem denominado de gamificação dos produtos culturais. A incorporação de mecânicas dos jogos em atividades cotidianas, como na educação, no marketing e mesmo na leitura, tem sido utilizada como estratégia para o engajamento das pessoas envolvidas. Conforme afirma Fardo (2013, p. 2) a gamificação pressupõe a utilização de elementos encontrados nos jogos – como o tipo de narrativa, a lógica do sistema de *feedback* e de recompensas, objetivos e regras claras, níveis,

---

<sup>1</sup> O presente artigo foi apresentado e publicado nos anais do I Seminário Internacional de Investigación em Arte y Cultura Visual, realizado em Montevideo. Disponível em: <http://seminarioculturavisual.enba.edu.uy>

entre outros –, em outras atividades com a finalidade de tentar alcançar o mesmo grau de envolvimento e motivação que geralmente se encontra nos jogadores quando em interação com bons *games*.

Desse modo, diante do breve cenário exposto e, ainda, frente à observância de processos de convergência próprios do atual cenário, o presente artigo tem como objetivo discutir as relações entre livro-aplicativo e jogo em um contexto da experiência do leitor-jogador. O texto parte da hipótese de que, no horizonte da produção de narrativas que se propõem a associar recursos literários, audiovisuais e, principalmente, estratégias de gamificação – por se tratarem de produtos híbridos e em processo de consolidação –, é possível observar dissonâncias entre o que é dado a ver nas interfaces gráficas dos distintos artefatos tecnológicos e o que efetivamente é programado e se consolida enquanto experiência em si. Apontando a convergência como propulsora de conflitos dados pelos/nos protocolos de leitura (CHARTIER, 2011) inscritos na materialidade de produtos dessa natureza, o texto indica, ainda, reverberações sobre os pactos de leitura (ECO, 1996) e na experiência propriamente dita.

As discussões tomam como aporte teórico os conceitos trabalhados por Chartier (2011), Dewey (2010), Rocha (2004) e Eco (1984, 1996) e, para além da pesquisa bibliográfica, elegem o objeto empírico – o livro-aplicativo *The Silent History* – para fins de análise, com o objetivo de apontar e problematizar os aspectos ora citados. Isso posto, importa ainda registrar que o critério de seleção do objeto de análise partiu, fundamentalmente, do fato de que se trata de um livro-aplicativo transduzido (FLEXOR, 2012), que pressupõe a incorporação, na sua materialidade, de aspectos de outros produtos resultantes da cultura digital, no caso aqui enfocados, os jogos eletrônicos. Incorporação que implica um processo de convergência que, como será demonstrado na análise, é *locus* privilegiado da observação de conflitos que definem a experiência do leitor-jogador.

Por fim, faz-se relevante ressaltar que o presente artigo elege como objeto de análise a categoria livresca digital aqui denominada de livro-aplicativo ou *appbook* que, em última instância, difere-se da categoria denominada livro-arquivo, fundamentalmente por esta última se caracterizar como uma espécie de transposição do livro impresso para a ambiência digital que, por sua vez, em pouco ou nada se aproxima da lógica dos jogos. Do contrário, mostra-se pertinente às discussões aqui desenvolvidas a primeira categoria, a do *appbook*, uma vez que

este, por ser mediado pela lógica do software, se aproxima mais das lógicas dos games, muitas vezes incorporando-os em suas estratégias de engajamento e encantamento. Nesse sentido, o livro-aplicativo tomado para análise, ao se enquadrar nesta categoria, se mostra objeto privilegiado para examinar as relações aqui expostas.

### **Sobre os protocolos, a experiência**

Em seu livro *Práticas de Leitura*, Roger Chartier (2011) pondera acerca da relevância da materialidade livresca e sua implicação na experiência do ler. Observa, outrossim, os vestígios – como marcas ou sinais implícitos ou explícitos –, previstos na objetualidade com que são endereçados a um leitor modelo (ECO, 1986), por ele denominado de leitor ideal. Cordeiro (2001), acerca dessa questão, pontua que o texto não pode ser observado de maneira independente do suporte que permite sua leitura e nem mesmo parte das circunstâncias nas quais é lido. Nessa perspectiva, Chartier (2011) reconhece, então, dois tipos de protocolos, do autor e do editor, que, por sua vez, seriam responsáveis pela orientação da experiência de leitura. Em particular, importam mais às discussões aqui apresentadas os protocolos de edição – aqueles vestígios que se referem à forma de organização visual do objeto –, uma vez que se objetiva, justamente, reconhecer conflitos que se conformam a partir da orientação sintática, pois dada como visível na matéria. Cabe registrar, entretanto, que tais protocolos, quando observados à luz da cultura digital, sofrem certa transformação quando se reconhece que novos atores – como o próprio leitor que produz conteúdo, por exemplo – endereçam instruções e interferem na experiência da leitura.

Posta a relevância dos protocolos de edição na concepção das interfaces gráficas dos artefatos tecnológicos, cumpre observar também uma certa profusão de livros-aplicativos disponíveis no mercado, e, nesse sentido, é possível notar um certo trajeto de desenvolvimento que, em primeira instância, observados os aspectos dados pela visualidade presentificada nas interfaces gráficas, permite o reconhecimento de três estágios de conformação livresca em ambiência digital (FLEXOR, 2012). Importa à presente investigação, especialmente, o terceiro estágio proposto pela autora, o da transdução<sup>2</sup>, uma vez que estes livros se aproximam um pouco

---

<sup>2</sup> No campo da física, transdução indica a conversão de um tipo de energia em outro, apontando para a ideia de transformação sem, com isso, deixar de ser energia. Já a ideia de um estágio de transdução livresca faz alusão à ideia de que a

mais dos pressupostos da cultura digital, estabelecendo relações, majoritariamente, menos icônicas com os análogos impressos, diferentemente dos livros em estágio de transposição, por exemplo. De outra forma, são livros que abdicam da semelhança qualitativa e da recorrência de movimentos miméticos em relação às produções próprias da cultura impressa, deixando à margem simulações de materiais ou mesmo estratégias que, a priori, perdem a sua função original quando da passagem para o ambiente digital. Para além, diferentemente do segundo estágio – o de transfiguração –, em que se observa, em alguma medida, uma dada tendência à desconfiguração dos modos de organização do livro impresso e um deslocamento da referencialidade imagética para outros objetos não livrescos, nos livros tidos como transduzidos reconhecem-se modelos de acomodação e apresentação da matéria livresca que tendem a um distanciamento do vínculo qualitativo-icônico do livro impresso. Trata-se, desse modo, de uma categoria mais pertinente ao paradigma da acessibilidade, flexibilidade e constante atualização instaurado pela cultura digital (SANTAELLA, 2004).

É, então, aquilo que é dado a ver nas interfaces gráficas que sustenta o vínculo leitor-livro frente ao processo de digitalização livresca, lastreando, inclusive, a noção de livro que vem, processualmente, se transformando em nossa cultura. A citada dimensão interfacial dos dispositivos tecnológicos, então, assume papel relevante dada a tangibilidade da matéria livresca, contribuindo, desse modo, para o estreitamento entre o ambiente virtual e o leitor, diluindo barreiras perceptivas, promovendo uma experiência que parece estabelecer o contato direto com a informação (ROCHA, 2009). Essas interfaces gráficas ou os modos de presentificação da narrativa parecem ser, outrossim, as promotoras do vínculo simbólico que sustenta a ideia de livro no contexto hodierno, embora se deva considerar que os avanços nas tecnologias interfaciais e reconfigurações nas linguagens vêm diluindo, aos poucos, as referências anteriores dos repertórios dos leitores contemporâneos.

São justamente estes tipos de livros-aplicativos, em estágio de transdução – como é o caso do objeto empírico em análise – que, normalmente, se abrem a processos de convergência, incorporando estratégias gamificadas a sua lógica de funcionamento. Vê-se, então, uma série de produções livrescas que buscam agregar a sua narrativa: por exemplo, desafios e missões que,

---

informação/conteúdo livresco passa de um estado (impresso) para outro (digital), mantendo-se livro, resguardando o símbolo livresco arraigado no seio da cultura, por mais que seus vínculos icônicos já se apresentem mais diluídos em relação à cultura impressa.

ao serem cumpridos, geram recompensas, na tentativa de ampliar a experiência do sujeito, mobilizando-o e engajando-o em uma atividade lúdica e prazerosa.

Entretanto, no cenário das produções contemporâneas de livros-jogos, observa-se, em muitos casos, como no exemplo que será detalhado mais a seguir, que nem sempre o encantamento (ROCHA, 2004) é alcançado, sendo estabelecidas relações que promovem uma espécie de deslumbramento, posto que de efeito momentâneo, de rápida obsolescência.

A esse respeito, cabe, ainda, ressaltar as mudanças propiciadas pelas interfaces gráficas e seus desdobramentos no que se refere à reversão hierárquica entre a matriz verbal e a visual. A evolução dos *hardwares* – e a complexificação das tarefas viabilizadas por meio de *affordances* cada vez mais intuitivos – passou a exigir também a atualização nos modos de apresentação das múltiplas telas, sobretudo no sentido de manter a experiência de encantamento, viabilizando um maior nível de atenção e permanência do usuário nas aplicações (ROCHA, 2009). Notadamente, foram as interfaces gráficas, por meio das *affordances*, que viabilizaram o estreitamento entre o ambiente virtual e o espaço do usuário, minorando as barreiras perceptivas que separam estas dimensões, tornando possível diálogos impróprios entre sistemas e humanos não especialistas (ROCHA, 2009)

Acerca do aspecto relativo ao deslumbramento midiático acima especificado, observa-se que tal questão tende a acontecer quando da inscrição de vestígios ou protocolos de edição que suscitem o conflito aqui em discussão, frustrando a experiência mesma do leitor-interator. Conforme afirma Dewey (2010), a noção de experiência passa por compreendê-la como elástica, com fronteiras indefinidas, sendo possível entendê-la por meio de vínculos dependentes de outras experiências acumuladas, como uma espécie de teia de relações imersas em um dado cenário. Assim, a citada frustração parece ser atingida também porque cada nova experiência é antes intermediada por experiências anteriores que acabam por promover uma dada predição, como inferências, quando de uma nova experiência, como será discutido a seguir.

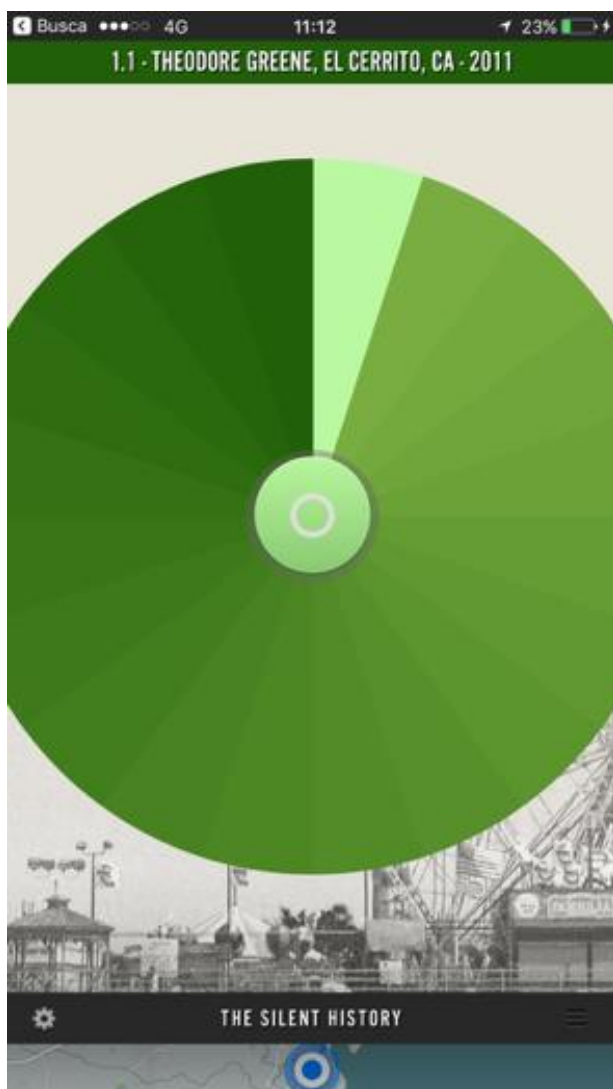
### **Um olhar sobre *The Silent History***

Com o intuito de pôr em operação as premissas desenvolvidas anteriormente, propõe-se um exercício de análise do livro aplicativo *The Silent History*. Nesta aproximação para com um

objeto empírico, o foco recai sobre as estratégias materializadas nessa obra, que, por um lado, são decorrentes das potencialidades oferecidas pelas características do meio digital e, por outro, ensejam uma experiência de participação do leitor, convocado a contribuir com a feitura da narrativa. A análise busca problematizar as tensões que se tecem quando da experiência em si, apontando as inscrições no objeto que se configuram como promessas de interação e participação ensejadas pela experiência prévia com outros produtos culturais e que não se cumprem – ao menos não em toda a potencialidade oferecida pelo meio digital.

A título de apresentação, pode-se dizer que *The Silent History* é uma narrativa literária de ficção científica, disponibilizada na forma de uma série de testemunhos em primeira pessoa dos personagens que habitam o mundo ficcional, cuja premissa básica reside no fato de que, por volta do ano de 2010, crianças começam a nascer sem a habilidade da linguagem. Estranha condição que é vetor da narrativa, a epidemia rapidamente se espalha e mobiliza pais, instituições médicas, escolares, científicas e governamentais para lidar com essas pessoas que não se expressam ou comunicam verbalmente. A certo ponto de desenvolvimento da história, esses personagens, denominados *silents*, passam a se organizar em comunidades, com cultura e instituições próprias. Por fim, é descoberta uma cura para a condição, e os testemunhos de alguns portadores da desordem passam a integrar a narrativa.

A história central é, portanto, apresentada ao leitor por meio desses testemunhos em primeira pessoa (Figura 1). Como extensões da narrativa central, a obra dispõe de um campo em que são inseridos os *field reports* (Figura 2), trechos da história produzidos por leitores-colaboradores ao redor do mundo, vinculados a coordenadas de geolocalização, e que somente podem ser acessados por outros leitores no mesmo ponto do espaço em que foram produzidos.



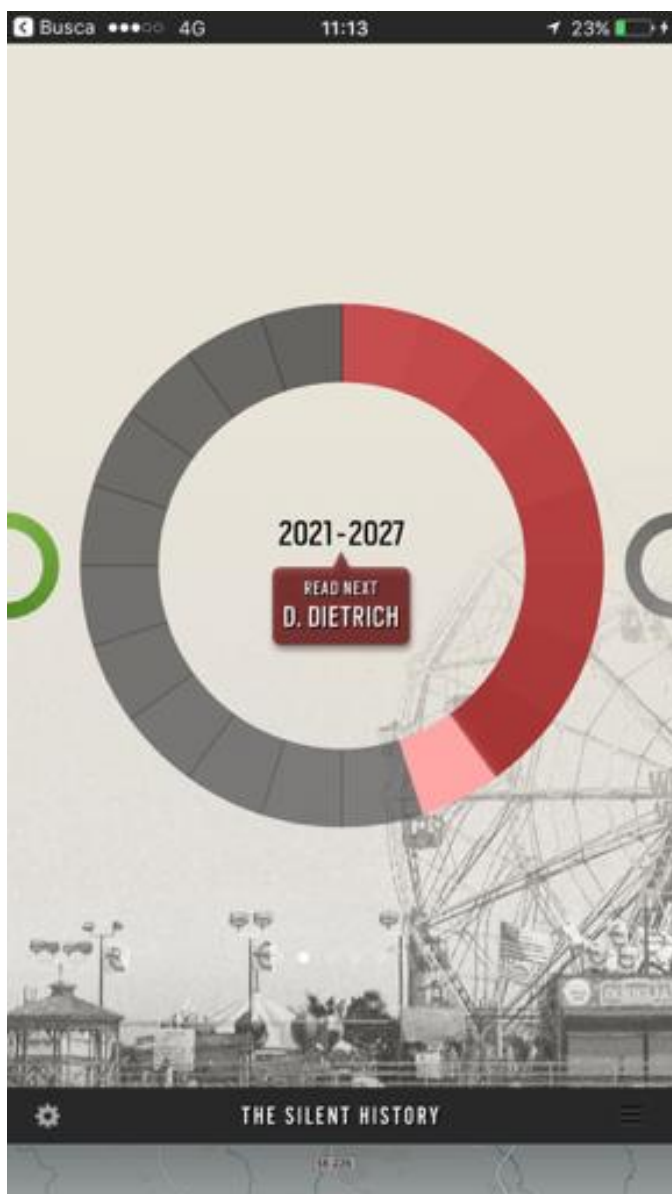
**Figura 1:** tela de apresentação dos testemunhos do livro aplicativo *The Silent History*.  
 Fonte: acervo das autoras



**Figura 2:** *field reports* do livro aplicativo *The Silent History*.  
 Fonte: acervo das autoras

Enquanto um livro em estágio de transdução, no que diz respeito à dimensão da visualidade, *The Silent History*, em boa medida, se afasta dos modos tradicionais de apresentação do objeto livro impresso. As duas estruturas que desdobram a história, *testimonials* e *field reports*, são dadas ao leitor na forma de dois sistemas visuais distintos, embora interconectados. Na seção superior da interface gráfica (Figura 3), que é dada a ver/ler, círculos subdivididos em feixes dispõem temporalmente os testemunhos da narrativa principal, que compreende um espaço de tempo que vai de 2011 a 2044, dividido em seis blocos com vinte

testemunhos cada. Na seção inferior da interface (Figura 4), um mapa informa a localização atual do leitor, bem como os pontos do espaço nos quais é possível acessar as extensões produzidas pelos leitores-colaboradores.



**Figura 3:** tela de abertura – parte superior apresentada na interface gráfica – do livro aplicativo *The Silent History*. Fonte: acervo das autoras



**Figura 4:** tela de abertura – parte inferior apresentada na interface gráfica – do livro aplicativo *The Silent History*. Fonte: acervo das autoras

Nota-se, portanto, que a experiência da narrativa, naquilo que ela remete aos modos tradicionais de leitura, está ancorada, sobretudo, na relação com a temporalidade. A estruturação

temporal da narrativa é linear, cronológica, tanto no que diz respeito à sucessão dos acontecimentos narrativos (não há *flashbacks*, nem *flashforwards* significativos<sup>3</sup>) quanto no que toca à experiência de leitura ensejada pela plataforma, uma vez que os testemunhos só são disponibilizados após o acesso do trecho anterior. Além disso, vale lembrar que originalmente a obra foi disponibilizada na forma de uma narrativa seriada, sendo aportado um testemunho por dia, durante um período de seis meses<sup>4</sup>.

Nesta dimensão, a participação evocada pela estrutura formal que é suporte do texto se assemelha em muito a formas já conhecidas e assentadas no universo das narrativas seriadas contemporâneas, a exemplo das séries televisivas, das novelas gráficas e mesmo dos folhetins, fundadores dessa tradição. Trata-se, neste caso, de uma convocação de atividade no nível do acompanhar. Movido pela curiosidade em conhecer mais do universo ficcional, em saber de que maneira a história evolui, em ampliar sua familiaridade e relação afetiva com os personagens, o leitor acessa, dia após dia, os fragmentos narrativos que o aplicativo disponibiliza, de maneira homóloga ao procedimento adotado por uma novela. Pensando na experiência possível de um leitor modelo que tem contato com essa obra atualmente, quando a narrativa central já está integralmente disponível para a leitura, o movimento de acessar os sucessivos testemunhos em muito pouco se distancia de um avançar por capítulos – se não na dimensão da visualidade e da gestualidade, essencialmente no que diz respeito à experiência com a história que se apresenta.

Assim, encontra-se aqui um conflito entre aquilo que a obra prenuncia, no plano sintático, e o que provoca, na dimensão da experiência. *The Silent History* se afasta da lógica formal da cultura do livro impresso e se apropria de uma sintaxe que é típica do universo das aplicações. Apesar disso, como argumentado anteriormente, no plano da pragmática trata-se de uma obra em muitos aspectos ancorada na cultura massiva.

Embora seja necessário relativizar qualquer tendência à adesão de uma lógica da ruptura absoluta – o que é possível analiticamente identificando os elementos que mantêm o vínculo com a tradição até mesmo em um caso de livro digital considerado inovador –, é profícuo igualmente observar em quais aspectos e por meio de quais estratégias um produto particular pode ensejar um novo modelo de experiência leitora. No caso analisado, é por meio das colaborações nos *field*

<sup>3</sup> Exceção do prólogo, disponível na introdução do livro, que remete o leitor ao final da história, já em 2044.

<sup>4</sup> Originalmente, *The Silent History* é uma narrativa seriada cujos trechos foram diariamente disponibilizados entre 1 de outubro de 2012 e 19 de abril de 2013.

*reports*, os relatos de campo, que *The Silent History* tende a se aproximar do horizonte de potencialidades de uma lógica do jogo oferecidas pela materialidade em que o livro agora se apresenta. E no que toca à dimensão das estratégias que convocam o leitor a participar do processo de escrita, observa-se que essa experiência está fundada, nessa obra, em uma relação com o espaço.

A dimensão da participação efetiva do leitor, que é onde o livro se aproxima de estratégias de gamificação, ocorre em dois níveis. Um primeiro nível encontra-se na possibilidade de o leitor mover-se nos espaços urbanos em busca dos relatos de campo produzidos por outrem. A regra básica do jogo, neste caso, é que o leitor (e seu dispositivo de leitura conectado em redes de geolocalização) deve estar fisicamente presente no local em que o relato foi agregado à plataforma para ter acesso a este conteúdo. Tal estratégia está presente em jogos móveis locativos, nos quais o espaço físico se funde ao espaço eletrônico, deixando de ser um plano de fundo do jogo para se tornar elemento constitutivo da experiência lúdica.

“Para os JML, a localização faz parte do jogo e é decisiva para a jogabilidade. Neles, o círculo mágico opera alterando a função do lugar e sua temporalidade, tendo, no entanto, que reconhecer e negociar com o espaço físico onde o jogo se passa [...] Os JML criam um espaço-tempo com propriedades computacionais integradas ao espaço físico, produzindo uma forma lúdica de uso temporário do espaço a partir de relações estabelecidas entre os jogadores, os dispositivos tecnológicos, o espaço físico e o espaço eletrônico”. (LEMOS, 2010, p. 62).

Em *The Silent History*, esta negociação é demandada tanto do leitor-escritor que elabora seu relato e deve, como regra, fazer daquele ponto no espaço cenário da sua narrativa, como do leitor que, em busca de expandir sua experiência com o universo dos *silents*, sai à caça, nos espaços urbanos, de fragmentos que ampliem sua fruição e conhecimento sobre a história.

Depois, a dimensão participativa e imersiva se evidencia quando o sistema permite que os leitores aportem produções literárias por meio dos *field reports*, que incorporam nas narrativas aspectos da localidade à qual foram vinculados por meio de coordenadas de geolocalização. Trata-se de uma abertura que tensiona relativamente os lugares convencionais de leitor e autor, que convoca uma experiência colaborativa e que remete, em certa medida, à experiência ensejada por jogos de mundo aberto nos quais o usuário é responsável por construir universos (não necessariamente narrativos). Aproxima-se, ainda, da produção de *fanfics*, uma vez que a escrita das extensões demanda um conhecimento prévio, uma disposição para o engajamento e

um envolvimento afetivo com o produto que se assemelha àqueles encontrados na experiência do fã.

Por outro lado, tais produções dos leitores-escritores constituem-se efetivamente de extensões de uma narrativa que é por elas enriquecida, mas que existe previamente e funciona de maneira autônoma. Não se trata de um convite à construção, mas de uma possibilidade de ampliação da experiência com a história e seus personagens. Além disso, o processo de incorporação dos relatos ao livro é mediado. Os leitores-escritores submetem seus relatos (enviando-os por email, uma estratégia pouco orgânica do ponto de vista da plataforma do livro), que são examinados pelos autores da obra e podem ou não ser aceitos. Diferentemente da experiência das *fanfics*, em que os fãs buscam canais outros para disponibilizar suas produções e interagir com a comunidade engajada no seu universo de apreço, o preço a ser pago para ter sua criação incorporada à narrativa de fato, em *The Silent History*, é submeter-se ao crivo dos autores – os quais, a despeito das estratégias de participação que preveem na estrutura da sua obra, parecem pouco dispostos a abrir mão do seu controle.

Como produto híbrido, que nasce na intersecção de diferentes campos da produção cultural – o campo literário e o campo dos jogos e aplicações eletrônicos –, *The Silent History* evidencia, na sua superfície, uma série de conflitos derivados da digitalização da cultura. A cultura digital se conforma como processo em curso, permeada por transformações e relutâncias, em um devir que se presentifica nos produtos na forma de estratégias que ora incorporam as potencialidades oferecidas pelo avanço tecnológico, ora denunciam estruturas sociais resistentes, a despeito das possibilidades materiais. Esse conflito fica muito claro ao se examinar o tipo de participação a que o leitor-escritor é convocado – uma participação que só ocorre mediante submissão, mediação e autorização, atendendo antes aos interesses dos autores (de fato, socialmente reconhecidos como tais) do que àqueles que experimentam a narrativa.

Esse descompasso é também derivado do fato de que o leitor carrega, para a fruição, suas percepções e aprendizagens acumuladas no contato com outros produtos culturais – acionando aquilo que Eco (1986) chamou de enciclopédia e que Dewey (2010) já sinalizava como próprio da experiência, que é contínua e elástica. Remontando à noção de horizonte de expectativa em Jauss (1994, p. 51), é necessário lembrar que:

Ademais, a obra que surge não se apresenta como novidade absoluta num espaço vazio, mas, por intermédio de avisos, sinais visíveis e invisíveis, traços familiares ou indicações implícitas, predispõe seu público para recebê-la de uma maneira bastante definida. Ela desperta a lembrança do já lido, enseja logo de início expectativas quanto a “meio e fim”, conduz o leitor a determinada postura emocional e, com tudo isso, antecipa um horizonte geral da compreensão vinculado, ao qual se pode, então — e não antes disso —, colocar a questão acerca da subjetividade da interpretação e do gosto dos diversos leitores ou camadas de leitores.

Se os protocolos de leitura, no plano sintático, não correspondem aos sentidos prováveis, no plano semântico quebra-se o pacto de leitura (Eco, 1996), e o efeito provável dessa relação, no plano pragmático, parece ser a frustração.

Assim, ao entrar em contato com o sistema visual de *The Silent History*, estabelece-se um determinado horizonte de expectativas sobre o que deve ser a obra e sobre como percebê-la e interpretá-la que tem como base experiências prévias com aplicativos, jogos e sistemas informacionais que não têm relação direta com o livro impresso. No que diz respeito à dimensão espacial, a interface remete seu fruidor a sistemas de geolocalização que permitem, por exemplo, a socialização de dados entre os usuários, interação que não ocorre neste caso. No que toca à dimensão temporal, a estrutura sintática que disponibiliza os segmentos do texto, tanto nos discos que apresentam os *testimonials* como nos pontos que encerram os *field reports*, parece prometer uma leitura multilinear, o que igualmente não se efetiva. Em relação às possibilidades de participação, embora a estratégia de gamificação esteja presente, ela não é totalmente consonante com a cultura digital já que esses conteúdos não ficam disponíveis depois de acessados no ponto geográfico, indo de encontro à lógica da disponibilidade e do compartilhamento típica da cultura do dígito. Além disso, é preciso observar que, a depender do contexto regional em que se encontra o leitor, a dimensão da jogabilidade não se efetiva pelo fato de que não há relatos disponíveis. No Brasil, por exemplo, não há até o momento nenhum fragmento a ser destravado, e, em toda América do Sul, os únicos relatos disponíveis se encontram no Chile e no Equador – sendo neste último um na porção continental e um nas Ilhas Galápagos<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> A partir de dados coletados do aplicativo em 13.ago.2020.

## Considerações finais

A relação livro e jogo – observada a partir da perspectiva da convergência, na adoção, neste caso, das lógicas gamificadas em livros-aplicativos – mostra-se em processo, natural quando do assentamento de uma nova tecnologia e suas produções no seio da cultura. Nesse sentido, como visto por meio do objeto empírico analisado, as tensões manifestas na própria matéria, tendem, a priori, a promover uma práxis orientada pelo deslumbramento midiático (ROCHA, 2004), pois efêmero, comprometendo a experiência estética da obra. De outra forma, a frustração a princípio promovida é acentuada quando o leitor-jogador é convidado a interagir com o objeto em questão – implicando nessa experiência um repertório já fortemente consolidado na cultura dos *games* – e se defronta com uma aplicação que não alcança igualmente as experiências promovidas pelos jogos em si.

Esses aspectos apontam, ainda, para o fato de que as transformações ora operadas no contexto livresco tomam como referência, naturalmente, as estruturas anteriormente consolidadas no campo editorial impresso, replicando e readaptando suas estruturas, até que, processualmente, como fruto natural das forças que operam em dado momento histórico, mudanças pertinentes às demandas impostas sejam promovidas. Notadamente, observa-se uma espécie de descompasso tecido entre sujeitos e tecnologia, implicando dissonâncias que se conformam, antes, como processo natural, uma vez que a tecnologia parece avançar de uma maneira cada vez mais veloz, e a cultura, por outro lado, parece caminhar a passos lentos, sustentando estruturas anteriormente assentadas no tecido social. Ressalta-se que esses produtos culturais se transformam como resposta às necessidades tecidas silenciosamente na cultura, e, nesse sentido, percebe-se que não apenas tais adventos trazem consigo uma cultura própria como esta encontra, de início, uma espécie de resistência dos sujeitos já adaptados a modelos anteriores.

Por fim, para além dos aspectos formais que se remodelam em linha com a cultura – ofertando estágios distintos de desenvolvimento livresco –, observa-se que o livro-aplicativo opera um descompasso entre a ordem do ver e do experimentar. De outra maneira, o processo de desenvolvimento formal que ancora a ideia de livro parece caminhar em dissonância para com a incorporação das estratégias que permitem a participação e colaboração dos leitores, práticas mais condizentes com a cultura ora em voga. Reconhece-se, então, que, muito embora as

tecnologias da informação e comunicação e os atuais artefatos tecnológicos tenham afetado estruturalmente a relação convergente entre livro e jogo – e toda a cultura que circunda –, ainda são frequentes os sinais de resistência impostos ao modelo colaborativo da cultura digital.

**Carina Ochi Flexor**

*Professora da Faculdade de Comunicação / UnB*

*Doutora em Arte e Cultura Visual / UFG*

*ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9597-8922>*

*E-mail: [cflexor@gmail.com](mailto:cflexor@gmail.com)*

**Tatiana Guenaga Aneas**

*Professora do Departamento de Comunicação / UFS*

*Doutora em Comunicação e Cultura Contemporânea / UFBA*

*ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5681-6215>*

*E-mail: [tatiana.aneas@gmail.com](mailto:tatiana.aneas@gmail.com)*

Recebido em: 21 de maio de 2020.

Aprovado em: 4 de agosto de 2020.

## Referências:

CHARTIER, Roger. **Práticas da leitura**. Tradução Cristiane Nascimento. 5ª. Edição. São Paulo: Estação Liberdade, 2011.

CORDEIRO, Luciana Zenha. **Leitura na tela**: estudo exploratório de práticas de leitura na Internet. Belo Horizonte: Faculdade de Educação/UFMG, 2001.

DEWEY, John. **Arte como experiência**. Trad.: Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

ECO, Umberto. **Lector in fabula**: a cooperação interpretativa nos textos narrativos. Tradução: Atílio Cancian. São Paulo: Perspectiva, 1986.

\_\_\_\_\_. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. Tradução: Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

FARDO, Marcelo Luis. Resenha do livro **The Gamification of Learning and Instruction**. Conjectura: Filos. Educ., Caxias do Sul, v. 18, n. 1, p. 201-206, jan./abr. 2013.

FLEXOR, Carina Ochi. **Appbook Raízes**: bibliogênese e devir livro. 2012. 180 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Goiás, Curso de Pós-Graduação em Cultura Visual.

JAUSS, Hans Robert. **A história da literatura como provocação à teoria literária**. Trad. Sérgio Tellaroli. São Paulo: Ática, 1994.

JENKINS, Henry. **Convergence culture** - where old and new media collide. Nova Iorque, Londres: New York University Press, 2006.

LEMOS, André. **Jogos móveis locativos:** cibercultura, espaço urbano e mídia locativa. Revista USP, São Paulo, n. 86, p. 54-65, junho/agosto 2010.

ROCHA, Cleomar. **Da imanência ao inacabado:** estéticas comunicacionais e interatividade na arte tecnológica. Tese de doutorado defendida na Faculdade de Comunicação / FACOM. Salvador: UFBA, 2004.

\_\_\_\_\_. **Pontes, janelas e peles:** contexto e perspectivas taxionômicas das interfaces computacionais. Relatório de estágio pós-doutoral em Tecnologias da Inteligência e Design Digital. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2009.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano:** da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

\_\_\_\_\_. **Navegar no ciberespaço:** perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

## Resumo

Ao observar os processos de convergência, o artigo tem como objetivo discutir as relações entre livro-aplicativo e jogo em um contexto da experiência do leitor-jogador. Diante das produções que se propõem associar recursos literários e gamificação, é possível observar tensões inscritas na materialidade que promovem experiências que, longe de alcançarem o encantamento, se fixam no deslumbramento midiático. A partir de Chartier (2011), Dewey (2010), Rocha (2004) e Eco (1984, 1996) e do objeto empírico *The Silent History*, apontam-se dissonâncias entre o que é dado a ver nas interfaces gráficas e o que é programado enquanto experiência. Infere-se que, embora o objeto já não resguarde semelhança qualitativa em relação ao seu referente impresso, ainda se apresenta ancorado na cultura massiva, seja pela serialidade e participação mediada, sinalizando para o fato de que a convergência tem asseverado conflitos que vão reverberar no pacto de leitura e na experiência do ler em si.

**Palavras-chave:** Livro-aplicativo e jogo. Protocolos de leitura. Experiência do ler.

## Abstract

When observing the convergence processes, the article aims to discuss the relationship between book-application and game in a context of the reader-player experience. In view of the productions that propose to associate literary resources and gamification, it is possible to observe tensions inscribed in the materiality that promote experiences that, far from reaching the enchantment, are fixed in the media dazzle. From Chartier (2011), Dewey (2010), Rocha (2004) and Eco (1984, 1996) and the empirical object *The Silent History*, there are dissonances between what is shown in the graphical interfaces and what is programmed as an experiment. It is inferred that, although the object no longer preserves a qualitative similarity in relation to its printed referent, it is still anchored in massive culture, either through seriality and mediated participation, signaling the fact that convergence has asserted conflicts that will reverberate in the reading pact and the experience of reading itself.

**Keywords:** Appbook and game. Reading protocols. Reading experience.

## Resumen

Al observar los procesos de convergencia, el artículo tiene como objetivo discutir la relación entre la aplicación del libro y el juego en un contexto de la experiencia lector-jugador. En vista de las producciones que proponen asociar recursos literarios y gamificación, es posible observar tensiones inscritas en la materialidad que promueven experiencias que, lejos de alcanzar el encanto, se fijan en los medios deslumbrantes. De Chartier (2011), Dewey (2010), Rocha (2004) y Eco (1984, 1996) y el objeto empírico *The Silent History*, hay disonancia entre lo que se muestra en las interfaces gráficas y lo que es programado como un experimento. Se infiere que, aunque el objeto ya no conserva una similitud cualitativa en relación con su referente impreso, todavía está anclado en la cultura masiva, ya sea a través de la serialidad y la participación mediada, lo que indica el hecho de que la convergencia ha afirmado conflictos que reverberarán en el pacto de lectura y la experiencia de la lectura misma.

**Palabras clave:** Libro-aplicación y juego. Protocolos de lectura. Experiencia de lectura.