



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CATALÃO
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

THAYSE MENDES BARROS

**NAVEGANDO PELO LIVRO INTERATIVO DIGITAL: ANÁLISES E
POSSIBILIDADES**

CATALÃO
2022



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
UNIDADE ACADÊMICA ESPECIAL DE EDUCAÇÃO

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES

E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a [Lei 9.610/98](#), o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do material bibliográfico

Dissertação Tese Outro*: _____

*No caso de mestrado/doutorado profissional, indique o formato do Trabalho de Conclusão de Curso, permitido no documento de área, correspondente ao programa de pós-graduação, orientado pela legislação vigente da CAPES.

Exemplos: Estudo de caso ou Revisão sistemática ou outros formatos.

2. Nome completo do autor

Thayse Mendes Barros

3. Título do trabalho

NAVEGANDO PELO LIVRO INTERATIVO DIGITAL: ANÁLISES E POSSIBILIDADES

4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento SIM NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:

a) consulta ao(à) autor(a) e ao(à) orientador(a);

b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação.

O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



[Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.](#)



Documento assinado eletronicamente por **THAYSE MENDES BARROS, Discente**, em 13/09/2022, às 14:52, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.](#)



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site

[https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0)

[acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **3169058** e o código CRC **F211B5A2**.

THAYSE MENDES BARROS

**NAVEGANDO PELO LIVRO INTERATIVO DIGITAL: ANÁLISES E
POSSIBILIDADES**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação, da Faculdade de Educação, da Universidade Federal de Catalão, como requisito para obtenção do título de Mestre em Educação. Área de concentração: Educação. Linha de Pesquisa: Leitura, Educação e Ensino de Língua materna e Ciências da Natureza.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Selma Martines Peres

Coorientadora: Prof.^a Dr.^a Maria Paulina de Assis

CATALÃO

2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFCAT.

Barros, Thayse Mendes
NAVEGANDO PELO LIVRO INTERATIVO DIGITAL :
NAVEGANDO PELO LIVRO INTERATIVO DIGITAL / Thayse Mendes
Barros. - 2022.
154, f.: il.

Orientadora: Profa. Dra. Selma Martines Peres; co-orientadora
Profa. Dra. Maria Paulina de Assis .
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Catalão,
Faculdade de Educação, Catalão, Programa de Pós-Graduação em
Educação, Catalão, 2022.

Inclui siglas, lista de figuras.

1. história do livro. 2. livro interativo digital. 3. leitores. I. Peres,
Selma Martines , orient. II. Título.

CDU 37



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

UNIDADE ACADÊMICA ESPECIAL DE EDUCAÇÃO

ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

ATA DE Nº. 221 SESSÃO PÚBLICA DE DEFESA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO.

ATA DA COMISSÃO EXAMINADORA DESIGNADA PELA COORDENADORIA DO PPGEDUC PARA JULGAMENTO DA DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO EM EDUCAÇÃO DE THAYSE MENDES BARROS.

Aos dois dias do mês de setembro do ano de dois mil e vinte e dois, às 9:00 horas, Miniauditório Sérgio Pereira da Silva - Universidade Federal de Catalão (UFCAT), reuniram-se os componentes da banca examinadora, a Profa. Dra. Selma Martines Peres - PPGEDUC/FAE/UFCAT - Orientadora; Profa. Dra. Maria Paulina de Assis - PPGEDUC/FAE/UFCAT - coorientadora; Profa. Dra. Mariana Batista do Nascimento Silva - PPGEDUC/FAE/UFCAT - Membro Interno; Profa. Dra. Sílvia de Fátima Pilegi Rodrigues - PPGEDUC-UFRon - Membro Externo, para, em sessão pública de exame de Defesa de mestrado, de **Thayse Mendes Barros**, discente do Programa de Mestrado em Educação – PPGEDUC da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Catalão, área de Concentração Educação, com trabalho intitulado “NAVEGANDO PELO LIVRO INTERATIVO DIGITAL: ANÁLISES E POSSIBILIDADES”. A sessão foi aberta pela presidenta da banca, que fez a apresentação formal dos membros da banca. Em seguida, a palavra foi concedida a discente que, procedeu a apresentação da Defesa. Terminada a apresentação, cada membro da banca arguiu a examinanda. Durante a arguição os membros da banca não fizeram sugestão de alteração do título do trabalho. Terminada a fase de arguição, foi suspensa a Sessão Pública e, em Sessão Secreta, as arguidoras atribuíram seus conceitos. Reaberta a Sessão Pública foi anunciado o resultado final: DEFESA APROVADA, fazendo jus, portanto, ao título de **Mestra em Educação**, de acordo com o artigo 57 do Regulamento do Programa de Pós-Graduação em Educação - Regional Catalão/UFCAT Em transição. A Banca Examinadora de Defesa Pública de Dissertação foi realizada em conformidade com a Portaria da CAPES n. 36, de 19 de março de 2020, de acordo com seu segundo artigo: Art. 2. A suspensão de que trata esta Portaria não afasta a possibilidade de defesas de tese utilizando tecnologias de comunicação à distância, quando admissíveis pelo programa de pós-graduação stricto sensu, nos termos da regulamentação do Ministério da Educação. Nada mais havendo a registrar, foi lavrada a presente ata, que vai assinada pelos Membros da Banca Examinadora.

Programa de Pós-Graduação em Educação da FAE-UFCAT, aos dois dias do mês de setembro do ano de dois mil e vinte e dois.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA



Documento assinado eletronicamente por **Selma Martines Peres, Professor do Magistério Superior**, em 02/09/2022, às 11:22, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Mariana Batista Do Nascimento Silva, Professora do Magistério Superior**, em 02/09/2022, às 11:22, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Maria Paulina De Assis, Professora do Magistério Superior**, em 02/09/2022, às 12:25, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Dulcéria Tartuci, Coordenadora de Pós-Graduação**, em 28/09/2022, às 15:32, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **3150733** e o código CRC **FF6CF52F**.

AGRADECIMENTOS

À Universidade Federal de Goiás e à Universidade Federal de Catalão por me proporcionarem a oportunidade de ter uma educação de qualidade e gratuita. Igualmente agradeço ao Programa Qualificar pelo incentivo em ampliar minhas competências.

À minha mãe, que sempre foi um exemplo de estudo e que sempre me fez querer dar o meu melhor e buscar novos horizontes.

Aos meus irmãos e à minha irmã, que são minha força. Em especial à Alane, que me abrigou na sua casa com muito carinho e possibilitou que parte desta dissertação fosse feita em Brasília no aconchego da sua presença. Ao Luan, que fez a tradução do resumo.

À minha avó Socorro, e minha madrinha Juliana, que contribuíram para minha educação e sempre me apoiaram em tudo.

À Sarah, por ficar ao meu lado todas as vezes que precisei de apoio, por segurar minha mão em cada apresentação de trabalho desta dissertação, por me dar alegria e leveza nesses anos desafiadores e por confiar que eu chegaria até aqui. Você é o meu motivo de sempre prosseguir.

Ao Bruno, por além de me proporcionar a amizade que aquece meu coração, entender, vivenciar e passar por este momento comigo, provando que é amigo para todas as jornadas que se seguiram nas nossas vidas.

Aos meus vizinhos de Catalão que, sem saber, fizeram dos meus dias lá mais felizes e descontraídos.

Ao Guilherme por sempre ter contribuído para o meu desenvolvimento pessoal desde o ensino médio até hoje, e ter me possibilitado ficar mais próximo da minha casa no final da escrita.

À minha orientadora Selma e coorientadora Paulina, por aceitarem o desafio do tema, por tornar este trabalho possível e por toda contribuição e conhecimento que compartilharam comigo, além da educação humana que me proporcionaram, permitindo a formação e o aprendizado, e com isso uma escrita mais prazerosa.

Aos docentes e discentes da disciplina de Seminário de Pesquisa da linha de Leitura, Educação e Ensino de Língua materna e Ciências da Natureza pelas contribuições e apontamento, assim como as professoras Silvia e Mariana.

Um leitor vive mil vidas antes de morrer [...] o homem que nunca lê vive apenas uma (MARTIN, 2015, p. 377).

RESUMO

A história do livro possibilitou compreender que os livros não somente evoluíram para outros formatos, mas também compreender a possibilidade da coexistência de suportes e formatos, bem como o surgimento de inovações ao longo dos séculos, configurando, assim, a diversidade existente para atender aos diferentes tipos de leitores. Desse modo, é relevante refletir sobre a diversidade de tipos de livros que atendem a essa multiplicidade de leitores, e aqui se propôs o recorte investigativo acerca dos livros interativos digitais e dos seus possíveis leitores. A pesquisa foi desenvolvida na Universidade Federal de Goiás/ Universidade Federal de Catalão em implantação, dentro do Programa de Pós-graduação em Educação e discutido dentro do Grupo de Pesquisa Educação e Leitura, e objetivou analisar recursos disponíveis em cinco livros interativos digitais e como eles podem potencializar a formação de possíveis leitores. Por objetivos específicos: contextualizar a transformação dos suportes até o livro interativo digital; descrever e analisar cinco livros interativos digitais; debater um possível perfil de leitor do livro interativo digital com base nos recursos desse livro. Assim, como são abordados os recursos disponíveis em cinco livros interativos digitais e como podem potencializar a formação de possíveis leitores? A metodologia usada foi de abordagem qualitativa, de natureza básica, exploratória e teve por procedimentos uma análise bibliográfica e documental, utilizando-se de autores como Roger Chartier, Wilson Martins, Pierre Levy e Lucia Santaella para a discussão. Resulta na análise de cinco livros interativos digitais, sendo eles *Dear Diary*, *Dead City*, *Duskwood*, *Dear Mona* e *Life is Strange*, sob as categorias de análise: multimídia, formas textuais, interatividade, gamificação e organização do conteúdo. Concluiu-se que os recursos são utilizados diversamente e apresentam muitas possibilidades que contribuíram para enriquecer o livro interativo digital e que a estrutura composta, desde a multimídia à organização do conteúdo, apontam os leitores imersivos, dentre eles os jovens como um possível leitor, pois são propensos a serem leitores imersivos, justamente por nascerem em um contexto e em uma sociedade com mais influência digitais, permitindo que adquirissem habilidades próprias para utilização desses recursos e gosto por essas inovações, também por serem leitores que programam sua leitura em local com pluralidade de signos, não seguindo uma sequência linear.

Palavras-chave: leitura; história do livro; livro interativo digital; leitores; *app-book*.

ABSTRACT

The history of the book made it possible to comprehend that books not only evolved into other formats but also to comprehend the possibility of coexistence of supports and formats, as well as the emergence of innovations throughout the centuries, configuring, this way, the existing diversity to meet the needs of different types of readers. Therefore, it is relevant to reflect on the diversity of kinds of books that meet that multiplicity of readers, and here, it was proposed the investigative scope regarding digital interactive books and their possible readers. The research was developed at the Federal University of Goiás/Federal University of Catalão on implementation, inside the Post-graduation Program on Education and discussed inside the Education Research and Reading group, it had in target to analyze the available resources on five digital interactive books and how it could potentialize the formation of possible readers. For specific goals, it is intended to contextualize the transformation of supports until the digital interactive book, describing and analyzing five digital interactive books, seeking a specific reader's profile from the digital interactive book based on this book's resources. Thus, how do the resources available in five digital interactive books appear, and how they can empower the formation of possible readers? The methodology used was a qualitative approach, basic in nature, and exploratory. And had for its procedures a bibliographic and documental analysis, using authors such as Roger Chartier, Wilson Martins, Pierre Levy, and Lucia Santaella for the discussion. It results in the analysis of five digital interactive books, *Dear Diary*, *Dead City*, *Duskwood*, *Dear Mona* e *Life is Strange*, under the aspects of multimedia, textual forms, interactivity, gamification, and content organization. It was concluded that the resources are used diversely and present many possibilities that contributed to enriching the digital interactive book and that the composing structure, from multimedia to content organization, point to immersive readers, among them young people as a possible reader, because they are prone to be immersive readers, precisely because they were born in a context and a society with more digital influences, allowing them to acquire their own skills to use these resources and taste for these innovations, also for being a reader who programs his reading in a place with a plurality of signs, not following a linear sequence.

Keywords: reading; book history; digital interactive book; readers; app-book.

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 – Pintura rupestre.....	22
Imagem 2 – Escrita cuneiforme.....	24
Imagem 3 – Hieróglifos.....	25
Imagem 4 – Volumen.....	28
Imagem 5 – Xilografia.....	30
Imagem 6 – Prensa tipos móveis.....	31
Imagem 7 – Relato sobre <i>Duskwood</i>	36
Imagem 8 – Relatos.....	37
Imagem 9 – Representação relação entidades.....	40
Imagem 10 – Livro-brinquedo “Um dia na fazenda”.....	44
Imagem 11 – Apresentação livro Pop-up.....	45
Imagem 12 – Livro-jogo disponível em aplicativos.....	46
Imagem 13 – Apresentação do livro-jogo na versão impressa.....	47
Imagem 14 – Livro disponível na App Store.....	54
Imagem 15 – Estrutura causa e consequência.....	56
Imagem 16 – Abertura <i>Dear Diary</i>	73
Imagem 17 – Temporadas.....	73
Imagem 18 – Capítulos.....	73
Imagem 19 – Chaves.....	74
Imagem 20 – Estrutura de escolha.....	76
Imagem 21 – Pedido para iniciar troca de mensagens.....	80
Imagem 22 – Leitor como personagem.....	81
Imagem 23 – Uso de multimídia.....	82
Imagem 24 – Fim do Jogo.....	83
Imagem 25 – Interatividade <i>Duskwood</i>	85
Imagem 26 – Envolvimento e identificação com o personagem.....	87
Imagem 27 – Comentário do leitor sobre escolhas.....	87
Imagem 28 – Final alternativo.....	88
Imagem 29 – Estatísticas.....	89
Imagem 30 – Janela de alerta sobre os episódios.....	91
Imagem 31 – Interface livro.....	92
Imagem 32 – Modo bate papo e apresentação de escolhas.....	93

Imagem 33 – Inserção do leitor como personagem.....	94
Imagem 34 – Nuvem	95
Imagem 35 – Gamificação <i>Duskwood</i>	96
Imagem 36 – QR Code configurações de <i>Duskwood</i>	97
Imagem 37 – <i>Dear Mona</i>	101
Imagem 38 – Personalização da personagem.....	102
Imagem 39 – Associação do livro ao livro físico	103
Imagem 40 – Gamificação <i>Dear Mona</i>	104
Imagem 41 – Comentários diamante e língua	106
Imagem 42 – Página de início <i>Life is Strange</i>	107
Imagem 43 – Escolha de controle.....	108
Imagem 44 – Objetos interativos da cena	109
Imagem 45 – Diário	110
Imagem 46 – Aba de escolhas	112
Imagem 47 – Voltar no tempo.....	112
Imagem 48 – Modo fotografia	113
Imagem 49 – Resultado de pesquisa sobre a leitura.....	131
Imagem 50 – Nuvem de palavras.....	138

LISTA DE QUADRO

Quadro 1 – Suporte, insumo e formato	28
Quadro 2 – Definições de livro.....	31
Quadro 3 – Definições livro interativo digital.....	61
Quadro 4 – Características <i>Dear Diary</i>	77
Quadro 5 – Características <i>Dead City</i>	86
Quadro 6 – Características <i>Duskwood</i>	97
Quadro 7 – Características de <i>Dear Mona</i>	104
Quadro 8 – Características <i>Life is Strange</i>	114

LISTA DE SIGLAS

AACR2r – Anglo-American Cataloguing Rules, 2nd ed. rev.

BDTD – Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações

CBL – Câmara Brasileira do Livro

EPub – Electronic Publication

FIPE – Fundação Instituto de Pesquisas Econômicas

FRBR – Functional Requirements for Bibliographic Records

ISBN – International Standard Book Numbering

ISO – International Standard Organization

RDA – Recurso Descrição e Acesso

RPG – Role-Playing Game

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
1.1	SOBRE O CAMINHO METODOLÓGICO: VIRANDO AS PÁGINAS	14
2	LIVRO, LIVRO INTERATIVO E LIVRO DIGITAL	18
2.1	LIVRO: HISTÓRIA E CARACTERIZAÇÃO	20
2.2	LIVRO INTERATIVO: CARACTERIZAÇÃO, EXEMPLOS E ESTUDOS	41
2.3	LIVRO INTERATIVO DIGITAL: CARACTERIZAÇÃO, EXEMPLOS E EXPERIÊNCIAS	49
2.3.1	Multimídia	57
2.3.2	Formas textuais	58
2.3.3	Interatividade	59
2.3.4	Gamificação	64
2.3.5	Organização de conteúdo	67
3	LIVROS INTERATIVOS DIGITAIS	70
3.1	<i>DEAR DIARY</i>	70
3.2	<i>DEAD CITY</i>	78
3.3	<i>DUSKWOOD</i>	89
3.4	<i>DEAR MONA</i>	99
3.5	<i>LIFE IS STRANGE</i>	106
3.6	CONSIDERAÇÕES GERAIS DOS LIVROS INTERATIVOS DIGITAIS	115
4	POSSIBILIDADES: LEITORES E ENGAJAMENTO DE LEITURA	120
4.2	OS POSSÍVEIS LEITORES	120
4.3	ENGAJAMENTO DE LEITURA DOS JOVENS LEITORES	126
5	CONCLUSÕES	138
	REFERÊNCIAS	143
	GLOSSÁRIO	152

NOTA

Os Programas de Pós-Graduação *stricto sensu* em funcionamento na Universidade Federal de Catalão (UFCAT), em virtude de procedimentos técnicos relacionados à CAPES, continuam provisoriamente vinculados à Universidade Federal de Goiás (UFG), por isso, todos os elementos pré-textuais do trabalho apresentado estão identificados como Universidade Federal de Goiás/Universidade Federal de Catalão em implantação, em função da migração da BDTD ter ocorrido a partir de 16 de agosto de 2021, assim como pelo fato de as pesquisas e produtos serem realizados na UFCAT.

1 INTRODUÇÃO

Existem livros que marcam as pessoas; eu sou uma dessas pessoas que foram marcadas por alguns livros na minha vida. O primeiro, quando criança, foi um livro que tinha um conjunto de histórias infantis, em que umas dessas histórias, a minha favorita, era a que contava sobre a “Alice no país das maravilhas”. Já na pré-adolescência, além dos livros “*Pop-up*” que geralmente impressionam e são destinados para crianças, um livro que também me marcou foi recomendado pela escola, não me recordo o que contava nem qual era o seu título, mas o que mais me chamou atenção nele foi a possibilidade de poder escolher o final da história.

Na adolescência, tive contato novamente com outro tipo de livro que despertou significativamente minha curiosidade, não pela história contada, mas por apresentar semelhanças com a obra mencionada anteriormente, por também interferir na história, porém, esse outro livro, diferenciava-se por sua ampla interatividade, permitida através da apresentação em formato digital.

Juntamente aos livros que deixaram marcas em minha trajetória de leitora, a formação em biblioteconomia possibilitou conhecer um pouco sobre a história do livro e perceber que eles não somente se transformaram quanto ao formato, mas coexistiram em diversos suportes e formatos, bem como passaram por inovações ao longo dos séculos, configurando, assim, a diversidade existente para atender a diferentes tipos de leitores. Posteriormente, com o conhecimento adquirido e investigação, foi possível descobrir que o livro referido anteriormente era um livro interativo digital. Desse modo, é relevante refletir sobre a diversidade de tipos que atendem à multiplicidade de leitores, e aqui proponho o recorte investigativo acerca dos livros interativos digitais e um dos seus possíveis públicos.

Esse tipo de livro, apesar de ser digital assim como o livro digitalizado e um *e-book*, diferencia-se por ser um *app-book* disponível em *smartphone*. As conceituações desses livros aparecem no decorrer da dissertação e também podem ser consultadas no glossário disponível no fim da dissertação.

A proposta tem uma justificativa científica, já que, a partir do levantamento nas bases de dados da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e do Portal de Periódicos da Capes, no mês de março de 2020, usando as palavras-chave “livro interativo”, “livro interativo digital”, “*e-book* interativo”, “leitura interativa”,

“livros-aplicativos”, “história interativa”, “*storytelling*”, “*book-apps*”, obteve-se dezoito resultados relevantes. Constatando, assim, que são poucos os estudos quanto a esse objeto, pois os resultados levantados tratam o livro interativo digital sob a ótica de interatividade quanto à multimídia apresentada dentro dele, e não quanto à intervenção do leitor na história contada e à determinação do percurso da história através dessa intervenção. Assim, faz-se importante um estudo sobre essa temática.

Ainda considerando a justificativa, partindo para o social, acredita-se que com o estudo desse objeto, é possível abrir um olhar para esse livro, potencializando mais visibilidade, na tentativa de os leitores terem mais opções quando precisarem encontrar o seu livro, já que, para Ranganathan (2009), cada leitor tem o seu livro, e é necessário disponibilizar todos os acessos para que eles tenham conhecimento e possam escolher os que estão disponíveis para seu uso. Outro autor que conversa com essa necessidade de trazer a realidade e interesse da pessoa para a educação é Paulo Freire, em suas obras, pois acredita que a educação tem que partir do contexto dos educandos, contemplando as suas experiências existenciais para que assim haja um diálogo, e não uma educação bancária, além de entender que a leitura deve estar ligada ao universo vocabular, aos anseios desses leitores, instigando a sua criatividade.

Dessa forma, é possível que, com este estudo, o livro em questão ganhe uma visibilidade maior dentro das escolas, no mercado editorial e nas práticas de leitura pessoal. Há uma possibilidade maior de o público a que se destina se interessar pela leitura textual o que pode, também, contribuir para novas formas de trabalhos com leitura dentro do espaço escolar mediado por profissionais da educação. A leitura aqui é vista através do conceito de Santaella (2004), não se restringido à decifração de letras, mas incorporando as relações entre palavra e imagem, desenho e tamanho de tipos de gráficos, texto e diagramação.

Com a preocupação em dar visibilidade ao livro interativo digital e entender a seguinte questão: **“Como são abordados os recursos disponíveis em cinco livros interativos digitais e como podem potencializar a formação de possíveis leitores?”**, o trabalho apresenta seu objetivo geral:

- Analisar recursos disponíveis em cinco livros interativos digitais e como eles podem potencializar a formação de possíveis leitores

E por objetivos específicos:

- Contextualizar a transformação dos suportes até o livro interativo digital.
- Descrever e analisar cinco livros interativos digitais.
- Debater um possível perfil de leitor do livro interativo digital com base nos seus recursos.

1.1 SOBRE O CAMINHO METODOLÓGICO: VIRANDO AS PÁGINAS

Classifica-se essa pesquisa com base na sua abordagem, na sua natureza, nos seus objetivos e, por fim, nos procedimentos técnicos. Aponta também a amostra utilizada, os procedimentos para a coleta de dados e os materiais utilizados.

A pesquisa qualitativa em educação, para Lüdke e André (2013), é resultado de um processo de evolução da pesquisa, em razão da quebra da antiga busca em seguir modelos de pesquisas que servem bem às ciências físicas e naturais, mas que isolam a posição de uma pesquisa dentro de um contexto social e suas variáveis passíveis de análise. Dessa forma, as pesquisas qualitativas, para os autores (2013), são em sua maioria descritivas e partem de uma análise do pesquisador, expondo reflexão dos dados obtidos e dialogando para construir um novo conhecimento.

A pesquisa em questão classifica-se, quanto à abordagem, como qualitativa, por ir ao encontro da perspectiva de Gil (2006), por não se preocupar com representatividade numérica, mas sim com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização etc.

Assim, os dados levantados foram analisados buscando essa compreensão, direcionando-se ao entendimento da relação do leitor com esse formato de livro, confirmando a percepção de Gerhardt e Silveira (2009, p. 36), em que “a pesquisa qualitativa se preocupa, portanto, com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais” da então relação entre esse grupo social determinado com o livro digital interativo.

Quanto à sua natureza, é básica, pois objetiva gerar conhecimentos novos, úteis para o avanço da Ciência, aprofundar o conhecimento no campo do livro interativo digital, já que a partir de um levantamento nas bases de dados da BDTD e do Portal de Periódicos da Capes no mês de março de 2020 usando as palavras-

chaves obteve-se apenas dezoito pesquisas, nesse sentido, é relevante gerar novos conhecimentos para o avanço do uso desse formato de livro para públicos que necessitam de uma leitura voltada para os leitores navegadores.

Este tipo de pesquisa visa, além de gerar conhecimento, ser utilizado para outras aplicações práticas. Dessa forma, aqui se busca gerar conhecimento do livro interativo digital e tentar buscar formas práticas da utilização dele para o engajamento do leitor.

Segundo Lüdke e André (2013), as pesquisas são feitas através de uma delimitação e de um foco de estudo, traçando seu objetivo, que afunilará a pesquisa examinando suas principais questões. Na presente pesquisa, não é diferente e delimita objetivos para guiar a pesquisa. Podemos, assim, caracterizar essa pesquisa quanto a seus objetivos, por exploratória, já que, conforme Gil (2006), se caracteriza por proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito.

Tem-se aqui a necessidade de um aprofundamento da análise sobre o livro interativo digital enquanto possibilidade de intervenção do leitor no percurso da narrativa, já que atualmente os estudos ainda trazem esse livro especialmente sob o aspecto da interatividade proporcionado pela multimídia ou pela interação usuário-tela e não pela hipermídia, que possibilita esses saltos no percurso da história contada, proporcionando uma aproximação do leitor através do engajamento¹.

Segundo Gil (2006), a grande maioria das pesquisas exploratórias envolve levantamento bibliográfico e análise de exemplos que estimulem a compreensão, que é o caso dessa dissertação, pois usa de alguns exemplos de livros para fazer esse exame.

Procurando fazer a análise desses exemplos, o estudo também se caracteriza por descritivo. Segundo Gerhardt e Silveira (2009), o tipo descritivo exige uma série de informações sobre o que deseja pesquisar e pretende descrever os fatos e fenômenos de determinada realidade, sendo um exemplo desse tipo de pesquisa a análise documental, a realidade desse estudo.

Por procedimentos, a pesquisa caracteriza-se por bibliográfica e documental. Bibliográfica, pois é feita a partir do levantamento de referências teóricas já

¹ Neste estudo, toma-se pelo termo engajamento a participação de maneira colaborativa em que o sujeito tem envolvimento, dedicação de tempo e certas habilidades. Quando, na leitura, é uma estratégia de incentivo à leitura.

analisadas e publicadas por meios impressos e eletrônicos, permitindo conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Para Zanella (2013), essa pesquisa utiliza como fonte o “papel”. Alguns autores de relevância para este trabalho são Roger Chartier, Wilson Martins, Pierre Levy, Pereira e Lucia Santaella. Enquanto documental, recorre a fontes mais diversificadas e dispersas, sem tratamento analítico, que é o caso dos livros interativos digitais analisados.

Para análise, foram determinados cinco livros interativos digitais disponíveis em dispositivos tanto para IOS quanto para Android. Os livros foram pesquisados em um dispositivo IOS na App Store. Procurou-se selecionar os livros que estavam com avaliação maior que nota quatro, já que a maior nota possível é cinco, e com uma boa posição, isto é, que estivessem nos primeiros resultados obtidos nas categorias de pesquisa *Role-playing Game* (RPG), história interativa ou jogo de escolha ordenado por relevância, usando como critério de inclusão os que apresentassem as características de narrativa e que houvesse a possibilidade de determinar o curso da história através de escolhas feitas pelo leitor.

Como critério de exclusão, foram retirados os livros que não possuíam a língua portuguesa e aqueles que não possuíam nenhuma das histórias ou capítulos gratuitamente. Os materiais utilizados e necessários para *download* dos livros foram: dispositivo móvel, internet para dispositivo móvel, livro interativo digital, espaço de 2 gigabyte na memória do dispositivo.

Para a coleta de dados dentro desses livros foram estabelecidos critérios de análise baseados em Pereira (2017), que traz como características dos *app-books* a multimídia, formas textuais, interatividade, gamificação² e organização de conteúdo.

Assim constituído, o segundo capítulo apresenta o objeto representativo da leitura, que é o livro. Contextualiza a passagem dos suportes até o livro interativo digital e busca uma conceituação que atenda às atuais formas em que o livro se apresenta devido às mudanças que sofreu. Caracteriza alguns tipos de livros, que permeiam do impresso ao digital, incluindo elementos como a interatividade em cada um deles.

Após essa conceituação e caracterização, aborda-se, no terceiro capítulo, a descrição e análise dos diferentes livros interativos digitais abordados nesta dissertação, *Dear Diary*, *Dead City*, *Duskwood*, *Dear Mona* e *Life is Strange* sob as

² Segundo Andrade (2018), é a técnica que usa de elementos de jogos em ambientes que não são jogos com o objetivo de aumentar a motivação e engajamento dos usuários.

categorias de análise: multimídia, formas textuais, interatividade, gamificação e organização de conteúdo.

Diante da explanação, discute-se as possibilidades desse livro, caracterizando os possíveis leitores, o perfil dos jovens leitores e relacionando o livro interativo digital com o engajamento destes. Para tal, é discutida a leitura, iniciando um panorama de incentivo à leitura, engajamento, engajamento de leitura e elementos que compreendem esse engajamento, traçado um perfil dos jovens leitores através de bases teóricas e expondo um breve percurso da literatura destinada para esses jovens, conseguindo com esse apoio associar o livro interativo com o engajamento dos jovens leitores.

Por fim, estabelece-se a conclusão conquistada em conjunto aos capítulos anteriores reiterando as considerações, permitindo não só uma percepção mais ampla do objeto de pesquisa, mas abrindo caminhos para novos estudos sobre o assunto.

2 LIVRO, LIVRO INTERATIVO E LIVRO DIGITAL

Objeto de inesgotável riqueza, o livro exerce há muito sua fascinação [...]. Essa eterna juventude que se enraíza nas origens, porque existem discursos sobre o livro desde seu aparecimento, traduz, no fundo, a surpresa feliz de um mundo estupefato de poder ouvir, em seu presente, para além dos espaços e dos séculos, tão velhas linguagens (CHARTIER; ROCHE, 1974, p. 111).

É complexo tentar definir o livro justamente por suas variadas características, mesmo que se tente traçar vários elementos que o constituíram, por exemplo, defini-lo como um conjunto de texto — ainda que existam livros apenas com imagens. Ainda assim, ao se falar “livro”, o receptor entende o que é, uma imagem relacionada ao objeto aparece em sua mente, pois essa associação já foi feita, a relação entre a palavra já foi determinada como um objeto.

Imagine um livro. O que veio à sua cabeça ao imaginar? Quais características você encontrou? Geralmente quando fala “livro”, imagina-se de imediato o formato do códex, independente do que nele esteja contido, seja um livro infantil que só contenha imagens para contar suas histórias, seja um livro de receita que se utiliza de imagens e texto.

O livro poderia então ser definido pelo seu formato de códex? Hoje, talvez, essa seria a forma mais fácil de definir, porém, ao conhecer a história do livro, vê-se que já trilhou outros formatos — até poderia se dizer que isso ficou no passado e hoje é o formato usual, mas, com a ascensão tecnológica que o impacta, mais uma vez fica difícil usar o códex como associação, e ainda mais difícil construir a definição do que seria um livro a partir dele.

Essa falta de associação com novos formatos, além de pensar na história dos livros, faz-nos refletir sobre o conceito de mediação de Vygotsky. A mediação é um processo que necessita de dois fatores: o instrumento e o signo. Consoante Silva (2017), o signo é aquilo que representa algo diferente de si mesmo, já os instrumentos mediam as nossas relações com o outro, e existem para facilitar o alcance de determinado objetivo, atuando como facilitador. O Livro tem como signo o códice, por isso o livro interativo digital não é associado ao signo de livro, até porque está dentro de um *smartphone*, de um *tablet* — que é um outro objeto e possui outras funções, e os *e-readers* não contemplam esse formato.

Mesmo que o livro interativo digital tenha como finalidade gerar engajamento de leitura e ser o mediador entre o leitor, pode ser que esse propósito ainda não seja alcançado, já que não há essa associação, pois, segundo Silva (2017), o objeto não pode ser uma ferramenta mediadora e facilitadora para um grupo que desconheça o que ele seja. Outra justificativa para a falta de associação é possivelmente por ser um objeto novo que ainda precisa se desenvolver quanto à escrita, apresentação e até mesmo por não ter sido apropriado como um objeto participante de uma cultura que já possuía um signo de livro. Portanto, não contempla, no pensamento da sociedade, outro formato que não seja acomodado pelo formato códice, como foi discutido. Ainda assim, como mediador, pode alcançar outros objetivos, como um despertar para a leitura, um primeiro contato com ela, dependendo de como será utilizado e sua intencionalidade.

Para buscar entender o que seria o livro, estudar a história dele é imprescindível, já que é nela que conseguimos alcançar essas conclusões do estado em que ele já esteve e onde está hoje. Além disso, explanar o percurso em que o livro se deu é entender um pouco mais sobre a história da humanidade e seu registro. Sem o livro, a leitura, suportes de escrita, não seria possível chegar ao ponto de evolução em que a humanidade chegou e o direcionamento que pode tomar, daí a importância de cada um desses elementos. Logo, conhecer a história é um caminho para compreender os rumos que se seguiram.

Constrói-se aqui história, mais especificamente um ponto a mais na história do livro, já que, neste percurso, procura-se apresentar e discutir o livro interativo digital, sendo mais um marco nessa história. Ainda que esse não seja o ponto final dessa narrativa e sim um dos pontos de parada em que se pode percorrer entre tantos outros que o livro nos permite, um ponto que tem caminhado juntamente às tecnologias e sendo influenciado pelas mesmas, já que a sociedade contemporânea tem incorporado suas atividades à informatização, não escapando o livro nem a leitura dele.

Porém, antes de chegar finalmente ao destino proposto, perpassa-se por outros tipos de livro, como o livro interativo, os *e-books*, que quebram também o formato do livro tradicional, trazendo mais uma vez a discussão de outros formatos de livros, novas formas de ler e novos leitores, já que a forma do livro enquanto objeto, suporte do texto, é que determina os usos e apropriações que dele serão

feitos, segundo Chartier (1998). Isso posto, faz-se necessário, portanto, que investiguemos, rigorosamente, os processos de produção e de recepção dos livros.

Ao aprofundar o estudo nessa história, percebe-se a comunicação, registro, escrita, suporte, formatos, cada um desses elementos estão presentes tanto no início dessa história quanto no momento atual, juntando traços que são heranças dos seus primórdios ou se distanciando totalmente do que um dia já foi.

Com isso, tentar entender se hoje a escrita digital é a mesma feita antigamente ou se é só uma imagem constituída a partir de *bits* que traduzem 0 e 1, se a tela é um suporte e qual seria esse formato do digital, ecoa a reflexão de, por exemplo, enxergar que o livro interativo, apesar de ter vários outros tipos de rolagem e formato, ainda assim procuram se assemelhar com o que conhecemos, como o formato do códex, imitando páginas, diários e outros elementos, instigando-nos a refletir o porquê. Seria isso um desejo de se aproximar do que conhecemos? De tentar encaixar o digital no livro com medo de que esses dois universos sejam estranhamentos alheios? Um medo de mudança, ou a sociedade atual ainda não requer uma mudança que quebre totalmente com protocolos antigos, como aconteceu na mudança dos suportes pergaminho para códex, ou do manuscrito para o impresso? Mas será que a sociedade não tem exigido essas mudanças, já que os livros digitais ainda estão muito ligados à solução como a economia de espaço físico, economia de matéria-prima, agilidade de aquisição e mobilidade? Não se pode negar que são pontos favoráveis se considerada a sociedade capitalista atual, marcada por processos rápidos e abuso de recursos naturais.

Enfim, se a sociedade não estivesse exigindo novos formatos e essa discussão a partir da história, por que seria tão difícil definir um objeto tão importante, tão conhecido e que faz parte do cotidiano? Ao iniciar esse percurso, é possível refletir sobre essas questões. O que se sabe é que o livro tem um papel indiscutível na formação, na sociedade, no processo de evolução tecnológica e no engajamento de leitura, em se tratando do livro interativo digital.

2.1 LIVRO: HISTÓRIA E CARACTERIZAÇÃO

Para se falar em livro, é preciso compreender primeiramente que o homem é uma pessoa que necessita de comunicação. Nietzsche (2012 apud FEIL, 2013) considera a comunicação como ação essencial para a humanização, pois afirma que

se o animal homem desenvolveu consciência, foi devido à sua necessidade de comunicar-se, pois a sobrevivência dependia da comunicação entre os homens, e foi evoluída apenas porque o homem carece que as suas necessidades sejam requeridas aos outros, e não somente a si próprio, como é caso de tantos outros animais.

Bordenave (1997) fala que a comunicação pode ser definida pela sua serventia, assim, a ela tem a função de fazer os seres humanos se relacionarem entre si, transmitindo experiências, ideias, sentimentos, informações contribuindo com a modificação da sociedade que se insere. Sem a comunicação, cada humano seria um ser em um mundo isolado.

Acredita-se, conforme Santaella e Noth (2004), que o processo comunicacional é feito por meio de relações, transmissão, troca e interação. Vincula-se também a comunicação à necessidade de compartilhamento de crenças de determinado grupo e à manutenção de uma cultura por apresentar a união de pensamentos ou ideologias ao difundir mensagens.

Essa comunicação, para Bordenave (1997), era feita com base na linguagem. Não se sabe como surgiu a comunicação, se foi imitando sons da natureza ou criando imagens, ainda assim, esses homens criaram meios de associar sons ou gestos a objetos e ações, esses significados são os chamados signos, que, combinados, formam a linguagem.

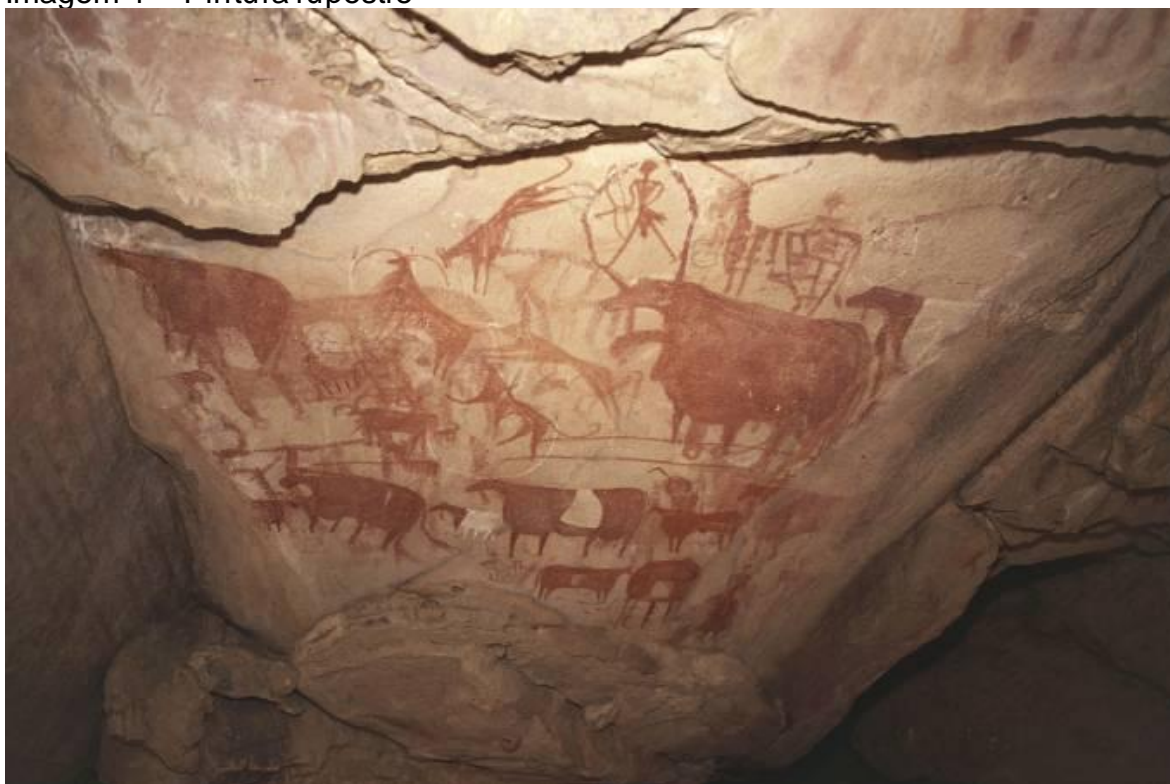
Então, a comunicação pode ter começado tanto com gestos, sons ou imagem, porém, acredita-se no surgimento da comunicação visual e da comunicação oral antes da escrita. Justifica-se assim pela afirmação de que “a fala é inseparável da nossa consciência e tem fascinado os seres humanos, além de trazer à tona reflexões importantes sobre si mesma, desde os mais antigos estágios da consciência, muito tempo antes do surgimento da escrita” (ONG, 1998, p. 17), ainda, para que houvesse essa perpetuação da cultura, foi preciso que as informações passadas comesçassem a ser registradas.

O início desse registo começa com a representação dessa cultura visual na pintura rupestre da pré-história — assim chamada por ser um período antes da criação da escrita. Os registros rupestres iniciaram por volta de 30 a 25 mil anos a.C. em nível global, conforme Pereira e Lessa (2014), e

[...] consiste em manifestações gráficas realizadas em abrigos, grutas, paredões, blocos e lajes feitas através da técnica da pintura e gravura. As gravuras podem ser elaboradas através de picoteamento ou incisão; já as pinturas foram realizadas por meio de diversas técnicas: algumas, com a fricção de um bloco de pigmento seco e duro na pedra; outras, com o uso de um pincel feito de galhos de árvores; em outros casos, a pintura foi feita com o próprio dedo ou o pigmento foi transformado em pó e soprado na rocha (GASPAR, 2006, p. 15).

Na imagem 1, vê-se um exemplo do que eram essas pinturas:

Imagem 1 – Pintura rupestre



Fonte: Oliveira (2019, p. 3).

Segundo Alves (2006), é através dessa arte que a humanidade tem conhecimento do que é a Pré-História, pois ela retrata o cotidiano ritualístico e mágico dos seres, por meio de cenas que mostram cultos e também seu trabalho. É com a marca deixada na transformação do meio que o homem impõe sua existência e é pela singularidade cultural de representação dos animais e a si próprio que se forma um sistema comunicativo.

Esses meios de comunicação desenvolvidos na Pré-história, segundo Pessis (2003 apud SANTOS, 2013), são integrantes de um sistema visual de comunicação

social, trazendo consigo apenas uma parcela da informação social que detinha no seu contexto histórico, já que a comunicação e a transmissão de técnicas do fazer são feitas de formas múltiplas, como pela fala, pelo olhar, pelos gestos, entre outros aspectos que resultam na integração de formas verbais e não verbais que acabam por se perder no tempo por não serem registrados.

Acredita-se, então, que, segundo Santos (2013), a transmissão oral de fatos e informações tornou-se insuficiente também porque é vulnerável à memória, que pode se perder no tempo e só com a superação desse problema, solucionado pelo registro da imagem, é que se pode manter viva a memória cultural da materialização do pensamento, por isso a importância dessas pinturas.

Ainda que o registro das informações fosse possível com arte rupestre, a humanidade sempre foi levada a uma sucessão de revoluções, na busca por formas de expressar-se e de guardar essas informações. A busca por revolucionar formas de expressão é marcada pelo surgimento da escrita, enquanto a revolução dos registros de informação é marcada pelo desenvolvimento dos suportes.

[...] a existência da escrita distingue-se como um marco das formas de expressão, não apenas por sua capacidade de registrar a História, representar a fala ou ideias, ser apreendida e decodificada pelo entendimento humano, mas também por ultrapassar limites geográficos, sobreviver épocas, ajudar a construir ou desconstruir culturas, universalizar religiões, ideias, pensamentos, sofrer mutações pelas mais diversas causas, entre elas as transliterações e as traduções, e, ainda assim, ter a possibilidade de permanecer como originalmente foi produzida (GOMES, 2007, p. 4).

Para Costa *et al.* (2013), a escrita passa, então, por três fases: fase pictórica, fase ideográfica, fase alfabética. A primeira fase trata-se de desenhos (pictogramas) que correspondem à imagem do que se quer representar, são simplificações dos objetos da realidade — a escrita cuneiforme é inicialmente um exemplo. A ideográfica é marcada por símbolos gráficos que representam diretamente uma ideia (ideogramas), e tem como exemplo a escrita hieroglífica do povo egípcio. Já a fase alfabética é marcada por usar letras. A escrita, para Freire (1987), especificamente a palavra, mais que instrumento, é origem da comunicação e é essencialmente diálogo; é ela que permite a percepção para o mundo comum das consciências por meio do diálogo.

Quanto à escrita cuneiforme, Pozzer (1999) relata que os documentos mais antigos com essa escrita foram encontrados na cidade de Uruk, com a data

aproximada de 3.200 a.C., esses documentos são tabletas de argila que apresentavam sinais pictográficos. As cópias do texto no tablete de argila eram passadas também para paredes de rochedos, corpos de estátuas e grandes monumentos.

O sistema gráfico cuneiforme tem sua origem em um processo de criação e transformação que pode se dividir nas etapas pictográfica e silábica. A primeira etapa é uma representação pictural dos objetos, sendo então um desenho, e não uma escrita, pois simboliza uma coisa e não uma palavra. Apesar de ter uma mensagem, não é possível uma leitura silábica. Já no sistema gráfico, há uma escrita fonética da palavra com representação estilizada dos objetos. Diferencia-se também por ser capaz de transmitir novos conhecimentos e de instruir o homem, e não só representar acontecimentos. A imagem 2 exemplifica esse tipo de escrita.

Imagem 2 – Escrita cuneiforme



Fonte: Teodoro (2020, p. 1).

Já a escrita de hieróglifos, segundo Sousa (2012), parte da influência ocorrida devido ao contato que os egípcios tiveram com os sumérios — povos a quem se atribui a escrita cuneiforme e que navegaram até ao Egito através do Mar Vermelho. O sistema de signos hieroglífico é assim chamado por constituir signos sagrados, eram designados, em egípcio, *medu netjer*, que são palavras divinas e, por isso, eram representações do sagrado, como é possível ver na imagem 3.

Imagem 3 – Hieróglifos



Fonte: Peres (2019, p. 2).

Outra escrita marcante é a escrita alfabética, derivada do alfabeto fenício, que tem sua construção e aprimoramento com a ajuda de vários povos. O alfabeto pode ser definido como “um sistema de sinais que exprimem os sons elementares da linguagem. A palavra vem do latim *alphabetum*, formado pelas duas primeiras letras do alfabeto grego” (HIGOUNET, 2003, p. 59).

O alfabeto fenício, segundo Gomes (2007), é considerado a origem dos alfabetos atuais, e assim como os alfabetos árabe e hebraico, não tinha símbolos para representar sons de vogais, dessa forma a representação das vogais foi uma inovação dos gregos, os primeiros a escreverem não ideias nem sílabas, mas os próprios sons das letras, a menor parte decomposta de uma palavra. Assim sendo, foi uma escrita de importância singular para a civilização ocidental atual, “o modo como se fez a notação das vogais merece um pouco mais de atenção, pois foi com essa inovação que o alfabeto grego se tornou o ancestral de todos os alfabetos

européus modernos” (HIGOUNET, 2003, p. 89). Essa inclusão permitiu transmitir para outros povos os conhecimentos da cultura grega, a mais rica da Antiguidade.

Toda escrita é traçada sobre um suporte, por isso esse elemento também se torna um importante estudo histórico nessa construção das transformações que marcaram o desenvolvimento do livro. O suporte da escrita é um material que apoia o registro da informação e permite a transmissão e o armazenamento da mesma. O homem, ao longo do tempo, assim como na escrita, foi aperfeiçoando esses suportes conforme as suas necessidades. As cavernas já não são meios suficientes para se guardar e propagar a cultura desses povos, desse modo, buscaram outros suportes que facilitam registrar a informação com outras características além da sua forma duradoura, buscando mobilidade, facilidade para escrever, reescrever, armazenar, preservar e, se necessário, até manusear.

O homem, desde sua origem até hoje, tira insumos da natureza para esses suportes, utilizaram “a argila, ossos, conchas, marfim, folhas de palmeiras, bambu, metal, cascas de árvores, madeira, couro, papiro, velino, pergaminho, seda e, finalmente, o papel” (RIBEIRO, 2009, p. 17), mas alguns desses insumos tiveram mais destaque.

Os tabletas de argila foram um dos primeiros suportes e, para Silva (2013), tinham uma maior resistência, eram um material maleável quanto à escrita, fácil de trabalhar, pois permitia reescrever caso precisasse, e, quando finalizado, para preservar, cozinhavam, assim a mensagem era escrita nesse suporte com os tabletas ainda moles e úmidos e com o auxílio de uma espécie de estilete faziam marcas em forma de cunha. Apesar dos benefícios quanto à maleabilidade da escrita e preservação, as placas de argila eram pouco maleáveis depois de prontas e muito difíceis de serem transportadas.

O papiro foi um outro suporte importante. Era uma planta abundante que os egípcios utilizavam para outras finalidades, já que crescia em grandes projeções nas margens do Nilo, e que, segundo Labarre (1981), se prepara para ser utilizado na escrita extraindo-se o miolo dos caules em formato de fitas, monta-se em camadas, depois molha, prensa e, posteriormente, o material vai ao sol para secar. O papiro causou grandes transformações por também ser fácil de escrever e, principalmente, por sua facilidade de transporte, pois era usado no formato de rolos. Esses rolos eram construídos colando uma extremidade do papiro feito ao papiro seguinte.

Apresentando, às vezes, dezoito metros de comprimento, seus textos eram escritos em colunas.

O papiro foi substituído pelo pergaminho. Silva (2013) comenta que as técnicas para processar esse material já eram usadas para tratar o couro de animais para outros fins. Para sua produção, era utilizada pele de animais, mas, para ser tratada, envolviam processos de lavagem, secagem, cobertura com cal viva, retirada do pelo, polimento e corte.

Por ser um suporte sólido e flexível, tanto no seu preparo quanto para corrigir os escritos, era possível facilmente sua raspagem, além de permitir ser cortado nas dimensões necessárias e permitir a escrita nas duas faces, o que não se fazia com o papiro, a desvantagem era que o preço desse material era muito alto, devido à mão de obra e à matéria-prima. Conforme Martins (1957), a prática de raspar esse material para reutilizá-lo foi chamada de palimpsesto, uma prática comum, já que era possível de ser feita, e pelo fato de ser caro, precisando assim do seu reaproveitamento. Com o tempo, o pergaminho passou, como dito, a ser escrito nas duas faces, essa escrita em ambos os lados vai dar nascimento ao códex, isto é, ao antepassado imediato do livro.

Posteriormente veio a criação do papel que, segundo Silva (2013), foi inventado pelos chineses, que antes usavam a seda como suporte para a escrita, porém como era um recurso caro, faziam a chamada “pasta de madeira”, que era a mistura de fibras vegetais com água, que se espalhava em um molde de rede que permitia o escoamento da água, dando vida, por fim, a uma película de fibras pastosa que, quando secava, originava o papel. Essa invenção logo repercutiu pelo mediterrâneo e depois para a Europa, dividindo lugar com o pergaminho e, por fim, se tornando mais usual que ele. Segundo Martins (1957), a palavra papel vem do latim *papyrus* e *papurs* em grego, era uma derivação da palavra papiro, porém a sua etimologia tem pouca relação, já que o papel não é um derivado do papiro.

Assim, é possível perceber que cada um desses suportes tem suas características que são fundamentais para a representação da escrita. Além disso, essas características e os próprios suportes são o que determinam a maneira ou formato como é transmitida a informação e, conseqüentemente, o livro é uma delas. As duas maneiras de transmissão de conhecimento mais marcantes são o formato do *volumen* e do *códex*.

No quadro abaixo, é possível formular a relação entre o suporte, o insumo e o formato:

Quadro 1 – Suporte, insumo e formato

Suporte	Insumo	Formato
Tablete de argila	Argila	Tablete de argila
Papiro	Planta papiro	Rolos (<i>volumen</i>)
Pergaminho	Couro de animais	Rolos (<i>volumen</i>) / Códex
Papel	Fibras vegetais da madeira	Códex

Fonte: Elaboração própria.

O *volumen*, apresentado na imagem 4, possuía formato de rolo, segundo Martins (1957), enrolava-se o suporte em uma base chamada de *umbilicus*. Para sua leitura, era necessário que fosse desenrolado e que utilizasse as duas mãos, fazendo com que houvesse uma limitação do leitor. O papiro foi uma importante base para esse formato e os pergaminhos também tiveram o formato igual.

Imagem 4 – *Volumen*



Fonte: Enciclopédia Global (2015, p. 1).

O códex faz a substituição do pergaminho, é um formato “cujas folhas eram reunidas entre si pelo dorso e recobertas de uma capa semelhante à das encadernações modernas” (MARTINS, 2002, p. 68). Possibilitava, segundo Chartier (1998), uma diminuição dos custos e também dos livros, por possibilitar a escritura nos dois lados, apresentava uma localização melhor dentro do texto por ter número de páginas, além de permitir ao leitor escrever simultaneamente ao tempo que lê. O pergaminho deu origem aos primeiros códex, que foram aprimorados com o uso do papel.

O códex é, conforme Martins (1957), o livro quadrado e chato igualmente ao que possuímos hoje, diferenciando-se por não ter o seu tamanho reduzido como era feito nos livros que recebiam um corte das folhas pequenas de impressão, o que significa que os códices são livros grandes, “*in-fólio*”, quer dizer, “em folha”, no tamanho da folha. Assim, o códex era o livro feito manualmente, escrito pelos escribas e copiados pelos copistas. Com a criação da impressão juntamente ao papel, o códex ganha o formato como conhecemos do livro, sendo “um objeto composto por folhas dobradas, reunidas em cadernos colados uns aos outros” (CHARTIER, 1998, p. 97).

Essa passagem do manual para a impressão tem dois destaques, a xilografia e os tipos móveis fundidos em metal. A xilografia, mostrada na imagem 5, segundo Chartier (1998), mantinha-se entre o meio termo da escrita e da impressão, consistia na gravura sobre a madeira, a partir de pranchas caligrafadas, de textos que eram impressos por ficção. Essa técnica era oriental e comum na China, Japão e Coreia.

A xilogravura era feita por meio de um pedaço de madeira na qual se entalhava a forma que se desejava reproduzir sobre o papel outro suporte que fosse adequado. As regiões de alto relevo da madeira, por estarem impregnadas com tinta, ao entrar em contato com o papel ou outro suporte, revelavam uma imagem. Esta técnica, no entanto, possui limitações que foram impeditivas para o seu pleno florescimento durante o século XV. A xilografia não supria a necessidade por um meio de reprodução rápido e eficiente de livros (SILVA, 2013, p. 41).

Imagem 5 – Xilografia

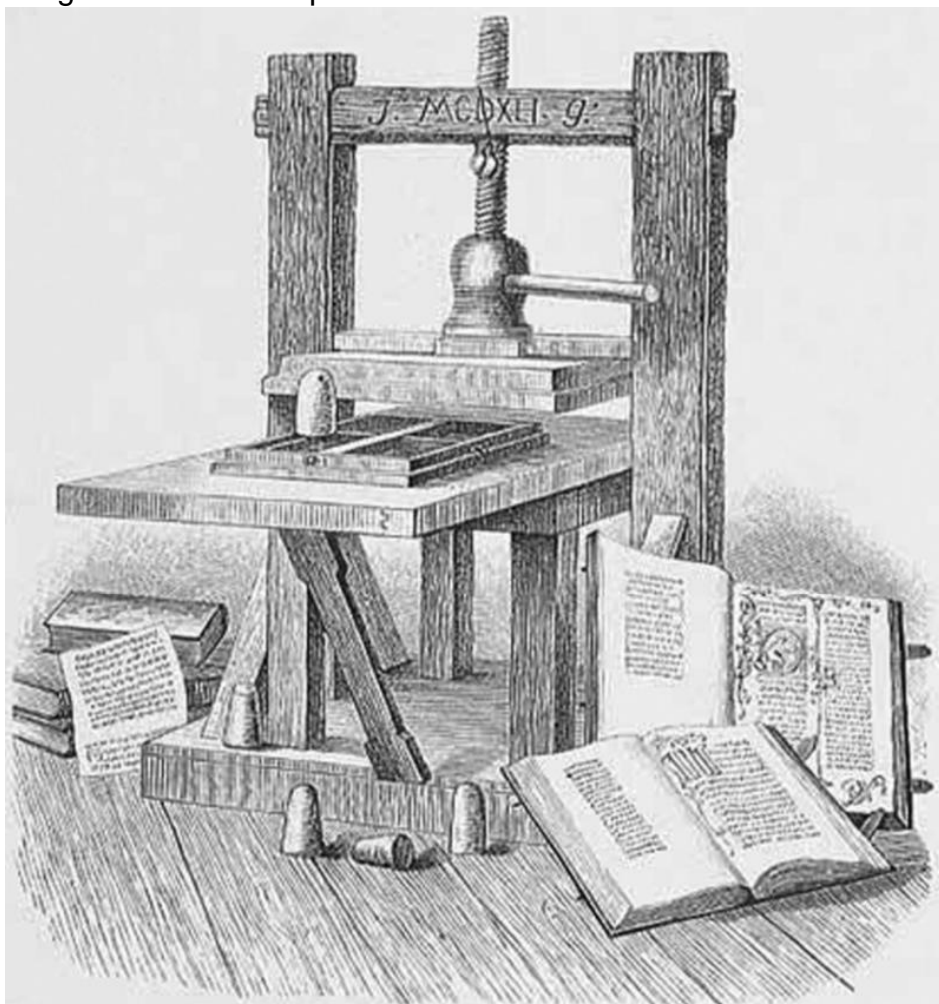


Fonte: Sanchez ([2022], p. 4).

Já os tipos móveis fundidos em metal, representados na imagem 6, são uma invenção atribuída a Gutenberg. Supriram a necessidade de uma reprodução mais rápida que a xilografia não sustentava, pois “era preciso que se inventasse uma forma de reproduzir os livros em velocidade tal que os pensadores, e não somente os nobres e clérigos, pudessem ter acesso a estas importantes fontes de saber” (SILVA, 2013, p. 42). Consistia em uma prensa melhorada que possibilitava a impressão tipográfica, conforme explicitado abaixo:

[...] desenvolveu a idéia de fazer um molde de aço para cada letra, laboriosamente entalhado numa determinada forma. Então, ele poderia perfurar a imagem em um pequeno quadrado de metal mais mole, como o bronze. Fez um pequeno molde de barro em torno do caractere, de modo que o chumbo quente pudesse ser despejado dentro para fazer um molde de letra. Esse molde poderia ser utilizado repetidamente, para moldar quantas letras individuais o impressor quisesse. Uma vez isso feito, as letras poderiam ser alinhadas em uma bandeja para formar palavras e frases. Bem firmes, poderiam ser molhadas com tinta, e um pedaço de pergaminho ou papel podia ser comprimido sobre elas (DEFLEUR, 1993, p. 38).

Imagem 6 – Prensa tipos móveis



Fonte: Jerez (2011, p. 2).

Dessa forma, o livro que antes era escrito manualmente por escribas, copiado pelos copistas, agora, com a invenção da prensa, passou a ser um processo mecânico produzido em larga escala, além de ganhar o seu formato de livro.

O livro hoje tem diversas definições por se apresentar de diferentes maneiras e ter características variadas. Segue um quadro que apresenta algumas definições do livro:

Quadro 2 – Definições de livro

AUTOR	DEFINIÇÃO
UNESCO (1964)	Publicação não-periódica impressa de no mínimo 49 páginas, além da capa, publicada no país e disponibilizada ao público.

<p>FARIA; PERICÃO (2008)</p>	<p>Conjunto de cadernos, manuscritos ou impressos, costurados ordenadamente e formando um bloco; obra, científica ou literária, que forma ou pode formar um volume; cada uma das partes principais em que se dividem os textos dos livros; documento impresso ou não-impresso; transcrição do pensamento por meio de uma técnica de escrita em qualquer suporte com quaisquer processos de inscrição. O livro supõe um suporte, signos, um processo de inscrição, um significado. Integra-se num processo de criação, reprodução, distribuição, conservação e comunicação. Dirige-se a um leitor, possui uma finalidade: a reflexão, o ensino, o conhecimento, a evasão, a difusão do pensamento e a cultura; segundo a agência portuguesa para o International Standard Book Numbering (ISBN), é toda publicação não-periódica com um mínimo de quarenta e cinco páginas e que esteja sujeita a depósito legal; segundo a International Standard Organization (ISO), é publicação impressa não-periódica, com mais de quarenta e oito páginas, sem incluir as da capa, que constitui uma unidade bibliográfica; monografia; exemplar a partir do qual o editor faz a impressão.</p>
<p>INTERCOM (2010)</p>	<p>A palavra livro é usada para designar tanto uma criação espiritual quanto um objeto, tanto um conteúdo intelectual quanto o seu suporte material.</p>
<p>QUEIROZ (2008)</p>	<p>São quaisquer dispositivos que gravem, fixem ou memorizem, para uma civilização, o conjunto de seus conhecimentos para a posteridade, incluindo-se descobertas, sistemas de crenças e voos da imaginação.</p>
<p>HASLAM (2006)</p>	<p>A mais antiga forma de documentação, sendo o que armazena o conhecimento, as ideias e as crenças do</p>

	<p> mundo; um recipiente (contêiner) portátil que consiste em uma série de páginas impressas e limitadas que preservam, anunciam, expõem e transmitem conhecimento a um leitor alfabetizado ao longo do tempo e do espaço. </p>
--	---

Fonte: Elaboração própria baseada em Ribeiro (2012).

Os conceitos apresentados no quadro envolvem inicialmente questões mais voltadas para o objeto material, levando em consideração alguns elementos como: número de páginas, ISBN, ser uma publicação não periódica, conjunto de cadernos, entre outros.

Posteriormente foi amadurecendo com alguns outros conceitos que foram/são voltados para um aspecto mais intangível, e nessa intangibilidade que conseguimos compreender os livros em outros formatos que não o tradicional, já que hoje livros em formato *e-PUB*, por exemplo, para *e-readers*³, não são paginados, quebrando, assim, critérios de paginação. Essa marcação não é possível de ser feita pela apresentação da escrita, por ser tão maleável nesse formato que, uma mesma frase encontrada em um livro tradicional impresso que estaria na página 20 em todos os exemplares, por exemplo, nesse formato digital pode estar em outro lugar se o leitor ajustar o tamanho da letra, ou se o dispositivo que ele estiver usando for maior e mudar para um outro.

A importância de entender o livro a partir não só da sua tangibilidade como um objeto e, compreendê-lo como recurso para materialização de ideias, organização destas e transmissão do conhecimento, não o limitando a uma conceituação relacionada a números de páginas, ISBN, editoração. É compreender a ampliação do olhar para os mais variados tipos de livros que foram surgindo com a evolução da sociedade e, conseqüentemente, dos suportes da escrita, como é o caso dos *e-books*.

Segundo Reis e Rozado (2016, p. 1), “ainda não existe uma definição oficial de autoridades ou instituições reconhecidas como autoridades sobre o assunto”. Assim como acontece com outras formas de livro que fogem do tradicional, os e-

³ São dispositivos próprios para leitura de livros digitais, também chamados de leitores de livros digitais, que têm por função mostrar a tela para leitura, reconhecendo arquivos no formato de *e-PUB*, PDF, Mobi, TXT e PRC.

books carecem de pesquisas, de incentivo e de serem contemplados como opção de leitura, pois mesmo com os benefícios de ser um pouco mais barato que um livro impresso, não têm o prestígio do livro impresso, já que este ficou por muito tempo sob domínio de poucos, que eram partes das classes dominantes. Esse objeto ganhou um estatus de ostentação quando a pessoa é detentora dele.

Vê-se reflexos disso até hoje, dado que o livro físico representa uma ideia em que seu detentor é culto e possui recursos financeiros, porém possuir o conhecimento e benefícios que esses livros proporcionam é mais válido que ser só o detentor desses objetos para uma exibição em estantes. Diante desse cenário, não ter o objeto de leitura exposto pode ter a leitura invalidada, como é o caso da leitura no meio digital, pois para muitos a leitura ainda está associada apenas ao livro físico e a essa validação de leitura vinculada a ele, causando uma invisibilidade do livro digital.

Não que a leitura em livro físico não possibilite uma experiência digna de ostentação, uma vez que abrir a embalagem, sentir a textura de suas folhas, o cheiro do novo livro, observar suas cores, sua tipografia, cada contato com o livro que chega à mão possibilita uma experiência totalmente prazerosa e diferente da leitura feita na tela. Mas, ainda assim, não seria mais válido também ter a experiência da própria leitura, embora em outros meios? Do que vale experimentar essa sensação e não concretizar a leitura desse objeto? Possuir apenas por possuir e encher estantes de livros não efetua o poder que a leitura tem de transformação. Ao encontro desse pensamento, Ranganathan (2009) diz em sua primeira lei da biblioteconomia que os livros são para serem usados. Esse preceito vem justamente do potencial que o livro tem quando lido, seja ele físico ou digital.

A invisibilidade do livro digital é mostrada com o Censo do Livro Digital realizado pela Fundação Instituto de Pesquisas Econômicas (FIPE) (2017), a pedido da Câmara Brasileira do Livro (CBL), onde consta que das 794 editoras brasileiras, apenas 37% (294) delas comercializam ou produzem conteúdo digital, e também com a falta ou ausência de pretensão de utilização dentro das escolas.

Com essa pesquisa, faz-se a reflexão sobre o que motiva alguns fatores. Assim, a baixa pretensão de utilização na escola pode ser pelo baixo investimento em tecnologia dentro delas. Já a baixa editoração se deve por não haver uma procura grande por esses livros, justamente por não terem incentivo, reconhecimento, e a criação de narrativas e editoração própria para esse conteúdo.

Uma probabilidade para esses números baixos é os usuários acharem que adquirir um livro digital não é o mesmo ganho que adquirir um livro impresso, talvez por não o possuir fisicamente, talvez porque o livro digital é só um pouco mais barato que a versão física, assim, o pensamento é que a aquisição do impresso é melhor por ser um objeto. O fator preço, então, associa-se a falta de incentivo, também.

Já na questão do reconhecimento, procura-se justificar que os leitores digitais buscam um livro digital que possua recursos mais tecnológicos. Enquanto o leitor não conseguir compreender o valor do livro digital, é necessário apresentar um atrativo diferente. Quando se fala de atrativo, refere-se a utilizar os recursos e possibilidades que ele tem, uma vez que esse formato de livro não será buscado e, conseqüentemente, não será produzido se os leitores do digital não encontrarem alguma inovação que realmente chame a sua atenção e não apenas o livro físico que foi digitalizado, ou passou para o digital.

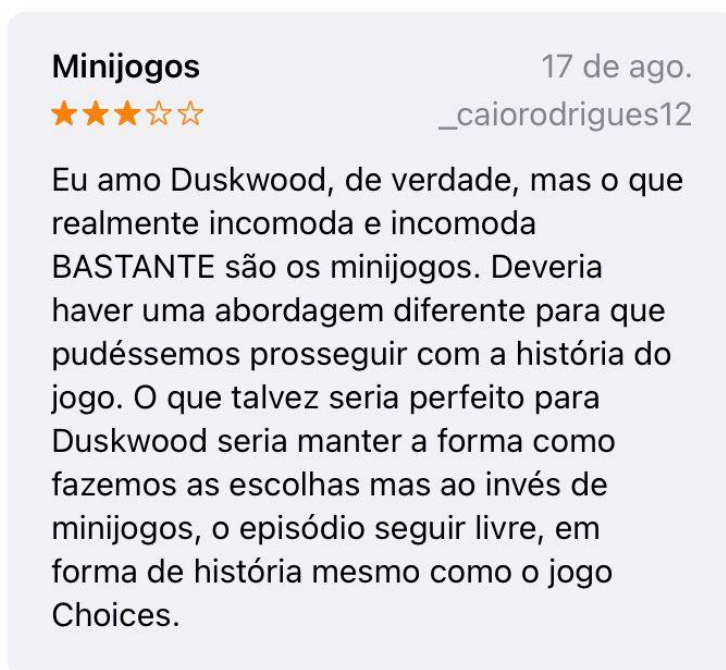
Há outros fatores que podem colaborar para dificultar a comercialização dos livros, como o custo de produção, falta de acesso dos leitores a dispositivos de leitura eletrônica, falta de profissionais capacitados para adaptação da nova cadeia produtiva do livro que envolve questões de autoria, editoração e distribuição.

Outro fator a se pensar é que, talvez, a produção no espaço digital venha sendo uma produção independente, e sua circulação não esteja dependendo dessas editoras, tanto que se vê uma convergência quando os livros que são inicialmente produzidos e pensados para internet, quando popularizados, são convidados pelas editoras para uma produção impressa. Mas essa conversão acontece porque os livros digitais têm que ser popularizados primeiro no meio digital, ou por que não têm credibilidade e apoio das editoras para sua concretização em uma produção mais complexa antes de popularizar na internet?

Essa falta de investimento no livro interativo digital faz com que eles sejam explorados por empresas criadoras de jogos que acabam focando seus livros bem mais nos critérios de formação do livro interativo digital, ou seja, no desenvolvimento de multimídia, gamificação, entre outros, que é o que chama a atenção desses leitores, deixando a produção da própria história em segundo plano, criando narrativas em um mesmo estilo como de um dos livros que serão analisado, *Dear Mona*, mas ainda assim ganha o jovem leitor pelo seu aspecto de engajamento de leitura.

A necessidade de um aprofundamento na história e o interesse desse leitor não só na sua estrutura é visto olhando as avaliações desses livros na App Store. Em uma consulta no dia 7 de setembro de 2021, as avaliações do livro *Duskwood*, em que a classificação possuía, nesse período, 1.546 avaliações, ao ordená-las por “menos favoráveis” e fazendo uma análise das primeiras 50 avaliações, 26 fazem algum apontamento negativo sobre a gamificação, colocando os jogos como um elemento secundário para o seu interesse dentro do livro, embora elogiando a história no comentário, seguindo exemplo da imagem 7:

Imagem 7 – Relato sobre *Duskwood*



Fonte: App Store [2021, online].

Também é possível, através dessa mesma consulta, porém alterando a ordenação das classificações para “mais recentes”, das primeiras 50 classificações, 33 delas avaliaram com máxima nota, sendo que 21 comentários perguntavam e pediam a continuação da história, e 12 faziam elogios implícitos à narrativa. Dentre os comentários, os leitores elogiavam a imersão proporcionada, a emoção, o envolvimento e a empolgação que sentiam ao ler, apreendendo que, além de estarem interessados no que o suporte do livro interativo digital oferece, interessavam-se pela história contada, sentido a necessidade de continuar a leitura,

como mostra a imagem 8, mostrando que a gamificação deve ser utilizada como meio para leitura e não para o fim em si.

Imagem 8 – Relatos



Fonte: App Store [2021, online].

Sobre o conceito de livro, algumas características são exigidas para que a obra assim seja considerada, como editoração, aquisição de ISBN, entre outras exigências. Isso acaba excluindo produções independentes e às vezes produções populares, que são livros, mas não atendem a esses requisitos. Ao se pensar, por exemplo, na literatura negra, que passa uma exclusão aos meios oficiais de cultura e que nem sempre recebe seu devido investimento por culturalmente todos os meios culturais serem dominados pelo poder branco e assim exigir muito mais luta para a consolidação de uma publicação.

Acontece também nas produções de *fanfics*, que são construções de histórias na internet que, depois que se popularizaram, ganharam esse refinamento editorial e até publicação. Esse é o caso do *best-seller After*, de Anna Todd, que era publicado

inicialmente no aplicativo de compartilhamento de histórias e que, posteriormente, com sua popularização, ganhou uma edição impressa. As editoras continuam sendo importantes para veiculação do livro, mas colocar a existência dele sob a sua custódia, ainda mais nos tempos atuais, em que os livros são criados em aplicativos, *sites* próprios, nas produções independentes, não parece apresentar exatidão.

Outra questão a se pensar é até que ponto a exigência desses recursos atende a um mercado, já que Febvre e Martin (1971) enfocam que o surgimento do livro impresso, para aqueles que o fabricavam, era uma forma de ganhar a vida. Uma mercadoria fez nascer toda uma rede de negócios e empregos. Assim, esses pontos não seriam para classificar um objeto ou o enquadrar em um sistema que facilitasse a sua organização, e sim para atender a um estado mercadológico.

O livro é um detentor de ideias mediado por um suporte que precisa ser estruturado, e não é porque não possui elementos mercadológicos que não são organizados ou não se constituem como livro. Chartier (1998) aponta que o livro é produzido e que o editor é importante para o livro como tal, mas ele não precisa necessariamente ser uma editora reconhecida, é preciso de uma estrutura que estabeleça uma relação de interpretação entre o escritor e o leitor. Dito isso, precisam passar por um processo de refinamento, de apresentação para o leitor, e com a disponibilização desses recursos em meio digital, o próprio editor às vezes se confunde com o próprio autor, daí as produções independentes principalmente no meio digital.

Ao encontro dessa discussão, ao tomar, por exemplo, o livro *Life is Strange*, que será analisado posteriormente, apesar de se distanciar mais dos padrões que se conhece como livro tradicional, em outro ângulo, tem uma estruturação maior, enquanto uma produção comparada a outros livros analisados, delimitando os autores, publicadores, artistas, já que nos outros livros o foco maior é na editora, que acaba tomando o lugar do autor.

Geralmente a função do autor confunde-se com a do editor. Isso acontece, por exemplo, no livro-brinquedo, apresentado no segundo capítulo, possivelmente por quebrarem o padrão do formato livro, ainda não há uma associação, ou seja, uma negociação entre o leitor e o editor de que aquilo é um livro em outro formato e acaba por não apresentar descritores que são importantes para os livros. Porém, ainda assim, *Life is Strange* tem uma estrutura narrativa mais complexa que os outros, justamente por esse maior investimento em produção.

A função de autor e do leitor também abre margem para se confundir, dado que, no livro interativo digital, o leitor colabora com a construção através das suas escolhas, porém Chartier (1998), tendo como referência o livro impresso, diz que o autor é aquele que detém a propriedade intelectual da obra. Assim, teria como esses leitores serem também autores? Aparentemente, não. Isso porque nesses livros as opções se mostram delimitadas pelo autor e o leitor, mesmo esperando um resultado dessa escolha, não tem controle sobre como vai seguir a história, limitando-se a deduzir ou imaginar.

Ainda assim, segundo o pensamento de Chartier (1998), o leitor tem a liberdade de atribuir sentido às obras, tem-se aqui a materialização da interferência de quem está lendo, não só na margem, no sentido figurado, mas no centro, no coração da obra, ou seja, no texto. Assim, o leitor tem uma expansão maior de interferência, mas não chega a ser o autor. Configurando, portanto, o pensamento de Freire (1987) em que possibilita que o autor e o leitor, representados na obra original de Paulo Freire como educando e educador, participem do processo em que crescem juntos construindo a obra, já que os homens se educam em comunhão, mediatizados pelo mundo.

A participação do leitor é aumentada também com a facilidade de comentar a obra em sua avaliação, inclusive muitos desses aplicativos instigam os leitores a fazer a avaliação por meio de uma mensagem que aparece ao abrir o livro, perguntando se gostariam de avaliar.

Para além, é possível constatar o livro como um produto histórico que se constitui enquanto elemento comunicacional, em que escrita, registro, formato e suporte fazem parte da sua constituição e, principalmente, a leitura. Com isso, é possível expandir os horizontes do livro no formato digital. Algumas áreas do conhecimento, pensando na inclusão desses novos formatos que surgiram com as tecnologias, tentam resgatar essas obras através de novas formas de conhecimento. Esse é o caso da biblioteconomia, que tem pensado em um novo código de catalogação baseado em um modelo conceitual que compreende tanto a abstração da obra quanto a tangibilidade. O código usual é o *Anglo-American Cataloguing Rules, 2nd ed. rev. (AACR2r)*, porém desde de 2004 vem se trabalhando no Recurso Descrição e Acesso (RDA) que usa do modelo conceitual *Functional Requirements for Bibliographic Records (FRBR)*. Esse modelo conceitual

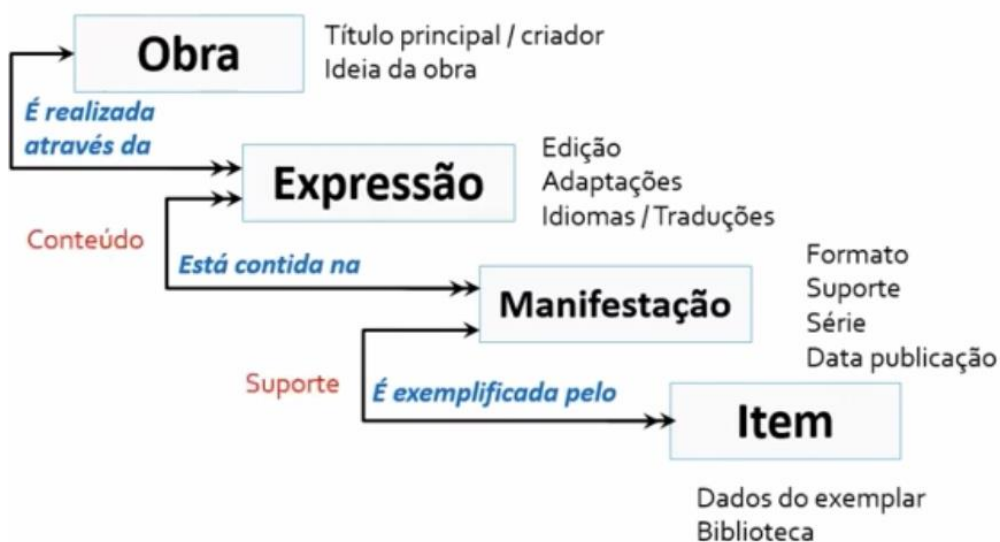
[...] tem o escopo necessário para suportar uma cobertura abrangente de todo tipo de conteúdo e mídia, a flexibilidade e a extensibilidade necessárias para acomodar as características de novos recursos, e a adaptabilidade necessária para os dados produzidos funcionarem em uma ampla gama de ambientes tecnológicos (RESOURCE, 2012 apud ASSUMPÇÃO; SANTOS, 2013, p. 206).

O modelo pensa o livro em outra perspectiva, definindo as entidades, atributos e relacionamentos. Uma entidade é uma coisa ou um objeto, concreto ou abstrato, enquanto os atributos são as características da entidade, ou as propriedades descritivas de cada membro de um conjunto de entidades, e os relacionamentos são as associações existentes entre elas.

Ainda segundo Assumpção e Santos (2013), há dez entidades divididas em três grupos, mas é o Grupo 1 que revela bastante sobre uma nova concepção de livro por entendê-lo como uma produção intelectual e artística. O livro é uma obra realizada e, posteriormente, materializada em um suporte.

Nesse grupo, temos entidades que são produtos do esforço intelectual ou artístico: obra (uma distinta criação intelectual ou artística), expressão (a realização intelectual ou artística de uma obra), manifestação (a materialização da expressão de uma obra) e item (um único exemplar de uma manifestação). Na imagem 9 a seguir, é possível representar a relação entre cada entidade do grupo e compreender que o livro vai além do suporte físico, que é geralmente a concepção adotada:

Imagem 9 – Representação relação entidades



Fonte: Fabricio Assumpção (2012, p. 5).

O livro, nessa perspectiva, pode ser definido como um produto final materializador das ideias e dos pensamentos, é uma produção intelectual ou artística, e a partir do seu propósito, seja artístico ou intelectual, cria reações com o seu destinatário final.

Teixeira (2015) concorda com essa ideia que diz ser o livro a organização e a materialização da informação, independente do meio. Assim, apesar da diversidade de conceitos, olhando o processo histórico que passa pela necessidade de comunicação, criação da escrita, desenvolvimento do suporte de escrita e seus formatos, pode se dizer que o livro nada mais é que uma estrutura comunicativa que reflete e se desenvolve a partir das necessidades da sociedade e que tem se apresentado de diversas formas ao longo do seu desenvolvimento, sendo que essas formas são o que determinam como o leitor interage com o texto. A importância de entender a conceituação do livro, sua trajetória, o percurso dos formatos que obteve e o percurso histórico envolvido, segundo a mudança na forma de apresentação dos suportes do livro e dos textos são agentes influentes nas práticas de leitura.

Além de possibilitar novas perspectivas para entender o livro além da sua materialidade, guia o entendimento do que chamamos de interatividade, que é elementar para o livro atingir seu objetivo, que é a leitura, e para definir posteriormente o que seria o livro interativo digital, a interatividade envolvida nele e seu suporte.

2.2 LIVRO INTERATIVO: CARACTERIZAÇÃO, EXEMPLOS E ESTUDOS

O livro como conhecemos hoje, do impresso ao digital, não terminou sua trajetória de transformação quando ganhou a sua estrutura atual, ele continuou a ter variações em suas formas de apresentação e nas suas finalidades. Os suportes que inicialmente, segundo Martins (1957), tinham a função apenas de anotações mercadológicas, de organização e de preservação da história, como os tabletes de argila, agora ganham novas outras funções quando perpassam para outros suportes. Com o livro, acontece o mesmo. Ele herdou todas essas finalidades e ganhou destaque ao ser uma ferramenta de educação e de expressão da arte, dando origem ao livro didático e ao livro literário.

E é exatamente nas formas de expressão da arte, encontradas nos livros literários, que se veem variações dessas estruturas, uma vez que “a existência fundamental do livro na cultura lhe dota de funções múltiplas: informar, entreter, documentar, registrar, repertoriar, reunir, contar, registrar, mediar, autenticar, apresentar, ilustrar, resgatar” (PAIVA, 2013, p. 76). Variações essas decorrentes da expressão do autor e da busca para atrair leitores, pois o “livro enquanto expressão do pensamento humano é uma evolução dirigida ao discurso e à permanência” (PAIVA, 2013, p. 76). Essas marcas de variações de estruturas dão destaques a livros que têm por objetivo criar interatividade com o leitor, uma relação que leva à permanência.

Essa relação do leitor com o suporte é algo visto desde os primeiros suportes, seja ele pergaminho, códex, livro ou livro digital (*e-book*). Cada suporte emana uma comunicação diferente com o leitor, e o que marca bastante cada um deles, além da sua estrutura, é a relação de manuseio e percurso do leitor com o material e com a história que é contada. É o jeito que o leitor se envolve com o material que se inicia discussões para o que é entendido como interatividade. Quando os livros tomam para si essa função literária, torna-se importante entender como esse leitor se envolve com o suporte, justamente para levar a permanência desse envolvimento.

Os suportes de leitura em si, todos apresentavam uma interatividade única, guiando a forma de troca entre o leitor e o suporte. Segundo Martins (1957), há poucos registros de como eram feitas as leituras com os tabletes de argila, porém, sabendo da sua estrutura, faz-se notar que o leitor lia sem poder se locomover muito, já que eram pesados, dificultando a locomoção. Também não permitia que o leitor escrevesse ou fizesse anotações no texto, pois eram documentos rígidos que, depois de escritos, passavam pelo processo de aquecimento para preservar essas escritas na argila.

Logo, o pergaminho permitia uma maior flexibilidade quanto às anotações no texto (MARTINS, 1957) e, ainda que pequena, uma maior locomoção do leitor. O leitor tinha mais facilidade em fazer a leitura se estivesse de pé, sendo que o texto era desenrolado com a mão direita e enrolava as partes lidas com a mão esquerda, e a utilização das duas mãos provocava a limitação para escrever, mas isso não impossibilitava uma intervenção na escrita se fosse necessário, apesar de difícil.

Com o códex, a interação do leitor era outra, ele podia escrever enquanto lia, escrever nas bordas do livro, ler em pé ou deitado, permitia que o leitor se

localizasse, seja por marcar as páginas com um marca-texto ou com o próprio dedo para ir e voltar pelas páginas, seja por decorar o número de página em que parou no livro. Chartier (1998) compartilha desse pensamento quando diz que foi através do códex que o leitor conquistou sua liberdade, justamente por não exigir uma mobilização total do corpo, por permitir ler e escrever simultaneamente e por possibilitar que se localizasse dentro de um texto.

O livro tradicional, em si, também é interativo, por trazer uma troca comunicativa entre o leitor e o autor da obra, além do seu manuseio. Antes, essa troca era feita apenas no campo mental, nesse momento, o leitor participa atuando no livro com suas percepções.

Ainda sobre a interatividade nesse campo abstrato, Mestre (2012, p. 23) traz a ideia de que “a interatividade é, metaforicamente, um convite ao utilizador/espectador para que este entre na obra, para que dê e receba feedback, para que participe e se relacione com ela”. Outras formas de troca do leitor é a inscrição de suas percepções no livro, as chamadas anotações. Esse é um passo de interatividade muito maior que só nas reflexões feitas no interior do leitor, e mostra muito mais como o livro se difere em interatividade em relação à argila que se limitava à interatividade em que o leitor interioriza a sua reflexão.

A interatividade como troca entre a obra e o leitor é vista nos livros do aspecto físico quando a intervenção é feita por este diretamente na obra, como é o caso das anotações. Digitalmente isso acontece quando o leitor traz sua percepção para o livro através dos elementos de hipermídia, possibilitado pela ascensão da internet e recursos tecnológicos, fazendo sua intervenção na estrutura do texto ou até mesmo nas ideias do autor. Alguns livros ganham destaque por apresentarem essas marcas de interatividade, o que é o caso do livro-brinquedo, do livro-jogo e, agora, dos *e-books*.

O livro-brinquedo é uma variação do suporte livro. Apesar dos seus formatos diferenciados, tem por objetivo criar laços com a criança ou bebês através da interatividade no manuseio promovida por esse formato que foge do padrão considerado livro, conseguindo utilizar as funções sensoriais e dinâmicas para levar à descoberta do livro e ao envolvimento com a história e com objeto. Assim,

[...] alterado quase sempre em formato e design, e saído dos formalismos da estrutura do livro modelar e tradicional – por exemplo do disseminado formato 14 x 21 cm, da rígida numeração de páginas

e do mínimo de 48 páginas –, o livro-brinquedo pode ser pendurado como livro móvel, pode ser mordido, babado (livros para bebês com mordedores), pintado, apertado, levado para o banho, para a cama, montado como jogo ou cenário, projetado como palco ou cineminha. O livro-brinquedo é uma categoria de livro e um objeto transportado como brinquedo pelas crianças (PAIVA, 2013, p. 31).

Na imagem 10, disposta a seguir, é exemplificado como o livro *Um dia na fazenda*, produzido pela Toyster, possibilita que o leitor, além de fazer a leitura, brinque montando um quebra-cabeça disponível em uma página da história contada.

Imagem 10 – Livro-brinquedo *Um dia na fazenda*



Fonte: Big cérebro ([2017]).

Para Paiva (2013), esses livros são referidos por *sites* e blogs como “livro interativo”, muitas vezes são resumidos a livros *pop-up*, um origami⁴ arquitetônico em forma de livro, que era o tipo de livro-brinquedo mais comum nos anos 1990, porém se apresenta em aspectos diversos da sua estética e modalidade convidando o leitor a uma leitura ativa e sensorial, como é possível ver nos livros da coleção

⁴ Origami é uma arte japonesa de dobrar o papel dando forma de objetos ou seres para o papel.

pop-up, disponíveis na plataforma YouTube, escaneando o *QR Code*⁵ da imagem 11:

Imagem 11 – Apresentação livro *Pop-up*



Fonte: Contos e Sonhos Livros Infantis (2021, *online*).

Outra representação dos tipos de interatividade dentro dos livros é o livro-jogo. Apesar de apresentar sua estrutura mais parecida com um livro comum, o que não acontece no livro-brinquedo, ele tem o foco da sua interatividade na construção da sua história e sofre influência do *Role-Playing Game* (RPG) que

[...] em inglês significa 'jogo de interpretação' o RPG pode ser considerado como uma nova manifestação de arte. O RPG é uma junção de estratégia e competitividade. No início, usavam-se tabuleiros (resquícios dos jogos de guerra como Risk e Afrika Korps), mas depois o tabuleiro passou a ser a própria imaginação coletiva dos jogadores, complementados por livros e fichas de anotações (SILVA, 2019, p. 45).

O livro-jogo é um livro cativante e inovador que é escrito para dar liberdade ao leitor de construir a narrativa por meio de suas escolhas. Assim, cada livro é único para cada leitor, sua experiência é exclusiva e depende totalmente da imaginação. Dessa maneira, esse livro parte da narrativa, pois, segundo Silva (2019), o leitor desse livro, através do desenvolvimento da história, torna-se o herói, mas, ainda assim, o livro diferencia-se dos jogos por não haver vencedores, a história é interativa por conceder o poder de decidir o que é melhor para sua construção sem que siga a linearidade comum.

⁵ Nesta dissertação, sempre que aparecer a opção de escanear *QR Code*, é preciso a utilização de um *smartphone*. Ao pegar o *smartphone*, abra a câmera dele e aponte para o *QR Code*, assim um *link* irá redirecionar para o conteúdo desejado.

O livro-jogo seria, então, um RPG a ser usufruído individualmente, oferecendo escolhas para prosseguimento narrativo a quem o lê. Uma variação dele é a aventura-solo, também com o leitor-protagonista, detentor de algumas habilidades e competências, seguindo uma história com poucas variações e rotas alternativas (SCHICK, 1991, p.13).

Na imagem 12, o livro-jogo apresentado é o *House of Hell*, escrito pelo autor Stive Jackson, produzido pela editora Puffin Books, com a primeira edição datada de 1985. Abaixo, apresenta-se a versão de aplicativo para celular, produzida pela Tin Man Games, no aplicativo Fighting Fantasy Classics, que demonstra como o livro oferece escolhas quando utiliza os dados para conseguir uma numeração que definirá a força do personagem.

Imagem 12 – Livro-jogo disponível em aplicativos



Fonte: Vinha (2013, p. 2).

O QR Code a seguir direciona para um vídeo que apresenta como seria esse livro impresso:

Imagem 13 – Apresentação do livro-jogo na versão impressa



Fonte: Louco das Ideias (2018, online).

Para Silva (2019), esse tipo de livro era usado como um convite para a venda de outros tipos de jogos, como uma espécie de franquía midiática⁶. Apesar disso, não deixou de ter, nas décadas de 1980 e 1990, sua particularidade e relevância perante o mercado editorial infantojuvenil, deixando sua marca positiva e vários fãs devido a suas particularidades. O RPG e os romances não lineares, que seria essa aventura-solo, diferenciam-se porque o primeiro trabalha com a quantificação de números e possui regras, já o segundo apresenta mais limitações quanto ao rumo do jogo, pois não deixa esse leitor tomar uma escolha que não tenha sido prevista pelo autor. Em termos de cânones literários, o autor complementa que os dois se diferenciam pelo fato de o livro-jogo passar por um processo de publicação.

Mais uma vez aqui se nota o processo de publicação editorial como um delimitador para a definição de livro, atendendo às visões mercadológicas de uma sociedade capitalista.

Já os *e-books* contam com outro tipo de interatividade possibilitada, em alguns casos, pela hipermídia. Com o surgimento do computador e com a criação da internet, o fluxo de escrita torna-se outro, o desenvolvimento da tecnologia faz com que a escrita seja criada digitalmente e preservada na memória de um computador ou na própria internet. Aqui a troca com o leitor é dinâmica e difícil de ser definida por apresentar marcas de interatividade diferentes em cada *e-book*. O livro, mais

⁶ É um fenômeno impulsionado por fortes motivações mercadológicas, refere-se a propriedades intelectuais que geram lucros utilizando-se de várias plataformas midiáticas para contar a história de um mesmo mundo narrativo com objetivo de atrair públicos, há um empenho em imprimir uma marca, segundo Figueiredo (2016).

uma vez, acompanha as mudanças decorrentes da sociedade, introduzindo o livro digital definido como

[...] o arquivo digitalmente construído, fruído pelo leitor a partir de um dispositivo de leitura qualquer, de modo on-line ou offline, cujo conteúdo inclui texto e imagens escritas estáticas, mas que também abrange formas multimidiáticas, com a inserção de som e imagem em movimento, além de modos de escrita hipertextual, interligando blocos de informações, segundo interesse do autor/produtor ou do próprio leitor (MACEDO, 2012, p. 57).

De acordo com Pinto (2017), o primeiro *e-book* foi criado em 1971, em um projeto chamado Gutenberg, que tinha por objetivo fazer versões eletrônicas das obras literárias. Esse primeiro *e-book* foi batizado com o nome de *eText*. Dick, Possatti, Matté e Ravello (2012) trazem o termo — *e-book* — pela perspectiva de texto em qualquer formato eletrônico, sendo assim, o livro digital seria a reunião de estruturas em *bits*⁷ armazenadas ou apresentadas em um dispositivo, tendo o suporte de um *software* e *hardware* para sua leitura, seria, portanto, qualquer texto disponibilizado nesse formato. Com a evolução da internet e dos dispositivos digitais, os *e-books* ganham novos espaços e novos formatos, os livros passam a ser não só passados para o digital, como criados para ter conteúdo nesse formato com interatividade. Foi essa evolução que permitiu que ocorressem “mudanças também no processo de organização de seus elementos constitutivos, uma vez que os dispositivos eletrônicos apropriados para leitura dos *e-books* permitem uma série de configurações e interferências no conteúdo destes” (TEIXEIRA, 2015, p. 34).

Desse modo, o livro digital pode ser um livro impresso que foi digitalizado por um *scanner* e se apresenta em uma estrutura rígida, geralmente seu formato é o PDF (*Portable Document Format*), ou um livro físico que foi digitado já no digital, e nesse caso o seu formato, na maior parte das vezes, é o *Electronic Publication* (ePub), Mobi e poucas vezes em PDF, e são lidos com o auxílio de um leitor de livros digitais, também chamado de *e-readers*, e também o livro feito totalmente pensado para o digital. Geralmente são esses livros que têm mais marca da interatividade, apresentados em formato HTML5, PDF, entre outros.

Os livros com características voltadas para sua criação e usabilidade dentro do meio digital são pensados e construídos de forma diferente dos livros tradicionais,

⁷ Menor unidade da informação mostrada ou armazenada em um sistema.

adquirindo propriedades específicas para atender a sua proposta interativa. Teixeira (2015, p. 35) afirma isso ao levantar que

Atualmente, as potencialidades específicas dos suportes para o livro digital trazem mudanças também no processo de organização de seus elementos constitutivos, uma vez que os dispositivos eletrônicos apropriados para leitura dos *ebooks* permitem uma série de configurações e interferências no conteúdo destes. O design de um livro digital envolve mais que o planejamento do layout de página, com estudo da diagramação, grid, cor, tipografia etc., como é feito para livro tradicional. Por exemplo, no livro digital é possível integrar textos, áudio, links para blogs ou sites na internet, redes sociais e várias outras possibilidades de interação com o leitor. No livro digital, a não linearidade de fato acontece, pois as decisões do leitor, o caminho que ele irá percorrer e a construção da estrutura hipermidiática fazem parte do texto e devem ter significado no percurso da narrativa.

Os *e-books* são os livros que têm mais reconhecimento nos estudos quanto à interatividade por possuírem, em vários casos, elementos da hipermídia que possibilitam uma troca perceptível do leitor por meio de vídeos, *links* e jogos.

Esses livros são apenas uma ponta do *iceberg* que representa os livros com interatividade, pois sabe-se que a interatividade se apresentava ainda nos livros tradicionais através das percepções que o leitor tinha do texto, e, como é possível notar, alguns deles possuem subvariações apresentadas, como é o caso do livro-brinquedo, que tem o *pop-up* como um dos seus representantes.

O caso é que cada um desses livros foram sofrendo interferência uns dos outros, seria difícil pensar na criação de uma linha temporal de quando cada um surgiu e qual influenciou qual. O fato é que eles são interativos e exercem essa funcionalidade de maneiras distintas, cada um com sua peculiaridade, que, algumas vezes, acaba transbordando para o outro. E o livro, quanto a essa interatividade, tem sua ascensão, ápice e reconhecimento com a evolução tecnológica, dessa forma, o livro interativo digital é o concretismo dessa ascensão.

2.3 LIVRO INTERATIVO DIGITAL: CARACTERIZAÇÃO, EXEMPLOS E EXPERIÊNCIAS

O livro interativo digital está relacionado com o contexto digital e, entre seus suportes, está o *smartphone* mediado pela tela. Falar de tela e de dispositivos

digitais dentro da educação exige cuidado, isso porque o uso da tela nem sempre é benéfico para seus usuários. Assim, entende-se porque ainda muitas vezes essa leitura digital e a educação desvincula-se do uso de tela, ou do próprio *smartphone*.

O telefone celular, assim como a televisão um dia foi — e os quadrinhos também já estiveram nesse papel, como será discutido mais a frente no capítulo quatro —, é colocado como um grande responsável pela falta de leitura dos jovens e por outros problemas, pois é visto como um instrumento de diversão.

O grande problema associado ao *smartphone* é justificado devido às telas serem utilizadas excessivamente e os problemas causados por esse excesso. Segundo Bueno e Lucena (2016), o uso exagerado aumenta fatores de risco como transtornos de natureza psicológica, devido à dependência da tecnologia ou de problemas musculoesqueléticos por conta do tempo de uso e da postura na interação do usuário com o dispositivo. Para Wolf (2019), na questão da leitura, pode prejudicar o leitor na concentração, no aprofundamento e na compreensão de um texto.

Por isso, falar sobre esses dispositivos móveis, em tecnologias, é sempre enxergar por duas óticas, olhando suas problemáticas e seus benefícios. Mas não é assim em todas as outras discussões que se tem? Se não fosse, não seria necessário o diálogo tão importante para construção da educação, nem seria necessário fazer escolhas, argumentar e tentar visualizar um assunto sobre todas as possibilidades. Se assim não fosse, não seria preciso nossa reflexão sobre nada e, talvez, o objeto deste trabalho também não, já que apenas um ponto de reflexão seria aceitável. Qual seria a necessidade de criar um livro interativo digital promovendo escolhas, decisões e reflexão para a construção de uma história, um livro em que existe a possibilidade de o leitor ver reflexos ali de um diálogo com o autor se o diálogo não fosse de suma importância?

Diante disso, a tentativa de discutir os pontos relevantes da leitura no contexto digital dentro da educação só é possível desconsiderando uma visão maniqueísta, em que a leitura de um livro tradicional impresso é colocada de um lado, como uma boa leitura, e a leitura no digital, colocada como ruim. É a partir daí também que se pode refletir sobre a importância do livro para a leitura independente do seu suporte.

É óbvio que é preciso direcionar a leitura, principalmente nas fases iniciais de contato com as letras, mas será que depois que o leitor se consolida como tal, não

está na hora de abrir espaço para sua autonomia em escolher a forma com que mais se identifica?

O livro interativo digital tem sua nomenclatura variada, é chamado de *app-book*, livro aplicativo, livro digital interativo, *e-book* interativo, entre outros. No levantamento feito na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), foram levantados os seguintes termos utilizados: *book apps*, livro interativo digital, *e-books* interativos e livro eletrônico interativo. No quadro 3 a seguir, é apresentada a síntese desses termos segundo os autores das teses e dissertações recuperadas:

Quadro 3 – Definições livro interativo digital

Autor	Termo utilizado	Significado
Teixeira (2015, p. 45)	<p style="text-align: center;"><i>Books apps</i> Livro interativo digital</p>	<p>Livro digital interativo em formato aplicativo, permite maior flexibilidade, onde o leitor pode interagir com links, alterar, emendar, sair de um texto, mudar o idioma do texto escrito e narrado, navegar de forma não linear entre objetos, personagens, sumários visuais, games, animações e vídeos. Tudo isso acompanhado de som. Este formato é indicado para tablets ou smartphones, que permitem interação com câmera e experiências táteis, como: telas multitouch, sensor de localização (GPS), sensor de orientação (bússola), sensor de iluminação (ajustes de brilho da tela), sensores de movimento com o acelerômetro etc. Além da multimídia e dos elementos interativos, o uso de recursos com interações táteis pode afetar diretamente os elementos narrativos em uma história, pois a movimentação do dispositivo permite mover objetos na tela, inclusive sobre o texto escrito.</p>
Santos (2017, p. 48)	<p style="text-align: center;"><i>Books apps</i> Livro interativo digital</p>	<p>Utiliza o mesmo significado e termos de</p>

		Teixeira (2015).
Pinto (2017)	E-books interativos	E-books enriquecidos com interatividade e multimídia que pode ter narrativa linear ou não linear.
DAMÉ (2014)	Livro eletrônico interativo	Livro com interatividade voltada para interação entre usuário e sistema, navegação em hipermídia, o foco não está na interatividade da narrativa.

Fonte: Elaboração própria.

Como é possível observar, as nomenclaturas variam e podem apresentar objetos parecidos, mas que são diferentes entre si. Essa variação se deve por ser um objeto dinâmico, que apresenta características diferentes em cada obra específica, assim como o livro tradicional. O conceito que mais se aproxima do termo adotado como livro interativo digital é o de Teixeira (2015), pois apresenta as mesmas características juntamente à narrativa interativa, enquanto a que mais se distancia é o conceito adotado por Damé (2014), já que foca na interatividade usuário-sistema. Assim, nesta pesquisa, adota-se a nomenclatura livro interativo digital e *app-book*, referindo-se aos livros que são apresentados em aplicativos de dispositivos móveis com elemento de hipermídia focado na interatividade da narrativa.

É comum os elementos característicos que aparecem no *book app*, definidos por Teixeira (2015), aparecerem no livro interativo digital, como será apresentado na discussão do próximo capítulo, ou pode somar com outros elementos complementares. Sendo assim, trata-se aqui, mais especificamente, do livro interativo digital como uma obra em meio digital, assim como um *e-book*, em formato de *app-book*, somado a sua característica diferenciadora que é o hipertexto, sendo este último o elemento responsável por formar a narrativa através da interatividade com o leitor.

Ele é resultado da interatividade e da tecnologia, tendo como seu principal foco a construção da sua narrativa de forma interativa em uma plataforma digital. É, também, um livro que surge da popularização dos dispositivos móveis e tem grande influência do livro-jogo e do *e-book*, por herdar do primeiro a não linearidade nas suas narrativas e ser lido em um dispositivo digital como o segundo, entre outras características.

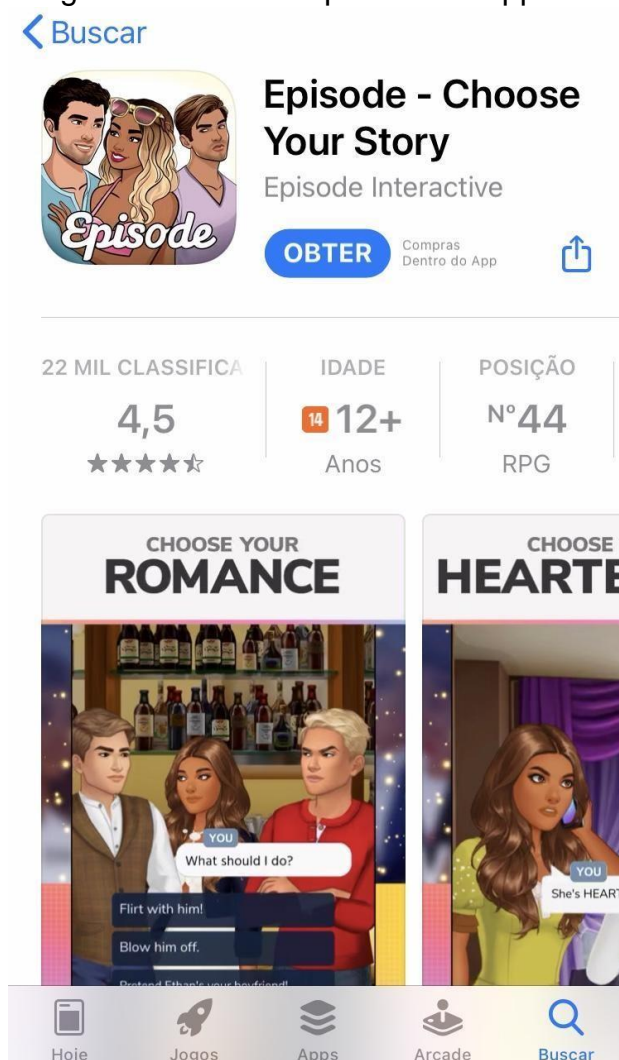
Dessa maneira, o ponto principal da interatividade desse livro encontra-se na narrativa, assim como no livro-jogo, com a diferença de que esse primeiro está dentro do universo digital, sendo construído internamente para se apresentar nesse meio assim como alguns *e-books*, já que dificilmente conseguiria ser construído em um livro impresso devido às suas inúmeras combinações de alternativas.

Por se concentrar na narrativa, comporta um novo gênero textual, que seria a narrativa interativa ou ficção interativa, semelhante ao do livro-jogo, mas em meio digital, adaptada para dispositivos móveis. Teixeira (2019) define como narrativa digital interativa quando o usuário tem a percepção de criação ou influencia no enredo por meio de suas ações, seja assumindo o controle como personagem principal, seja enviando comandos para elementos autônomos. Já Silva (2019) nomeia como ficção interativa, referindo-se a um texto em que acontecem escolhas de determinados caminhos, em dados momentos, diante de uma quantidade de opções disponíveis.

É nessa construção para o digital que esse tipo de *app-book* se diferencia do livro-jogo, pois este último consegue ainda ser convertido para aplicativos, como é o caso de alguns desses livros que ganharam sua forma em aplicativo, exemplificado por *House of Hell*, mas seria difícil fazer essa inversão com *app-book*.

Assim, os livros interativos digitais são baixados como aplicativos na App Store, Google Play, entre outras lojas de aplicativos para dispositivos móveis, e são denominadas por elas como histórias interativas, ou RPG. Aparecem como um aplicativo com várias histórias diferentes ou um aplicativo com uma única história. Dentro dessas histórias, o leitor depara-se com algumas alternativas, geralmente duas opções para cada pausa de escolha, que vão determinar o curso da trama. A imagem abaixo mostra o livro disponível para *download* na App Store:

Imagem 14 – Livro disponível na App Store



Fonte: App Store, [2020].

Pinto (2017) discute que os dispositivos móveis (*tablets* e *smartphones*) ajudaram com a popularização dos *e-books* interativos, pois com a criação de aplicativos para as mais diversas necessidades dos usuários, logo surgem aplicativos para atender à demanda de leitura nesses dispositivos. Os dispositivos de leitores de livros digitais como o Kindle, da Amazon, passam agora a ser também um aplicativo com a mesma funcionalidade.

Com a receptividade a esses livros em lojas de aplicativos, abre-se espaço para inovação no campo de desenvolvimento desses aplicativos e livros, refletindo em evoluções e soluções que resultam na proposta do *app-book*, permitindo a transcendência da leitura em dispositivo digital para interatividade narrativa.

O livro digital interativo, através da popularização, é considerado um reflexo da cibercultura discutida por Santaella (2008) por também ser uma troca que parte

do processo de cultura popular e erudita à cultura de massas, da cultura de massas à cultura das mídias, e por fim à cibercultura.

Já a narrativa interativa dentro desse livro nada mais é que um componente de hipertexto dentro desse universo da cibercultura, pois, como discute Mestre (2012), proporciona conexões de vários elementos, possibilitando um salto de uma informação para outra, de forma não linear e ramificada, definindo um percurso de acordo com sua necessidade, ou seja, caminhos. Dessa forma, o hipertexto é um

[...] conjunto de blocos de informação que se encontram interconectados por meio de elos que nos permitem avançar no texto sem nos perdermos e na ordem que desejarmos. Reunindo uma variedade de meios que vão desde o texto ao áudio, passando pelo vídeo, o hipertexto veio permitir um acesso não sequencial à informação, contrariamente aos sistemas de informação sequencial a que assistimos tradicionalmente (MESTRE, 2012, p. 21).

Aqui a narrativa ganha o espaço da interatividade, extrapolando a interatividade quanto ao envolvimento físico do leitor com o objeto que também ocorre nessa manifestação, mas dando espaço à interatividade ativa com percepção do leitor, que é ativa por sair do interior do ser para se tornar viva ao encaminhar a história através dessa percepção.

As interatividades que o livro interativo digital promove são possíveis por meio da estruturação do livro, que guiam o leitor a mil oportunidades, mas sem fazer com que ele se perca, pois o percurso do leitor é uma preocupação decorrente da navegação do leitor em ambientes digitais que acabam por se perder diante de tantos *links* e encaminhamento disponíveis, o que não ocorre nessa narrativa por meio da sua estruturação, assim como ocorre também nos livros-jogos pela limitação que o autor dá ao livro para que o leitor não se perca.

Quanto à estruturação, essas narrativas têm sua organização por meio da relação de causa e consequência das ações escolhidas conforme é apresentado na imagem 15. No campo do livro interativo digital, segundo Teixeira (2015), leva-se em consideração para sua construção, sua característica principal, a interatividade, o que potencializa o envolvimento do leitor em sua leitura, proporcionando fluidez nessa construção, sem distraí-lo. Podemos assim dizer que o livro em questão se organiza de maneira complexa, misturando narrativa digital, seus hipertextos, com elementos da multimídia para enriquecer sua história com interatividade. Assim,

No presente contexto do livro digital [...] o design de hipermídia exige escolha e organização de várias mídias e interatividades, integrando-as de forma coerente e significativa como suporte para a história. Assim, os mecanismos que configuram o livro digital devem corroborar com a narrativa e com a interpretação do conteúdo, para que a hipermídia não gere diferentes complexidades cognitivas e distraia o leitor, afastando-o do texto (TEIXEIRA, 2015, p. 37).

Imagem 15 – Estrutura causa e consequência



Fonte: Journeys, [2020, online].

Percebe-se, então, que esse objeto tem algumas características que se diferem dos *app-books* que não possuem os saltos na história como um diferencial. Em seu estudo, Pereira (2017) traz um levantamento de características presentes nos *app-books* analisando alguns deles. As características apontadas são a multimídia, formas textuais, interatividade, gamificação e organização de conteúdo. Nem todas as características são encontradas em todos esses livros, mas elas servem como base para tentar analisá-los.

Os *app-books* analisados pela autora (2017) trazem a multimídia como um resultado do texto completo a partir de uma combinação de várias mídias, usando fundo musical, sons, efeitos sonoros e imagem estática. Nas formas textuais, apontam as opções de exibição, texto, narração, idioma, aparência e desaparecimento do texto, alteração de fonte, leitura de áudio. Já a interatividade é utilizada como a interação com a tela que permite a progressão das histórias, o toque, deslize e elementos da mídia que respondem de acordo com o movimento, como arrastar, agitar, inclinar, girar. Quanto à gamificação, referem-se características de videogames, quebra-cabeças, ação em busca de soluções, jogos

de correspondência e oportunidades de colorir ou desenhar. Quanto à organização do conteúdo, colocam elementos como página dupla, tela cheia, sequência de planos.

Esses aspectos levantados por meio da análise feita por Pereira (2017), incorporando a visão de vários autores, deixam explícito que a nomenclatura *app-book* não contempla a característica do *hiperlink* quanto à vantagem de determinar o curso da narrativa, diferenciando-se dos aqui chamados livros interativos digitais, além disso, não trata a interatividade sob aspectos da narrativa, somente da troca entre o leitor e a tela. Ainda assim, percebe-se que as características apontadas pela autora, presentes no *app-book*, contemplam a caracterização dos livros interativos digitais.

Essa semelhança se dá pois apresenta imagens dos personagens que se movimentam no que tange à multimídia; na característica de forma textual, apresenta a possibilidade de troca de idioma; a troca de texto e fala dos personagens se dão conforme clique na tela, contemplando também os cliques em botões que determinam o percurso da história contada e a própria intervenção do leitor nessa construção; a gamificação mostra-se quando, em alguns contextos, possibilita a mudança de visual dos personagens; por fim, a organização do conteúdo mostra-se não linear, mas de forma organizada.

Dessa forma, é possível analisar o livro interativo digital sob esses cinco aspectos e, assim, será feito nesta dissertação. Para isso, é preciso discutir o que seria cada um deles, para buscar fatores de análise, já que, por vezes, por ser um novo objeto de pesquisa, seus elementos entrelaçam em características, por exemplo, os *hiperlinks* parecem ter o efeito da gamificação, ou ser tratado dentro da multimídia, por seus botões serem compostos por texto, imagem e *hiperlinks*, mas aqui são tratados como organização de conteúdo.

2.3.1 Multimídia

A multimídia é definida por Chapman e Chapman (2009) como algo composto por ao menos um conteúdo estático, seja ele texto, ilustrações, gráficos, gravura, juntamente a um material dinâmico, como vídeos, animações, jogos, entre outros, mediado por dispositivos tecnológicos digitais. Para Montanaro (2016), isso

pressupõe que, mais do que essa soma, o conjunto multimidiático está diretamente relacionado à intervenção direta do usuário via interface digital.

Ainda segundo o autor (2016), o conceito de hipermídia tem princípios similares, pois é também uma composição de diversos conteúdos em diferentes meios, ainda que a especificidade esteja na ênfase na navegação não linear por diferentes meios e conteúdo, sendo assim

[...] tem como principal característica a navegação aberta por meio de ligações diversas dentro de um sistema maior, como a própria internet, permitindo que o usuário possa traçar caminhos cognitivos por entre a informação disponível, de modo bastante pessoal, livre e particular, apropriando-se dos princípios do hipertexto (MONTARO, 2016, p. 58).

Tanto a multimídia quanto o hipertexto são elementos usados como uma forma de encantar o leitor, já que essas formas dinâmicas de apresentação de conteúdo têm o poder de chamar a atenção do leitor de forma descontraída e acaba por prender a sua atenção, envolvendo-o através das percepções e estímulos sensoriais.

2.3.2 Formas textuais

As formas textuais referem-se às diversas apresentações do texto dentro do livro. Nos livros tradicionais já há essa variedade, os editores procuram, através da diagramação, a melhor forma de disponibilizar o conteúdo, é preciso então escolher a melhor tipografia para o texto e os títulos, espaçamento, tamanho da fonte, limite do texto na folha. É aqui que é pensado nos aspectos de apresentações do texto, e essa preocupação não é nula no livro interativo digital.

Por essa preocupação estar dentro de um contexto digital, as formas textuais apresentam mais possibilidades por terem configurações maleáveis, como de pensar em como o texto vai ser exibido. Em alguns casos, é apresentado da mesma forma que um livro tradicional, estendendo-se a toda a página, seguindo margem a margem, mas, em outros casos, aparece como uma legenda, o que é muito comum.

O que nitidamente é visto como vantagem e diferencial é que, nesses *app-books*, a forma textual pode se adaptar às configurações que o leitor deseja. Com essa possibilidade de configurações, na maioria dos casos, é possível que o livro passe, por exemplo, de uma língua para outra em instantes, em outros há

possibilidade de trocar a fonte do texto ou até o tamanho e a velocidade em que o texto aparece pode ser configurado.

Outro ponto relevante é que o texto pode se apresentar com a rolagem diferente, ou desaparece conforme a história vai se desenvolvendo ou pode ser consultado em outras formas de apresentação, como é o caso da formação de um diário para que o leitor possa lembrar a história ou a possibilidade de visualizar as escolhas feitas. Algumas dessas questões também estão ligadas à organização do conteúdo, tópico apresentado mais à frente, porém aqui se trata da forma de aparecimento do texto, enquanto na organização do conteúdo é mais focado no conjunto de aspectos visuais, que também inclui os aspectos da forma textual, porque contribui e impacta diretamente na construção visual do livro, ainda que em maior quantidade, como é o caso dos livros interativos digitais que tentam manter uma configuração mais parecida com o livro tradicional e, em menor quantidade, nos livros que enfatizam muito mais elementos da multimídia.

O relevante é que tanto a forma textual quanto a organização do conteúdo influenciam na leitura e na percepção que o leitor vai ter do livro. Além disso, garantem uma maior adaptação para as necessidades do leitor. As formas textuais, por exemplo, podem ser pensadas e contribuir com a leitura de pessoas com baixa visão, já que, em alguns casos, propiciam aumentar a letra do texto.

2.3.3 Interatividade

Interatividade é um termo que ganhou destaque com a implementação das tecnologias cada vez mais ativas no cotidiano. Na educação, por ainda estar ligada a esse viés tecnológico, é vislumbrada pelo olhar da educação a distância, porém antes de o termo ganhar esse lado, tanto na educação quanto em outras áreas, a interatividade está ligada ao social, à troca, a um relacionamento, à comunicação.

Matta e Carvalho (2008) defendem a ideia de que a interatividade pode ser vista de vários olhares, dialogam apresentando uma perspectiva social que vai além da comunicação e consideram que esse termo voltado apenas para o viés tecnológico acaba ganhando conceitos apenas mecanicistas em que a interatividade é apenas emissão e recepção de mensagens advindo das teorias da comunicação. Oferecem um conceito dinâmico, dialético e humanista, baseado no processo

cognitivo de natureza materialista dialética, em especial derivada dos estudos de Lev Vygotsky.

Consideram, então, interatividade como partilha e compartilhamento das práxis sociais, sendo essa práxis uma ação concreta de um sujeito singular ou coletivo complexo. Dessa forma, a interatividade é

[...] a ligação de ações e práticas sociais dos sujeitos, que, ao terem uma prática qualquer de vida comum, a coletivizam e a torna a própria expressão e vivência da interatividade como contexto comum da interpessoalidade, da coletividade composta pela ação construtiva de um sujeito não individual (MATTA; CARVALHO, 2008, p. 4).

Nessa perspectiva, interatividade é o conjunto de relações de troca ou de compartilhamento da realidade construída existente entre os diversos sujeitos envolvidos na construção compreendendo o contexto social e ambiental dos participantes ativos do processo. É também a intersecção entre as práticas sociais de sujeitos engajados na resolução e no compartilhamento de construção de conhecimento e de prática de vida compartilhada. Nesse sentido, o elemento diz muito sobre as escolhas que são feitas no livro, pois, ao escolher, os leitores levam em consideração suas percepções pessoais, ou como gostaria que se concretizasse a história, o que também é um viés pessoal.

Acreditam, portanto, que é a interação que constrói os sujeitos, em outras palavras, interação gera aprendizagem, e quando traz suportes, presentes no contexto interativo, elas são consideradas o meio que foi construído pelos homens para atender às suas necessidades.

Assim, para Matta e Carvalho (2008), não se pode considerar a interatividade como uma determinação só do contexto e no surgimento tecnológico, pois ela já estava presente no início da humanidade, mostrando-se como um exercício de definição socioconstrutivista que compreende, por exemplo, a dialogicidade freiriana nessa definição.

Olhando o livro interativo digital nessa perspectiva consegue-se perceber que é um meio que facilita toda essa construção possibilitada pela troca entre duas ou mais figuras. O leitor não é um sujeito passivo nessa elaboração, ele está ativamente ajudando na construção de uma história com as suas intervenções expressas, por mais que seja o autor que o guie a essas reflexões, o leitor participa de uma troca dialogada com o autor, fazendo inferências através das suas percepções pessoais, esse diálogo é mediado pelo livro.

O livro impresso e tradicional tem também essa finalidade interativa, como foi apresentado anteriormente, antes de ser um livro digital. Ainda assim, no livro interativo digital, a interatividade não se limita só ao campo intrínseco dos pensamentos e troca de ideias como é feito no livro tradicional, vai além do sentido social, pois a interatividade também pode ser compreendida no campo físico, sendo que há uma troca palpável entre o leitor e a obra refletida no manuseio desse livro.

Essas interações foram maximizadas com a possibilidade de um livro digital, pois a troca se torna muito maior, tanto no campo intangível, no interior do leitor, nas percepções que ele tem das ideias do autor, nas associações que faz com o conhecimento que já possui. Quanto no tangível, propriamente na forma que o texto vai tomando através das modificações feitas, em que a narrativa que vai se construindo por meio do clique nas possibilidades de escolhas, e que acabam tornam-se imprescindíveis para continuar a leitura, pois, assim como no livro físico tradicional era preciso virar as páginas — uma forma de interação —, já no livro interativo digital é preciso fazer cliques para essa progressão.

Sob o aspecto que passa do físico, no livro tradicional era preciso compreender a mensagem do autor, fazer as próprias inferências da mensagem proposta para prosseguir com a leitura; no digital interativo, além desse pressuposto, ainda está envolvida a relação da tomada de decisão que é preciso ter para determinar quais caminhos serão seguidos dentro da leitura.

Assim, o livro no digital apresenta um outro contexto de interatividade, e é nesse contexto que há um maior olhar da literatura para a interatividade, pois promove estudos que auxiliam diversas áreas na criação de recursos tecnológicos voltados para o usuário e a forma que esse usuário utiliza o material digital — no caso do livro interativo digital, o usuário é o leitor.

Para Primo e Cassol (1999), o conceito de interatividade perpassa por muitos campos do conhecimento como a física quando trata das chamadas interações fundamentais, a filosofia na questão do pragmatismo e como ele enxerga o ser humano, na sociologia falando da interação social, na biologia explorando a interatividade nas explicações genéticas.

Considerando os panoramas de distintas formas de se observar a interatividade, e em contextos digitais voltado para um *design* de interatividade — *design* esse que permite que o leitor visualize, compreenda e utilize da melhor forma

a obra digital —, Rogers, Sharp e Preece (2013) apresentam quatro tipos principais de interação: instrução, conversão, manipulação, exploração.

Instrução - estilo em que os usuários emitem instruções ao sistema. Isso pode ser feito de inúmeras maneiras, incluindo: digitar comandos, selecionar opções de menus em um ambiente de janelas ou em uma tela multi toque, falar os comandos em voz alta, gesticular, pressionar botões ou usar uma combinação de teclas de função.

Conversão - estilo em que o usuário tem um diálogo com um sistema. Os usuários podem falar por meio de uma interface ou escrever em perguntas para as quais o sistema responde via texto ou saída de voz. Manipulação - estilo em que os usuários interagem com os objetos em um espaço virtual ou físico manipulando-os (ex.: abrir, segurar, fechar, colocar). Os usuários podem aprimorar seu conhecimento familiar de como interagir com os objetos.

Exploração - estilo em que os usuários se movem por meio de um ambiente virtual ou um espaço físico. Ambientes virtuais incluem mundos 3D e sistemas de realidade aumentada e de realidade virtual. Eles permitem que os usuários aprimorem seu conhecimento familiar sobre se movimentar fisicamente. Espaços físicos que utilizam tecnologias baseadas em sensores incluem salas ou ambientes inteligentes, permitindo também que as pessoas tirem proveito da familiaridade (ROGERS; SHARP; PREECE, 2013, p. 30).

Já Lemos (1997) entende que a interatividade pode ter níveis, apresentando uma classificação que vai do nível 0 ao 4, exemplificada pela televisão.

O nível 0 é o estágio em que a televisão expõe imagens em preto e branco e dispõe de um ou dois canais, passa para o nível 1 em que a televisão ganha cores, maior número de emissoras e controle remoto, considerando esse controle o *zapping* que vem anteceder a navegação contemporânea na *Web*, promove o controle que o telespectador tem sobre o aparelho e assim o prende ainda mais à televisão. No nível 2 de interação, há inclusão de periféricos, como o videocassete. No nível 3 já aparecem sinais de interatividade de características digitais, pois o telespectador pode interferir no conteúdo por meio do telefone. O nível 4 consegue fazer essa participação do conteúdo a partir da rede telemática em tempo real quebrando a passividade do telespectador.

O último estágio seria o que o livro interativo digital tenta buscar. Vê-se que em outros contextos digitais já se tinha uma preocupação em conseguir aumentar a troca entre autor e expectador, mas, com a tecnologia, essa possibilidade é facilitada.

Com isso, encontra-se aqui a percepção que ainda que necessite um olhar da interatividade para o *design*, que é necessário para o funcionamento inicial, e compreendendo que existem níveis de interatividade em que esses tipos estão ainda limitados ao nível dois, ao atingir esse funcionamento básico, é possível que se atinja outros níveis de interatividade, como é o caso do nível quatro.

Ao encontro disso, Sims (1997) compreende que a interatividade não se limita mais ao simples ato de selecionar opções em menu, objetos clicáveis ou sequências lineares, que seria a interatividade dos tipos instrução, conversão, manipulação, exploração, chegando até o nível dois de interatividade na visão de Lemos (1997), que agora exige a compreensão das amplitudes de níveis e demandas, incluindo o entendimento do participante extrapolando o "clique". No *e-book* já se tem a interatividade de clicar, passar o dedo, acessar links, mas tem como expandir essas possibilidades, o que ainda não é comum hoje. Dessa forma, para ele, deve ser descrita como uma atividade entre dois organismos e com um aplicativo informático, envolvendo, no caso da educação, o aluno em um diálogo verdadeiro. Nesse caso, emerge uma interação de qualidade, desde que as respostas do computador sejam adequadas com as necessidades informativas do usuário.

Ainda pensando na interatividade como navegação, Rhodes e Azbell (1985 apud SIMS, 1997) estabelecem outros três níveis de interatividade: reativo, coativo e proativo. Em que, no primeiro nível, as opções e *feedback* são dirigidos pelo programa, assim não permitindo o controle sobre a estrutura do conteúdo. O coativo apresenta possibilidade de controlar sequências, os ritmos e os estilos, enquanto o proativo permite o controle da estrutura quanto ao conteúdo. Nessa classificação, o livro interativo conquista o seu espaço nos três níveis, porém ainda é preciso olhar a interatividade ultrapassando os limites de cliques, como é proposto por Sims (1997), assim sugere uma taxonomia baseada em três dimensões, que se diferenciam a partir da qualidade de ensino da interação:

- a. **níveis** - interações por retroação (reativo), atividade de construção e atividade gerativa (proativo) e *designs* virtuais ou artificiais em que o aluno se torna um verdadeiro "cidadão" do ambiente de ensino (mútuo);
- b. **funções** - verificação do aprendizado (confirmação), controle por parte do aluno (ritmo), controle do ensino (navegação), questões do aluno e suporte à performance (investigação) e construção do conhecimento (elaboração);
- c. **transação** - teclado, tela sensível, *mouse*, voz.

Desse modo, além de a interatividade estar ligada a vários universos, pode ser compreendida diversamente, assim como pode englobar vários fatores, no digital está ligada aos aspectos de *design* e navegação do usuário. É preciso entender que para o âmbito em que o livro interativo digital se propõe, os aspectos de navegação são importantes para atingir o objetivo e contribuir para o engajamento de leitura, já que promove a interatividade de instrução, conversão e manipulação, em que é preciso a estrutura que o enquadra, porém ainda que haja uma preocupação com o contexto de usabilidade, em que se pode conseguir clicar nos botões, ser um aplicativo intuitivo, entender apenas nesse âmbito deixa de lado a interatividade sob o aspecto social. É através do aspecto social da interatividade na narrativa que o diálogo acontece, dado que quebra o estado de passividade do leitor que é conquistado com a intervenção nas estruturas.

2.3.4 Gamificação

Entender cada um dos aspectos do livro interativo digital faz compreender como esse livro gera engajamento e, já que hoje a gamificação é um recurso que participa do cotidiano dos jovens e tem sido utilizada como lazer para eles, traz essa compreensão de aproximação do leitor com o objeto do livro interativo digital. O livro traz para si uma realidade que já faz parte do contexto deles e a gamificação tem essa relevância, justamente pelos aspectos trazidos aqui.

A gamificação é considerada por Parente (2016) como um recurso que se tornará cada vez mais expressivo na nossa sociedade, como a internet, devido ao ritmo digital em que a sociedade vem se regulando. Considera que não se resguardará apenas a atividade pessoal, pois já vem ganhando espaço em diversos negócios mundiais, iniciando a sua trajetória.

A gamificação é definida como “uma técnica que utiliza elementos de *design* de jogos em ambientes que não são jogos, visando aumentar a motivação e engajamento dos usuários” (ANDRADE, 2018, p.12). Assim, a gamificação que inicialmente tem sua finalidade voltada para o entretenimento dentro de videogames, ganha hoje ressignificação em outros espaços, como exemplo na educação, pois

[...] o impacto da gamificação também atinge o mundo educacional, uma vez que as mesmas técnicas são aplicadas

ao processo de treinamento e, neste caso, sua implantação deve ser ainda mais rápida, visto que o sistema pedagógico avalia os videogames há algum tempo como elementos ativos da formação, substituindo muitos materiais de estudo por videogames, que de forma rápida, leve e divertida são capazes de transmitir conhecimentos (PARENTE, 2016, p.11).

Assim, a educação tem utilizado a gamificação para ensinar de forma descontraída, já que o ensino e aprendizagem ainda é visto com antagonista da diversão e até responsável por afastar os estudantes de momentos de lazer.

Ela se difere dos jogos de videogames, segundo Parente (2016), por ser um processo mais complexo e mais estratégico, que baseia seus fundamentos tanto nos videogames como na neuropsicologia. O jogo, por sua vez, para Andrade (2018), representa um sistema em que o jogador se envolve em um conflito artificial, definido por regras, com um objetivo, que possui um resultado quantificável. O jogo é imprevisível e está mais próximo de um artefato que de uma mídia, já que o jogo está relacionado e depende do comportamento e não só de um conteúdo exibido.

É interessante pontuar que o livro interativo digital, apesar de grandes aspectos de gamificação, como é o caso do último livro que será analisado nessa dissertação, se diferencia de um jogo justamente pelo mesmo motivo do livro-jogo, por não haver vencedor; e da gamificação por não haver regras, não haver um final programado que dependa unicamente do jogador, apenas se utiliza de aspectos estratégicos como a gamificação para envolver o leitor. Ter esse fator de gamificação dentro do livro, além dos objetivos apontados, pode ajudar a pensar na inclusão da leitura dentro de local de lazer, não que já não seja, mas devido ao discurso do dever, é mais associada a uma tarefa e cobrança do que propriamente a sua função de divertir.

Para Montanaro (2020, p. 02), a gamificação refere-se

[...] ao conjunto de estratégias que transformam um ambiente real de não jogo e seus objetivos a partir dos conceitos e mecanismos de jogos para a resolução de problemas ou desenvolvimento de conteúdos e soluções em grupos ou de forma individualizada, carregando consigo elementos de engajamento e imersão. Fortalecer alguns aspectos clássicos dos jogos, como a competição, a evolução, o envolvimento ativo na construção narrativa, a criatividade na solução de enigmas e na superação de obstáculos, a cooperação em torno das habilidades e competências coletivas e individuais do sujeito, e a sensação de recompensa – seja ela quantitativa em termos de pontuação, experiência ou nível, seja ela mais simbólica,

em que o prazer de se alcançar o objetivo é proporcional ao esforço dedicado.

Seu objetivo principal, segundo Andrade (2018), é aumentar o engajamento dos usuários utilizando ferramentas de *design* de jogos tais como placares, recompensas, *feedbacks* imediatos, isso é possível, porque “a gamificação segue regras que ajudam nas experiências que envolvam emocionalmente e cognitivamente o sujeito na construção de sua identidade e posicionamento social diante de desafios cotidianos” (MASSAROLO; MESQUITA, 2013, p. 40). Já o objetivo dentro da educação é o “engajamento do estudante, desafiando-o a resolver os mais diferentes problemas a ele propostos de uma forma criativa e investigativa ao permitir e incentivar que ele se aproprie de suas próprias percepções para encontrar o melhor caminho” (PARENTE, 2016, p. 12).

Parente (2016, p. 12) complementa as ferramentas da gamificação afirmando que se resume em 10 pontos. Cada elemento pode ser utilizado da forma que convier para o propósito desejado. São eles:

1. Tipos de competição: Jogador contra jogador, Jogador contra sistema e / ou Solo.
2. Pressão de tempo: jogue de forma descontraída ou com tempo dentro.
3. Escassez: A escassez de certos elementos pode aumentar o desafio e a jogabilidade
4. Quebra-cabeças: Problemas que indicam a existência de uma solução
5. Novo: as mudanças podem apresentar novos desafios e novas mecânicas para dominar
6. Níveis e progresso
7. Pressão Social: O rebanho deve saber o que está fazendo.
8. Trabalho em equipe: a ajuda de outras pessoas pode ser necessária para avançar
9. Moeda de câmbio: Tudo que puder ser trocado por outro de valor, será procurado.
10. Renovar e aumentar a potência: Permite agregar elementos motivacionais ao jogador.

Por fim, para Pereira (2017), há utilização de gamificação nos *app-books*. Isso também acontece no livro interativo digital em que essa é utilizada para envolver e engajar os leitores.

Andrade (2018) associa o engajamento proporcionado pela gamificação com a teoria motivacional para jogadores dividida em três pontos: realização, social, imersão. Realização compreende o avanço (progresso, poder, *status*), mecânicas

(compreender como o jogo funciona) e competição. No social, socialização, relacionamento e trabalho em equipe. Imersão na descoberta, encenação, personalização e escapismo.

É interessante notar que esses últimos tópicos de imersão são os mais encontrados nos livros interativos digitais. Uma possibilidade para os jovens como ponto de escapismo, que utiliza do ambiente do livro para relaxar ou aliviar o *stress* evitando pensar nos problemas do mundo real. Nesse sentido, a narrativa pode se tornar interessante por poder colocar em outro lugar a cobrança das escolhas que precisam ser feitas por eles, já que passam por uma fase de transição e são constantemente cobrados a tomarem escolhas importantes para a sua concretização como adultos. Assim, eles podem secundarizar essa pressão em outra pessoa num mundo artificial, ou testar as consequências de suas decisões.

Voltando para a gamificação dentro do livro interativo, percebe-se que a própria narrativa traz traços de gamificação, já que um dos elementos apontados por Montanaro (2020) é o envolvimento ativo na construção narrativa. A própria estrutura narrativa do livro interativo digital poderia ser colocada com uma gamificação e também por ser usada estrategicamente, como foi dito, para gerar engajamento, porém, como todos os livros possuem os saltos da narrativa como forma de progressão, essa característica foi colocada sob análise no campo de organização do conteúdo.

Por isso, procuram-se para análise, no livro interativo digital, outros aspectos da gamificação que são abordados como pequenos quebra-cabeças para alcançar um objetivo específico, como desbloquear fases, jogos, adivinhação, personalização dos personagens, controle do ambiente, entre outros.

2.3.5 Organização de conteúdo

Assim como as formas textuais, a organização do texto também está relacionada com a diagramação e é vista como as diversas apresentações do livro em si, o que também ocorre com os tradicionais. É nesses aspectos que o livro é pensado em todo o seu projeto gráfico, nas suas cores, formato, tamanho, formas de rolagem da página, enfim, apresentando todos os aspectos de apresentação visual e interativo do livro.

É nesse elemento que há um destaque para a organização não linear do livro interativo digital promovido pela escolha do leitor. No livro tradicional, a apresentação e organização é feita de forma linear, delimitada, porém nesse outro tipo de livro, essa sequência e forma de apresentação diferenciam-se, pois, apesar de haver um planejamento para o leitor, existe uma infinidade de possibilidades que não são vistas, justamente pelo aspecto digital, que passa uma sensação de continuidade reforçada pelo tipo de rolagem das do texto ou formas de continuidade da história apresentada.

Toda interatividade do livro depende da forma como esse conteúdo é organizado, até a compreensão do texto é determinada por esse aspecto. Algumas das estruturas observadas na forma de organização de conteúdo são essas não linearidades mencionadas, a utilização de *hiperlinks* para fazer saltos na história ou de conexões, a possibilidade ou não de o leitor pode retornar aos capítulos anteriores para ler novamente, simulação gráfica de objetos do cotidiano como diário, *smartphone*, caderno, apresentação ou não em tela cheia; tipo de rolagem da página, vertical ou horizontal, ou se não há rolagem, e possibilidade de personalização da tela.

Por fim, infere-se que o livro tem suas bases em um percurso histórico e tecnológico que envolve e é influenciado por aspectos da comunicação, do registro, da escrita, dos suportes e dos formatos. Nesse percurso, o livro passou por revoluções, em que contempla outras possibilidades de suportes e formatos. As presentes definições ainda não conseguem contemplar a abrangência do livro diante dessa revolução. Dessa forma, para essa completude, define-se aqui o livro como um produto final, materializador de ideias e pensamentos, é uma produção intelectual ou artística e, a partir do seu propósito, seja literário ou didático, cria relações com o seu destinatário final, sendo, também, a organização e materialização da informação, independente do meio.

O livro cria uma relação com o leitor. Essa relação, o jeito que o leitor se envolve com o material, inicia discussões para o que é entendido como interatividade. A interatividade é marcada pelo tipo de suporte e seu formato. O livro-brinquedo, livro-jogo e os *e-books* representam os livros com interatividade — este último quebrando até o formato do livro como conhecemos hoje. Cada um deles foi sofrendo interferência uns dos outros, mas é possível notar que todos têm traços de interatividade, que ganha um espaço maior com o digital. Ainda que essa esteja

diretamente ligada ao manuseio do material, percebe-se que a interatividade vai além desse campo quando permite que o leitor dialogue com o autor.

Nessas interferências e na combinação de uma proposta de alcance da interatividade, surge a forma do livro interativo digital. Ele contempla características de um e de outro, mas com o diferencial de usar os *hiperlinks* para construir narrativas juntamente ao leitor.

O livro interativo digital atinge essa relação com o leitor devido à sua estrutura, que contempla multimídia, formas textuais, interatividade, gamificação, organização de conteúdo.

Assim, no capítulo que se segue, são apontadas algumas das características utilizadas por cada livro em sua especificidade, mas que podem refletir e exemplificar as mais variadas e as inúmeras possibilidades que esse livro pode abarcar para a expressão do autor e, conseqüentemente, para intrigar o leitor. Dadas essas limitações de características, é possível analisar livros interativos digitais sob esses aspectos, buscando discutir como estão sendo utilizadas nos livros *Dear Diary*, *Dead City*, *Duskwood*, *Dear Mona* e *Life is Strange*.

3 LIVROS INTERATIVOS DIGITAIS

Assim como os livros tradicionais, os interativos digitais possuem uma forma característica de apresentar seu conteúdo. No livro tradicional, é preciso pensar na diagramação, em sua divisão por capítulos, na construção de um sumário, e as vezes a continuação da sua narrativa se dá por outros livros, dando origem a séries e sagas, por exemplo o livro *O senhor dos anéis* do escritor J.R.R Tolkien. Nos livros interativos digitais, os mesmos aspectos são pensados de forma diferente, levando-se em consideração sua interface, a divisão feita pelos chamados episódios e a continuação da sua narrativa aparece como temporadas.

Apesar das semelhanças entre o livro tradicional e os *app-books*, é nos pontos de diferença entre eles que se encontra sua importância, pois tem um efeito diferente na interatividade provocada no leitor, dado que “o efeito que o texto é capaz de produzir e seus receptores não é independente das formas materiais que o texto suporta. Essas formas materiais e o contexto em que se inserem contribuem largamente para modelar o tipo de legibilidade do texto” (SANTAELLA, 2004, p. 21), colaborando com a ideia de que “as semelhanças não podem nos levar a menosprezar o fato de que se trata de um modo inteiramente novo de ler” (SANTAELLA, 2004, p. 33).

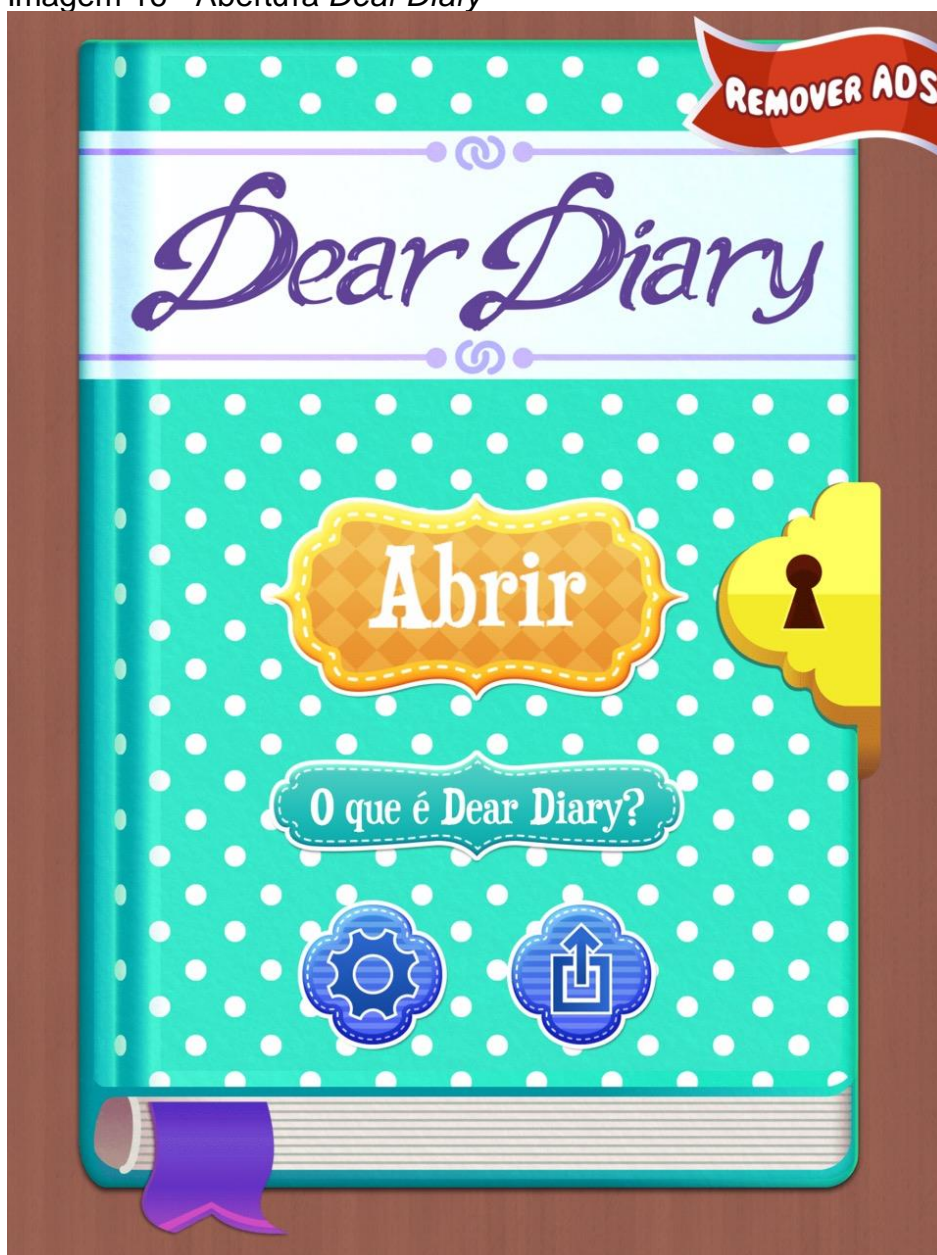
Acontece que os livros interativos digitais ou *app-books*, que utilizam *hiperlink* para construir suas narrativas fazendo saltos nas histórias, possuem várias configurações diferentes entre si para utilizar esses recursos. Dessa forma, procura-se aqui trabalhar com variados tipos demonstrando algumas das suas diversas apresentações e possibilidades, e para isso é necessário que os livros sejam descritos quanto às características apontadas, que incluem multimídia, formas textuais, interatividade, gamificação e organização de conteúdo.

Os livros utilizados nesta pesquisa são *Dear Diary*, *Dead City*, *Duskwood*, *Dear Mona* e *Life is Strange*. Os livros serão apresentados conforme a utilização desses recursos, começando pelos que utilizam menos recursos e conseqüentemente se assemelham mais aos livros tradicionais, seguindo com os que utilizam mais recursos e por isso se distanciam mais dos livros tradicionais.

3.1 DEAR DIARY

Dear Diary é um *app-book* que possui apenas uma história e simula um diário para contar a sua narrativa, como pode ser visto na imagem 16. Foi desenvolvido pela Tapps Games com classificação etária livre 4+ na App Store. Até o dia 24 de outubro de 2020 estava disponível nos idiomas português, espanhol e inglês, possuindo 70,3 MB, na versão 1.4.8, com 1.289 avaliações, obtendo pontuação de 4,5/5.

Imagem 16 - Abertura *Dear Diary*



Fonte: *Dear Diary*, ([2021], *online*).

O livro está disponível na Play Store também para *smartphones* com o sistema operacional Android. Tem por descrição:

O destino é uma coisa complicada, não é? E se você pudesse ser seu mestre? Conheça Anna Blake, uma garota que está cursando o ensino médio, e ajude-a a tomar decisões que mudam sua vida. Cada escolha que você fizer irá interferir diretamente no destino de Anna... E isso é incrível! Dê uma espiada no diário de Anna e junte-se a ela em todas as incríveis aventuras! Rick — o jogador de futebol bonito e popular — ou Martin — o cara inteligente e fofo? Vestido vermelho ou azul para a noite do baile? Ainda mais difícil: ir ou não ao baile e com quem?! Estudando ou saindo? Beijando ou esperando? Decisões difíceis... Que tal uma ajudinha com isso? Destaques: nova maneira desafiadora de ler e interagir com uma história; finais diferentes dependendo de suas escolhas; não se preocupe: quando a história terminar, você pode voltar no tempo e fazer uma escolha diferente (APP STORE, 2021, p.1).

Ao abrir o livro, já é perceptível que a organização do seu conteúdo tenta simular um diário, apresentando uma imagem semelhante a um caderno que possui uma fechadura, como é possível notar na imagem 16.

Ao *clicar* em abrir, o leitor é direcionado para a escolha de uma temporada, conforme mostra a imagem 17. Essa transição de páginas — o virar as páginas — é marcada por um efeito sonoro que se assemelha aos utilizados em contos de fadas. Independentemente dessa alusão de escolha, inicialmente só é possível a seleção da primeira, pois as seguintes são liberadas conforme a leitura das temporadas anteriores, o que limita o poder de escolha de leitor. Talvez esse formato assim seja porque as histórias dos próximos capítulos ainda serão formadas por meio das escolhas que o leitor irá fazer, ou seja, nesse livro não é permitido folhear as páginas, como é feito no livro impresso, em que o leitor tem mais autonomia para olhar a página quiser. Teria então o leitor mais liberdade no livro impresso ou no livro interativo digital, já que o primeiro permite essa visita enquanto o segundo permite uma construção da sua própria história?

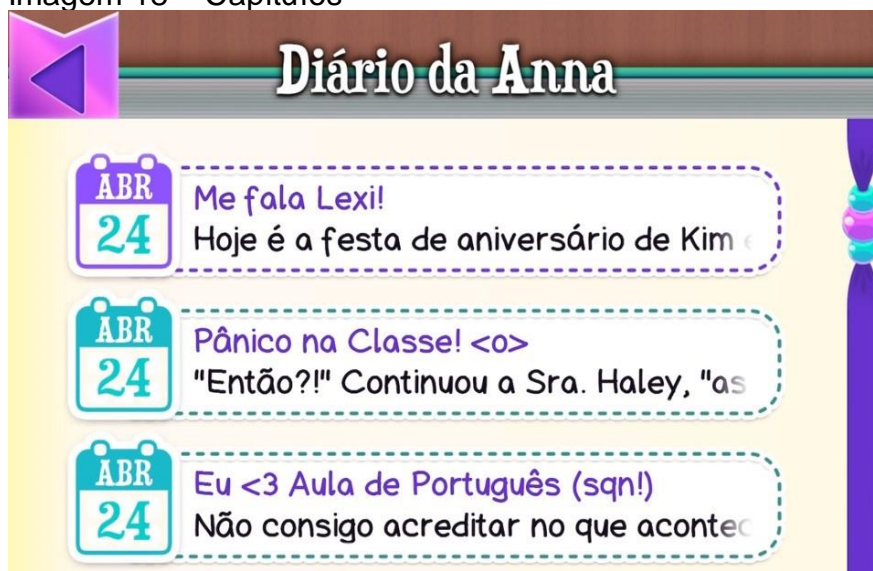
Imagem 17 – Temporadas



Fonte: *Dear Diary*, ([2021], online).

O livro apresenta um tipo de sumário que pode ser comparado com o capítulo dos livros, conforme mostra, a seguir, a imagem 18. Esse sumário é nomeado pelos dias, seguindo a simulação de um diário. Outro fator para assimilar ao diário é a letra escolhida, apesar de ser uma letra de computador, é uma letra mais arredondada, carregando a pretensão do autor de passar a ideia de uma letra manuscrita mesmo que ela não seja, como se a própria Anna tivesse escrito.

Imagem 18 – Capítulos



Fonte: *Dear Diary*, ([2021], online).

Os capítulos mais recentes aparecem mais acima dos capítulos lidos inicialmente e permanecem assim mesmo com a leitura finalizada. Então, para visitar a história, o leitor tem que deslizar até o fim do livro. Eles só podem ser acessados se o leitor tiver chaves disponíveis. As chaves de acesso são carregadas gratuitamente com o tempo e se limitam ao carregamento de três. A cada dia o leitor ganha essas três chaves, como é mostrado na imagem 19.

Imagem 19 – Chaves



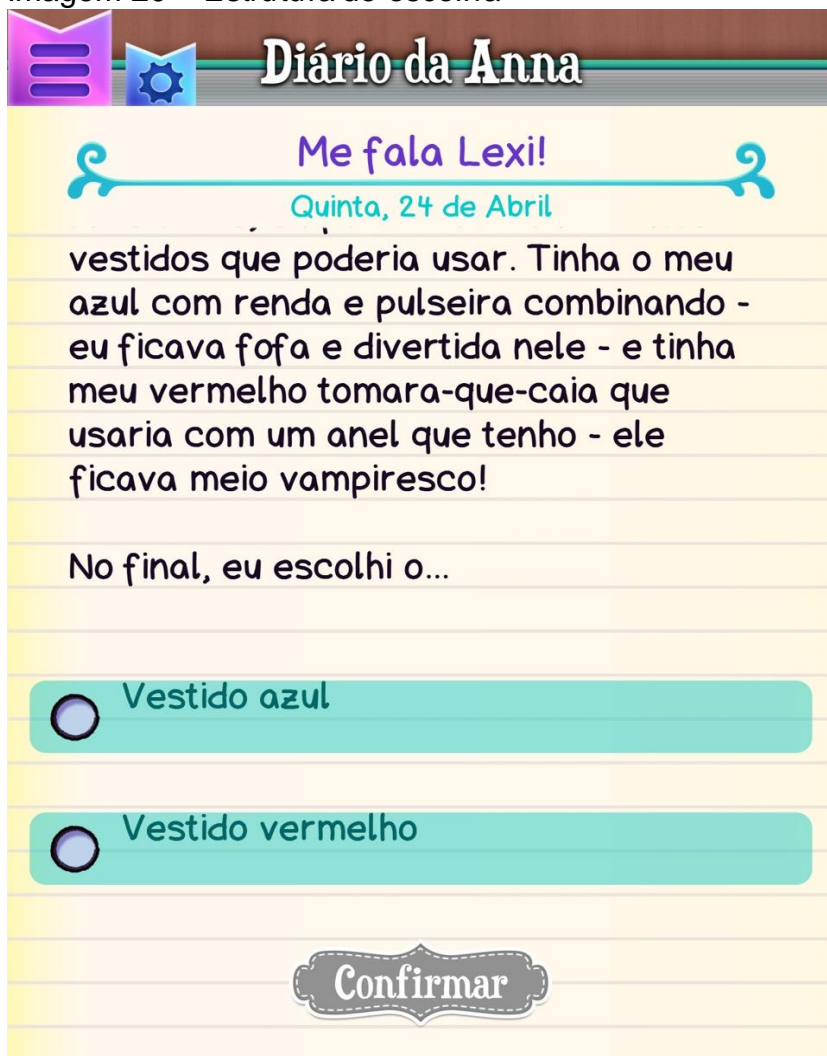
Fonte: *Dear Diary*, ([2021], online).

Sendo assim, não é permitido ao leitor ler tudo de uma vez, o que pode ser instigante para que ele revise todo dia o livro, assim como é feito no diário, e para criar um hábito de leitura; por outro lado, atrapalha o leitor que já tem uma leitura ativa e consegue ter um ritmo de leitura mais rápido, fazendo com que a interrompa para esperar o carregamento das chaves.

Outro aspecto que atrapalha a leitura é a quantidade de propagandas dentro do aplicativo. Elas são utilizadas para o desenvolvedor monetizar os aplicativos, e, no caso desse livro, cada vez que você abre um capítulo, é necessário assistir a um vídeo de 30 segundos de outros jogos e ser redirecionado para o *download* do aplicativo promovido sem a permissão do usuário. Um ponto a se colocar é que essas propagandas às vezes também são interativas, por exemplo, se é uma propaganda de um jogo de colocar os números em ordem, o usuário, dentro desses 30 segundos, pode ficar organizando os números. É possível retirar permanentemente os anúncios mediante o pagamento de uma taxa de R\$ 4,35.

Os livros interativos digitais trabalham bastante com a multimídia, apresentando imagens, vídeos, porém aqui se depara com um livro que utiliza minimamente esse recurso; outros livros desses usam mesmo que em baixa quantidade, como trocar roupa do personagem, achar objetos, entre outras opções. Possui na sua apresentação uma forma mais escrita para narrar os acontecimentos, nem sempre optando por usar imagens e o texto escrito como uma legenda, o que é comum em outros livros desse tipo. Aqui a apresentação do texto se assemelha muito mais à de um livro tradicional, ainda que utilize de um conteúdo não linear para construção da sua narrativa. Nesse livro até a estrutura de escolha, no caso o clique em um *hiperlink*, é mais sutil e não é apresentado em um botão, mas sim em formato de tópico a ser marcado dentro do texto, como é visível na imagem 20.

Imagem 20 – Estrutura de escolha



Fonte: *Dear Diary* ([2021], *online*).

O livro possui em torno de 38 escolhas, sendo o primeiro capítulo com 16 escolhas nos seus 17 capítulos, mas só mostra a estatística de 7 escolhas; o segundo, 16 escolhas nos seus 15 capítulos, mostrando 5 estatísticas. Após a liberação dos capítulos, o leitor consegue, assim como no livro tradicional, retornar aos capítulos anteriores e perceber as escolhas feitas sem ter que utilizar as chaves, como é feito para acessar um novo capítulo da história. Apesar de ter um botão que indica a possibilidade de compartilhar com outros usuários o aplicativo, esse parece não funcionar, já que ao clicar não exerce nenhuma função. Durante a leitura, não apresentou nenhuma outra inconsistência no aplicativo.

Quanto à narrativa, apesar de ser um livro, dentre os analisados, voltado para a questão textual, apresenta uma narrativa simples, com linguagem acessível. As escolhas se limitam a duas opções e aparentam mudar o curso da história durante

seu desenvolvimento, não só no final. Essa história apresenta um contexto escolar, envolve muito o relacionamento da personagem, pedindo uma posição do leitor quanto à escolha de um relacionamento amoroso. Mesmo apresentando outros núcleos da vida da Anna, uma história muito voltada para relacionamento acaba reforçando uma ideia de que a vida da mulher se passa em busca de relacionar-se com alguém, assim como era feito nos contos de fada.

Os personagens femininos são colocados a serviço de um ideal da mulher, ainda assim o livro apresenta, em sua narrativa temas relevantes, como a busca de aceitação, os conflitos internos da adolescência, *bullying* e exposição do corpo da mulher, mesmo que de forma superficial, e coloca até algumas escolhas diante desses questionamentos, como é o caso quando o leitor tem que decidir entre apagar ou olhar uma foto íntima de uma colega, que recebeu no celular.

Rossini (2016) discute a representação da mulher dizendo que ela, por vezes, foi representada através de um olhar de ideologias conservadoras, arraigadas na representação de sua imagem, produzidas tradicionalmente pela literatura canônica. Em contrapartida, a produção literária de autoria feminina passa a apontar a reescritura de trajetórias, imagens e desejos femininos de mulheres. Como o livro aponta sua criação com a autoria da Tap Games, não há como avaliar se a elaboração da narrativa foi feita por uma mulher, mas nota-se uma evolução da narrativa diante da primeira e segunda temporada para uma tentativa de aprofundamento em outros assuntos.

O livro é bem avaliado, mas as 53 avaliações ruins, das mais de mil, são sobre a demora para lançar a temporada 3. As demais reclamações variam entre o tempo para carregar as chaves causando a quebra leitura, pouca mudança na escolha dos comentários e história curta. A primeira versão foi lançada há sete anos, no mesmo ano lançou uma nova temporada e o diário de outro personagem, depois não há histórico de novas temporadas. Os pedidos quanto à narrativa demonstram o interesse do leitor nesse livro.

Dessa forma, resumidamente, esse livro apresenta algumas características que podem ser apontadas no Quadro 4:

Quadro 4 - Características *Dear Diary*

Aspectos	Forma de apresentação dos aspectos no livro
----------	---

Multimídia	<p>Uso de efeito sonoro ao abrir o livro, efeito sonoro ao abrir os capítulos (uso das chaves), e ao escolher as opções para seguir.</p> <p>Imagem animada (GIF) no início dos capítulos.</p>
Formas Textuais	<p>Apresentação do texto se mostra mais semelhante a um livro tradicional.</p> <p>Progressão do texto através de clique escolhendo uma opção.</p> <p>Texto pode ser configurado em três idiomas.</p>
Interatividade	<p>Progressão das narrativas através de clique na tela escolhendo uma opção.</p> <p>Escolha de uma opção narrativa intervindo na história.</p>
Gamificação	<p>Não possui nenhum jogo dentro do aplicativo.</p>
Organização de conteúdo	<p>Conteúdo não linear, utiliza <i>hiperlinks</i> para fazer saltos na história ou de conexões;</p> <p>Conforme as escolhas da narrativa vão sendo tomadas, ela vai se construindo no diário.</p> <p>O leitor pode retornar aos capítulos anteriores para ler novamente.</p> <p>Simula um diário.</p> <p>Apresentado em tela cheia.</p> <p>Conteúdo disponível com rolagem da página vertical.</p>

Fonte: Elaboração própria.

3.2 DEAD CITY

Dead City é um *app-book* que possui apenas uma história e simula um recurso de troca de mensagens em um *smartphone*. Foi desenvolvido pela Everbyte e aparece na App Store como jogo RPG, com classificação etária 12+. Até o dia 24 de outubro de 2020 estava disponível nos idiomas português, alemão, inglês e russo, possuindo 89,6 MB, na versão 1.4. Possui 160 avaliações, obtendo uma pontuação de 4,9/5. O livro está disponível na Play Store também para *smartphones* com o sistema operacional Android. É uma história apocalíptica e tem por descrição:

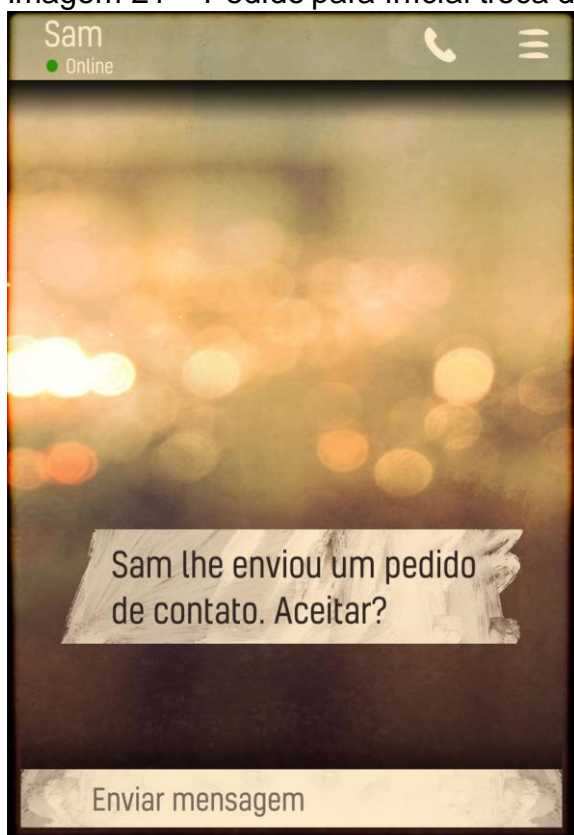
Suas decisões mudam tudo. Viva de acordo com a confiança depositada em você e guie Sam por uma aventura pós-apocalíptica em tempo real. Faça suas escolhas com cuidado, pois elas terão

graves consequências na história do jogo. Sam vai confiar em seus conselhos. Compare-se com outros jogadores. Mantenha Sam vivo a todo custo! Completamente grátis! Sam precisa da ajuda de um bom amigo. Sem você Sam não sobreviverá nos próximos dias (APP STORE, 2021b, p. 1).

O personagem principal da narrativa chama-se Sam e está longe da sua família quando teve que ser abrigado por militares em um *bunker* para se salvar em um mundo apocalíptico, mas que agora foge desse abrigo para tentar encontrar seus familiares.

Para envolver o leitor, a história inicia com uma simulação de uma mensagem no celular pedindo permissão para aceitar um contato chamado “Sam” — a imagem 21 mostra esse pedido. Após aceitar esse contato, o leitor começa a receber mensagens de “olá” e perguntando se há alguém na linha. É nesse momento que aparece a primeira escolha do leitor para responder “sim” ou perguntar se a pessoa que está falando o conhece.

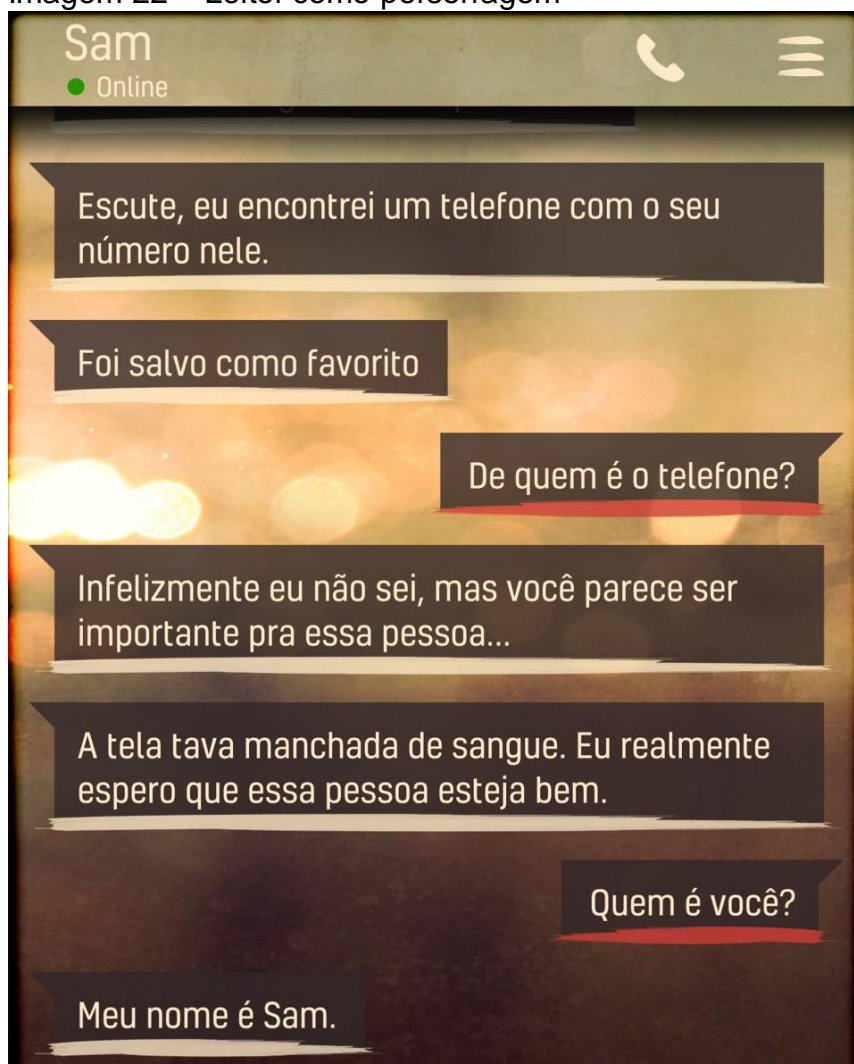
Imagem 21 – Pedido para iniciar troca de mensagens



Fonte: *Dead City* ([2021], online).

No momento em que o leitor responde “sim”, o personagem principal fala que encontrou um telefone com o número de contato do leitor *favoritado*. Esse recurso é utilizado para trazer o leitor para a função de personagem, como é possível observar na imagem 23, com o objetivo de fazer uma imersão. Dependendo da escolha do leitor, posteriormente o personagem se apresenta ou conta que no local onde ele está “o mundo está acabando” e pergunta se onde o leitor está não aconteceu o mesmo e, com o decorrer da história, explica que as pessoas mudaram, fazendo referência a pessoas se tornando *zumbis*.

Imagem 22 – Leitor como personagem



Fonte: *Dead City*, ([2021], online).

O livro é dividido em quatro partes, com em torno de 150 escolhas a serem feitas ao decorrer da história, dependendo do caminho escolhido. Nas escolhas o leitor é colocado também diante de diversas decisões éticas e morais, o que coloca um processo decisório ainda mais difícil diante das escolhas possíveis.

Segundo Costa (2016), o processo decisório leva em consideração as relações entre elementos de natureza subjetiva e objetiva e a natureza humana, sendo então sustentada nas noções de valor de cada indivíduo, onde o cognitivismo ajuda a entender o processo. O autor ainda complementa com a afirmação de que as variáveis cognitivas levam em consideração como as pessoas vão processar, transformar e utilizar as informações que recebem.

Segundo Rest (1986 apud COSTA, 2016), o processo decisório ocorre em quatro etapas, sendo elas o reconhecimento da questão ética; julgamento, que é

analisar qual a conduta mais correta a ser seguida; intenção, ou seja, a decisão de agir ou não de acordo com o julgamento feito; e o comportamento que é a ação do indivíduo perante o dilema ético. Sendo assim, além de o leitor se deparar com as escolhas para prosseguir com o enredo da história, nesse livro essas escolhas envolvem essas questões éticas e morais.

Por mais que os livros interativos digitais já apresentem esse processo decisório em sua construção como livro, nesse, essas decisões são mais impactantes por envolver questões morais, ainda assim esse não é o único elemento que proporciona o envolvimento do leitor com a história, pois isso é feito através de todas as estruturas do livro interativo digital, na apresentação de multimídia, na sua forma textual, na interatividade, na gamificação e principalmente na organização do conteúdo. Quanto à interatividade dessas escolhas morais, nesse livro é permitido ao leitor apenas dois botões de escolha.

Esse livro utiliza mais a forma textual, mesmo que o formato se distancie do tradicional, o que não acontece em *Dear Diary*, ainda assim usa multimídia na apresentação de imagens para construção do ambiente que simula um celular, ambiente esse que pode ser personalizado pelo leitor, escolhendo entre oito paletas de cores, o que traz uma ideia de controle do leitor sobre aquele ambiente. Possibilita que desligue a música de suspense que fica ativa durante toda a leitura. Está presente também nas ferramentas que envolve o leitor, como exemplo, ao final do livro, o leitor precisa ajudar Sam a fugir, e para isso o leitor consegue fazer uma ligação em uma das opções da interface do livro, e essa ligação emite som. Apesar da utilização da multimídia, em um comentário, mostrado abaixo, um dos leitores parece sentir falta de um maior estímulo de imagens, conforme mostra o relato abaixo:

Imagem 23 – Uso de multimídia

Continuação, por favor.

★★★★★

Há 1 ano

jennisbond

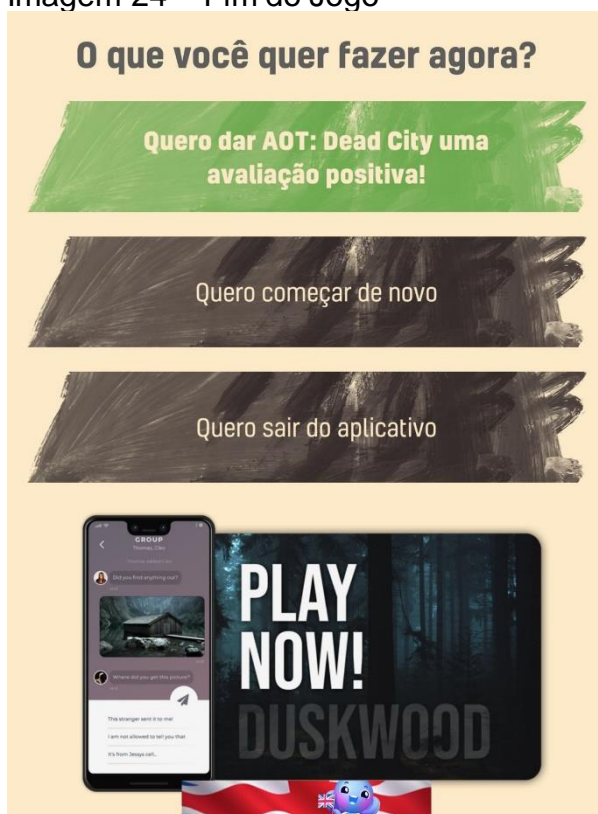
Esse jogo é ótimo!!! Apenas senti falta de algumas imagens, áudios, vídeos para torná-lo ainda mais real e envolvente. Me apeguei muuuuito ao personagem!!!! Por favor, façam uma continuação. Sam é uma personagem incrível. ❤️

Fonte: App Store, ([2021], *online*).

Isso faz questionar o quão dependente os leitores desse tipo de mídia ficam das imagens para construir os personagens que são descritos poucas vezes quanto à sua aparência ou idade, ou seja, não estimulam sua imaginação, sendo que o livro tenta fazer justamente isso. O estímulo é visto até mesmo na escolha do nome Sam, pois não dá para saber se o personagem é um homem ou uma mulher, ficando aberto ao leitor a sua percepção.

O texto vai aparecendo e desaparecendo conforme a história se desenvolve, simulando a chegada de mensagem no celular virtual do leitor, e há a possibilidade de voltar o texto até determinado momento, porém, ao terminar o livro, não é possível revisitar a leitura feita, aparece apenas uma mensagem agradecendo a leitura, pergunta se o leitor deseja começar novamente ou sair, não permite nem visitar, como mostra a imagem 24.

Imagem 24 – Fim do Jogo



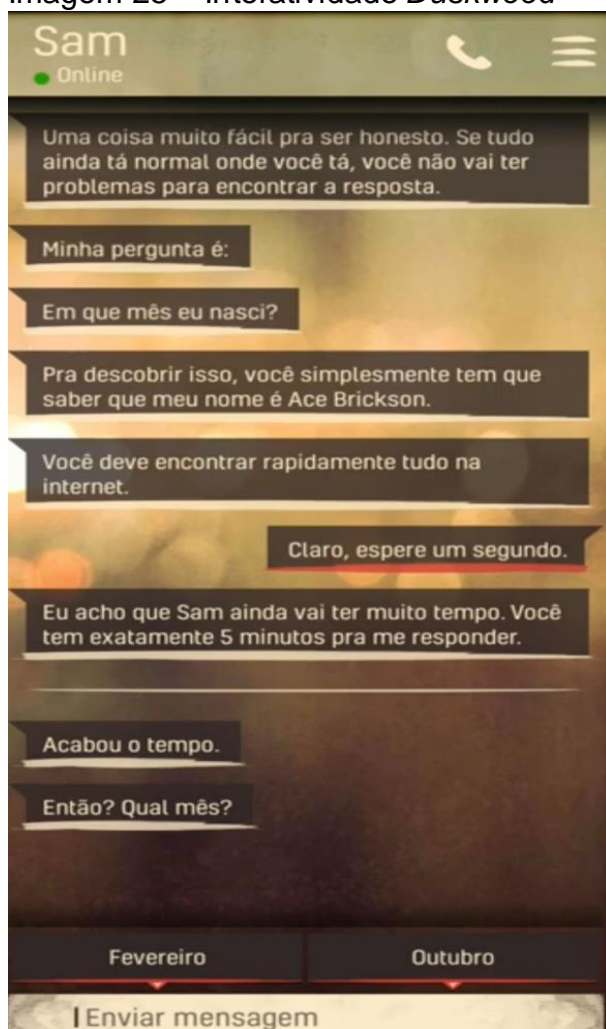
Fonte: Elaboração própria.

O livro ao final também indica e direciona para outro livro interativo digital do

mesmo desenvolvedor. Essa indicação pode funcionar como um incentivo à leitura, já que facilita o acesso por não fazer o leitor ter que buscar outro livro do mesmo estilo.

Como, por vezes, o personagem principal tem que sair para resolver situações que aparecem no decorrer dos seus dias e dar andamento à história, e só narra os fatos ao leitor, é como se ele ficasse “*offline*”. Então, o leitor precisa aguardar um tempo quando está fora do aplicativo, para que este envie uma mensagem para o celular do leitor como se o Sam estivesse falando (as notificações só são enviadas caso este tenha permitido).

O leitor, em um determinado momento da história, para provar para outro personagem que não está no mesmo universo que Sam, precisa sair do aplicativo e buscar na internet o nome Ace Brickson para descobrir em qual mês ele nasceu e prosseguir com a história, apresentando uma marca de interatividade, como apresenta a imagem 25.

Imagem 25 – Interatividade *Duskwood*

Fonte: *Dead City*, ([2021], online).

Os processos decisórios, por mais que atendam ao desejo de controle, podem, por um lado, ser vistos como um peso, por saber que o escolhido e o resultado dessas escolhas é sua responsabilidade, ainda que seja o autor e as condições que são colocadas por ele que fazem as consequências serem o que são.

Essa mesma condição também pode ser vista olhando para a realidade e situando em uma escolha comum e real dos jovens, por exemplo, ao escolher seu futuro profissional, ele tem algumas alternativas como trabalhar ou entrar em uma universidade pública, ou ingressar em uma faculdade particular, mas percebe-se que os caminhos tomados, muitas vezes, dependem não só da escolha desse jovem, mas também do cenário e contexto criado pela sociedade.

Essa sensação de impotência na escolha se associa com o que ocorre nesses livros, já que, por mais que eles façam as escolhas, elas são limitadas pela

construção narrativa que o autor delimita, assim como as escolhas dos jovens também estão ligadas às oportunidades da sociedade em que vive.

Algumas dessas características foram analisadas no quadro abaixo, conforme a leitura do livro *Dead City*:

Quadro 5 – Características *Dead City*

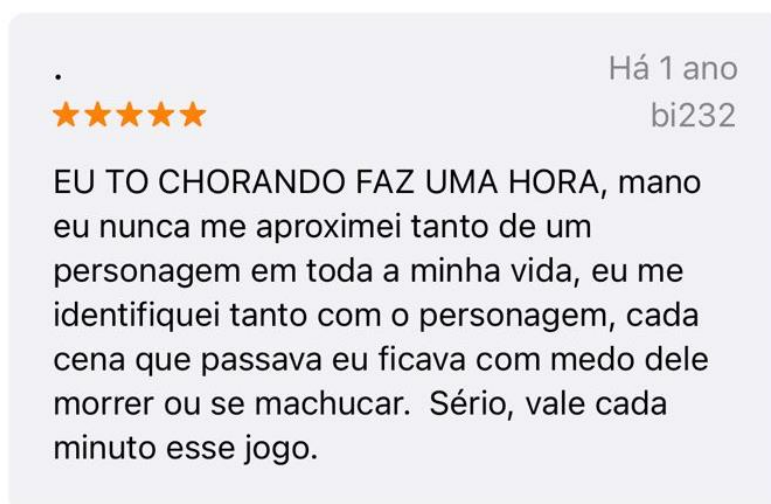
Aspectos	Forma de apresentação dos aspectos no livro
Multimídia	Vídeo que simula ligação.
Formas Textuais	Aparecimento e desaparecimento do texto conforme a história se desenvolve. Há possibilidade de voltar o texto em determinado momento. Quando está fora do aplicativo, manda notificações simulando aplicativos de conversa. Texto pode ser configurado em três idiomas.
Interatividade	Busca de conteúdo fora do livro para prosseguir narrativa. Progressão das narrativas através de clique na tela escolhendo uma opção. Escolha de uma opção narrativa intervindo na história.
Gamificação	Não apresenta formas de gamificação.
Organização de conteúdo	Simula um aplicativo de troca de mensagens para <i>smartphone</i> que também possui ferramenta de discagem. Conteúdo não linear, utiliza <i>hiperlinks</i> para fazer saltos na história ou de conexões. Apresentado em tela cheia. Rolagem vertical. Personalização da tela.

Fonte: Elaboração Própria.

O aplicativo não apresentou erros durante o seu uso, e até 11 de julho de 2022 a menor avaliação era de quatro estrelas. Muitas das avaliações lidas pediam a continuação da história e compartilhavam o apego dos leitores com o personagem. Várias vezes no livro eles fazem perguntas pessoais ao leitor e até sugerem brinde juntos, isso pode ter contribuído para criar um relacionamento e aproximação com o

leitor. A exemplo, segue um dos comentários de avaliação que demonstram o envolvimento emocional com a leitura.

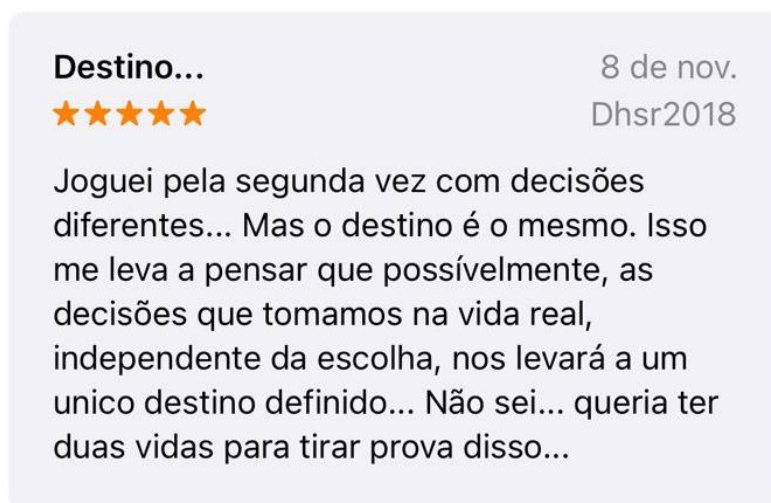
Imagem 26 – Envolvimento e identificação com o personagem



Fonte: App Store ([2021], *online*).

Outra questão levantada nos comentários é a mudança no resultado da história. Um dos comentários demonstra que o leitor teve a sensação de que mesmo fazendo outras escolhas, chegou ao mesmo final, como mostra a imagem.

Imagem 27 – Comentário do leitor sobre escolhas



Fonte: App Store ([2021], *online*).

Isso também demonstra que os usuários do aplicativo revisitam a leitura para mudar suas escolhas e tentar achar outros finais. No caso do comentário anterior, faz refletir se realmente o leitor consegue sair da escolha que realmente gostaria de fazer e colocar o personagem em risco, já que o leitor do comentário não percebeu

mudança no final e sabe-se que, em algumas situações, dependendo da escolha, o personagem pode morrer, como acontece no vídeo disponível no *QR Code* abaixo, mudando, sim, a história:

Imagem 28 – Final alternativo



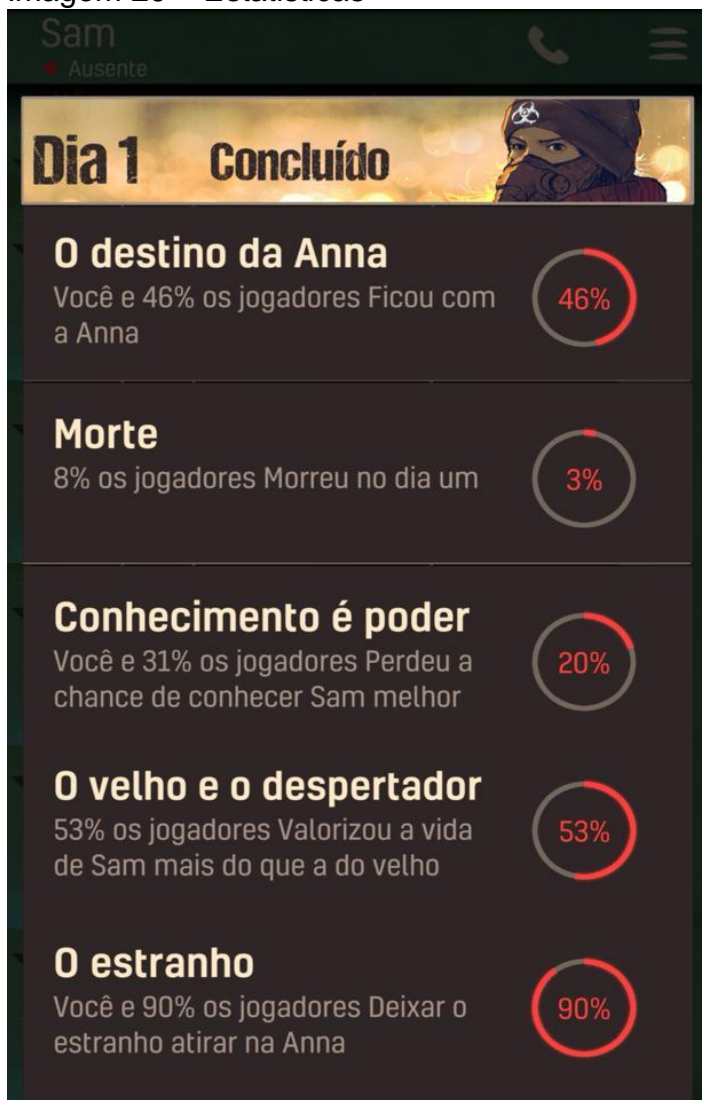
Fonte: Elaboração própria⁸.

Quando o personagem não sobrevive, é possível retornar à escolha anterior, a que o livro chama de ponto seguro, como mostra o vídeo do *QR Code*. Assim, o livro apresenta, sim, variações no seu final e o leitor deve prezar pela sobrevivência do personagem, mas talvez este sinta falta de chegar até o ponto final da história e ter outros finais que não sejam só a sobrevivência do personagem, pois resistir leva a esse único fim. Sendo assim, o leitor teria que fazer as escolhas determinadas certas pelo autor para chegar ao fim e receber um único desfecho.

Ao final de cada capítulo, é apresentada a estatística das principais escolhas. As estatísticas mostram escolhas que às vezes nem foram mostradas para o leitor, o que pode instigá-lo a depois visitar o livro e, ao mesmo tempo, pode ser ruim por entregar a história que ainda não foi contada. As estatísticas também mostram um peso na escolha das frases colocadas, por exemplo, ao dizer que o jogador não quis conhecer Sam, eles estão perdendo algo, assim como a utilização da palavra “deixar” o homem atirar, já que a única coisa que Sam fez, por escolha do leitor, foi observar o que ele estava procurando. Assim, as estáticas colaboram para o leitor sentir o impacto das suas escolhas no jogo. Na imagem 29, são vistas essas estatísticas do primeiro capítulo:

⁸ Nessa dissertação aparecem *Qr codes* com elaboração própria que se referem a vídeos elaborados pela autora para melhor compreensão dos leitores sobre os livros apresentados.

Imagem 29 – Estatísticas



Fonte: *Dead City*, ([2021], *online*).

3.3 DUSKWOOD

Duskwood é um livro interativo digital desenvolvido pela Everbyte, classificado na App Store como jogo RPG, com classificação etária 12+, e até o dia 24 de outubro de 2020 estava disponível nos idiomas português, alemão, inglês e russo, possuindo 469,6 MB, na versão 1.6.4 e sua nota em 4,7/5. O livro está disponível na Play Store também para *smartphones* com o sistema operacional Android. Tem por descrição:

Hannah está desaparecida há 72 horas. Você pode encontrá-la? Já se passaram 72 horas desde que Hannah desapareceu sem deixar vestígios. Do nada, seus amigos de repente recebem uma

mensagem do telefone da pessoa desaparecida. A mensagem misteriosa contém apenas um número... seu número!

História de crime realista. Imagens, vídeos, correios de voz... Fazer novos amigos. Completamente grátis!

Duskwood é uma pequena aldeia sonolenta cercada por uma floresta densa. Raramente os estranhos se perdem nesta área remota e, quando o fazem, sempre descreveram a área como estranha ou mesmo assustadora. Os habitantes da Floresta do Crepúsculo nunca se preocuparam com isso. Mas desde 72 horas, muitas coisas mudaram e mesmo entre eles há cada vez mais preocupações ... Junte-se a um grupo de *Duskwood* e ajude-os a encontrar sua amiga Hannah. As velhas lendas assustadoras da floresta parecem ganhar vida — você será capaz de encontrar Hannah antes que seja tarde demais? (APP STORE, 2021c. p.1).

Como pontuado na descrição, o livro possui apenas uma narrativa e, assim como *Dead City*, simula um aplicativo de conversas como WhatsApp em um *smartphone* para contar a história, mas se diferencia por ser mais complexo e apresentar várias telas de conversa, além de utilizar o recurso da gamificação juntamente aos *hiperlinks* para dar continuidade à narrativa, já que esta só tem progressão se o leitor responder às mensagens que os outros personagens mandam e solucionar os jogos propostos.

Na versão 1.6.5, para iniciar o aplicativo, é preciso aceitar a política de privacidade e, posteriormente, fazer o *download* de 85MB e clicar em jogar. Enquanto o *download* é feito, o leitor é recebido com um vídeo introdutório. Após a iniciação com um pequeno vídeo, aparece uma janela situando-o sobre o início do episódio 1 e alertando-o que o livro é dividido em episódios que serão lançados com o tempo, como é possível ver na imagem 30:

Imagem 30 – Janela de alerta sobre os episódios

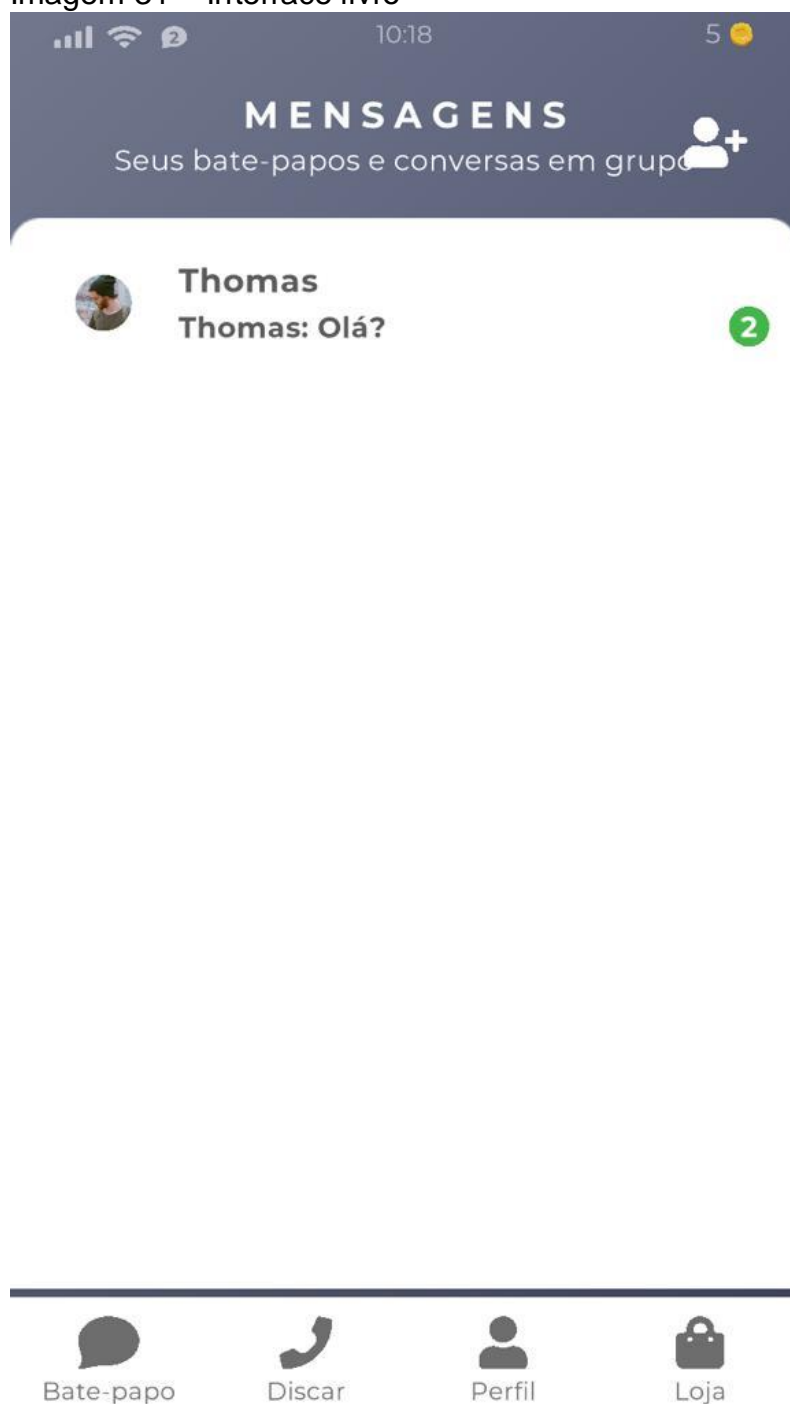


Fonte: *Duskwood* ([2021], online).

Essa divisão, se comparada com o livro tradicional, pode se assimilar à divisão dos capítulos que é apresentada geralmente no sumário. Quando se inicia o primeiro episódio, a interface desse livro interativo digital assume a forma e funções

de um telefone celular que permite o uso do bate-papo, discagem, perfil e loja, como a configuração da imagem 31:

Imagem 31 – Interface livro



Fonte: *Duskwood* ([2021], *online*).

Na função de bate-papo é onde a maior parte da história se desenvolve, uma vez que é contada como se fosse uma troca de mensagens, porém, em alguns

momentos, ela também possibilita fazer ligações na parte de discagem para que a história se desenvolva, o que direciona o leitor para multimídias audiovisuais. A ligação nesse livro se difere de *Dead City* porque o leitor digita os telefones desejados na área de discagem, depois o livro também salva o número discado com o nome do contato à medida que o leitor vai descobrindo quem é. Também se difere do livro anterior porque o leitor é atendido ou cai na caixa postal. Esse recurso é possível com a gravação de áudio que simula que o personagem pode estar atendendo.

Aqui a escolha do leitor é feita através de uma ou até quatro opções de diálogo para responder às mensagens que os personagens mandam e algumas vezes o leitor pode digitar o que desejar. Na imagem 32, é possível exemplificar tanto a parte de bate-papo quanto como são apresentadas ao leitor as escolhas:

Imagem 32 – Modo bate-papo e apresentação de escolhas



Olá

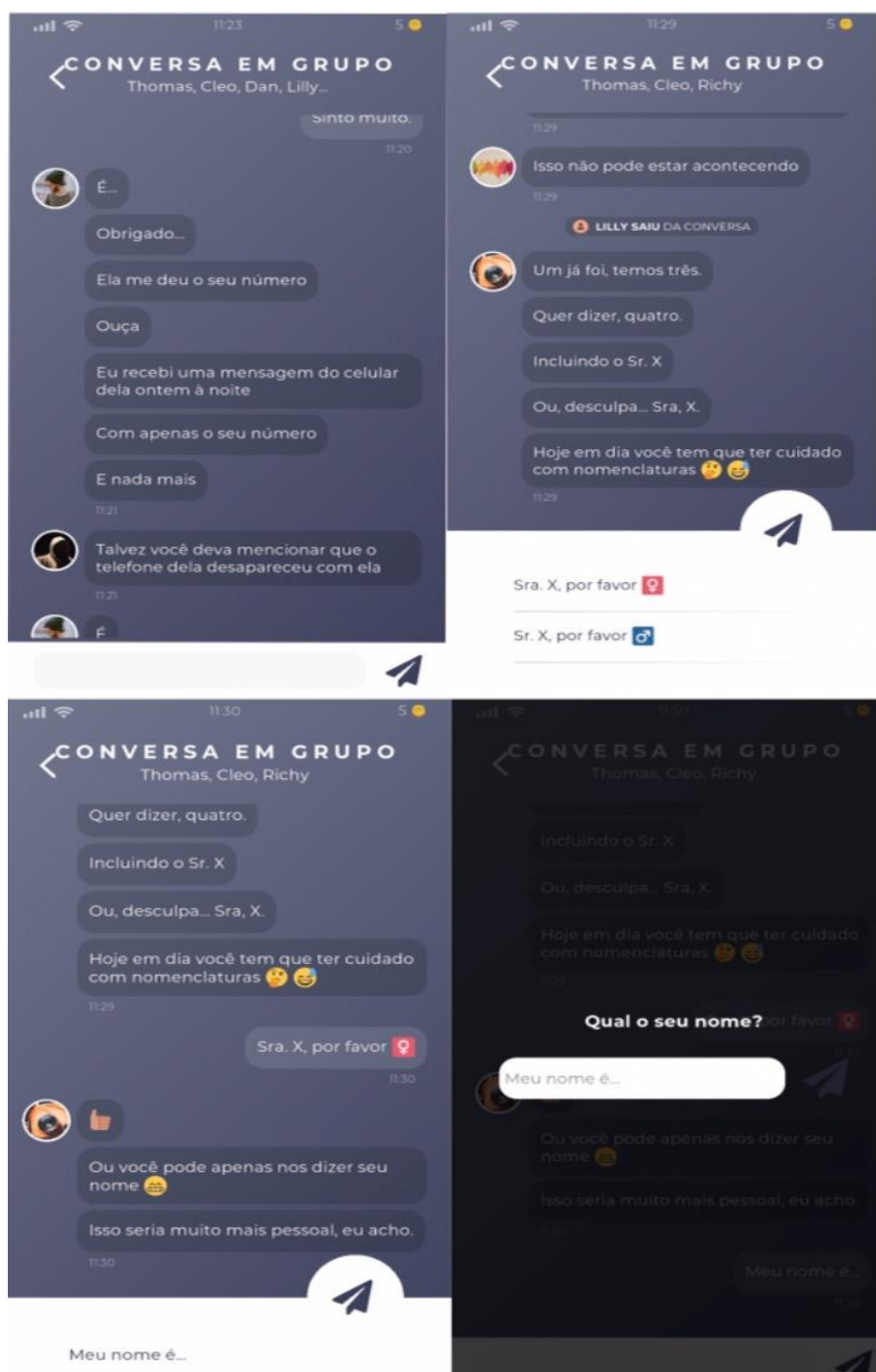
Eu conheço você?!



Sim, estou.

Já para fazer do leitor um personagem da história contada, um dos personagens diz que recebeu uma mensagem enviada do celular da Hannah, que está desaparecida, com o número do leitor e que ele é a única pista que eles possuem e o único que pode ajudar. Outra maneira é captar qual o sexo do leitor e o nome através da socialização por meio das trocas de mensagens feitas, como é apresentado na imagem.

Imagem 33 – Inserção do leitor como personagem



Fonte: Duskwood ([2021], online).

A conversa segue com um grupo de amigos da personagem desaparecida e conversas individuais, como os aplicativos de troca de mensagens atuais. O leitor consegue ver o desenrolar da história em outros ambientes, pois um dos personagens é *hacker* e dá o acesso a conversas particulares dos outros participantes. Através das habilidades computacionais desse personagem surge outra aba para o leitor chamada de nuvem que concede o acesso aos arquivos da personagem que está desaparecida e possibilita encontrar pistas. Nessa aba o leitor deve cumprir algumas missões que dão a ele como recompensa a possibilidade de prosseguir com a história e, em alguns casos, imagens e vídeos que dão pistas sobre o desaparecimento da personagem Hannah. Na imagem 34 é apresentada essa aba:

Imagem 34 – Nuvem

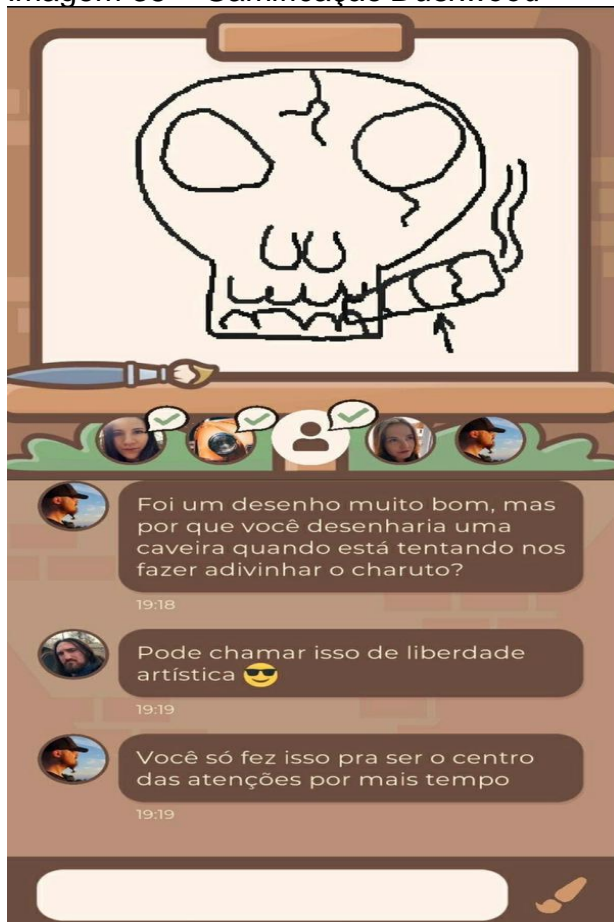


Fonte: *Duskwood* ([2021], *online*).

Após cumprir todos os desafios propostos e prosseguir com toda a história do capítulo, um novo capítulo é liberado e com isso novos minijogos também. Até a versão 1.6.5 há seis episódios disponíveis com previsão para o lançamento de um próximo capítulo.

É interessante notar que o livro ajusta os recursos conforme a história contada, como é o caso dos minijogos que, por mais que pareçam à parte da história, se conectam através da sugestão do *hacker* de que essa é a forma que o leitor consegue achar os arquivos dentro do armazenamento na nuvem de Hannah. Outro aspecto de gamificação apresentado no livro é o jogo de adivinhação pelos personagens usando desenho. Esse elemento é utilizado para aproximar os personagens e consiste em cada um fazer um desenho de uma palavra recebida e os outros tentarem adivinhar a palavra correta do que está sendo desenhado. O leitor também tem sua vez de desenhar e o jogo apresenta uma tela em que é possível fazer o desenho com o dedo deslizando sob a tela do dispositivo móvel. A imagem abaixo mostra o desenho feito pelo personagem Dan :

Imagem 35 – Gamificação *Duskwood*



Fonte: *Duskwood*, ([2021], online).

O texto, ao ser lido, aparece e desaparece conforme a história se desenvolve, sendo que, em determinado momento, o livro não possibilita que você retorne ao texto. O livro apresenta a possibilidade de configuração da velocidade em que o texto aparece na tela e também possibilita mudar de idioma, mesmo que já tenha iniciado a história. Outros aspectos que mostram a apresentação abaixo:

Imagem 36 – QR Code configurações de *Duskwood*



Fonte: Elaboração própria.

Dos livros analisados, esse é o que tem menos propagandas exteriores, ainda assim apresenta, dentro do próprio livro, a possibilidade de comprar artefatos da obra como canecas, blusas, almofadas, que reforçam a ideia de franquia midiática tentando estabelecer a marca e lucrar com ela através de seus fãs. Além dessa compra, é possível comprar outros papéis de paredes para personalizar a tela, mas o livro já apresenta alguns grátis e outros que podem ser comprados com as moedas recebidas no minijogo ou através de compras de pacotes na aba “loja”.

Dessa forma, podemos perceber que o livro apresenta as características entendidas como *app-book*, sendo construído com base nos aspectos demonstrados no quadro a seguir:

Quadro 6 – Características *Duskwood*

Aspectos	Forma de apresentação dos aspectos no livro
Multimídia	Aparecimento de vídeos em simulações de chamadas em vídeos, no início do jogo e em algumas mensagens. Aparecimento de áudios para serem

	reproduzidos. Fotos recebidas. Mapas dinâmicos.
Formas Textuais	Aparecimento e desaparecimento do texto conforme a história se desenvolve. Não há possibilidade de voltar o texto em determinado momento. Possibilidade de configurar a velocidade do texto. Texto pode ser configurado em seis idiomas. Progressão do texto através do clique fazendo uma escolha.
Interatividade	Progressão das narrativas através de clique na tela escolhendo uma opção. Permite, em alguns momentos, a escrita de texto. Elementos da mídia respondem de acordo com clique. Permite, quando solicitado, desenhar através do toque na tela. Escolha de uma opção narrativa intervindo na história.
Gamificação	Jogo de adivinhação pelos personagens usando desenho. Jogo estilo quebra-cabeça para dar continuidade à história. Busca de figuras em fotos, como em um caça ao tesouro.
Organização de conteúdo	Simula um aplicativo de troca de mensagens para <i>smartphone</i> dividido em bate-papo, discagem, perfil e loja. Conteúdo não linear, utiliza <i>hiperlinks</i> para fazer saltos na história ou de conexões. Apresentado em tela cheia. Possibilidade de personalização da tela. Rolagem vertical.

Fonte: Elaboração própria.

O diferencial desse livro, se comparado aos outros citados, é que leva o leitor, inúmeras vezes, para fora da história, como para alguns *sites* para descobrir pista, ou pesquisas na internet e até para redes sociais dos personagens. Além disso, conta com várias formas de apresentação, colocando fotos que mudam e revelam objetos, mapas, vídeos, simulações de vídeos e ligações, e possibilita a personalização.

É interessante notar que, dos livros analisados, nesse, assim como *Dead City*, o leitor não incorpora nenhum personagem como no caso de *Dear Diary*, em que o personagem é uma menina chamada Ana. O personagem em *Duskwood* é o próprio leitor, por isso a definição de gênero e o nome do leitor. Outra questão a se notar é que os outros personagens alheios ao leitor têm uma imagem formada através de fotos, um Instagram real, mostrando as características deles, mas do personagem, que é o leitor, isso não é feito, justamente para que ele se coloque nesse lugar, o que é uma estratégia bem interessante a ser utilizada em outros livros para representar a complexidade de características do leitor.

Ao perguntar o gênero, acaba por não contemplar pessoas não binárias. Essa informação aparentemente é utilizada para criar uma aproximação romântica, no caso da escolha de gênero feminino, uma aproximação com o personagem de gênero masculino, seguindo rumos da heteronormatividade e entendendo que esse leitor gostaria que seu personagem se envolvesse com um personagem do sexo oposto. Esse padrão de heteronormatividade segue em quase todos os livros analisados, já que em *Dear Diary* as opções românticas são todas do sexo oposto.

Se é um livro de escolhas e nesse caso também apresenta essa possibilidade, por que não pode o leitor escolher com quem se relacionar? Os jovens são públicos que estão imersos nessa discussão e também têm direito de escolha da sua sexualidade, mesmo que essa escolha ainda seja podada, justamente por serem excluídos quanto ao direito de escolher, com a justificativa de que ainda estão em formação.

Acaba que, através dessa padronização, esses livros continuam a colocar personagens predominantemente héteros, assim como na grande parte dos personagens de livros, das novelas, programas de televisão, séries. Posteriormente, no próximo livro analisado, até possui um personagem gay, mas assim como nas outras histórias, os personagens LGBTQIA+ são colocados como personagens secundários.

3.4 DEAR MONA

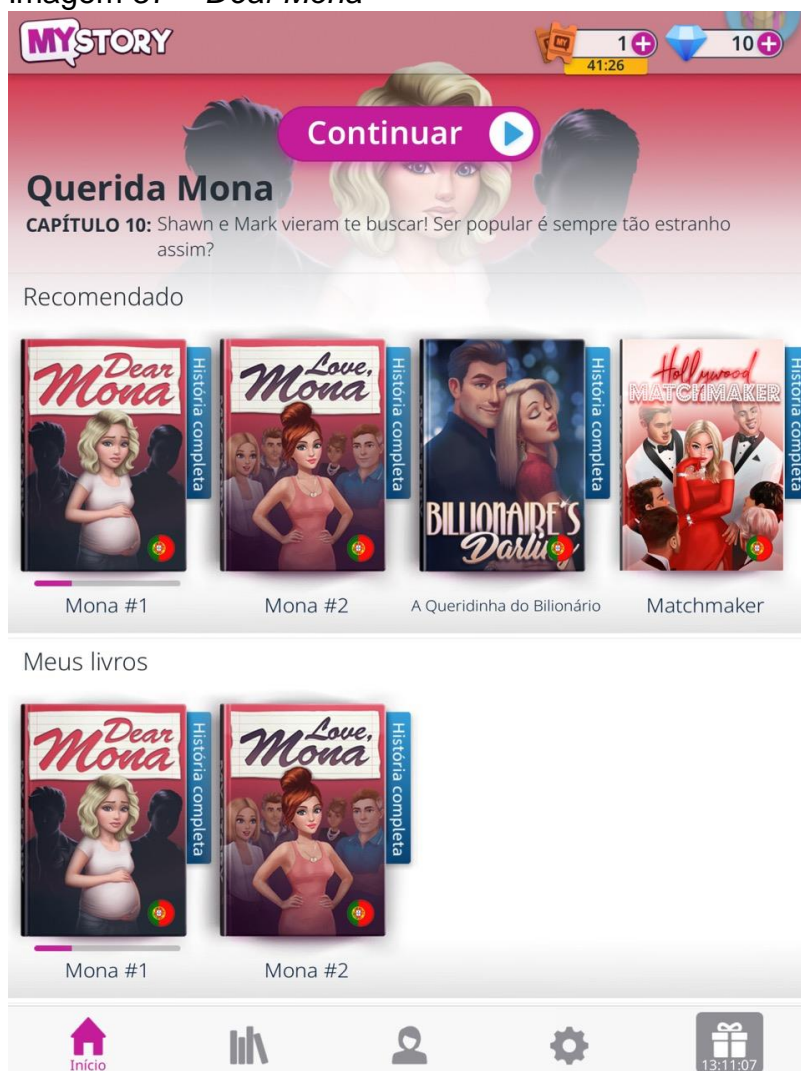
O My Story é desenvolvido pela Nanobit, classificado na App Store como jogo RPG, com classificação etária 12+, e até o dia 24 de outubro de 2020 estava disponível nos idiomas português, alemão, espanhol, francês, inglês, italiano,

japonês e russo, possuindo 220,5 MB, na versão 5.19 e sua nota em 4,6/5. É descrito como “um jogo onde você escolhe seu próprio caminho e escreve sua vida! Tenha cuidado com o que você escolhe; uma escolha pode mudar o curso de toda a história, então escolha com sabedoria!”.

O *site* desenvolvedor do livro promete que “Experimente o drama da faculdade, seja uma aspirante à estrela de cinema, uma herdeira rica ou uma *socialite* de Nova York! Tudo é possível! Dezenas de histórias interessantes estão esperando por você! Qual é o seu gênero favorito? Romance, comédia, drama, *Minha História* tem de tudo!”.

Diferencia-se dos demais livros interativos digitais apresentados por conter uma coleção de enredos diferentes dentro dele. O aplicativo é dividido em cinco partes. A primeira é nomeada como “início”, apresentando o livro atual que o leitor escolheu, os livros que escolheu para leitura e os livros populares da semana.

Na segunda, mostra a biblioteca, possui todos os livros disponíveis, separados por últimas atualizações, série Mona, série Cupidos, romance, drama, paranormal, crime e comédia. Na terceira aba, aparece o perfil do leitor, apresentando foto de perfil, conquista, álbuns, os livros que ele escolheu, amigos e mensagem, essa parte possibilita que haja uma interação com outros leitores. A quarta aba dá acesso às configurações do livro, permitindo ativar ou desativar sons e notificações e mudar o idioma, além de compreender também um local onde o leitor pode relatar problemas ou tirar dúvidas. Na última opção, uma área chamada “recompensa” permite conseguir diamantes, que são utilizados para adquirir itens dentro da história, como roupas, acessórios e até outras escolhas para a personagem, caso o leitor assista a alguns vídeos. Na imagem 37, é possível observar a tela inicial e essa divisão na parte inferior:

Imagem 37 – *Dear Mona*

Fonte: *Dear Mona* ([2021], online).

Dentre a coleção de livros disponibilizada pela *My Story* está o livro *Dear Mona*, que já possui a história completa dentro do aplicativo e aponta que mais de seis milhões de leitores colocaram o livro como favorito para ler. O livro possui 35 capítulos e cada capítulo precisa de um tíquete que o aplicativo oferece a cada cinquenta minutos, com no máximo três recargas, caso não seja utilizado, para ser liberado.

Ao iniciar o primeiro capítulo, é possível fazer uma personalização da representante da história, escolhendo a cor de pele, o tipo de cabelo e as roupas; após essas escolhas, a história é iniciada. Nota-se que, independente da possibilidade de escolher a cor de pele da personagem, incluindo a cor preta, o que aproximaria mais ainda os leitores com esse tom de pele da personagem, os traços

e cabelos disponíveis são predominantes de pessoas brancas, não contemplando a diversidade. Além disso, grande parte das capas das histórias são de pessoas de cabelos lisos e olhos claros. Não apresenta a possibilidade de escolher um gênero para a personagem, como acontece em *Duskwood*. Isso pode ser justamente pelo teor de conteúdo que será apresentado na história que envolve questões exclusivamente do corpo feminino, no caso a gravidez, mas, por outro lado, faz parecer que apenas as mulheres se interessam por narrativas amorosas, reforçando estereótipos de uma sociedade machista de que cabe à mulher o objetivo, o destino e o dever de casar e formar uma família.

Se, por um lado, compreende assuntos que são tabus e outras coisas que os jovens podem ter dificuldade de conversar com seus pais, como relações amorosas, por outro, foca sua história quase toda nessa superficialidade, não explorando o seu potencial de introduzir esses assuntos.

Analisando as formas textuais, a escrita aparece dentro de balões de conversa e se desenvolve conforme o clique na tela, e caso o leitor demore um tempo considerável, o livro instrui que ele deve tocar para prosseguir. Atrás dos balões de escrita, em quase todo livro, ficam os personagens se movimentando enquanto falam, ou quando a personagem principal está narrando, fica uma imagem com leves movimentos. A imagem 38 abaixo apresenta o momento inicial de personalização da personagem e também a apresentação textual em forma de balões de conversa:

Imagem 38 – Personalização da personagem



Fonte: *Dear Mona* ([2021], online).

Para acessar o livro é preciso bilhetes que carregam a cada uma hora e o máximo que pode guardar são três. Aqui também não é possível retornar ao texto já lido, mesmo que seja no mesmo capítulo, a não ser que o leitor termine o capítulo e gaste um dos seus bilhetes para ter acesso, mas isso não permite que leia sem que faça novamente as escolhas.

Nesse livro, mesmo a história sendo mais midiática que *Dear Diary*, já que os personagens se movimentam enquanto o leitor lê, a tentativa de associar o objeto a um livro físico tradicional aparece desde a abertura do aplicativo até a escolha dos capítulos, já que quando é aberto o aplicativo na barra de carregamento, aparecem mensagens que remetem a cuidados com livros físicos, como virando as páginas, imprimindo, tirando a poeira. Os livros aparecem em um desenho com o formato dos livros tradicionais contendo lombada e capa. Além disso, ao abrir um livro, ele simula que está folheando, até mesmo possui um efeito sonoro. O livro acompanha uma música que pode ser desativada ou ativada. Abaixo é apresentado o vídeo demonstrando a associação feita ao livro físico e os efeitos sonoros.

Imagem 39 – Associação do livro digital ao livro físico



Fonte: Elaboração própria.

Quanto à gamificação desse livro, ela aparece na possibilidade de trocar as roupas, cabelo, maquiagem da personagem, porém essa troca, apesar de aparecer várias vezes no livro, está limitada a uma escolha só se o leitor não possuir diamantes suficientes, e, geralmente, a personagem reclama dessas roupas escolhidas sem gastar diamantes ou os personagens a inferiorizam pela roupa usada. Também é possível procurar objetos na cena, que fazem ganhar um adesivo

coleccionável que aparece na aba de perfil do leitor. Nessa mesma aba, apresenta outro aspecto de gamificação que são as conquistas. Acessando o *QR Code* abaixo é possível visualizar esses aspectos.

Imagem 40 – Gamificação *Dear Mona*



Fonte: Elaboração própria.

Nota-se que o álbum só pode ser completado se o leitor fizer a leitura de variados livros disponíveis no aplicativo. Isso pode estimulá-lo a ler outros livros, assim como acontece também nas conquistas, já que uma delas é ler uma prateleira de romances.

Quadro 7 – Características de *Dear Mona*

Aspectos	Forma de apresentação dos aspectos no livro
Multimídia	Imagens com movimento que compõem a narrativa. Recebimento de figurinhas.
Formas Textuais	Progressão do texto através de clique na tela ou escolhendo uma opção. Narrativa em forma de legenda apresentada dentro de balões de conversa. Texto pode ser configurado em oito idiomas.
Interatividade	Progressão das narrativas através de clique na tela escolhendo uma opção. Escolha de uma opção narrativa intervindo na história.
Gamificação	Escolha de roupas e acessórios para a

	<p>personagem. Achar objetos que se tornam figurinhas colecionáveis.</p>
Organização de conteúdo	<p>Conteúdo não linear, utiliza multimídia e <i>hiperlinks</i> para construção de toda a narrativa. Apresentado em tela cheia e quando apresentado os capítulos se assemelha a um formato de livro tradicional.</p>

Fonte: Elaboração própria.

Os capítulos são bem simples e de fácil leitura, assim como os outros livros, também utilizam linguagem acessível para o público jovem, conversando com sua realidade, as histórias são de fácil compreensão. Somente o fato de algumas escolhas para continuar a narrativa precisarem de diamantes que são adquiridos por meio de compra, ou assistindo aos vídeos recomendados na aba de recompensas, ou ao fim dos capítulos é que pode atrapalhar a experiência de leitura, já que em alguns momentos limita as escolhas do leitor, dando apenas uma opção que não precise de diamantes para se escolhida. As avaliações com uma estrela do aplicativo *My Story* são justamente por essa limitação das escolhas por meio dos diamantes. Os usuários reclamam que a história só se torna interessante se você tiver diamantes à sua disposição, como mostra o comentário da imagem 41:

Imagem 41 – Comentários diamante e idiomas



Fonte: App Store ([2021], *online*).

Outro questionamento dos leitores é quanto à questão da língua, mostrado na imagem. Apesar de o livro descrever que possui oito idiomas, eles não estão disponíveis para todas as histórias do aplicativo, ainda que esteja para *Dear Mona*. Ainda assim, o *app-book* em questão representa como uma biblioteca de livros interativos digitais pode ser utilizada, apresentando uma ótima ideia que pode ser implementada por outros livros como esse.

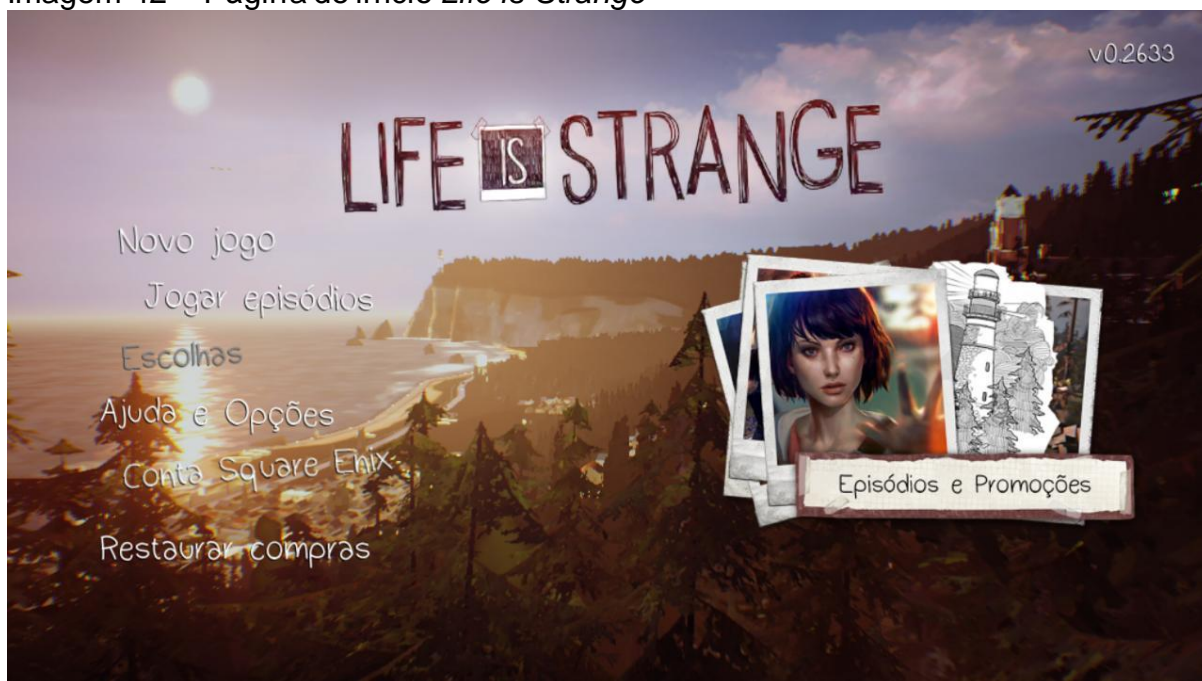
3.5 LIFE IS STRANGE

Desenvolvido pela Square Enix, classificado na App Store como jogo RPG, com classificação etária 17+, até o dia 24 de outubro de 2020 estava disponível nos idiomas português, alemão, chinês simplificado, espanhol, francês, inglês, italiano e japonês, possuindo 1GB, na versão 2.0 e sua nota em 4,0/5. Além de estar disponível para dispositivos móveis Android e IOS, está disponível também para o videogame XBOX 360, XBOX ONE, PS3 e PS4. A história é descrita como:

Vencedor de prêmios e aclamado pela crítica. Siga a história de Max Caulfield, uma estudante de fotografia que descobre ser capaz de rebobinar o tempo ao salvar a melhor amiga, Chloe Price. As duas logo começam a investigar o desaparecimento misterioso da amiga e também estudante Rachel Amber, desvendando o lado sombrio da vida em Arcadia Bay. Ao mesmo tempo, Max aprende rápido que alterar o passado pode, às vezes, levar a um futuro devastador (NANOBIT, [2021], p. 1).

O jogo, na versão 2.0, começa instruindo o leitor a clicar na tela para iniciá-lo, assim é direcionado para a tela de início onde tem a opção de novo jogo, jogar episódios, visualizar escolhas, ajuda e opções, conta Square Enix, restaurar compras e por fim uma parte que mostra os episódios e promoções, como é possível notar na imagem abaixo:

Imagem 42 – Página de início *Life is Strange*



Fonte: *Life is Strange* ([2021], *online*).

Ao escolher “iniciar novo jogo”, o livro apresenta um vídeo da personagem, mostrando muitos aspectos de gamificação, por exemplo, pedindo ao leitor que direcione a visão do cenário da história com o toque, que pode ser visto em 360°. Em todo o tempo, o livro explica como o leitor deve proceder com a história, logo pede que configure como pretende iniciar, através da escolha de um controle para

direcionar o personagem e visualizar esse cenário, conforme é mostrado na imagem 43:

Imagem 43 – Escolha de controle

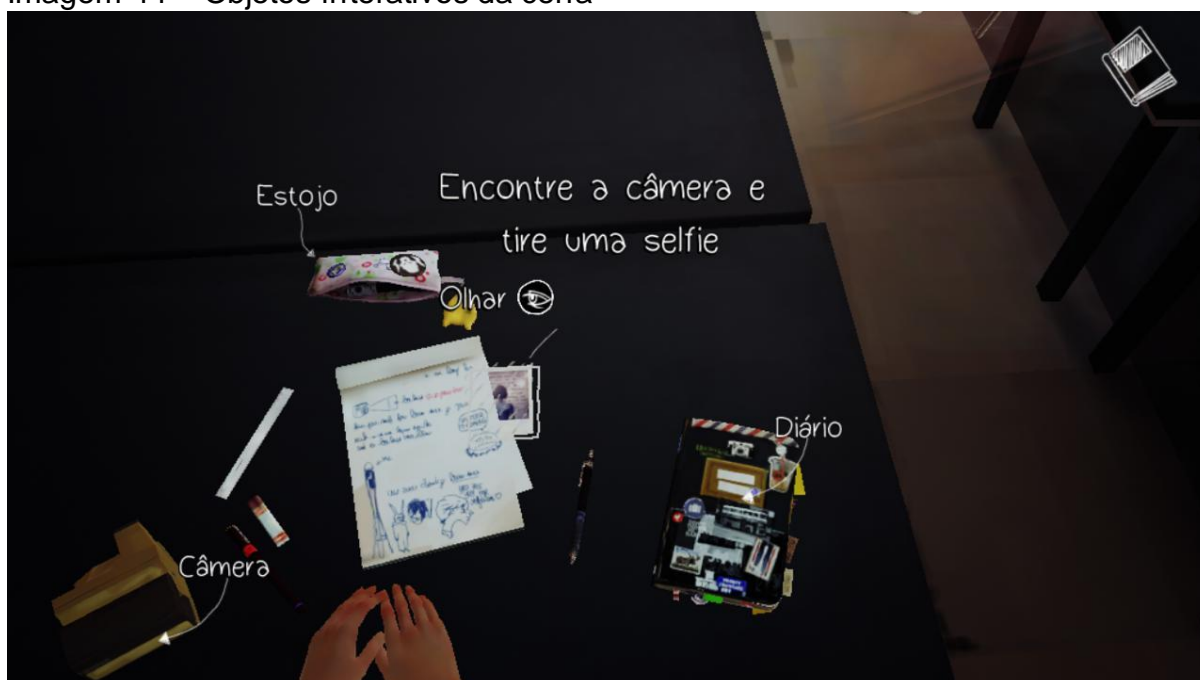


Fonte: *Life is Strange* ([2021], *online*).

O espaço em que o personagem se encontra é totalmente interativo. O livro permite, enquanto a história está seguindo o seu curso, que haja pausa para interagir com objetos. Isso pode ser observado logo nas primeiras cenas, como apresentado na imagem 44, em que há inúmeros objetos disponíveis sob a mesa e, ao clicar em cada um, a personagem fala algo em relação a eles, já em outros, aparecem outras opções, por exemplo, ao clicar na câmera, o livro permite que você tire uma *selfie*⁹, já o diário permite que seja lido, e assim o próprio livro direciona o leitor nas partes iniciais sobre a possibilidade de interagir com os objetos para que ele faça isso ao longo da história, ou seja, instrui inicialmente o leitor a achar a câmera e a tirar essa foto para prosseguir com o enredo.

⁹ Termo usado para designar um autorretrato, uma foto tirada de si mesmo.

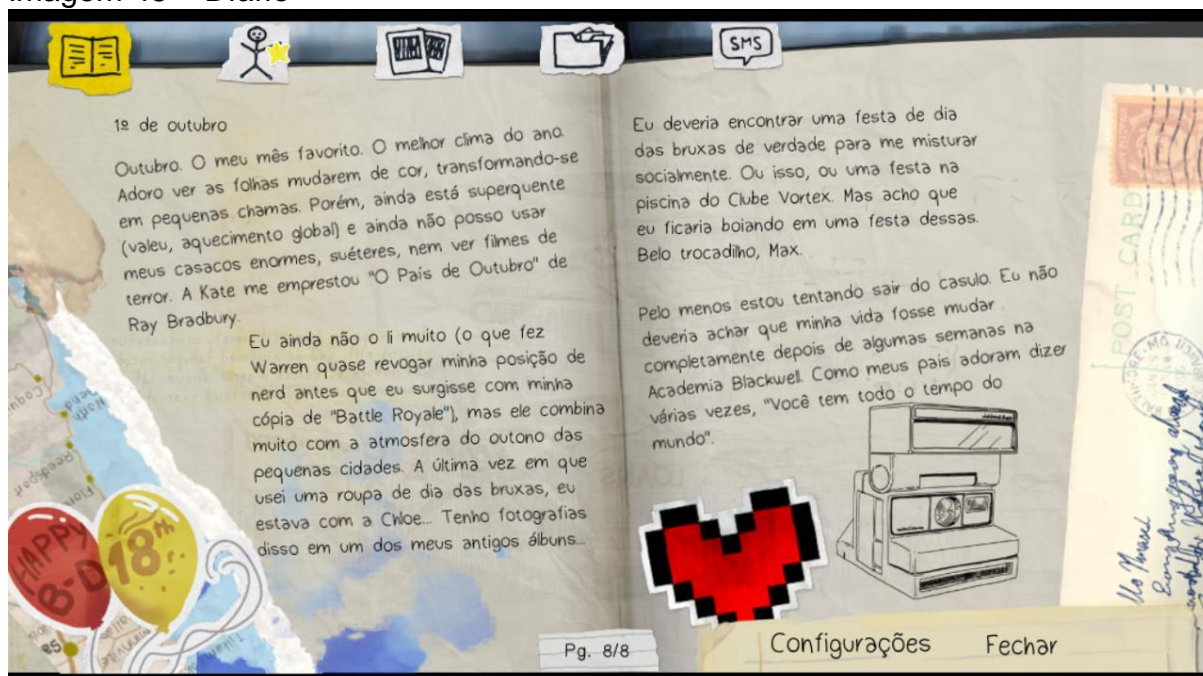
Imagem 44 – Objetos interativos da cena



Fonte: *Life is Strange*, ([2021], online).

Após as instruções de interação com os objetos, quando o leitor clica no diário, encontram-se lá algumas informações sobre quem seria a personagem principal, que agora o leitor sabe que é Max, e alguns outros personagens. O diário possui cinco divisões, a primeira é o diário em si, contando por dia o que aconteceu com ela e, em algumas vezes, os sentimentos dela com relação a isso, outra parte é uma apresentação dos personagens com fotos deles, mas alguns ainda não estão disponíveis, o que faz o leitor pensar que serão completados com o desenrolar da narrativa. A próxima parte é destinada à separação dos episódios, situando o leitor em que episódio ele se encontra, já na outra parte do diário, é mostrado um arquivo de fotos dividido por localização — nessa parte também há espaços a serem completados. Por fim, uma parte que mostra as mensagens recebidas no celular da personagem, com a imagem de quem as enviou. Na imagem 45, é possível visualizar essas cinco divisões na parte superior.

Imagem 45 – Diário



Fonte: *Life is Strange*, [2021].

Com as primeiras escolhas sendo feitas, o diário ganha uma nova aba onde o leitor pode visualizar as decisões tomadas e comparar com as de outros leitores. Percebe-se, assim, mais um livro que utiliza o diário com uma forma de contar a sua história, para organizar seu conteúdo. Isso talvez se dê por uma tentativa de aproximar essa organização do conteúdo da forma tradicional do códex, ainda mais em *Life is Strage* que, por ser altamente interativo, se distancia mais desse formato original se comparado com *Dear Diary*.

Deve-se levar em consideração que o livro interativo digital tem contribuído para um novo gênero de narrativa — que é essa narrativa interativa ou ficção interativa —, que ainda busca forma de ser contada em cada meio que se propõe. Ele pode aparecer em filmes e jogos de videogame, tentando se adaptar à estrutura narrativa de cada um deles, por exemplo, no filme *Black Mirror: Bandersnatch*, de 2018, originado da série “*Black Mirror*”, lançada pela Netflix, apesar de ter essa possibilidade de escolhas, utiliza o próprio vídeo para contar a história, não necessitando de legendas, como é o caso dos livros interativos digitais, ou de completar outras missões, como é o caso dessas narrativas nos jogos de videogames.

Essa tentativa de adaptação para o escrito ou uma busca por uma organização de conteúdo que se aproxime do escrito também é vista quando tentam apresentar a narrativa assemelhando-se a aplicativo de troca de mensagens, como acontece nos livros *Dead City* e *Duskwood*.

As configurações digitais permitem que essa aproximação do códex seja feita, e possivelmente é pensada pelo editor, porque ainda querem manter a relação negociável em que leitor veja a obra em mãos e o identifique como livro, pois é possível que, quando afastado demais desse formato, como acontece no códex, ele não faça essa associação. Então, quando perguntados em pesquisa como “Retratos da leitura”, podem entender que essa não foi uma leitura de livro. Assim, questiona-se até quando o livro em meio digital se limitará e se prenderá a esse formato para essa identificação, já que o meio digital permite várias outras possibilidades e novos formatos?

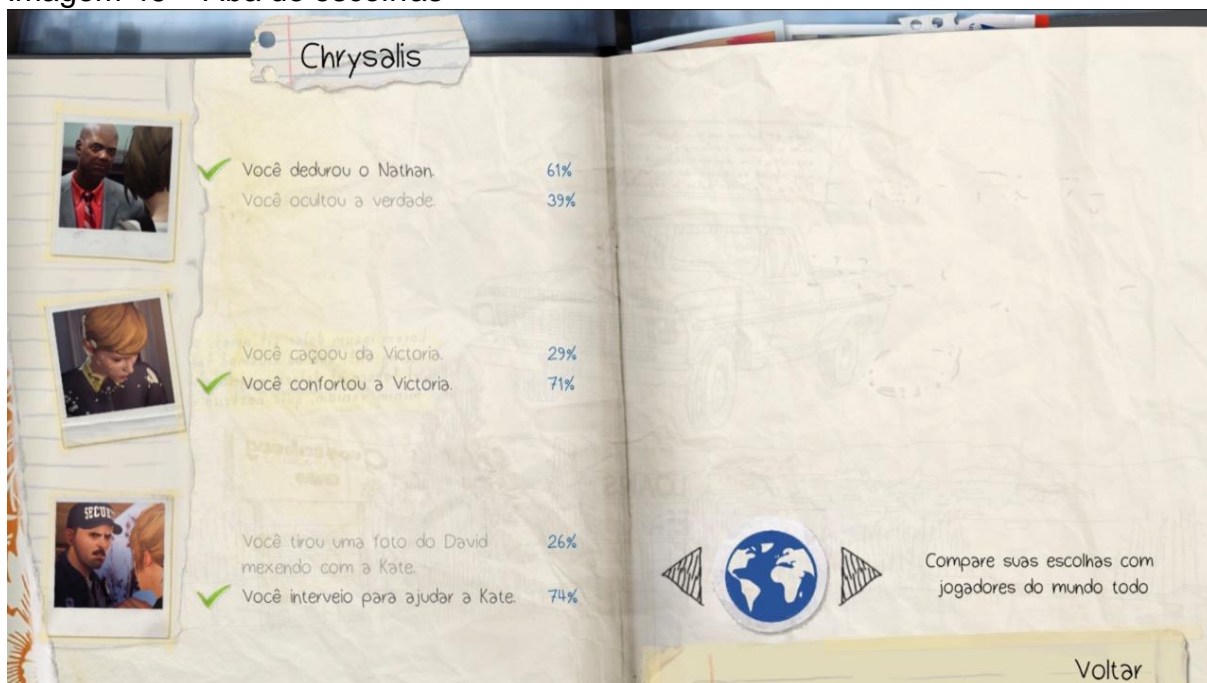
A utilização do recurso de diário ou do *smartphone* pode ser vista, também, como uma tentativa de aproximar o leitor com o personagem, já que esses dois objetos são extremamente pessoais, contendo várias informações do seu dono, tanto é que o diário, como gênero textual, apresenta um texto pessoal relatando desejos, experiências, acontecimentos que contribuem para conhecer mais o personagem e o que já foi vivido por ele, e assim tomar escolhas baseadas nesses acontecimentos e personalidades, misturando a personalidade do personagem com a do leitor.

A possibilidade de aproximação é vista na própria conceituação do diário, em que indica a personalidade, por compreender que é um texto que revela um eu-narrador próximo dos acontecimentos, o diário

[...] trata-se de um relato fracionado, escrito retrospectivamente, mas com um curto espectro de tempo entre o acontecido e o registro, em que um “eu”, com vida extratextual comprovada ou não, anota periodicamente, com o amparo de datas, um conteúdo muito variável, mas que singulariza e revela, por escolhas particulares, um eu-narrador sempre muito próximo dos fatos (MACIEL, 2014 apud NASCIMENTO, 2015, p. 14).

Ao terminar o episódio, o diário também permite que as escolhas sejam compartilhadas nas redes sociais do leitor, como mostra o canto interior da imagem

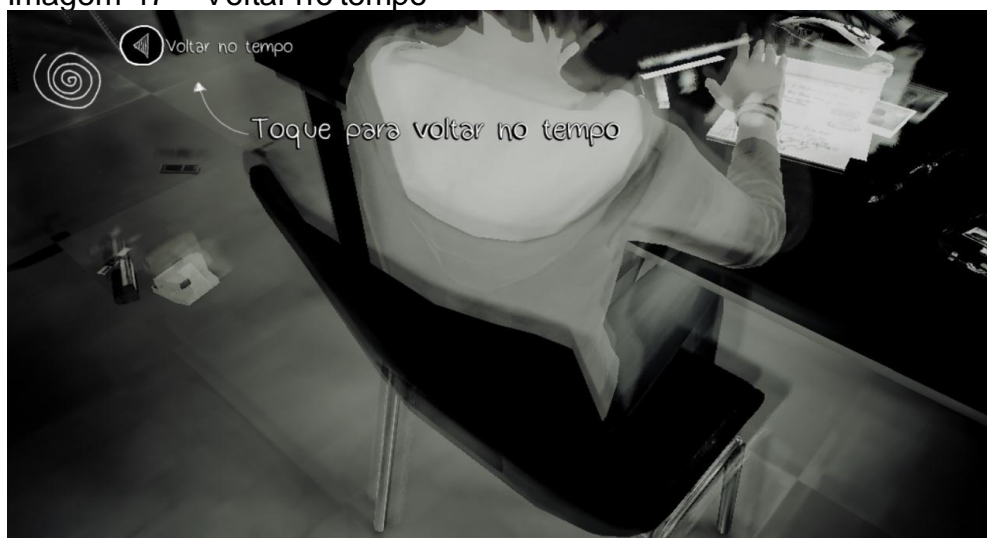
Imagem 46 – Aba de escolhas



Fonte: *Life is Strange* ([2021], online).

A história aqui se mostra interativa não só por elementos dentro do cenário que respondem ao clique, mas também porque, para a progressão da história, o leitor tem que tomar decisões, assim como os outros livros já apresentados. Outro aspecto que chama atenção é a possibilidade de poder retornar às escolhas que foram feitas e mudá-las antes de finalizar o livro, já que a personagem tem o poder de voltar ao passado, por meio de um ícone disponível no canto superior esquerdo da tela, como mostra a imagem 47.

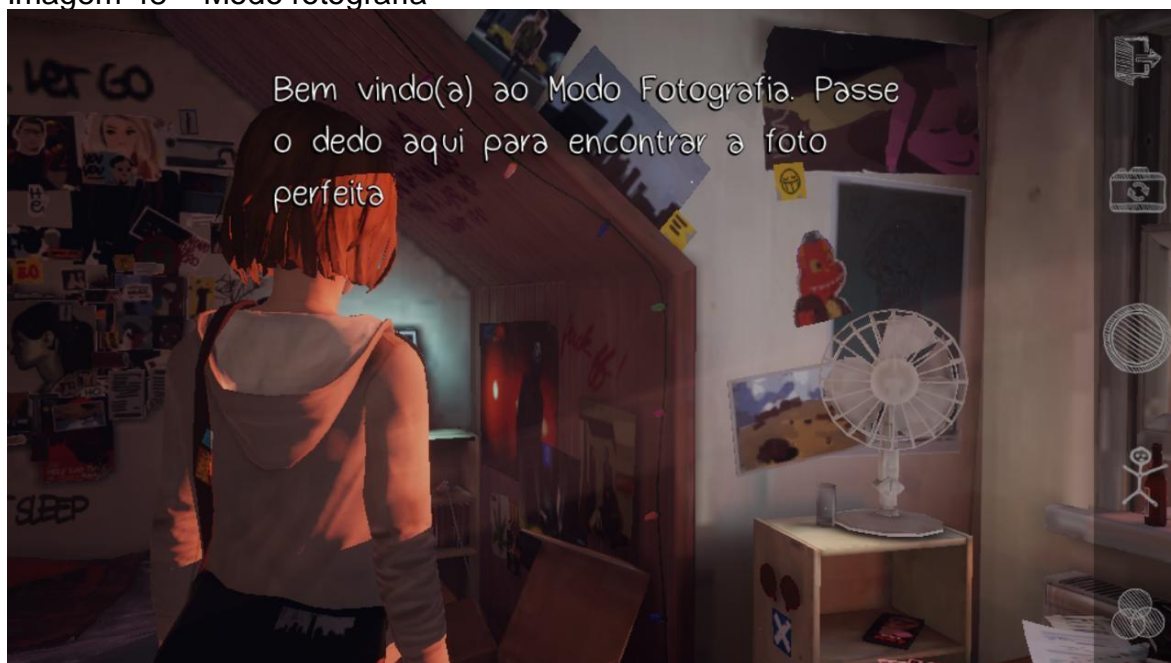
Imagem 47 – Voltar no tempo



Fonte: *Life is Strange* ([2021], online).

Com o desenvolver da história, outra ferramenta interativa é apresentada ao leitor: um modo de fotografia que permite que a personagem principal, direcionada pelo leitor, tire fotos do ambiente quando quiser e salve-as no rolo da câmera do dispositivo móvel que estiver usando, ou que compartilhe. Nessa função, permite também que o leitor escolha filtros para a foto. Abaixo, a imagem mostra essa função:

Imagem 48 – Modo fotografia



Fonte: *Life is Strange* ([2021], online).

É instigante como o livro trabalha a questão do tempo, matéria que tem sido tão ligada à reflexão dos jovens por influenciar no seu vir a ser, por mais uma vez ter que lidar com o peso de ver o tempo passando e escolhas a serem tomadas, suas responsabilidades batendo com aflição e a sua mente dependendo totalmente do tempo.

Mas aqui, além de possibilitar esse voltar no tempo, permite o registro do momento desejado através da fotografia, congelando-o, e podendo revisitá-lo quando desejar, poderia dizer que o diário cumpre essa função também de parar no tempo, mas sabe-se que a fotografia, com a popularização dos *smartphones* e com a cibercultura, tem ganhado um espaço de destaque, tornando-se quase um definidor de marcação no tempo, de presença e às vezes até de existência, por isso o grande sucesso de redes sociais com o objetivo de compartilhamento de fotos, como o Instagram, principalmente entre os jovens.

Para Mendes (2008), o tempo demarca os ritmos sociais que classificam o devir e, por consequência, fazem com que as pessoas o percebam. A juventude é marcada por esse devir e se ajusta como um período de conflito e agonia porque o agora definirá todo o seu futuro.

Então, através de uma pesquisa feita pela autora (2008), os próprios jovens consideram essa fase da juventude como um período de amadurecimento e sentem o peso de fazer as escolhas que são exigidas por esse tempo. O jovem é o vir a ser e não o aqui e agora, negando o presente como espaço de formação e dificultando enxergá-lo como sujeito de direito. Às jovens é negado o poder de serem sujeitos com condições de decidir o seu destino individual e também coletivo, como consequência dessa negação, não exercitam sua autonomia.

Talvez por essa limitação que, apesar de haver a responsabilidade da escolha nesses jogos, ainda assim se sintam instigados por quererem ver as consequências de suas escolhas, por terem um pouco mais de autonomia. Ou talvez até terem a possibilidade de voltar no tempo e mudar as decisões. A própria descrição de *Dear Diary* indica esse interesse de voltar no tempo e mudar as escolhas para ter um final diferente. Obviamente que essa é uma indicação do livro para que o leitor continue utilizando-o, mas para o jovem apresenta-se como uma oportunidade de testar o seu poder de decisão e talvez ter uma segunda oportunidade ou até viver outras experiências.

A narrativa traz na sua história, mais uma vez, ambientes escolares, assim como é feito em *Dear Diary* e *Dear Mona*, porém ainda muito voltado para o contexto de jovens americanos, escolas americanas, que podem se distanciar da realidade do leitor de outras localidades, ainda que esteja sempre colocando os personagens em contextos estudantis, que é uma característica da juventude. Isso pode ser uma consequência de ainda não ter um estímulo para autores no Brasil publicarem. Com os apontamentos no quadro abaixo, é apresentado como são utilizados, resumidamente, os recursos desse livro:

Quadro 8 - Características *Life is Strange*

Aspectos	Forma de apresentação dos aspectos no livro
Multimídia	Vídeos que compõem a narrativa. Áudio da história disponível em inglês.

	Música durante a leitura da narrativa.
Formas Textuais	Progressão do texto através de clique na tela, escolhendo uma opção. Narrativa em forma de legenda. Texto pode ser configurado em oito idiomas.
Interatividade	Variedade de objetos que, através do clique, demonstram alguma função. progressão das narrativas através de clique na tela escolhendo uma opção. Mover personagem conforme controle escolhido. Permite tirar fotos do ambiente. Escolha de uma opção narrativa intervindo na história.
Gamificação	Controle do ambiente e da personagem como em videogames.
Organização de conteúdo	Conteúdo não linear, utiliza multimídia e <i>hiperlinks</i> para construção de toda a narrativa. A função de <i>hiperlink</i> para fazer saltos tanto para avançar na história quanto para voltar, já que a personagem tem o poder de voltar no tempo. Apresentado em tela cheia, modo paisagem. Construção de um diário.

Fonte: Elaboração própria.

3.6 CONSIDERAÇÕES GERAIS DOS LIVROS INTERATIVOS DIGITAIS

Quanto à multimídia nos livros, quanto mais há presença desse elemento, menos é preciso utilizar a imaginação para tentar associar detalhes. Essa ferramenta pode tornar a leitura mais fácil, uma vez que a linguagem já é mais acessível e possui narrativas pequenas, o que mostra seu lado negativo, já que o leitor não precisa utilizar muito os seus recursos de leitura. A imaginação limita-se a tentar pensar em qual resultado se dará em cada uma das opções ofertadas.

Essa superficialidade encontrada nos faz pensar em como o livro interativo digital tem apenas servido para fomentar esse estereótipo que vai ao encontro do debate de Wolf (2019), o qual afirma que as bases digitais compostas por *links*, imagens, vídeos e infográficos aparentam atrapalhar a capacidade dos leitores de

apreender sentidos mais profundos e tiram a concentração do leitor e o seu foco do conteúdo central de textos e de hipertextos.

Para a autora (2019), o caminho é para que esse recurso seja bem utilizado e não chame a atenção sem contribuir realmente para um incentivo à leitura de mesclar utilizando tanto a leitura digital, como a impressa, mas para isso é necessário que o leitor tenha disponíveis conteúdos de qualidade. O livro interativo digital consegue criar um engajamento e uma imersão reduzindo algumas das preocupações apontadas pela autora, como a incapacidade de os leitores digitais se concentrarem na leitura, mas só a concentração não é suficiente para alcançar os objetivos desta, necessitando que esses livros ganhem conteúdos de maior complexidade, até para atingir uma formação crítica do leitor através da leitura. Dos livros analisados, *Duskwood* e *Life is Strange* são os que mais se aproximam de uma produção literária na narrativa — a de *Life is Strange* se deve justamente ao tipo de produção que recebeu.

Ainda sobre a superficialidade das construções narrativas, elas aparentam subestimar a capacidade de leitura e o repertório de experiência desses jovens, sendo que essa falta de aprofundamento pode gerar desinteresse. Então, ao invés de aproximar, por ter uma narrativa mais acessível, acaba afastando por torná-la limitada. Os usuários já têm a impressão de pouco impacto das escolhas feitas na história, o que se deve à falta de cuidado em oferecer uma boa construção narrativa, fazendo aparentar, em alguns livros, que o objetivo da construção do aplicativo é apenas mercadológico, criando os mesmos recursos para atrair o público através de uma padronização de produção ao invés de livros que contribuam para a formação e reflexão. Esse efeito é inclusive discutido no conceito de indústria cultural e cultura de massas de Horkheimer e Adorno, sendo que a “indústria cultural consiste no uso desses meios que a produção cultural e está direcionada para o consumo” (FREIRE, FÉRRIZ, FÉRRIZ, 2009, p. 2), alguns dos livros desse gênero parecem não prezar pela emancipação do leitor, dispensando a experiência e a autorreflexão deles.

Já na forma textual, vê-se grandes possibilidades, até para ser utilizada como recursos para aprendizagem de outros idiomas, já que os textos são bem curtos e permitem que troquem a linguagem quase que instantaneamente caso precise. Apesar de o livro interativo digital conseguir a possibilidade de propiciar engajamento, é preciso refletir sobre a capacidade de impacto negativo que ele pode ter e as quebras de alguns recursos conseguidos com o livro físico.

O livro interativo digital apresenta uma quantidade alta de estímulos e está dentro de um dispositivo móvel que apresenta mais estímulos ainda. Como alguns desses livros não podem ser utilizados sem internet, ficam expostos à notificação de outros aplicativos, além do excesso de propagandas que aparecem dentro deles, como é o caso de alguns dos analisados, como *Dear Mona*. Reis, Andrade, Fernandes (2020) apontam que o uso excessivo de tecnologia pode causar tecnoestresse, que provoca dificuldade de concentração e ansiedade. Os jovens tecnoestressados podem apresentar traços de agressividade se ficarem longe do computador, além de problemas crônicos de saúde como obesidade.

Os autores (2020) também afirmam que o excesso de informação causado por essas tecnologias pode prejudicar a vida social, acarretando problemas emocionais como, por exemplo, o sentimento de frustração ou ansiedade, pois sentem a necessidade de absorver o máximo de informações. O uso de celulares pode causar dependência e com isso o isolamento do dependente, gerando sentimento de frustração, ansiedade, podendo desencadear depressão.

Além disso, como esses livros ainda não podem ser lidos em dispositivos próprios para a leitura, minimizar esses problemas torna-se um desafio. Uma alternativa encontrada pelos *e-readers* foi usar uma tecnologia para simular uma tela parecida com a página dos livros impressos, sem brilho, assim não cansa a vista do leitor.

O livro interativo digital também apresenta uma dificuldade em seu compartilhamento. Quando o livro é físico/ impresso, é possível emprestá-lo a outras pessoas sem custo, o que não é possível com os digitais, uma vez que a compra fica vinculada a uma conta individual da loja de aplicativos. Nos livros analisados, não existe uma política de compartilhamento que contemple, por exemplo, uma biblioteca que deseje adquirir e emprestar para seus usuários.

Há também a possibilidade de perda do progresso de leitura. Os livros precisam ser armazenados em uma nuvem para salvar a leitura. Caso o leitor não faça essa atualização, pode perder o progresso de leitura já feito. Um dos motivos apontados no caso de *Duskwood* para a perda desses dados é a desinstalação do jogo. Alguns dispositivos são autorizados a retirar os aplicativos para liberar espaço na memória do aparelho celular. No livro tradicional isso não acontece, pois o leitor tem a liberdade de voltar ou passar as páginas, mais uma vez trazendo o questionamento da liberdade que o livro traz.

Há uma preocupação com o acesso aos dados dos usuários solicitados pelos aplicativos, já que os termos de aceite geralmente são longos e nem sempre lidos pelos usuários, ainda mais em um livro com diálogos curtos. Os livros *Dear Diary*, *Dead City* e *Duskwood* pedem uma permissão para rastrear as atividades entre aplicativos e *sites* de outras empresas. Ao não permitir, o aplicativo continua funcionando.

Em *Dear Diary*, ele pede uma confirmação dos termos de serviço e política de privacidade que é possível acessar no próprio *banner*, mas ao clicar os documentos estão em inglês. Então, apesar de o livro ter a possibilidade de ser usado em vários idiomas, sua política de privacidade só apresenta um, tornando um pouco inacessível. Ao discordar da política, ainda assim o leitor tem acesso a esse livro.

Já no *Dead City*, é possível encontrar a política no idioma português, porém caso você não a aceite, sua única opção é sair do jogo. Já em *Duskwood* não aparece o termo de consentimento da política de privacidade, mas ela está disponível dentro do livro na aba “perfil”, e aparentemente é utilizada mesmo sem o consentimento do usuário leitor. Quanto à política do aplicativo *My Story*, ela é apresentada integralmente no *banner* de entrada com o texto em português. Para sair do *banner* é preciso aceitar a política, pois não há outra opção. *Life is Strange* só pede para ativar as notificações, seu termo de serviço e política de privacidade aparecem inicialmente em português e só pode utilizar o aplicativo se aceitar essa política.

Ainda assim, esse tipo de livro, como possibilita recolher informações de leitura e gerar conhecimento sobre os gostos e até análise das escolhas feitas pelos usuários, poderia utilizar essas informações para gerar conteúdo voltado às suas ansiedades, e não só utilizar esses dados para fins lucrativos. Hoje, segundo Failla (2021), dentro das plataformas digitais os dados têm sido utilizados para criar uma sociabilidade programada através de algoritmos que priorizam e direcionam os conteúdos mais viáveis para determinado público e que, na plataformização da leitura, também tenderá a essa mediação, que pode ser utilizada para gerar conteúdo para seu público.

Assim, o capítulo consegue descrever cinco livros interativos digitais compreendendo a utilização dos elementos de multimídia, formas textuais, interatividade, gamificação, organização de conteúdo, compilando em quadros individuais a análise de cada um desses livros com base nesses critérios.

Por multimídia foi encontrado o uso de efeito sonoro, imagem animada (GIF), vídeo, áudio, fotos, imagens com movimento e música. Formas textuais podem se mostrar mais semelhante a um livro tradicional, em que a progressão do texto acontece com o clique, escolhendo uma opção. O texto pode ser configurado em diversos idiomas, ou pode aparecer e desaparecer conforme a história se desenvolve — em alguns casos, há possibilidade de voltar o texto em determinado momento —, apresenta-se por meio de notificações quando fora do aplicativo do livro, e a narrativa está em forma de legenda apresentada dentro de balões de conversa.

Quanto à interatividade, envolve a progressão das narrativas através de clique na tela, escolhendo uma opção. Permite, em alguns momentos, a escrita de texto. Elementos da mídia respondem de acordo com o clique e, quando solicitado, é possível desenhar através do toque na tela. O clique em objetos da cena que demonstram alguma função também é visto ao mover personagem conforme controle escolhido, além disso, tira fotos do ambiente do livro, e por fim possibilita a escolha de uma opção narrativa intervindo na história.

A gamificação é usada no controle do ambiente e da personagem como em vídeo games, ou em escolha de roupas e acessórios para a personagem, em jogos como de adivinhação, usando desenho, estilo quebra-cabeça, caça ao tesouro.

A organização do conteúdo é feita de forma não linear, utiliza multimídia e *hiperlinks* para a construção de toda a narrativa. A apresentação é feita em tela cheia com modo paisagem ou retrato. Seu formato simula diários, aplicativo de troca de mensagens para *smartphone* e até um livro impresso. Permite, em alguns casos, a personalização da tela. A rolagem é predominantemente vertical, diferenciando-se de um livro, que tem a passagem das folhas de forma horizontal. Em alguns casos, o leitor pode retornar aos capítulos anteriores para ler novamente, e em outros, não, só é permitido seguir a história.

Conhecendo agora um pouco mais sobre esse formato de livro, é preciso entender quem seriam os seus possíveis leitores e suas possibilidades enquanto um objeto impactante para leitura.

4 POSSIBILIDADES: LEITORES E ENGAJAMENTO DE LEITURA

Ranganathan (2009) acreditava que cada livro tem o seu leitor, mas quem seriam esses leitores dos livros interativos digitais? Por que buscar um leitor para um tipo de livro ou é um tipo de leitor que tem buscado um livro específico? Além disso, que impacto esse livro poderia ter?

4.2 OS POSSÍVEIS LEITORES

O livro, como suporte, assim como a informação, o registro de dados, tem uma função, que pode ser ensinar, divertir, mas sobretudo seu propósito é a leitura, pois o registro do livro em nada teria sentido se não fosse por essa leitura e para que o leitor tenha a necessidade do livro. É preciso, então, despertar o interesse do leitor, que pode ser pela história contada, pela necessidade de informação e pela estruturação do livro.

Os livros analisados possuem um texto literário, que segundo Paiva, Paulino e Passos (2006, p. 21),

[...] é uma produção artística com a expectativa que o leitor interaja, permita uma vivência que inclui, além de seu interesse intelectual, seu lado emocional: sua imaginação, desejos, medos, admirações. Quando se trata de texto e leitura literários, alcançar a dimensão estética é fundamental. Quais seriam as propriedades específicas de um texto literário? Cada época as define de um modo um pouco diferente de outras e podem coexistir, numa mesma época e sociedade, posições que se distanciam.

Os autores (2006) complementam que a leitura literária possibilita a reflexão e a imaginação por estimular nossa percepção a romper com o automatismo da rotina cotidiana exercendo a função social da literatura, já que ao entrar em contato com outras realidades, o leitor adquire novas experiências, podendo refletir sobre sua vida ou perceber sua própria realidade de outra maneira. Essa leitura é permitida através de narrativas literárias que são textos com apresentação de um enredo, sucessão temporal, personagens, espaço e narrador. Para Tavares (2019), são obras de arte vistas como uma imitação do real, com uma intencionalidade que configura o sentido como um modo de agir ou uma instrução para ação. Os livros interativos digitais analisados apresentam essas características

ainda que, por serem referências estrangeiras, não apresentem o contexto real dos leitores brasileiros, mas virtualizam um outro cenário e um outro modo de vida.

Apesar de o livro interativo digital ser designado para todos os tipos de leitores, alguns leitores têm um apreço maior por esses livros, assim como outros tipos de leitores terão apreço por livros tradicionais ou *e-books*, por exemplo. Santaella (2009) trabalha com três tipos de leitores coexistentes entre si com características diferentes e surgindo numa sequência histórica diferente, os leitores contemplativos, moventes e imersivos.

Para ela, os leitores são assim classificados por sua relação com a leitura, levando em consideração “os tipos de habilidades sensoriais, perceptivas e cognitivas que estão envolvidas nos processos e no ato de ler, de modo a configurar modelos cognitivos de leitor” (SANTAELLA, 2004, p. 19). A relação da leitura com o leitor está também associada à transição de suportes, e isso é percebido quando a autora diz sobre pesquisar novas formas de percepção e cognição que os novos suportes eletrônicos e textos não lineares fazem surgir.

O leitor contemplativo é “aquele que tem diante desses objetos e signos duráveis, imóveis, localizáveis, manuseáveis: livros pinturas gravuras mapas partituras”, esse leitor possui uma leitura mais íntima com o texto, pois “este tipo de leitura nasce da relação íntima entre o leitor e o livro, leitura do manuseio, da intimidade, em retiro voluntário, num espaço retirado e privado, que tem na biblioteca seu lugar de recolhimento, pois o espaço de leitura deve ser separado dos lugares de um divertimento mais mundano (SANTAELLA, 2004, p. 23). Para Santaella, esse leitor nasce no Renascimento e é um tipo homogêneo até o século XIX.

Já o leitor movente tem seu nascimento simultâneo à explosão do jornal, é descendente da Revolução Industrial e mantém características até a revolução eletrônica. É um leitor que lida com a transformação cultural da Revolução Industrial, em que os avanços tecnológicos criam o novo cenário em um novo ambiente marcado pelo fluxo maior de pessoas, de movimento, de acesso de estímulos com a superexposição veloz de imagens, cenas e fatos, ou seja, com o excesso de signos. O leitor movente é

[...] o leitor que foi se ajustando a novos ritmos da atenção, ritmos que passam com igual velocidade de um estado fixo para um móvel. É o leitor treinado nas distrações fugazes e sensações evanescentes cuja percepção se tornou uma atividade instável de intensidades desiguais. E, enfim, o leitor apressado de linguagens efêmeras, e híbridas, misturadas (SANTAELLA, 2004, p. 29).

Segundo Santaella (2004), é o leitor movente que abre caminhos para o leitor imersivo por possuir características intermediárias entre o leitor contemplativo e este último. O leitor imersivo é aquele que guarda traços dos outros leitores, porém com mais liberdade, pois “sem a liberdade de escolha entre nexos e sem a iniciativa de busca de direções e rotas, a leitura imersiva não se realiza” (SANTAELLA, 2004, p. 33). Este programa sua leitura em local com pluralidade de signos, não seguindo uma sequência linear, mas construindo com a sua interação um roteiro multilinear que envolve não só palavras, mas com a possibilidade de envolver também imagens, vídeo, música e até jogos.

A autora afirma que esse é o leitor do virtual, é o leitor da internet, aquele que é fruto do ciberespaço, um leitor familiarizado com a linguagem da hipermídia, que mesmo com a possibilidade de ser um usuário novato, leigo e experto nesse ambiente, ainda assim possui processos cognitivos, envolvendo habilidades motoras, perceptivas e mentais, diferente dos outros leitores.

Esse processo cognitivo envolve mecanismos lógicos que conduzem o pensamento humano, isso significa operações de raciocínio para a navegação no ciberespaço. Para Santaella (2004), são estas operações que originam três níveis perceptivo-cognitivos que fundamentam o modelo cognitivo do leitor imersivo de acordo com o tipo de raciocínio, podendo esse leitor ser errante, detetive ou previdente: a abdução, a indução e a dedução.

A abdução está relacionada com o leitor novato ou internauta errante, pois “pratica a errância como procedimento exploratório em territórios desconhecidos” (SANTAELLA, 2004, p. 96), é o mecanismo do leitor que vai descobrindo o ambiente, clicando sem rumo nas imensas possibilidades.

Abdução é um instinto racional. É o resultado das conjecturas produzidas por nossa razão criativa. Ela é interativa e racional ao mesmo tempo. Com a palavra ‘instinto’, Peirce quis significar a capacidade de adivinhar corretamente as leis da natureza. Deste modo o novo é apreendido por nós mediante nada mais, nada menos do que adivinhação. Entretanto, não é a adivinhação em si mesma, nem a hipótese que ela engendra que são instintivas, mas a capacidade humana de adivinhar a hipótese correta, justamente aquela que é capaz de explicar o fato surpreendente (SANTAELLA, 2004, p. 95).

Já a indução, “em processos de investigação, a indução consiste em se partir de dados teóricos e se medir o grau de concordância da teoria com fatos concretos”

(SANTAELLA, 2004, p. 106), quando se trata dos processos de navegação, a autora relaciona com a criação de hábitos, sendo assim, um hábito se estabelece por indução, é uma habilidade que faz com que se aprenda com a experiência, com uma sensação a ser seguida. Esse mecanismo lógico envolve o nível perceptivo-cognitivo do internauta que está em processo de aprendizado, é o que aprende com as experiências e transforma a dificuldade em adaptação e estratégia.

A dedução comprova o fato como ele é, assim se tem um preceito geral em determinadas situações e percebem-se relações de partes que ainda não foram estabelecidas em situações similares, por isso usa-se esse preceito geral. Assemelha-se à indução, porém se difere desta por não lidar com a experiência, e sim com a imaginação, pois já há um hábito criado e o leitor aqui já sabe o que irá acontecer com determinada ação tomada. Aqui envolve o nível perceptivo-cognitivo do internauta previdente que já sabe o que fazer, pois é um leitor que antecipa as consequências dos procedimentos porque já internalizou esses procedimentos.

Todos esses tipos de raciocínios são percebidos também na navegação do leitor em contato com o livro interativo digital, tanto é que alguns dos livros que são aqui analisados apresentam mais instintividade, como o *Dear Diary*, e podem ser usados para iniciar esse tipo de leitura com os leitores imersivos novatos e detetives, outros já exigem uma maior experiência do leitor, como é o caso do *Life is Strange*, tanto é que sempre que surge um novo recurso, o livro apresenta notas explicativas para guiar o leitor.

Apesar de o leitor imersivo não depender da idade, até por ter surgido das mudanças decorrentes da inserção do digital na sociedade, é possível notar as características desse tipo, principalmente dos leitores imersivos previdentes, dentro do que é chamado de juventude. Isso se deve pela juventude atual ser também influenciada pela cibercultura, por ser um grupo que vivencia a experiência de crescer em um ambiente em transformação com a inserção do digital nas atividades cotidianas.

Quando se trata de livros interativos digitais principalmente, pois a juventude atual, além de crescer presenciando a inclusão da informatização, vive também a popularização dos dispositivos móveis que coincidem com a inserção desses no seu cotidiano. Silva *et al.* (2021) afirmam que atualmente, no Brasil, o celular é um dos dispositivos mais usados pelos jovens, presente em todos os momentos da vida corriqueira, já que 84% dos jovens de 15 a 29 anos possuíam um telefone celular em

2017. Considerando que a maioria dos jovens que possuem esses dispositivos são de classes mais altas, devido às desigualdades vividas no Brasil, faz-se aqui o recorte dessa juventude considerando leitores que possuem esse acesso.

Para Groppo (2000), a juventude é uma categoria social, sendo então uma representação simbólica determinada pelos grupos sociais ou até mesmo por esses indivíduos para criar significado, comportamentos e atitudes a eles atribuídos; é uma situação em comum vivida. Com isso, segundo Peralva (1997), as idades da vida, apesar de ancoradas no desenvolvimento biopsíquico dos indivíduos e vistas como um processo natural, são fenômenos sociais e históricos inseparáveis da constituição da modernidade, implicando termos de costumes e os comportamentos.

Para Groppo (2000), o estudo das vivências sociais da juventude possibilita o entendimento da modernidade em diversos âmbitos, seja nas relações pessoais até o mercado de consumo ou lazer. Sendo assim, entender a juventude colabora para entender também o processo de leitura e sua mudança.

Segundo Gregorin Filho (2011), não existe uma faixa etária para a juventude, como foi dito anteriormente, mas acredita-se que a juventude contemple a faixa etária de 13 a 25 anos, começando no período transitório da puberdade. Essa prolongação acontece por fatores socioculturais, pois nas sociedades antigas os indivíduos entravam na vida adulta por meio do enfrentamento de rituais onde depois desse momento o jovem assumia uma nova condição social de trabalhar, escolher parceiros e tomar decisões sobre a sua comunidade, porém, a partir do séc. XVII, a juventude ganha um novo olhar, sendo entendida como um período transitório e de importância para a construção do indivíduo. Assim, inicia-se ao longo dos séculos e dos anos que se seguem uma tentativa de moldá-los através de construções variadas de representações da juventude, às vezes impostas para construir ou desconstruir um padrão, ou uma categorização social.

Apesar dessa tentativa de modelar a juventude, o jovem ainda é “aquilo ou aquele que se integra mal, que resiste à ação socializadora, que se desvia em relação a um certo padrão normativo” (PERALVA, 1997, p. 18). Para Dayrell (2003), os jovens formam modos de ser jovem que apresentam especificidades, mesmo que não haja um único modo de ser jovem nas camadas populares e que exista a diversidade de modos de ser jovem.

Analisando essa diversidade, Silva *et al.* (2021) através da pesquisa “Juventude no Brasil”, observaram aspectos como pensamento social e político, uso

do tempo livre, medo e incômodos apontados pelos jovens, revelando que é uma geração com baixa confiança em instituições democráticas, já que, em relação ao pensamento político, os partidos políticos e o Congresso Nacional, são os mais apontados com nenhuma confiança pelos jovens. Ainda assim, os jovens têm pouca participação política.

A importância da participação política se dá justamente porque a juventude é diretamente afetada nos outros aspectos apresentados, já que a criação de leis e políticas públicas são implementadas pelos governantes escolhidos que se responsabilizam por criar uma sociedade melhor com a geração de novos empregos, criação de políticas públicas para educação e lazer, redução das desigualdades sociais e diminuição da violência, que são questões de relevância para os jovens dessa geração.

Ao encontro disso, os medos elencados foram de ser assaltado (49%), da destruição do meio ambiente (47%), de não ter trabalho no futuro (40%), de ser atingido por bala perdida (37%), de ficar endividado (34%), de sofrer violência sexual (29%) e de perder o atual emprego (23%).

Quanto ao uso de tempo livre, a pesquisa concluiu que fisicamente a atividade mais desenvolvida é escutar música (61%), ficando a leitura elencada por apenas 28% dos jovens, sendo que desses, 67% foram livros físicos, seguido de informações na internet (19%) e livros digitais (11%).

Os jovens na pesquisa caracterizaram uns aos outros principalmente como preocupados demais com a imagem, rebeldes, consumistas, preocupados só com o presente, o que diverge em pontos com os medos elencando como não ter um emprego e só pensar no presente. O que faz talvez esses jovens olharem a sua juventude sob os pesos sempre colocados é apenas porque resistem à ação socializadora, a essa regulação ou por se influenciarem por esses rótulos se colocando neles.

Essa tentativa de representar e de modelar a juventude acaba sendo um fator também considerado relevante tratando-se da narrativa literária pensada para esses jovens, não só isso, mas também todos os aspectos históricos que envolvem a concepção dessas narrativas voltadas para esse público, que influenciam no engajamento de leitura deles e nas pretensões que têm dos textos literários que desejam ler, impactando diretamente na sua formação como leitor. Assim, o livro interativo digital apresenta como seus possíveis leitores os imersivos e, entre eles, os

jovens leitores. Mostra também a possibilidade de ser usado como um caminho em busca de uma quebra de imposição de narrativas para esse público por ter seus recursos atrativos e narrativas mais simples, possibilitando, portanto, a utilização do livro como recurso de formação leitora.

4.3 ENGAJAMENTO DE LEITURA DOS JOVENS LEITORES

As narrativas literárias para jovens no Brasil, segundo Gregorin Filho (2011), iniciam seu percurso histórico com a influência de heranças europeias, pois não havia concepções de educação nas américas. Sendo assim, o Brasil seguia um padrão literário conveniente da sociedade portuguesa, propagando elementos culturais dessa sociedade, dado que a leitura é vinculada às práticas sociais e, quando se remete aos textos literários para jovens, elas estão vinculadas à educação e à formação.

Quando a escola assume a responsabilidade por essa educação, acaba influenciando também a responsabilidade de direcionar a leitura, por ser ela uma forma de educar. Segundo Gregorin Filho (2011), traz para as narrativas aspectos da diversidade de valores do mundo, o questionamento do papel do homem em um universo modificado dia após dia, vozes de diferentes contextos na formação do brasileiro e sua diversidade. Os textos feitos para esse público historicamente partem de uma configuração monológica, sendo porta-voz ideológica do Estado, colaborando para a tentativa de moldar a juventude. Com isso, é preciso entender como a concepção de um direcionamento de leitura para esse público se deu no Brasil desde sua colonização até os dias atuais.

Ainda segundo o autor (2011), as obras para esse público não tinham uma base cultural própria do país e serviam como instrumento de imposição de outras culturas que eram disseminadas principalmente no campo da educação. Em 1931 começa a defesa de uma postura mais neutra da escola. Com essa postura, em 1940, foi possível uma expansão dos textos em quadrinhos e, devido a conflitos da época, foram repensados os valores até então civilizados. Ainda assim, em 1942, a Lei Orgânica do Ensino Primário e do Ensino Normal concebe a chamada iniciação cultural, visando às práticas de virtudes morais e cívicas na vida familiar e profissional, fazendo com que algumas obras sejam proibidas. Há também uma tendência em trocar as narrativas pelo didático para substituição do fantástico pela

realidade, pois a representação nos textos literários se confundia com a representação dos ideais pretendidos para a formação da sociedade.

Já em 1950 abre a crise de leitura no país, o quadrinho é colocado como responsável pela falta de interesse dos jovens pela leitura, os textos literários nessa época se caracterizavam pelo maniqueísmo, há uma divulgação das composições literárias não só como instrumento pedagógico, mas também como meio de entretenimento para entrar em embate contra os quadrinhos e, juntamente a isso, um descompasso entre as vanguardas literárias e a renovação da literatura para jovens.

Em 1960 reforça-se a preocupação com a crise da leitura, uma vez que a televisão garantia o grande papel de entretenimento. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) prevê uma democratização do ensino e a leitura é vista como apoio para atividades de aprendizado; em 1970 e 1980, há um crescimento da literatura voltada para jovens, lutando pela liberdade de expressão, assim novos títulos são incluídos na escola com temáticas que não se limitam à realidade, mas que também discutem o jovem e seu papel nesse universo e sociedade. O Brasil a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, em 1990, essas temáticas se ampliam, incluindo discussões consideradas tabus, como questões étnico-raciais e até questões sexuais.

Na contemporaneidade, procura-se a produção de obras literárias de forma mais plural, dialogando com a realidade sociocultural, fugindo de padrões estéticos e de culturas impostas por outras culturas, debatendo outras temáticas, incorporando e aceitando novos objetos de leitura, assim como foi feito com a leitura dos quadrinhos antes vista como um desserviço para a leitura.

Assim, percebe-se que as narrativas literárias para jovens, historicamente, mesmo com a tentativa de se ser passada como entretenimento em determinados pontos da história para atrair a atenção dos jovens leitores, em sua maior parte do tempo foi tratada com um discurso educacional e objetivava servir de uma ideologia imposta por um regime de forte dominação. Houve, em grande parte, uma tentativa de direcionar e controlar o que os jovens deveriam ler e o que seria a leitura ideal para a formação deles, e essa postura começa a mudar quando se caminha para o século XXI, segundo Gregorin Filho (2011).

Com a expectativa de inovação, a literatura acaba tendo novas perspectivas que acompanham as demandas da sociedade. A leitura dos quadrinhos representava essa perspectiva concretizada, pois com eles a leitura passa a mostrar o mundo e na

atualidade pensar nessas novas perspectiva é relevante. Gregorin Filho (2011) aponta que a discussão de temas ocultos anteriormente, novos suportes, progressos tecnológicos como a adaptação de livros para o universo cibernético são exemplos de perspectivas a serem refletidas, pois a leitura dos jovens leitores deve estar atrelada à sua realidade cotidiana.

É pensando nessa realidade e em novos horizontes para as obras literárias e para a leitura que autores a trazem não como atividade ligada a um livro impresso, ou livros clássicos imposto pela escolarização, expandindo o conceito de leitura como traz Santaella (2004)

[...] o ato de ler passou não se restringir apenas à decifração de letras, mas veio também incorporando, cada vez mais, as relações entre palavra imagem, desenho e tamanho de tipos gráficos, texto e diagramação. Além disso, com surgimento dos grandes centros urbanos e com a explosão da publicidade, o escrito, inextricavelmente unido à imagem, veio crescentemente se colocar diante dos nossos olhos na vida cotidiana por meio das embalagens de produtos, do cartaz, dos sinais de trânsito, nos pontos de ônibus, nas estações de metrô, enfim, em um grande número de situações em que praticamos o ato de ler de modo tão automático que nem chegamos a nos dar conta disso. Tendo isso em vista, não há por que manter uma visão purista da leitura restrita à decifração de letras. Do mesmo modo que o contexto semiótico do código escrito foi historicamente modificando-se, mesclando-se com outros processos de signos, com outros suportes e circunstâncias distintas do livro, o ato de ler foi também se expandindo para outras situações. Nada mais natural, portanto, que o conceito de leitura acompanhe essa expansão (SANTAELLA, 2004, p. 18).

Assim, os jovens leitores, conforme a sociedade em que vivem, têm contato com outras leituras que não se limitam ao livro ou ao livro impresso, com isso podem ter seu interesse potencializado e se engajar em novos formatos de leitura. Cabe à sociedade promover e tentar encontrar formas de leituras que possam criar o engajamento esperado e quebrar essa imposição de uma literatura para jovens que atenda ao interesse de uma academia, da expectativa da formação de um indivíduo na sociedade, a expectativa de ensino da escola, precisando buscar elementos de leituras que façam parte do interesse do contexto desse leitor, já que, segundo Failla (2021), o gosto pessoal é uma das motivações mais citadas para ler um livro.

Para Gregorin Filho (2011), as obras de literatura para jovens têm que ser vistas como textos com objetivo de expressar experiências humanas, sendo construídas esteticamente, considerando a experiência de vida e a linguagem

específica de seu público-alvo. Para o autor, estimular a leitura e o engajamento dela pelos jovens é não cometer o equívoco histórico quanto à leitura, sendo assim é preciso buscar seus gostos e sua realidade cultural, e, a partir disso, resgatar um fio condutor para esse estímulo, considerando que, segundo Failla (2021), mais de 50% dos estudantes com quinze anos não conseguiram atingir o nível básico de proficiência em leitura, mostrando a necessidade de mudar essa realidade.

Com isso, os próprios jovens leitores têm produzido seu conteúdo literário independente devido à negligência dos agentes de promoção cultural em atender aos seus gostos literários. Atualmente, o público mais jovem tem popularizado as chamadas *fanfics*, que são meios de escritas amadoras. As *fanfics* ganharam tanto espaço e popularização que acabaram gerando *best-seller*, assim como o *e-book* e o livro-jogo trazem aspectos que contribuem e influenciam os *app-books*, primeiramente por apresentarem aspectos de identificação com o leitor que motivam o leitor a uma troca com a leitura e a permanência no livro.

Pinheiro (2014) coloca três aspectos das *fanfics* que estimulam o interesse pela leitura e que estão presentes também dentro dos *app-books*, são eles: o desejo de controle, a proximidade com o personagem e a estrutura narrativa. No caso da *fanfic*, o desejo de controle está vinculado à necessidade do autor em dar rumos à história, o que acontece também no livro interativo, com a necessidade de o leitor ter o controle da situação e direcionar o personagem e a situação ao seu desejo pessoal. A proximidade com o personagem faz o leitor viver a história,

Trata-se de um mergulho direto na fantasia, uma coparticipação. É o direito de viver a trama como parte dela. Colocar-se no lugar da personagem principal, ou outra com a qual o leitor se identifique, é um processo natural, não restrito à literatura. Com a tendência natural de identificação do leitor, no caso da internet esse processo é ainda mais eficaz com o recurso da interatividade. Por meio dela, a experiência de personalização ganha perspectivas maiores diante da nova figura do leitor-personagem. Ele passa não só a aceitar a verdade proposta pelo autor, como também a viver tal verdade (PINHEIRO, 2014, p. 38).

No caso do livro interativo digital, em sua maioria, é solicitado o nome do leitor para usar no personagem principal, conquistando ainda mais essa aproximação com a vivência, gerando uma maior relação de identificação, projeção e transferência. Pinheiro (2014) diz que essas narrativas tratam dos desejos essenciais, tanto do autor como do leitor, transportando-os para uma realidade que lida com suas

expectativas em relação a si, ao outro e ao mundo que os rodeiam como conflitos interpessoais e aspirações românticas.

Essa possibilidade, a partir da capacidade de o leitor poder trocar o nome dos personagens, é uma marca de interatividade; já no caso dos livros interativos digitais, são as disponibilizações em aplicativos, a interface, a hipermídia em si, a possibilidade de intervenção na história a partir de botões de escolha, dentre outros.

Dessa forma, podemos ver que as *fanfics* apresentam muitas semelhanças com o livro interativo digital por trazerem aspectos que fazem com o que o leitor tenha uma imersão na história, estimulando o interesse pela leitura através de todos esses elementos, gerando um engajamento partindo do aspecto psicológico, além disso os dois atendem a essa expectativa de um conteúdo voltado aos gostos dos jovens, justamente por essa cocriação ou, no caso das *fanfics*, a escrita por autores jovens para jovens leitores.

Assim como as *fanfics*, esses livros interativos digitais podem ser construídos, e muitas vezes são de forma amadora, em *sites*, para serem disponibilizados posteriormente no formato de aplicativo como Episode¹⁰ ou em *sites* como Twine¹¹, mas a indústria dos jogos é quem tem se apropriado de investir nesses livros como aplicativos para dispositivos móveis, como é o caso dos livros interativos utilizados para análise nesta dissertação, que têm como desenvolvedor a Tapps Games, Everbyte, Nanobit e Square Enix.

Isso porque, com a popularização e utilização de *smartphones*, o entretenimento tem se voltado para recursos dentro desse dispositivo.

[...] o aumento substantivo apontado em relação ao uso da internet, do WhatsApp e a assistir a vídeos corrobora a ideia do mercado de que o livro passou a ter novos concorrentes, pois a ampliação e a intensificação do uso das redes sociais, dos serviços de streaming e de toda a tecnologia *on demand* resultam numa transformação do cotidiano e na maneira como os indivíduos leitores ocupam seu tempo (INSTITUTO PRÓ-LIVRO, 2021, p. 130).

Os *smartphones*, além de possibilitarem esse entretenimento, passaram a ser o principal dispositivo de leitura digital e aliados no desenvolvimento de atividades para os jovens. Segundo Failla (2021), já em 2015, mais da metade dos leitores que já tinham lido um livro digital o haviam feito através de celular; em 2019

¹⁰ <http://episodeinteractive.com>

¹¹ <http://twinery.org/>

já eram 73%, acreditando que essa centralidade do telefone celular está associada a uma maior possibilidade de armazenamento de dados, o aumento do tamanho das telas e o início da cultura dos aplicativos. Dessa maneira, o suporte do livro digital facilita o acesso à leitura, por esses jovens apresentarem uma familiaridade com o *smartphone* e ser um instrumento que faz parte do seu cotidiano, mais facilmente no caso de jovens que já possuem esses dispositivos.

Outro aspecto que tem ganhado destaque dentro do entretenimento da juventude são os jogos digitais, mais conhecidos como videogames, que também estão atrelados ao uso de aparelhos celulares. Segundo Righini (2028), está se tornando um hábito cada vez mais comum entre pessoas de todas as idades e gêneros em vários países, colaborando para criação de engajamento de leitura, já que utiliza da gamificação para compreender essa configuração no desenvolvimento do interesse pela leitura.

Assim, o livro interativo digital pode contribuir para quebrar essa tentativa de imposição de uma literatura e incentivar a leitura, dado que há indícios de uma crise de leitura no país. Nesse sentido, convida-se para que entre no buscador de pesquisa Google e digite na barra de pesquisa o termo “Leitura no Brasil” ou acompanhe o resultado dessa pesquisa através do *QR Code* abaixo, que indica uma preocupação com a leitura no país:

Imagem 49 – Resultado de pesquisa sobre a leitura



Fonte: Elaboração própria.

Ao conferir apenas a primeira página de pesquisa, notam-se reportagens que indicam uma redução de leitores, níveis baixos de leitura, entre outras preocupações

decorrentes da leitura no Brasil. A apuração obtida do Google não comporta apenas um resultado de pesquisa, mas reflete uma percepção popular de uma crise na leitura. Quando voltada para os jovens, a preocupação é ainda maior, seguindo o discurso de que os jovens são o futuro da nação, a responsabilidade e a necessidade de criar o hábito de leitura para que futuramente desempenhe o papel de leitor no país é ainda maior.

A medida adotada para uma crise na leitura é o incentivo à leitura. Esse incentivo ou a promoção da leitura abrange as práticas de leitura, democratização, políticas públicas de incentivo para propiciar acesso, desempenho de leitura, formação de leitores e instigar a cultura.

Chartier (2004) aponta que para a popularização do livro foi preciso adotar medidas para torná-lo acessível e algumas das estratégias utilizadas foi inserir vários gêneros textuais ou simplificar a leitura, tornando-a menos densa, e por fim incentivando a leitura. Essa ação de criar estratégias deve partir também do governo, o que pode resultar em leis, programas de incentivo com o objetivo de estimular e conscientizar o valor da leitura como fator de progresso social do país, como é o caso do Plano Nacional do Livro e Leitura (PNLL) e o Programa Nacional de Incentivo à Leitura (PROLER).

O PNLL (BRASIL, 2021) compreende diretrizes básicas para garantir a democratização do acesso ao livro, o fomento e a valorização da leitura e fortalecer a produção do livro como fator relevante para o incremento da produção intelectual e o desenvolvimento da economia nacional, baseando-se em quatro eixos, em que o Eixo 1 discute a democratização do acesso; o Eixo 2, fomento à leitura e à formação de mediadores; Eixo 3, valorização institucional da leitura e incremento de seu valor simbólico; e o Eixo 4, desenvolvimento da economia do livro.

Já o PROLER foi criado em 1992 e coordenado pelo Ministério da Cultura, tendo por objetivos promover o interesse nacional pelo hábito da leitura; estruturar uma rede de projetos capaz de consolidar, em caráter permanente, práticas leitoras; criar condições de acesso ao livro (BRASIL, 1992).

Com a popularização do livro digital e da leitura no meio digital, novos termos são incorporados a essa realidade do incentivo à leitura, um deles é o engajamento de leitura. A palavra engajamento é, segundo Andrade (2020), derivada do verbo engajar, que significa participar de maneira colaborativa em alguma coisa. Usualmente o engajamento de leitura seria colocado como incentivo à literatura,

ainda assim adota-se esse termo na presente dissertação justamente pelo maior envolvimento do leitor com a obra lida, já que há essa colaboração aqui colocada como interatividade e pelas diferenças de um termo e outro.

Diante do exposto, vê-se a diferença entre o que seria o incentivo à leitura e o engajamento. É percebida a utilização de estratégias diferentes para o objetivo desejado, complementando essa distinção entre os dois conceitos, já que o engajamento de leitura é uma estratégia para o incentivo dela. Assim, é preciso aprofundar o conceito e as definições do que vem a ser o engajamento e projetar o seu potencial em ser uma estratégia de estímulo à leitura a ser utilizada pelos agentes da educação como instituições de ensino, professores e bibliotecários, pois, apesar dos projetos governamentais apresentados serem relevantes, ainda é desses profissionais o compromisso de estimular diretamente o incentivo à leitura e mediar a relação entre o livro e o leitor.

O conceito de engajamento, para Dahlgren (2011), refere-se ao estado do sujeito em sua mobilização a participar de alguma causa, evento ou atividade. Assim, engajamento é um pré-requisito para a participação, sendo que a ação antecede a disposição de se envolver, pois exige dedicação de tempo e requer certas habilidades.

Esse conceito é levado para a educação e colabora para entender como funciona também na leitura dos livros digitais interativos, já que, na educação, segundo Fredricks, Blumenfeld e Paris (2004), o engajamento vincula-se à relação que o estudante estabelece com as atividades escolares que lhes são propostas, sendo a relação influenciada pela interação entre o estudante e o contexto no qual a atividade ocorre, envolvendo aspectos comportamentais, emocionais e cognitivos, que é o mesmo possível com esse tipo de livro.

Outros autores, como Smalls (2008), relacionam o engajamento escolar às atitudes dos discentes no envolvimento dos contextos em sala de aula e à sua determinação em realizar as atividades propostas, enfatizando o engajamento restrito não apenas ao ambiente da sala de aula. Assim, o autor coloca a hipótese-chave do engajamento escolar como a de que os alunos não devem apenas estar presencialmente na sala para se beneficiarem da aprendizagem, mas devem se engajar nas atividades escolares como um todo.

Segundo Appleton, Christenson e Furlong (2008), os educadores têm reconhecido a importância do envolvimento do estudante com a escola por

observarem que muitos deles estão entediados, desmotivados e sem envolvimento, ou seja, desengajados dos aspectos acadêmicos e sociais da vida escolar. Percebe-se o estado do estudante aqui descrito entrelaçado com os problemas que os jovens leitores têm. Desse modo, os educadores admitem o engajamento como um elemento potencialmente importante e útil para a educação, já que é preciso pensar em atividades que os estimulem.

Com isso, estimular o engajamento não é uma atividade tão simples, já que os autores (2008) afirmam que é um fenômeno multifacetado, multideterminado e “é a motivação em ação, sendo a motivação necessária, mas não suficiente por si só para que haja engajamento, pois alguém pode estar motivado, porém não estar efetivamente engajado em uma atividade” (APPLETON; CHRISTENSON; FURLONG, 2008, p. 9).

Diante do exposto, entender o que é o engajamento e seus componentes auxilia a se pensar sobre como proceder com esse estímulo. Peres (2016) faz um levantamento das várias conceituações e de seus componentes. Alguns desses componentes são engajamento comportamental, emocional/psicológico e cognitivo.

O engajamento comportamental está ligado à conduta positiva do ser, seu esforço e participação, dentro do contexto escolar, e, para a literatura, esse é um elemento bastante discutido por apresentar uma facilidade de ser mensurado através da participação de atividades, presença escolar, realização de tarefas. O engajamento emocional ou psicológico relaciona-se ao interesse, identificação, pertencimento e atitude positiva, envolve também fatores afetivos. Engajamento cognitivo, por sua vez, refere-se ao investimento pessoal dos alunos na aprendizagem, incluindo aí a definição de metas, motivação intrínseca e autorregulação, o compromisso com a aprendizagem por domínio e uso de estratégias de aprendizagem.

O engajamento de leitura é guiado por esses componentes também. Por comportamental, procura-se observar a conduta do leitor, como terminar um livro. Enquanto por emocional, o leitor se põe no livro, posicionando-se ou no lugar do personagem ou relacionando a história contada com sua vivência. No engajamento cognitivo, o leitor cria estratégias, como ler um capítulo do livro ou determina a escolha de um quantitativo de páginas para a leitura, criando estratégias para caminhar com a leitura.

O engajamento de leitura, a partir dessa discussão, pode ser definido como o envolvimento dos leitores em contextos em que há mobilização a participar, em que o leitor se engaja de forma comportamental, emocional, cognitiva ou de uma ou mais dessas formas.

Com isso, tanto os agentes mediadores da leitura quanto os próprios leitores precisam buscar livros que consigam alcançar esse estado, como pode ser o caso do livro interativo digital. Este apresenta componentes que podem possibilitar esses três campos.

O engajamento tem potencial de ser alcançado, pois as estruturas dele — apresentadas no capítulo dois, como multimídia, formas textuais, forma do conteúdo — promovem um engajamento comportamental, já que a multimídia e as formas textuais têm prendido a atenção dos leitores e com isso levando até a finalização do recebimento da mensagem pretendida pelo autor. Já estruturas como a interatividade e a gamificação são capazes de colaborar com o engajamento a nível emocional, por propiciar uma maior aproximação do leitor com a história contada, enquanto a organização do conteúdo possibilita o engajamento cognitivo.

Apesar de cada forma de engajamento colaborar com a promoção da leitura que está sendo trabalhada nesses livros, precisa-se de um destaque para o engajamento emocional, já que outros como o comportamental já têm sido alvo de mais olhares, por sua facilidade de mensuração — vista inclusive na pesquisa “Retratos da Leitura” em que contabilizam a quantidade de livros lidos.

Pensar em um engajamento voltado para o emocional colabora para que a leitura seja mais que um produto cultural, que consiga provocar ainda mais a consciência de si mesma, já que o livro em questão, através da tomada de decisão, coloca o leitor dentro da situação, fazendo do leitor um participante por meio do diálogo proposto, indo ao encontro do pensamento de Paulo Freire, em que o homem evolui através das ações de diálogo, conscientização, atividade educativa e, por fim, libertação, que já é conseguida através da leitura dos livros tradicionais, mas que podem ser intensificados com o livro interativo digital devido a esse engajamento dos leitores.

O engajamento pode ser maior no livro interativo digital por envolver as características do jovem leitor na atualidade, pelas características presentes nesse formato e, principalmente, na intervenção do leitor, que é consequência dessa característica do livro. Até sabendo em que âmbito o engajamento de leitura atua

como estratégia de incentivo à leitura e que os livros interativos digitais auxiliam a gerar esse engajamento, para envolver o leitor é preciso ir além de simplesmente disponibilizar os livros. Para gerar engajamento é preciso entender para quem se destina essa leitura, quem são esses leitores e como atua o engajamento para esses leitores.

Assim, os recursos disponíveis no livro interativo digital associam-se aos leitores imersivos, por se apropriarem da navegação que proporciona, já que é um leitor que programa sua leitura em local com pluralidade de signos, não seguindo uma sequência linear, mas sim construindo com a sua interação um roteiro multilinear, que envolve não só palavras, mas com a possibilidade de envolver também imagens, vídeo, música e até jogos. Dentre esses leitores estão os jovens leitores, por nascerem em um contexto digital, com a popularização dos celulares e por possuírem presteza em sua utilização. Pelo livro interativo digital se aproximar desses jovens, uma das suas possibilidades é contribuir no engajamento de leitura, para solucionar a possível crise de leitura juvenil.

O livro interativo digital, no formato que está hoje, pode ainda assim servir como um instrumento para mediar um caminho entre o livro e o leitor, na tentativa de quebrar uma percepção de que leitura é algo alheio aos jovens por ser classificada por eles como chata. As ferramentas para esse estímulo estão disponíveis para que o tempo livre desses jovens seja utilizado provendo a leitura e não colocando o livro com um concorrente direto dos dispositivos móveis e da internet, e sim se utilizando delas para avançar com a leitura deles.

Ainda assim, é preciso voltar os olhares dos gestores públicos e educadores para essas possibilidades, para o uso do livro interativo digital como elemento de desenvolvimento nesse ponto, pois a sociedade está diante de uma revolução da leitura e fechar os olhos para essa revolução é deixar aquém esses jovens que ainda buscam ou estão desorientados quanto à sua trajetória de leitura.

É claro que, diante do cenário brasileiro, em que há desigualdade social e digital patente, pensar em um livro que necessita de um dispositivo móvel para seu acesso pode parecer no mínimo instigante, ainda que, mesmo diante dessa realidade, parte dos jovens possui acesso a esses dispositivos e os utilizam para outros meios que não compreende a leitura de um livro, e são esses jovens que serão os primeiros a serem instigados por essa medida. Cabe lutar por políticas públicas que incentivem a democratização de dispositivos móveis e internet para

todos e todas, para que assim o engajamento de leitura por esses meios seja abarcado também por jovens que hoje não tenham esse acesso.

Essa busca de disponibilização já tem iniciado e se tornado necessária após o efeito da pandemia causada pela covid-19, que teve um grande impacto na educação devido ao fechamento das escolas e a iniciação de uma escolarização remota como medida para evitar a disseminação do vírus. Dessa forma, com a democratização do acesso para leitores imersivos nesse ambiente digital, é possível engajá-los através de livros que se direcionam a esses leitores.

De modo geral, o engajamento de leitura aparece, então, como estratégia para o incentivo à leitura, e o livro interativo digital, como um objeto desse engajamento, já que com ele é possível atingir esses três campos com sua estrutura, por possuir um conteúdo literário que envolve jovens e por ser mediado por um suporte que atende ao seu contexto como leitor imersivo.

Destacamos ainda que o engajamento de leitura para jovens deve estar atrelado ao seu universo, pois é dessa maneira que se alcança um engajamento nos aspectos comportamentais, emocionais e cognitivos. Atualmente o livro interativo digital, através da multimídia, forma textual, interatividade, gamificação e organização de conteúdo dentro dos dispositivos móveis, colabora com a imersão do jovem leitor em um campo de leitura que já está acostumado, por serem leitores imersivos ascendentes da revolução tecnológica que se presencia. Esse engajamento está então atrelado ao desejo de controle, processos decisórios, à proximidade com o personagem, uma literatura juvenil mais plural que dialoga com a realidade sociocultural dos jovens possibilitada pela sua estrutura narrativa.

Além disso, o livro envolve seus gostos, suas pretensões, e quebrar uma estrutura histórica de uma imposição da literatura para eles, já que, historicamente, na maior parte do tempo, foi tratada com um discurso educacional e objetivava servir de uma ideologia imposta por um regime de forte dominação, com um discurso monológico. Na contemporaneidade procura-se uma literatura juvenil mais plural, dialogando com a realidade sociocultural, fugindo de padrões estéticos e de culturas impostas por outras culturas, debatendo outras temáticas, incorporando e aceitando novos objetos de leitura. Como a escola tem um papel importante na formação de leitores é preciso refletir como pode atender a essa necessidade e a sua influência como mediadora para incorporar esses livros nesse espaço.

estrutura maleável que o digital e novos suportes, como computadores, *notebooks*, *smartphone*, tabletes, *e-readers*.

Com a ruptura do signo livro associado ao códex e às diversas possibilidades desse material, decorrente das inovações tecnológicas, a definição de livro, antes associada ao objeto material, passa a buscar um outro conceito, definindo-o como um materializador das ideias, uma produção intelectual ou artística a partir do seu propósito, sendo também a organização e a materialização da informação independente do meio que esteja.

Nessa caminhada, o livro interativo digital aparece sendo influenciado por diversos livros, destacando-se o livro-brinquedo pela sua interatividade, o livro-jogo como molde da possibilidade de construção das narrativas não lineares, o *e-book* e *app-book* com a possibilidade de recursos, tendo como suporte os dispositivos móveis. Ao entender, através da aproximação com esses livros, foi possível atingir o primeiro objetivo específico e contextualizar a transformação dos suportes até o livro interativo digital.

O livro interativo digital apresenta alguns aspectos que podem ser analisados e que são utilizados de diferentes formas em cada livro. Esses aspectos são apontados por Pereira (2017) como multimídia, formas textuais, interatividade, gamificação e organização de conteúdo.

A multimídia é a combinação de um conteúdo estático com um conteúdo dinâmico, e nos livros analisados apresenta-se no uso de efeito sonoro ao abrir o livro, ao abrir os capítulos, aparição de imagem animada (GIF), em vídeo que simula ligação, ou simulações de chamadas em vídeos, no aparecimento de áudio para serem reproduzidos, nos mapas dinâmicos, imagens com movimento que compõem a narrativa, figurinhas, áudio da história disponível em inglês e música durante a leitura da narrativa.

As formas textuais referem-se às diversas apresentações do texto dentro do livro e aparecem como progressão do texto através de cliques na tela, escolhendo uma opção, por exemplo: texto em forma de legenda. O texto pode ser configurado em diversos idiomas, narrativa apresentada dentro de balões de conversa; aparecimento e desaparecimento do texto conforme a história se desenvolve; não há possibilidade de voltar o texto em determinado momento; possibilidade de configurar a velocidade do texto; possibilidade de voltar o texto em determinado momento; quando está fora do aplicativo, manda notificações simulando aplicativos de

conversa.

A interatividade é voltada para a intervenção do leitor na narrativa, já que quebra o estado de passividade utilizando o *hiperlink* para progressão das narrativas através de clique na tela, escolhendo uma opção em todos os livros e, conforme o livro vai apresentando mais interatividade, é possível mover o personagem conforme controle escolhido ou um personagem tirar fotos do momento no livro.

A gamificação utiliza elementos de *design* de jogos em ambientes que não são jogáveis com o objetivo de aumentar o engajamento com o conteúdo nos livros analisados. Alguns dos recursos que aparecem são: controle do ambiente e da personagem como em videogames, escolha de roupas e acessórios para a personagem, achar objetos que se tornam figurinhas colecionáveis, jogo de adivinhação pelos personagens usando desenho e jogo estilo quebra-cabeça para dar continuidade à história.

A organização de conteúdo também está relacionada às diversas apresentações do livro com conteúdo não linear utilizando *hiperlinks* para fazer saltos na história ou de conexões, simulação de diário apresentado em tela cheia, entre outras, dependendo do livro. Com esses recursos, foi possível descrever e analisar os cinco livros interativos digitais, conforme o segundo objetivo específico desta pesquisa.

Ao questionar como são utilizados os recursos disponíveis em cinco livros interativos digitais, foi possível analisar a diversidade de utilização deles percebendo variedade nas formas de utilização, porém alguns dos seus elementos se repetem nos livros, como na organização de conteúdo, ao tentar simular diários ou aplicativos de *smartphone*.

Através dos recursos, foi possível se aproximar de perfil de leitor, atingindo o terceiro objetivo, já que, por sua organização não linear e pela interatividade, o livro configura características atribuídas aos leitores imersivos. Os leitores imersivos são um tipo de leitor que lida com pluralidade de signos, sem seguir uma sequência linear, construindo com a sua interação um roteiro multilinear e envolve mais que texto, com a possibilidade de leitura de imagens, vídeo, música e até jogo.

Entre esses leitores estão os jovens, dado que nascem em uma sociedade cheia de estímulos dentro de um contexto tecnológico e vivem também a popularização dos dispositivos móveis com grande atuação no cotidiano dos brasileiros e dos jovens, sendo esses dispositivos o suporte do livro interativo digital.

Esses jovens leitores, devido à forma como se estabeleceu a disponibilização de obras literárias no Brasil, tiveram a construção de narrativas compreendendo um discurso monólogo e de imposição. O Estado, através da escola, esta enquanto mediadora da leitura, tentou modelar a juventude priorizando a leitura de obras didáticas, e quando literária, regulando as obras que apresentavam valores morais. Essa imposição acarretou uma falta de estímulo dos jovens leitores.

Com o passar dos anos e a tentativa de estimular a leitura dentro desses novos formatos de conteúdo, novas temáticas foram sendo adotadas contemplando o gosto dos jovens, ainda assim a leitura digital é como a de quadrinhos foi — por muitos anos tiveram que conquistar o seu lugar, pois eram reconhecidos como um desserviço para leitura. Com isso, com novos formatos, a leitura passou a não ser apenas considerada a leitura de códigos, mas também a incorporar a leitura de imagens e outras multimídias. Autores como Santaella conceituaram a leitura nessa perspectiva para compreendê-la nas novas formas de leitura possíveis.

Mesmo com o surgimento de novos formatos e obras, a considerada falta de leitura ainda apresenta um problema, com isso o livro interativo digital aparece como uma possibilidade para captar os jovens. Com a falta de um olhar para conteúdos que são do gosto dos jovens, começam a surgir produções independentes, criadas por eles, como é o caso das *fanfics*, elas apresentam elementos parecidos com o do livro interativo digital, e que podem gerar engajamento, sendo eles: desejo de controle, proximidade com o personagem e estrutura narrativa.

É preciso usar estratégias que gerem o engajamento de leitura, estabelecendo uma relação entre o leitor com esta ainda que exista programas de incentivo à leitura como o Plano Nacional do Livro e Leitura (PNLL) e Programa Nacional de Incentivo à Leitura (PROLER). Com o livro interativo digital é possível atingir engajamento comportamental, emocional e cognitivo justamente por alcançar o desejo de controle, a proximidade com o personagem e a estrutura narrativa através da multimídia, formas textuais, forma do conteúdo, interatividade, gamificação e principalmente por estar atrelado ao universo do jovem.

Porém ainda que o livro em questão promova esse engajamento é preciso refletir, também, sobre algumas questões como a influência da escola para inserção e, futuramente, popularização desses livros interativos digitais, já que hoje as escolas não os indicam como leitura e nem possuem um planejamento de compras de equipamentos que dê suporte para esses livros, nem a compra dos livros em si.

Outra questão é a exposição a muita informação, propaganda dentro desses livros e até mesmo a quebra de privacidade dos leitores.

Por fim, retomando o objetivo geral dessa investigação de analisar recursos disponíveis em cinco livros interativos digitais e como eles podem potencializar a formação de possíveis leitores. Verifica-se que os recursos são utilizados diversamente e apresentam muitas possibilidades, que contribuiriam para enriquecer o livro interativo digital e ainda, que a estrutura composta desde a multimídia à organização do conteúdo, apontam leitores imersivos dentre eles os jovens, como um possível leitor.

Isso justamente por nascerem em um contexto e em uma sociedade com mais influências digitais, permitindo que adquirissem habilidades próprias para a utilização desses recursos e gosto por essas inovações. Em outras palavras, é um leitor que programa sua leitura em local com pluralidade de signos, não seguindo uma sequência linear, construindo com a sua interação um roteiro multilinear que envolve não só palavras. Sendo que através do livro interativo digital é possível alcançar o engajamento de leitura por atingir o engajamento comportamental, emocional/psicológico e o cognitivo e assim pode ser utilizado como um recurso de formação de leitores para o público jovem.

Ainda assim é preciso um aprofundamento maior, que será alcançado apenas por meio de pesquisas com os usuários para uma delimitação mais estruturada e para enxergar melhor a relação criada com o objeto estudado e se suas possibilidades realmente se efetivam. Com novas investigativas será possível analisar se suas desvantagens não afetam o alcance do engajamento de leitura, já que seus recursos apresentam potencialidades, mas também necessitam de melhorias, principalmente quanto às narrativas, que não foram objetivamente o foco desta dissertação, abrindo margem para novas pesquisas.

REFERÊNCIAS

- A FREDRICKS, J.; BLUMENFELD, P. C.; PARIS, A. H. School Engagement: potential of the concept, state of the evidence. **Review Of Educational Research**, [S.L.], v. 74, n. 1, p. 59-109, mar. 2004. American Educational Research Association (AERA). <http://dx.doi.org/10.3102/00346543074001059>. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.3102/00346543074001059>. Acesso em: 26 jun. 2022.
- ALVES, G. O. A. **A arte rupestre como expressão comunicativa da cultura**. 2006. 145 f. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Regional; Cultura e Representações) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2006.
- ANDRADE, F. R. H. **Gamificação personalizada baseada no perfil do jogador**. 2018. Tese (Doutorado em Ciências de Computação e Matemática Computacional) - Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação, Universidade de São Paulo, São Carlos, 2018. doi:10.11606/T.55.2018.tde-18102018-111511. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/55/55134/tde-18102018-111511/pt-br.php>. Acesso em: 18 nov. 2021.
- ANDRADE, S. A. **Comovidos**: engajamentos e emoções na Mídia NINJA. 2020. 394 f., il. Tese (Doutorado em Comunicação) — Universidade de Brasília, Brasília, 2020.
- APP STORE. **Dead City**: história interativa. História interativa. 2021b. Disponível em: <https://apps.apple.com/br/app/dead-city-hist%C3%B3ria-interativa/id1459853772>. Acesso em: 23 nov. 2021.
- APP STORE. **Dear Diary**: interactive book. Interactive book. 2021. Disponível em: <https://apps.apple.com/br/app/dear-diary-interactive-story/id1006878949>. Acesso em: 23 nov. 2021.
- APP STORE. **Duskwood** :Detective & Criminal. 2021c. Disponível em: <https://apps.apple.com/br/app/Duskwood-detective-criminal/id1479430106>. Acesso em: 23 nov. 2021.
- APPLETON, J. J.; CHRISTENSON, S. L. K. D.; RESHLY, A. L. **Measuring cognitive and psychological engagement**: validation of the student engagement instrument. *Journal of School Psychology*, New York, v. 44, p. 427-445, 2006.
- ASSUMPÇÃO, F. S.; SANTOS, P. L. V. A. C. A utilização do Resource Description and Access (RDA) na criação de registros de autoridade para pessoas, famílias e entidades coletivas. **Encontros Bibli**: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação, [S.L.], v. 18, n. 37, p. 203-223, 13 ago. 2013. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). dx.doi.org/10.5007/1518-2924.2013v18n37p265. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/download/52343>. Acesso em: 26 jun. 2021.
- ASSUMPÇÃO, F. **O que é FRBR?** 2012. Disponível em: <https://fabricioassumpcao.com/2012/07/o-que-e-frbr.html>. Acesso em: 27 jul. 2022.

BIG CÉREBRO. **Livro Aventuras na Fazenda**. [2017]. Disponível em: <https://bigcerebro.com.br/livro-aventuras-na-fazenda-ed-ciranda-cultural> . Acesso em: 27 jun. 2022.

BORDENAVE, J. E. D. **O que é comunicação**. São Paulo: Brasiliense, 1997.

BUENO, G. R. LUCENA, T. F. R. Geração cabeça-baixa: saúde e comportamento dos jovens no uso das tecnologias móveis. In: XI Simposio de Naional ABciber, São Paulo, 2016. **Anais [...]**, São Paulo: [s. l.], 2016. Disponível em: https://abciber.org.br/publicacoes/livro3/textos/geracao_cabeca-baixa_saude_e_comportamento_dos_jovens_no_uso_das_tecnologias_moveis_glaukus_regiani_bueno.pdf . Acesso em: 19 nov. 2021.

BRASIL. Decreto nº 519, de 13 de maio de 1992. Institui O Programa Nacional de Incentivo à Leitura PROLER e dá outras providências. **Decreto nº 519, de 13 de maio de 1992**. Brasília, Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1990-1994/d0519.htm . Acesso em: 13 jun. 2022.

BRASIL. Secretaria Especial da Cultura. Ministério do Turismo. **Plano Nacional do Livro e Leitura**. 2021. Disponível em: <https://www.gov.br/turismo/pt-br/secretaria-especial-da-cultura/assuntos/pnll> . Acesso em: 13 jun. 2022.

CHAPMAN, N.; CHAPMAN, J. **Digital Multimedia**. 3.ed. [S. l.]: John Wiley & Sons, 2009. Disponível em: <http://www.digitalmultimedia.org/downloads/DMM3-Sampler.pdf> . Acesso em: 03 ago. 2021.

CHARTIER, R. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. São Paulo: Unesp, 1998.

CHARTIER, R. **Leituras e Leitores na França do Antigo Regime**. São Paulo: Editora Unesp, 2004.

CHATIER, R.; ROCHE, D. O livro: uma mudança de perspectiva. In: GOFF, Jacques Le; NORA, Pierre. **História: novos objetos**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1974. p. 99-115.

COLEÇÃO livros pop up. [S. l.]: Contos e Sonhos Livros Infantis, 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NoIPcLNxUeU> . Acesso em: 27 jun. 2021.

COSTA, M. **Ética e moral no processo de tomada de decisão: o caso dos alunos de Ciências Contábeis**. 2016. 73 p. Trabalho de Conclusão de curso. Bacharelado em Ciências Contábeis – Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Pato Branco, 2016.

COSTA, R. C.; SILVA, R.; VILAÇA, M. L. C. A evolução e revolução da escrita: um estudo comparativo. In: CONGRESSO NACIONAL DE LINGUÍSTICA E FILOLOGIA, 17., 2013, Rio de Janeiro. **Anais [...]**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2013. p. 1-9. Disponível em:

http://www.filologia.org.br/xvii_cnlf/trab_completos/Evolucao%20e%20revolucao%20da%20Escrita%20ROSIM . Acesso em: 26 abr. 2020.

DAHLGREN, P. **Mídia e engajamento político**: cidadãos, comunicação e democracia. New York: Cambridge University Press, 2011.

DAYRELL, J. O jovem como sujeito social. In: **Revista Brasileira de Educação**. n. 24, p. 40-52, dez, 2003. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n24/n24a04.pdf> . Acesso em: 20 nov. 2021.

DEFLEUR, M.; BALL-ROKEACH, S. **Theories of Mass Communication**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.

DICK, M. E.; POSSATTI, G. M.; MATTÉ, V. A.; RAVANELLO, R. B. Análise sincrônica no design de publicações digitais. **Infodesign: Revista Brasileira de Design da Informação**, São Paulo, v. 9, n. 2, p. 110-122, ago. 2012. Trimestral. Disponível em: <https://www.infodesign.org.br/infodesign/issue/view/22> . Acesso em: 10 jun. 2020.

ENCICLOPÉDIA GLOBAL. **Pergaminho, História do Pergaminho**. 2015. Disponível em: <http://www.megatimes.com.br/2015/01/pergamino-historia-do-pergamino.html> . Acesso em: 27 jul. 2022.

FAILLA, Z. (org.). **Retratos da leitura no Brasil 5**. 5. ed. Rio de Janeiro: Sextane, 2021. 328 p. Disponível em: https://www.prolivro.org.br/wp-content/uploads/2021/06/Retratos_da_leitura_5_o_livro_IPL.pdf . Acesso em: 23 nov. 2021.

FEBVRE, L.; MARTIN, H. **L'apparition du livre**. [1958]. Paris: Albin Michel, 1971.

FEIL, G. S. **Comunicação**: condição ou impossibilidade humana? *Galáxia* (São Paulo, Online), n. 26, p. 48-59, dez. 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/3996/WICH%2C%20PAULA%20GAIDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y> . Acesso em: 26 abr. 2020.

FREIRE, Ermaela Cícera Silva; FÉRRIZ, Adriana Freire Pereira; FÉRRIZ, José Luis Sepúlveda. Indústria cultural e cultura de massas: simetria ou assimetria, ideologia ou cultura. In: ENCONTRO LATINO AMERICANO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA, 8., 2009, Paraíba. **Anais [...]**. Paraíba: Universidade do Vale do Paraíba, 2009. p. 1-4. Disponível em: https://www.inicepg.univap.br/cd/INIC_2009/anais/arquivos/RE_0515_0564_01.pdf . Acesso em: 20 jul. 2022.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e terra, 1987.

FIGUEIREDO, C. A. P. **Em busca da experiência expandida**: revisitando a adaptação por meio da franquia transmidiática. 2016. 238 f. Tese (Doutorado) - Curso de O Programa de Pós Graduação em Estudos Literários, Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Minas Gerais, 2016. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/ECAP-A8JFED> . Acesso em: 17 jun. 2022.

GASPAR, M. **A Arte rupestre no Brasil**. 2. Ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. (org.). **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

MARTIN, G. R. R. **A Dança dos Dragões**: as crônicas de gelo e fogo. Portugal: Leya, 2015.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2006.

GOMES, E. C. A escrita na História da humanidade. **Dialógica**, Manaus, v. 2, n. 3, p. 1-17, abr. 2007. Semestral. Disponível em: http://cefort.ufam.edu.br/dialogica/index.php?option=com_content&view=article&id=165&Itemid=131 . Acesso em: 26 abr. 2020.

GREGORIN FILHO, J. N. **Literatura Juvenil**: adolescência, cultura e formação de leitores. São Paulo: Melhoramentos, 2011.

GROPPO, L. A. **Juventude**: ensaios sobre sociologia e história das juventudes modernas. Rio de Janeiro: DIFEL, 2000.

HIGOUNET, C. **História concisa da escrita**. 10. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.

INSTITUTO PRÓ-LIVRO. **Retratos da leitura no Brasil**. [São Paulo]: Itaú Cultural, 2020. 153 slides, color.

JEREZ, Alex Rayón. **Historia de las invenciones (II)**: imprenta de guttenberg. 2011. Disponível em: <https://alexrayon.es/2011/11/05/historia-de-las-invenciones-ii-imprenta-de-guttenberg/>. Acesso em: 13 jun. 2022.

LABARRE, A. **História do livro**. São Paulo: Cultrix, 1981.

LEMOS, A. Anjos interativos e retribalização do mundo: sobre Interatividade e Interfaces Digitais., **Tendências XXI**, Lisboa, 1997. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interac.html> . Acesso em 24 nov. 2021.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. **Pesquisa em educação**: abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.

MACEDO, H. R. **Das estantes para a tela**: práticas de leitores de livros impressos e digitais do curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. 2012. 151 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação midiática: práticas sociais e produção de sentido) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2012.

MARTINS, W. **A palavra escrita**. São Paulo: Anhembi, 1957.

MASSAROLO, J. C.; MESQUITA, D. Narrativa transmídia e a Educação: panorama e perspectivas. **Revista Ensino Superior Unicamp**, [Campinas], v. 9, n. 0, p. 34-42, jun. 2013. Trimestral. Disponível em: <https://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/edicoes-anteriores> . Acesso em: 24 nov. 2021.

MATTA, A.E.R.; CARVALHO, A.V.C. interatividade: definindo o conceito para Educação contextualizada e socioconstrutivista. In: Congresso Internacional ABED de Educação a Distância, 14, 2008, São Paulo. **Anais [...]** . São Paulo: ABED, 2008. p. 1-9. Disponível em <http://www.abed.org.br/congresso2008/tc/57200810101AM.pdf> . Acesso em: 24 nov. 2021.

MENDES, J. T. N. **O projeto de vida dos jovens pobres na vivência do tempo presente**. 2008. 136 p. Dissertação (Mestrado em Serviço Social) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2008. Disponível em: <https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/2897> . Acesso em: 17 ago. 2021.

MESTRE, A. I. B. **Literatura digital, uma leitura reinventada**: estudo de caso do livro interativo the fantastic flying books of mr.morris lessmore. 2012. 128 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Produção, Edição e Comunicação de Conteúdos Multimídia, Universidade do Algarve, Fora, 2012.

MONTANARO, P. R. **Educação Transmídia**: contribuições acerca da cultura da convergência em processos educacionais. 2016. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/11725> . Acesso em: 03 ago. 2021.

MONTANARO, P. R. **Gamificação e Transmídiação na Educação**. São Carlos: UFSCar, 2020. 29 p.

NANOBIT. **My Story**: choose your own path. Choose Your Own Path. [2021]. Disponível em: <https://www.nanobit.com/games/my-story-choose-your-own-path/> . Acesso em: 23 nov. 2021.

NASCIMENTO, D. S. **The daily reading** : an ally for literary readings. 2015. 109 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2015.

OLIVEIRA, A.J. Arte rupestre na Indonésia é a mais antiga do mundo, dizem arqueólogos: pintura encontrada em caverna foi feita há 44 mil anos atrás, e parece mostrar humanos com traços de animais conduzindo uma caçada. **Super Interessante**, [s. l.], dez. 2019. Disponível em: <https://super.abril.com.br/historia/arte-rupestre-na-indonesia-e-a-mais-antiga-do-mundo-dizem-arqueologos/> . Acesso em: 27 jun. 2022.

ONG, W. **Oralidade e cultura escrita**: a tecnologização da palavra. São Paulo: Papirus, 1998.

PAIVA, A. P. M. **Um livro pode ser tudo e nada**: especificidades da linguagem do livro-brinquedo. 2013. 738 f. Tese (Doutorado) - Curso de Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

PAIVA, A.; PAULINO, G.; PASSOS, M. **Literatura e leitura literária na formação escola**: caderno do professor. Belo Horizonte: Ceale, 2006. Disponível em: <https://www.ceale.fae.ufmg.br/files/uploads/PNAIC%202017%202018/LITERATURA-prof.pdf> . Acesso em: 17 jul. 2022.

PARENTE, D. Gamificación en la educación. In: ESPINOSA, R. S. C.; EGUIA, J.L. **Gamificación en aulas universitarias**. Institut de la Comunicació: Bellaterra, Spain, 2016. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Ruth-Contreras-Espinosa/publication/319629646_Gamificacion_en_aulas_universitarias/links/59c8b4cc458515548f3be1d7/Gamificacion-en-aulas-universitarias.pdf . Acesso em: 22 jun. 2022.

PERALVA, A. O jovem como modelo cultural. **Revista Brasileira de Educação**, São Paulo, v. 2, n. 5, p. 15-14, ago. 1997. Quadrimestral. Disponível em: http://anped.tempsite.ws/novo_portal/rbe/rbedigital/RBDE05_6/RBDE05_6_04_ANG_ELINA_PERALVA.pdf . Acesso em: 11 abr. 2022.

PEREIRA, T. E. **Storytelling em e-picturebooks e implicações cognitivas**. 2017. 129 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Artes, Instituto de Artes e Design, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2017.

PEREIRA, T.; LESSA, S. N. Um besteiário pré-histórico? a pré-história através das pinturas rupestres. **Revista de História da Arte e Arqueologia**, Campinas, v. 1, n. 21, p. 1-24 jan. 2014. Semestral. Disponível em: <https://www.ifch.unicamp.br/eha/chaa/rhaa/english/revista21.htm> . Acesso em: 26 abr. 2020.

PERES, R. **Engajamento escolar, estratégias de aprendizagem e compreensão de leitura com alunos do ensino médio**. 2016. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Educação, Comunicação e Artes. Programa de Pós-Graduação em Educação.

PERES, A. G. **Tipos de alfabeto**: quais os mais usados no mundo? para que serve? 2019. Disponível em: <https://www.gestaoeducacional.com.br/tipos-de-alfabeto-para-que-serve/> . Acesso em: 27 dez. 2022.

PINHEIRO, N. L. A. **Do sonho à publicação**: o alcance literário das *fanfics*. 2014. 92 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Letras, Programa de Pós-graduação em Letras, Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2014.

PINTO, H. F. **Autoria de e-books Interativos**: modelo conceitual fábulas e requisitos. 2017. 75 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Ciência da Computação, Centro de Ciências Exatas e Tecnologia, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2017.

POZZER, K. M. P. Escritas e escribas: o cuneiforme no antigo Oriente Próximo. **Clássica** - Revista Brasileira de Estudos Clássicos, [S.l.], v. 11, n. 11/12, p. 61-80, dez. 1999. ISSN 2176-6436. Disponível em: <https://revista.classica.org.br/classica/article/view/449/389>. Acesso em: 07 abr. 2020.

PRIMO, A. F.T.; CASSOL, M. B. F. **Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias**. Informática na Educação: teoria & prática, [S.L.], v. 2, n. 2, p. 65-80, 31 out. 1999. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. dx.doi.org/10.22456/1982-1654.6286. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/view/6286>. Acesso em: 22 jun. 2022.

RANGANATHAN, S. R. **As cinco leis da Biblioteconomia**. Brasília: Briquet de Lemos, 2009.

REIS, J. F.; ANDRADE, D. A. S.; FERNANDES, K. S. Diferentes tecnologias e o excesso de informação no cotidiano dos educandos. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS, 2020, São Carlos. **Anais [...]**, São Carlos: UFScar, 2020. ISSN 2316-8722. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2020/article/view/1434>. Acesso em: 19 jul. 2022.

REIS, J. M.; ROZADOS, H. B. F. O livro digital: histórico, definições, vantagens e desvantagens. In: SEMINÁRIO NACIONAL DE BIBLIOTECAS UNIVERSITÁRIAS, 19., 2016, Manaus. **Anais [...]**. Manaus: Ufam, 2016. p. 1-14. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/151235>. Acesso em: 13 jun. 2022.

RESOURCE description and access (RDA). In: **RDA Toolkit**. Chicago: American Library Association; Ottawa: Canadian Library Association; London: Chartered Institute of Library and Information Professionals, 2012. Disponível em: <http://access.rdatoolkit.org>. Acesso em: 31 maio 2021.

RIBEIRO, R. L. **O futuro do livro: o eletrônico como um contraponto do impresso**. 2009. 111 f. Dissertação (Mestrado em Cognição e Linguagem) - Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro, Campos Dos Goytacazes, 2009.

RIGONI, L. P. **Perfil de interesses vocacionais de jogadores de videogames: construção e validação de um instrumento**. 2018. 55 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Psicologia, Instituto de Psicologia. Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/198598>. Acesso em: 23 nov. 2021.

ROGERS, Y.; SHARP, H.; PREECE, J. **Design de Interação: além da interação humano-computador**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2013.
ROSSINI, T. N. A construção do feminino na literatura: representando a diferença. **Trem de Letras**, v. 3, n. 1, p. 97-111, 11 jul. 2016. Disponível em: <https://publicacoes.unifal-mg.edu.br/revistas/index.php/tremdeletras/article/view/459>. Acesso em: 13 jun. 2022.

SANCHEZ, E. J. **Evolución de los medios impresos**. [2022]. Disponível em: <https://www.sutori.com/en/story/evolucion-de-los-medios-impresos--38qHCQCzsdwAdUHNoygWqyAM> . Acesso em: 13 jun. 2022.

SANTAELLA, L. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista Famecos**, [S.L.], v. 10, n. 22, p. 23, 12 abr. 2008. EDIPUCRS. <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2003.22.3229>. Disponível em : <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3229> . Acesso em: 13 jun. 2022.

SANTAELLA, L. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTAELLA, L.; NÖTH, W. **Comunicação e Semiótica**. São Paulo: Hacher, 2004.

SANTOS, P. A. **Apresentação gráfica da figura antropomorfa miniaturizado nas pinturas rupestres pré históricas da arqueológica da Serra da Capivara-PI**. 2013. Dissertação (Mestrado em Arqueologia) Programa de Pós Graduação em Arqueologia, Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2013.

SCHICK, L. **Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Game**. Buffalo: Prometheus Books, 1991, 448p.

SILVA, D. M. **O livro desde a argila até os e-books: estudo comparativo entre livros impressos e livros digitais**. 2013. 105 f. Trabalho de conclusão de curso, Universidade de Brasília, Faculdade de Ciência da Informação, Brasília, 2013. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/6121/1/2013_DanyelleMayaraSilva.pdf . Acesso em: 26 abr. 2020.

SILVA, D. M. V. Aprendizagem mediada por signos e a construção de conceitos em uma perspectiva vigotskiana. **Revista Educação Pública**, [S.L.], p. 1-4, 18 abr. 2017. Fundação CECIERJ. <http://dx.doi.org/10.18264/rep>. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/17/8/aprendizagem-mediada-por-signos-e-a-construo-de-conceitos-em-uma-perspectiva-vigotskiana> . Acesso em: 20 jul. 2022.

SILVA, P. P. **O livro-jogo e suas séries fundadoras**. 2019. 327 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Letras, Faculdade de Ciências e Letras, Assis, Universidade Estadual Paulista, Assis, 2019. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/180602> . Acesso em: 03 jun. 2020.

SILVA, A. B. P. *et al.* **Pesquisa de Juventudes no Brasil 2021**. São Paulo: Fundação Sm, 2021. 258 p. Disponível em: <https://redgesm.sharepoint.com/sites/WebsFundacinSM/Shared%20Documents/Forms/AllItems.aspx?id=%2Fsites%2FWebsFundacinSM%2FShared%20Documents%2FGeneral%2FInformes%20J%C3%B3venes%20OJI%2FPesquisa%5FJuventudes%5Fno%5FBrasil%5FDIGITAL%2Epdf&parent=%2Fsites%2FWebsFundacinSM%2FShared%20Documents%2FGeneral%2FInformes%20J%C3%B3venes%20OJI&p=true&ga=1> . Acesso em: 11 abr. 2022.

SMALLS, C. **African American adolescent engagement in the classroom and beyond**: The roles of mother's racial socialization and democratic-involved parenting. *Journal of Youth and Adolescence*, New York, v. 38, n. 2, p. 204-213, 2008.

SIMS, R. Interactivity: a forgotten art?. **Computers In Human Behavior**, [s.l.], v. 13, n. 2, p. 157-180, maio 1997. Elsevier BV. [http://dx.doi.org/10.1016/s0747-5632\(97\)00004-6](http://dx.doi.org/10.1016/s0747-5632(97)00004-6).

SOUSA, R. Os hieróglifos: a escrita da vida. **E-fabulações**: revista electrónica de literatura infantil, [s. l.], v. 10, p. 19-24, 10 dez. 2012. Semestral. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/66434/2/hieroglifosrogeriosousa000193026.pdf> . Acesso em: 22 abr. 2020.

SQUARE ENIX. **Life is Strange**. [2021]. Disponível em: https://square-enix-games.com/pt_BR/games/life-is-strange . Acesso em: 23 nov. 2021.

TAVARES, O. G. A Obra Literária Como Artefato e Ação Segundo Roman Ingarden **Signótica**: revista Do Mestrado Em Letras E Lingüística, [s. l.], v. 31, 10 abr. 2019. Semestral. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/sig/article/view/52280>. Acesso em: 14 ago. 2022.

TEIXEIRA, D. J. **A interatividade e a narrativa no livro digital infantil**: proposição de uma matriz de análise. 2015. 202 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Programa de Pós-graduação em Design e Expressão Gráfica, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

TEODORO, V. **Mesopotâmia**: a mesopotâmia foi o berço de diversas civilizações que existiram durante a antiguidade. A Mesopotâmia foi o berço de diversas civilizações que existiram durante a Antiguidade. 2020. Disponível em: <https://escolaeducacao.com.br/mesopotamia/> . Acesso em: 27 jun. 2022.

VINHA, F. **House of Hell é um livro de RPG solo que virou jogo de terror para Android**. 2013. Disponível em: <https://www.techtodo.com.br/noticias/2013/01/livro-de-rpg-solo-vira-jogo-de-terror-interativo-para-android.ghtml> . Acesso em: 27 jun. 2022.

WOLF, M. **O cérebro no mundo digital**: os desafios da leitura na nossa era. São Paulo: Contexto, 2019.

ZANELLA, L. C. H. **Metodologia de Pesquisa**. 3.ed. Florianópolis: UFSC, 2013.

GLOSSÁRIO

AACR2r: código de catalogação.

Abdução: mecanismo do leitor que vai descobrindo o ambiente, clicando sem rumo nas imensas possibilidades.

App-books: é um livro digital construído e disponibilizado para aplicativos de dispositivos móveis.

Books apps: livro digital interativo em formato aplicativo, permite maior flexibilidade, onde o leitor pode interagir com *links*, alterar, emendar, sair de um texto, mudar o idioma do texto escrito e narrado, navegar de forma não linear entre objetos e personagens.

Códex: formato cujas folhas eram reunidas entre si pelo dorso e recobertas de uma capa semelhante à das encadernações modernas.

Dedução: comprova o fato como ele é, assim se tem um preceito geral em determinadas situações e percebem-se relações de partes que ainda não foram estabelecidas em situações similares, usa-se esse preceito geral.

Dispositivos móveis: suportes dos livros interativos digitais.

E-books: livros em formato digital.

E-books interativos: *e-books* enriquecidos com hipermídia, podendo ou não ter conteúdo linear.

Engajamento: refere-se ao estado do sujeito em sua mobilização a participar de alguma causa, evento ou atividade. Assim, engajamento é um pré-requisito para a participação, sendo que a ação antecede a disposição de se envolver, pois exige dedicação de tempo e requer certas habilidades.

Engajamento cognitivo: investimento pessoal na leitura incluindo a definição de metas, motivação intrínseca e autorregulação, o compromisso, estratégias de leitura.

Engajamento comportamental: conduta positiva do ser, seu esforço e participação.

Engajamento de leitura: Envolvimento dos leitores em contextos em que há mobilização a participar, em que o leitor se engaja de forma comportamental, emocional, cognitiva ou de uma ou mais dessas formas.

Engajamento emocional: interesse, identificação, pertencimento.

ePUB: formato de arquivo digital.

E-readers: são dispositivos próprios para leitura de livros digitais, também chamados de leitores de livros digitais, que têm por função mostrar a tela para leitura, reconhecendo arquivos no formato de ePUB, PDF, Mobi.

Escrita cuneiforme: escrita com sinais pictográficos.

Escrita de hieróglifos: escrita constituída por signos sagrados.

Expressão: a realização intelectual ou artística de uma obra.

Fanfics: narrativas fictícias produzidas e divulgadas por fãs.

Ficção interativa: texto em que acontecem escolhas de determinados caminhos, em dados momentos, diante de uma quantidade de opções disponíveis.

Formas textuais: diversas apresentações do texto dentro do livro.

Franquia midiática: propriedades intelectuais que geram lucros utilizando várias plataformas midiáticas para contar histórias de um mesmo mundo narrativo com o objetivo de atrair públicos.

FRBR: modelo conceitual para a representação de registros bibliográficos.

Gamificação: recurso que utiliza elementos de *design* de jogos em ambientes que não são jogos, visando a aumentar a motivação e engajamento dos usuários.

Hipermídia: junção de várias mídias com utilização de elementos não lineares.

Hipertexto: conjunto de blocos de informação que se encontram interconectados.

Incentivo à leitura: ações que abrangem as práticas de leitura, democratização, políticas públicas de incentivo, para propiciar acesso, desempenho de leitura, formação de leitores e instigar a cultura.

Indução: é uma habilidade que faz com que se aprenda com a experiência, com uma sensação a ser seguida.

Insumo: material para constituir o suporte.

Interatividade: participação ativa do leitor na obra através de uma intervenção.

International Standard Book Numbering (ISBN): é um padrão numérico criado com o objetivo de fornecer a identificação do livro.

Item: um único exemplar de uma manifestação.

Juventude: categoria social, sendo então uma representação simbólica determinada pelos grupos sociais ou até mesmo esses indivíduos para criar significado, comportamentos e atitudes a eles atribuídos, é uma situação em comum vivida.

Leitor contemplativo: é o leitor que possui uma leitura mais íntima com o texto, em lugar privado, os objetos que têm contato são signos duráveis, imóveis, localizáveis, manuseáveis como o livro físico.

Leitor imersivo: leitor que programa sua leitura em local com pluralidade de signos, não seguindo uma sequência linear, mas construindo com a sua interação um roteiro multilinear que envolve não só palavras, mas com a possibilidade de envolver também imagens, vídeo, música e até jogos, seria o leitor do virtual, da internet, fruto do ciberespaço, familiarizado com a linguagem da hipermídia.

Leitor movente: leitor que foi se ajustando a novos ritmos da atenção, ritmos que passam com igual velocidade de um estado fixo para um móvel. É o leitor treinado nas distrações fugazes e sensações evanescentes, cuja percepção se tornou uma atividade instável de intensidades desiguais.

Leitura: ato de ler que envolve decifração de letras incorporando as relações entre palavra, imagem, desenho e tamanho de tipos gráficos, texto e diagramação.

Livro: um produto final materializador das ideias e dos pensamentos, é uma produção intelectual ou artística, e, a partir do seu propósito, seja literário ou didático, cria reações com o seu destinatário final, independente do meio que se apresenta.

Livro interativo: livro que apresenta marca de interatividade.

Livro interativo digital: livro que é apresentado em aplicativos de dispositivos móveis com elemento de hipermídia focado na interatividade da narrativa, ou seja, que possuem narrativa interativa (ficção interativa).

Livro *Pop-up*: livro feito com origami, que é uma arte japonesa de dobrar o papel dando forma de objetos ou seres para o objeto.

Livro tradicional: livro físico no formato do códex.

Livro-brinquedo: livro interativo que tem por objetivo criar laços com a criança ou bebês através da interatividade no manuseio promovida por esse formato, que foge do padrão considerado livro, conseguindo utilizar as funções sensoriais e dinâmicas para levar à descoberta do livro e ao envolvimento com a história e com o objeto.

Livro-jogo: livro escrito para dar liberdade ao leitor de construir a narrativa por meio de suas escolhas.

Manifestação: elemento do FRBR que indica a materialização da expressão de uma obra.

Multimídia: algo composto por ao menos um conteúdo estático, seja ele texto, ilustrações, gráficos, gravura, juntamente a um material dinâmico, como vídeos, animações, jogos, entre outros, mediado por dispositivos tecnológicos digitais.

Narrativa digital interativa: narrativa em que o usuário tem a percepção de criação ou influencia no enredo por meio de suas ações, seja assumindo o controle como personagem principal, seja enviando comandos para elementos autônomos.

Narrativas literárias: são textos com apresentação de um enredo, sucessão temporal, personagens, espaço, narrador.

Obra: uma distinta criação intelectual ou artística.

Organização de conteúdo: aspectos de apresentação visual e interativo do livro.

Papiro: suporte usado no formato de rolos que tem por insumo uma planta.

Pergaminho: suporte que tem por insumo o couro de animais.

Pintura rupestre: manifestações gráficas realizadas em abrigos, grutas, paredões, blocos e lajes feitas através da técnica da pintura e gravura na Pré-História.

Role-playing Game: jogo de interpretação considerado como uma nova manifestação de arte, sendo uma junção de estratégia e competitividade em que os jogadores assumem personagens e criam narrativas colaborativamente de acordo com um sistema de regras predeterminado.

Smartphone: um dos suportes do livro interativo.

Storytelling: é a arte de contar uma história através de um roteiro programado, utilizando palavras, imagens e sons criativos na tentativa de conectar-se com o leitor.

Suporte: um material que apoia o registro da informação e permite a transmissão e o armazenamento dessa.

Tabletes de argila: suportes do livro que possuíam maior resistência e eram um material maleável quanto à escrita.

Tipos móveis: técnica que consistia em uma prensa melhorada que possibilitava a impressão tipográfica.

Volumen: formato em rolo.

Xilografia: técnica que consistia na gravura sobre a madeira, a partir de pranchas caligrafadas, de textos que eram impressos por ficção.