

LIVRO APLICATIVO E JOGO: EXPERIÊNCIAS MEDIADAS POR CONFLITOS DADOS NA MATERIALIDADE

Carina Ochi Flexor
UFG/UFS, Brasil
cflexor@gmail.com

Tatiana Guenagua Aneas
UFS, Brasil
Tatiana.aneas@gmail.com

RESUMO

Observando os processos de convergência que emergem no contexto da cultura contemporânea, o presente artigo tem como objetivo discutir as relações entre livro aplicativo e jogo, em uma perspectiva da experiência do leitor-jogador. Parte-se da hipótese de que, no contexto da produção de narrativas que se propõem a associar recursos literários, audiovisuais e estratégias de gamificação, por se tratarem de produtos híbridos e em processo de consolidação, é possível observar tensões de ordem sintático-semânticas inscritas em sua materialidade, apontando para experiências que, longe de alcançarem o encantamento, antes se fixam no deslumbramento midiático, tensionando as concepções de leitor modelo e empírico. Para essa discussão, enquanto aporte teórico, o artigo aproxima conceitos trabalhados por Chartier, Dewey, Eco, Mitchell e Flusser, tomando como objeto empírico, para fins de análise, o livro-aplicativo *The Silent History*. Como resultado da análise, demonstra-se que o caso selecionado evidencia as referidas tensões, na medida em que a sintaxe dada através da interface gráfica suscita, a priori, uma experiência mais próxima dos pressupostos da cultura digital mas que, do contrário, não é alcançada quando se observa a manutenção de estratégias de interação antes ancoradas na cultura massiva, tal como a participação mediada. Dessa análise, então, infere-se que essas tensões resultam do fato de que o fenômeno da convergência, sobretudo envolvendo os livros, está em processo e, nesse sentido, compreende-se essas tensões como naturais de toda e qualquer recente tecnologia e suas produções.

Palavras-chave: cultura digital; experiência; livro aplicativo; jogo; protocolos de leitura.

1. LIVRO E JOGO: ENTRE POSSÍVEIS

A relação entre os produtos culturais livro e jogo, muito embora não seja um fenômeno novo, encontra terreno fértil para o alargamento de seus entrelaces no contexto da cultura digital. A chamada cultura da participação (JENKINS, 2006), propiciada pela lógica interativa e conectada dos atuais artefatos tecnológicos, vem promovendo mudanças significativas nos referidos objetos – de maneira paradigmática na instância do livro – e, conseqüentemente, nas experiências por estes promovidas.

Ademais, para além da ruptura da tradicional materialidade livresca, que por séculos teve o papel como suporte principal, essas transformações apontam para a possibilidade de interação e produção colaborativa de conteúdos em rede, transformando o até então leitor em leitor-sobrescritor. Destaca-se que optou-se pelo termo leitor-sobrescritor com o intuito de fazer referência ao leitor contemporâneo que, antes, é convocado à colaborar com a tessitura mesma da obra. A noção de sobrescrição é aqui derivada do pensamento de Flusser (2010) e concebida como uma ação que resulta em escritas fugazes aplicadas em superfícies, tal qual as produções que se veem hoje.

Notadamente, além da popularização dos jogos móveis locativos, tem-se observado que a lógica própria dos *games* tem invadido, cada vez mais, múltiplos espaços, originando o que se tem denominado de *gamification* ou gamificação. A incorporação de mecânicas dos jogos, em maior ou menor grau, em atividades cotidianas, como na educação, na publicidade e mesmo no livro, tem sido utilizadas como estratégias para o engajamento dos sujeitos envolvidos. Conforme afirmou 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, entre outros –, em outras atividades com a finalidade de tentar alcançar o mesmo grau de envolvimento e motivação que geralmente se encontram nos jogadores quando em interação com jogos tidos de qualidade.

Diante do breve cenário exposto e, ainda, frente à observância de processos de convergência próprios do atual cenário cultural, o presente artigo visa 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 tensões de ordem sintático-semânticas inscritas em sua materialidade, apontando para experiências que, longe de alcançarem o encantamento, antes se fixam no deslumbramento midiático, tensionando as concepções de leitor modelo e empírico (ECO, 1986). De outra maneira, parte-se da hipótese de que o livro analisado não incorpora muitos dos recursos de interação, já bastante praticados no âmbito de outros produtos da cultura, como nos jogos, reforçando, assim, o citado

conflito, denunciando, na sua própria matéria, dissonâncias entre as estratégias previstas e seus modos de apresentação nas interfaces gráficas, promovendo impactos no âmbito da experiência.

Para tanto, as discussões tomam como aporte teórico as ideias trabalhadas por Chartier (2011), quanto aos protocolos de leitura, bem como o conceito de leitor modelo proposto por Eco (1986, 1994), a noção de experiência em Dewey (2010), além de algumas perspectivas de Mitchell (1987), em especial, as noções de imagem material e imaterial e, ainda, Flusser (2010) acerca da ideia de prescrição¹ e sobrescrição. Além da revisão bibliográfica, elegeu-se o livro-aplicativo *The Silent History* para fins de análise e exemplificação dos conflitos ora citados. Isto posto, importa ainda registrar que o critério de seleção do objeto empírico partiu, fundamentalmente, do fato de que o mesmo se configura enquanto um livro transduzido² (FLEXOR, 2012) e que pressupõe a incorporação, em sua materialidade, de aspectos de outros produtos resultantes da cultura digital, no caso aqui enfocado, os jogos eletrônicos. Incorporação que implica em um processo de convergência que, como será demonstrado na análise, é *locus* privilegiado de observação dos conflitos sintático-semânticos que definem, por ora, a experiência do leitor-jogador.

Por fim, faz-se relevante ressaltar, também, que as discussões propostas observam a modalidade dos livros digitais denominados de livros-aplicativos (*appbooks*), excluindo os reconhecidos como livros-arquivos, uma vez que estes últimos referem-se aos livros digitais, geralmente, disponibilizados em formato PDF ou ePUB e que resguardam estruturalmente conformações similares ao livro impresso. A escolha foi motivada, notadamente, porque quando comparados aos livros-arquivos, os *appbooks* não se restringem a formatos nem marcadores iniciais da cultura impressa (FLEXOR, 2012, p. 75). Não interessam a esta investigação, os livros-arquivos que – quer no nível formal, estrutural ou do conteúdo –, mantêm, em grande medida para com o impresso, vinculações que remetem à experiência de leitura já consolidada pela cultura livresca. Enquadrando-se no universo dos *softwares*, os livros-aplicativos incorporam o mesmo potencial de desenvolvimento dos jogos eletrônicos ou demais aplicações voltadas ao uso/produção de conteúdo multimídia, dialogando, em tese, com as linguagens e possibilidades trazidas pelos atuais meios, figurando enquanto terreno fértil para se examinar a problemática exposta.

O livro-aplicativo analisado, então, foi tomado como ilustração de um cenário que antes parece apontar para uma transição, um processo marcado por tensões e contradições típicas de um campo que se adapta às recentes demandas. De outra maneira, através do *appbook* em questão, objetiva-se evidenciar que mesmo aquelas produções que parecem consonantes com a cultura digital – distanciando-se das estruturas visuais do livro impresso e já adotando lógicas estruturais mais condizentes com as demandas atuais –, ainda parecem resistir aos pressupostos da cultura digital, oferecendo, por exemplo, um nível de participação do leitor que é, necessariamente, controlado pelo autor, de outra maneira, mantendo-se ainda ancorado em modelos anteriores.

2. SOBRE OS PROTOCOLOS, A EXPERIÊNCIA

Em seu livro “Práticas da leitura”, Chartier (2011) ponderou acerca da relevância da materialidade livresca e sua implicação para a experiência do ler. Observou, outrossim, os vestígios previstos na objetualidade que são endereçados a um leitor modelo (ECO, 1986), por ele denominado leitor ideal. A esse respeito, Cordeiro também (2001) pontuou que não existe texto fora do suporte que permite sua leitura (ou escuta) e também fora da circunstância na qual é lido (ou ouvido). Nessa perspectiva, Chartier (2011) observou, então, dois tipos de protocolos, o do autor e o do editor que, por sua vez, se conformariam em índices dirigidos ao leitor e que orientariam, assim, a experiência de leitura. Para esse autor (CHARTIER, 2011), os atos de leitura dão aos textos significações plurais e móveis e são conduzidos por protocolos de leitura depositados no objeto lido, não somente pelo autor que carrega a matéria a ser lida de índices que apontam para a compreensão ensejada por quem escreve, como também pelo editor que, através das conformações de apresentação da matéria a ser lida, de modo similar, também imprime índices que orientam os modos de ler.

Aponta-se como mais relevante, entretanto, para as discussões aqui apresentadas, os protocolos de edição – aqueles vestígios que se referem à forma de organização visual do objeto –, uma vez que objetiva-se, justamente, reconhecer conflitos que se conformam a partir de uma orientação sintática, pois dada como visível na matéria. Cabe registrar ainda, muito embora não seja o foco em questão, que esses protocolos, quando observados à luz da cultura digital, sofrem transformações, fazendo perceber novos atores que – como os próprios leitores que produzem conteúdo, por exemplo –, endereçam vestígios e interferem na experiência de leitura. Mais além, quando se reconhece o livro-aplicativo como exemplo de prescrição, identifica-se a colaboração do programador que, igualmente, endereça vestígios que interferem na experiência.

No que diz respeito à dimensão sintática da matéria a ser lida, nota-se que as imagens técnicas assumem papel preponderante frente aos sistemas interativos, servindo-lhe como elemento primeiro e motivador do acesso à matéria livresca e às interações previstas no objeto. Nesse contexto, como vestígios que indicam os modos de leitura, a imagem material (*picture*), conforme foi especificado por Mitchell (1987), carrega em si os *affordances* previstos no objeto, capazes de produzir aquilo que ele deno-

1. Prescrições, segundo Flusser (2010), referem-se ao programar, à linguagem binária que se dirige às máquinas.

2. De acordo com a autora, o conceito de transdução, para o campo da física, pressupõe a conversão de um tipo de energia em outro. Dessa forma, a energia enquanto informação passa de um estado para outro garantindo o fluxo do processo. De modo análogo à energia hidráulica que se transforma em elétrica ou o signo e o processo da semiótica, o livro enquanto informação carece de uma abordagem que lhe permita transitar no ciberespaço e ser convertido em informação compatível com os diversos dispositivos de acesso, sejam eles tecnológicos ou psicotecnológicos.

mina de imagem imaterial (*image*). De acordo com esse autor (MITCHELL, 1987), o diagrama taxionômico da imagem é dividido entre as imagens materiais e imateriais³. As primeiras dizem respeito àquelas que podem ser vistas em suportes materiais – e que podem ser impressas em uma página, por exemplo –, e as imagens imateriais, por sua vez, são aquelas que surgem na mente como fantasias, sonhos, memórias ou mesmo imagens que surgem na mente de um leitor enquanto lê, fazendo-o visualizar cenas ou mesmo fazendo-o antever ações, neste caso, dos sistemas interativos. Nota-se, então, que é entre as imagens materiais e imateriais que se conforma a frustração que alguns desses objetos livrescos ensejam, uma vez que, como citado, em alguns casos, como no objeto analisado a seguir, a sua materialidade (imagens materiais) promete e suscita imagens imateriais (como antevistas) que não são alcançadas na experiência em si.

Posta a relevância dos protocolos de edição na conformação das interfaces gráficas e, em especial das imagens, cumpre observar também uma certa miríade de livros-aplicativos disponíveis no mercado. É possível verificar um certo trajeto evolutivo que, em primeira instância, observados os aspectos dados pela visualidade através das interfaces gráficas, podem ser reconhecidos a partir de três estágios, a saber o de transposição, transfiguração e transdução (FLEXOR, 2012). Importa a esta investigação, especialmente, o terceiro estágio, uma vez que esses livros se aproximam mais dos pressupostos da cibercultura, com vínculos, preponderantemente, menos icônicos na relação com as versões impressas, ao contrário do primeiro estágio, o de transposição, em que os livros digitais simulam o aspecto visual dos impressos. De outra forma, são livros que abdicam da semelhança qualitativa e da recorrência de movimentos miméticos em relação às produções de momentos culturais anteriores. Diferentemente do segundo estágio, o de transfiguração, em que se observa uma dada tendência à desconfiguração das estruturas tradicionais do livro e o deslocamento da referencialidade imagética para outros objetos não livrescos e naturais das culturas de massa e das mídias (SANTAELLA, 2003), nos livros tidos como transduzidos reconhece-se modelos de acomodação e apresentação da matéria livresca que tendem a um distanciamento do vínculo qualitativo-icônico do livro impresso. Trata-se, portanto, de uma categoria de livros mais pertinente aos paradigmas da participação, da multilinearidade e constante atualização instaurados pela cibercultura.

Frente a esse trajeto evolutivo, observa-se que à medida que as produções livrescas contemporâneas descolam-se das referências anteriormente consolidadas culturalmente, a dimensão da visualidade é que, justamente, lastreia o vínculo leitor-livro, sustentando, inclusive, a ideia de livro que vem se transformando, processualmente, em nossa cultura. Os dispositivos interfaciais assumem papel relevante, dada a tangibilidade da matéria livresca, contribuindo para o estreitamento entre o ambiente virtual e o leitor, diluindo as barreiras perceptivas, promovendo uma experiência que parece estabelecer o contato direto com a informação (ROCHA, 2010). São justamente essas interfaces ou os modos de presentificação da narrativa frente ao leitor que promovem o vínculo simbólico da ideia de livro. As tecnologias interfaciais avançam, assim como as linguagens caminham de mesmo modo, descolando, aos poucos, as referências anteriores dos repertórios dos leitores contemporâneos.

Observa-se que são notadamente esses 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 em sua lógica de funcionamento. Vê-se, então, uma série de produções livrescas, principalmente voltadas para o universo infantil, que buscam agregar em sua narrativa, por exemplo, desafios e missões que, ao serem cumpridos, geram recompensas. Essas estratégias, como mencionado, são adotadas na tentativa de ampliar a experiência do sujeito, mobilizando-o e engajando-o em uma atividade lúdica e prazerosa.

No cenário das produções contemporâneas de livros-jogos, observa-se, no entanto, como no exemplo que será detalhado a seguir, que nem sempre o encantamento (ROCHA, 2004) é alcançado, vinculando-se muito mais a uma perspectiva de deslumbramento, posto que de efeito momentâneo, de rápida obsolescência.

A esse respeito, cabe destacar as mudanças promovidas pelas interfaces gráficas e seus desdobramentos na inversão hierárquica entre a predileção verbal e a visualidade. A evolução dos *hardwares* – e a complexificação das tarefas por estes realizadas – demandou também a atualização dos modos de apresentação das interfaces gráficas, no sentido de manter a experiência de encantamento, promovendo um maior nível de atenção e permanência do usuário (ROCHA, 2010). Se foram as interfaces gráficas que aproximaram o usuário do sistema, tornando possível os diálogos impróprios (ROCHA, 2010) entre sistemas e humanos não especialistas, os atuais *gadgets* contam com a articulação entre diversos dispositivos interfaciais que contribuem para o estreitamento entre o ambiente virtual e o espaço do usuário, minorando as barreiras perceptivas que separam essas duas dimensões.

Acerca do aspecto relativo ao deslumbramento midiático, acima especificado, observa-se que essa questão tende a acontecer, notadamente, pela inscrição de vestígios ou protocolos de edição que suscitam o conflito sintático-semântico em discussão, frustrando a experiência mesma do interator. Conforme afirmou Dewey (2010), a noção de experiência passa por compreendê-la como elástica, com fronteiras indefinidas, sendo possível, desse modo, entendê-la vinculada e dependente de outras em uma espécie de teia de relações imersas em um contexto. Assim, a citada frustração parece ser alcançada também porque cada nova experiência é antes intermediada por experiências anteriores que acabam por promover uma dada antevista – como inferências que geram expectativas –, como será discutido a seguir.

3. O autor pontuou que a oposição “material/imaterial” é uma conveniência para auxiliar na distinção *picture/image*, já que os dois lados são, em última instância, “materiais”, no sentido de que a imagem mental, por exemplo, precisa da mente-corpo do observador como suporte material.

3. UM OLHAR SOBRE *THE SILENT HISTORY*

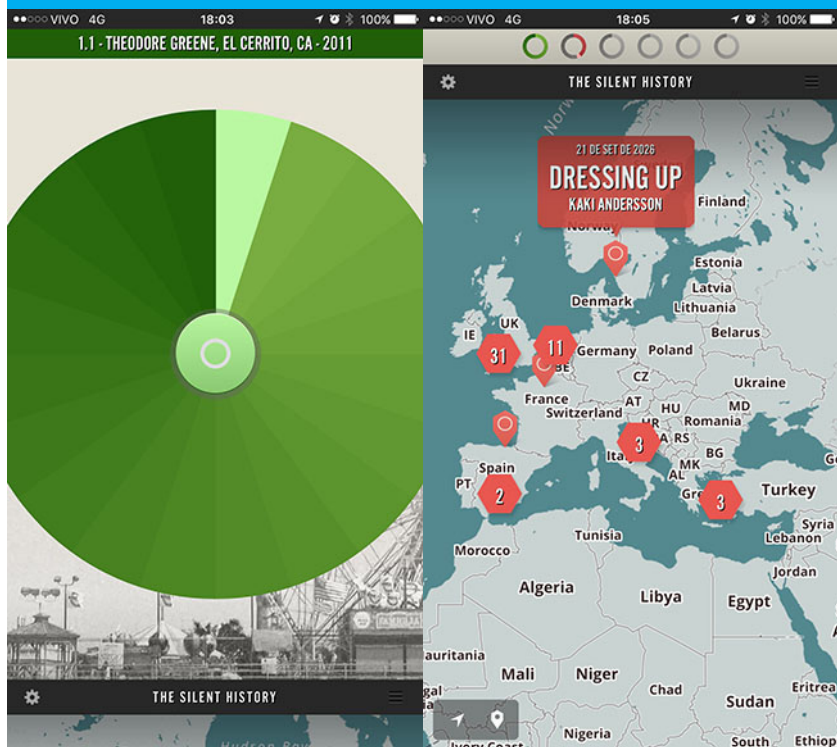
Com o intuito de pôr em operação as premissas expostas anteriormente, propõe-se um exercício de análise do livro-aplicativo *The Silent History* (TSH). Nesta aproximação com o objeto empírico, o foco recai sobre as estratégias materializadas nesta obra que, por um lado, são decorrentes das potencialidades oferecidas pelas características do meio digital e, por outro, ensejam uma experiência de participação do leitor, convocado a contribuir com a composição da narrativa. A análise proposta busca apontar as tensões sintático-semânticas inscritas 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.

À título de apresentação, pode-se dizer que *The Silent History* é uma narrativa literária de ficção científica, apresentada 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. Essa estranha condição que é vetor da narrativa – cuja epidemia rapidamente se espalha –, desdobra-se na mobilização de 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, os personagens, denominados *silents*, passam a se organizar em comunidades, com cultura e instituições próprias. Por fim, é descoberta a 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 através desses testemunhos em primeira pessoa (Figura 1). Como extensões da narrativa central, a obra dispõe de um campo onde 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 geográfico em que foram produzidos.

Figura 1: tela de apresentação dos testemunhos do livro-aplicativo TSH.

Figura 2: tela de apresentação dos field reports do livro-aplicativo TSH.



Fonte: acervo dos autores

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 dados 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, por sua vez, compreendem o 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 geográfico 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 TSH.
 Figura 4: tela de abertura – parte inferior apresentada na interface gráfica – do livro-aplicativo TSH.



Fonte: acervo dos autores

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* significativos⁴), quanto no que toca à experiência de leitura ensejada pela aplicação, 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 meses⁵.

Nessa dimensão, a participação evocada pela estrutura formal 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 em nível do acompanhar. Movido pela curiosidade em conhecer mais do universo narrativo, 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 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, senão na dimensão da visualidade e da gestualidade.

Encontra-se aqui, portanto, 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, tendendo, dessa forma, a frustrar o leitor em sua experiência.

Embora seja necessário relativizar qualquer tendência à adesão a 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 através de quais estratégias um produto particular pode ensejar um novo modelo de experiência de leitura. No caso analisado, é através das colaborações nos *field reports*, os relatos de campo, que *The Silent History* tende a se aproximar do horizonte de potencialidades de uma lógica do jogo. E no que toca à dimensão das estratégias que convocam o leitor a participar do processo de escrita, observa-se que esta experiência está fundada, nessa obra, numa relação com o espaço geográfico.

4. Com exceção do prólogo, disponível na introdução do livro, que remete o leitor ao final da história, já em 2044.

5. 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.

A dimensão da participação efetiva do leitor, que é quando o livro se aproxima de estratégias de gamificação, ocorre em dois níveis. Um primeiro nível encontra-se na possibilidade do 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 esse conteúdo. Essa estratégia está presente em jogos móveis locais, 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. Como afirmou Lemos (2010):

“Para os jogos móveis locais (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.” (LEMO, 2010, p. 62)

Em *TSH*, essa negociação é demandada tanto do leitor-sobrescritor, que elabora seu relato e deve, como regra, incorporá-lo à plataforma naquele ponto do espaço em que ocorre a 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.

A dimensão participativa e imersiva se evidencia quando o sistema permite que os leitores aportem produções literárias através dos *field reports*, que incorporam nas narrativas aspectos da localidade às quais foram vinculados através de coordenadas de geolocalização. Trata-se de uma abertura que tensiona relativamente os lugares convencionais de leitor e autor, que convoca a 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 ficcionais. 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 nas experiências dos fãs.

Por outro lado, essas produções dos leitores-sobrescritores 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-sobrescritores submetem seus relatos à apreciação – 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, em *The Silent History*, é submeter-se ao crivo dos criadores, que parecem pouco dispostos a “abrir mão” do controle da obra.

Como produto híbrido, que nasce na intersecção de diferentes campos da produção cultural – o campo literário e o campo dos jogos e aplicações –, *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, num 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-sobrescritor é convocado – uma participação que só ocorre mediante submissão, mediação e autorização –, atendendo antes aos interesses dos autores (de fato, socialmente reconhecidos como tais) e não daqueles que experimentam a narrativa.

Este 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. Remonta também à noção de horizonte de expectativa em Jauss quando o autor registra que 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.” (1994, p. 51).

Se os protocolos de leitura, naquilo que o livro estabelece como promessa de experiência no plano sintático, não correspondem aos sentidos prováveis, no plano semântico, quebra-se o pacto de leitura (ECO, 1996) e o único efeito possível dessa relação, no plano pragmático, parece ser a frustração.

Ao entrar em contato com o sistema visual de *The Silent History* estabelece-se um determinado horizonte de expectativas – que tem como base experiências prévias com aplicativos, jogos e sistemas informacionais que não têm relação direta com o livro impresso – sobre o que deve ser a obra e sobre como percebê-la e interpretá-la. No que diz respeito à dimensão espacial, a interface remete seu fruidor (o faz antever) 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*, quanto nos pontos que encerram os

field reports, prometem uma leitura multilinear, à qual qualquer ponto pode ser um ponto de entrada para a narrativa, o que igualmente não se efetiva. Em relação às possibilidades de participação, embora a estratégia de gamificação esteja presente, esta 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 típicos 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 nenhum fragmento a ser destravado e, em toda América do Sul, o único relato disponível até o momento se encontra no Equador.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A relação livro e jogo – observada a partir da perspectiva da convergência, na adoção, neste caso, de lógicas gamificadas em livros-aplicativos –, mostra-se, antes, em processo, natural pois de toda e qualquer nova tecnologia e suas produções. Nesse sentido, como visto no objeto empírico analisado, as tensões estabelecidas entre as instâncias sintáticas, inscritas na matéria, e semânticas tendem, a priori, a promover uma praxis orientada pelo deslumbramento midiático (ROCHA, 2004), pois evanescente, comprometendo a experiência estética da obra. De outra forma, a frustração a princípio promovida por estes 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.

Do contrário, pode-se vislumbrar que, quando essa relação se efetiva a partir de uma perspectiva transmídiatica, a experiência em si tende – observadas as variáveis de qualidade da obra – a levar o sujeito a um estado de imersão (GRAU, 2007), aproximando-o, a priori, de uma perspectiva de encantamento (ROCHA, 2004), enfim. Este fato tende a efetivar-se, fundamentalmente, por essas produções – livro e jogo – permanecerem assentadas em lógicas e agentes de produção já consolidados histórica e culturalmente. Faz-se, entretanto, a ressalva de que no que diz respeito ao universo livresco, os livros-aplicativos ainda apresentam, mesmo não implicados em uma relação com os jogos ou outros produtos da cultura, esses conflitos, mesmo aqueles pertencentes ao estágio de transdução. Essa questão, então, parece não só natural do processo de consolidação da “novidade” livresca em aplicação, como parece reivindicar seu espaço, principalmente, frente a um produto – livro impresso –, cujas convenções estão fortemente arraigadas no seio da cultura.

Essa problemática, então, aponta para o fato de que todo processo cultural toma por base as referências das formações culturais antecedentes, replicando-as e readaptando-as até que se tenha, como fruto natural das forças que agem em cada contexto histórico, uma resposta pertinente às demandas do novo período que se espreita. Nesse contexto, ainda, é possível reconhecer que, geralmente, há um descompasso estabelecido entre sujeitos e tecnologia implicando em uma dissonância que é, antes de tudo, um processo natural de evolução relacional entre os sujeitos e o movimento esperado de todo e qualquer produto da cultura, pois impactado pelos avanços tecnológicos.

Esses produtos culturais, então, evoluem enquanto resposta às necessidades tecidas silenciosamente na pele da cultura e, nesse sentido, percebe-se que não apenas esses adventos trazem consigo uma cultura própria como estas encontram, de início, uma pronunciada resistência dos sujeitos já adaptados a modelos anteriores. De outro modo, se a tecnologia evolui rapidamente e traz consigo microculturas circundantes aos novos adventos, de outro, a própria cultura e seus sujeitos funcionam como freio e resistência metafísicos a serviço da manutenção da homeostase do sistema.

Por fim, para além dos aspectos formais que se remodelam em linha com a cultura – ofertando estágios distintos de desenvolvimento livresco –, observa-se, sobretudo, que o livro digital aponta para 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. Ademais, 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 o circunda –, ainda são frequentes os sinais de resistência impostos ao modelo fluido e colaborativo da cultura digital.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, L. A. (2016), *Jogos locativos*. Salvador: Edufba.
- CHARTIER, R. *Práticas da leitura* (2011), São Paulo: Estação Liberdade.
- CORDEIRO, L. Z. *Leitura na tela: estudo exploratório de práticas de leitura na Internet* (2001), Belo Horizonte: Faculdade de Educação/UFG.
- DEWEY, J. *Arte como experiência* (2010), São Paulo: Martins Fontes.
- ECO, U. *Lector in fabula: a cooperação interpretativa nos textos narrativos* (1986). São Paulo: Perspectiva.
- *Seis passeios pelos bosques da ficção*. (1994), São Paulo: Companhia das Letras.
- FARDO, M. L. *The Gamification of Learning and Instruction*. (2013), Caxias do Sul: Conjectura: Filos. Educ.
- FLEXOR, C. *Appbook Raízes: bibliogênese e devir livro* (2012), Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Goiás, Curso de Pós-Graduação em Cultura Visual.
- FLUSSER, V. *A filosofia da caixa preta* (1985), São Paulo: Hucitec.
- *A escrita: há futuro para a escrita?* (2010), São Paulo: Annablume.

- GRAU, O. *Arte virtual: da ilusão à imersão* (2007), São Paulo: UNESP.
- JAUSS, H. R. *A história da literatura como provocação à teoria literária* (1994), São Paulo: Ática.
- JENKINS, H. *Convergence culture - where old and new media collide* (2006), Londres: New York University Press.
- LEMOS, A. (2010), *Jogos móveis locativos: cibercultura, espaço urbano e mídia locativa*. Revista USP, São Paulo, n. 86, p. 54-65.
- MITCHELL, W. J. T. *Iconology: image, text, ideology* (1987), Chicago: The University of Chicago Press.
- *What do pictures want? The lives and loves of images* (2005), Chicago: The University of Chicago Press.
- MURRAY, Janet. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço* (2003), São Paulo: Unesp.
- ROCHA, C. *Da imanência ao inacabado: estéticas comunicacionais e interatividade na arte tecnológica*. Tese de doutorado defendida na Faculdade de Comunicação / FACOM. Salvador: UFBA, 2004.
- ROCHA, C. *Interface computacionais e experiência sensível*. 19º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas "Entre Territórios", Cachoeira, 2010.
- SANTAELLA, L. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura* (2003) São Paulo: Paulus.
- *Navegar no ciberespaço: perfil cognitivo do leitor imersivo* (2004), São Paulo: Paulus.

CURRÍCULO

Carina Ochi Flexor

Doutorando em Arte e Cultura Visual pela Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás (UFG) e docente do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal de Sergipe (UFS).

Tatiana Guenagua Aneas

Doutora em Comunicação Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia (UFBA) e docente do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal de Sergipe (UFS).