

Um estudo preliminar sobre o livro jogo digital como um gênero

Pablo Gobira

Universidade do Estado de Minas Gerais, Departamento de disciplinas teóricas e Psicopedagógicas da Escola Guignard, Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil

Resumo

O presente trabalho trata do livro jogo digital. Temos como objetivo refletir sobre as relações entre o literário, o lúdico e o interartístico na formação do livro jogo digital enquanto um gênero textual. Com essa intenção, e a partir de experiências pessoais na criação de obras digitais (livros jogos digitais, jogos digitais, instalações interativas, dentre outros), investigaremos o livro jogo digital como uma subcategoria do que hoje conhecemos como livro digital. Para isso, trataremos: primeiro da relação fundacional do livro jogo digital através dos campos literário, artístico e lúdico; em segundo, discutiremos o livro jogo digital, em suas especificidades, como um gênero textual; passaremos, então, a abordar a sua formação a partir de sua constituição interartística; e, por fim, refletiremos sobre a sua recepção procurando pensar o seu leitor.

Palavras-chave: livro jogo digital; livro digital; jogos digitais; interarte.

Contato do autor:

pablo.o.gobira@gmail.com

1. Introdução

Este trabalho tem como objetivo refletir sobre as relações entre o literário, o lúdico e o interartístico na formação do livro jogo digital enquanto um gênero textual. Com essa intenção, e a partir de minhas experiências na criação de obras digitais (livros jogos digitais, jogos digitais, instalações interativas, livros digitais dentre outros), investigo o livro jogo digital como uma subcategoria do que hoje conhecemos como livro digital.

O livro digital é um objeto virtual constituído a partir de elementos verbais, visuais e até sonoros. Ele se torna mais popular a cada dia com o advento das tecnologias móveis. Quanto mais acesso da população aos *smartphones*, *tablets* e leitores digitais (*e-readers*) diversos, mais nos acostumamos a lidar não apenas com os documentos disponíveis fisicamente, mas na memória de dispositivos digitais ou mesmo em servidores de empresas que prestam serviços de armazenamento “na nuvem”.

Reconhecendo que o livro digital é um objeto composto por múltiplas linguagens, o que seria o livro jogo digital? A dificuldade em se conceituar o livro jogo digital está presente em todo este artigo. Mesmo com essa dificuldade conseguimos, como se verá,

identificar o que faz de um livro jogo digital ser reconhecido como tal.

Com base nisso, este trabalho está organizado em quatro seções, além desta introdução, das considerações finais e das referências. A próxima seção tratará da relação fundacional do livro jogo digital nos campos literário, artístico e lúdico. A segunda seção discutirá se é possível compreender o livro jogo digital como um gênero textual. A terceira seção abordará a constituição interartística do livro jogo digital. A quarta seção, por fim, refletirá sobre a recepção do livro jogo digital, pensando quem é esse leitor que se está formando ou que já está formado para a leitura do livro jogo digital.

2. O literário, o artístico e o jogo

2.1 O literário e o lúdico

Desde os seus primórdios, ainda no campo da cultura oral, o texto literário se manifesta como ação lúdica. Ao tratá-lo como lúdico estou ressaltando os elementos que chamam a atenção do ouvinte daquela narrativa, daquela história contada, por exemplo, pelo *aedo* grego. Nesse sentido, a rima e o ritmo são elementos sonoros existentes no verbal que faziam o ouvinte (ainda não leitor do texto escrito) se embalar naquelas histórias e memorizar parte delas, enquanto o *aedo* fazia uso dessas técnicas justamente para possibilitá-lo contar a história a partir de sua memória.

O primeiro elemento lúdico é justamente o que se firma entre o lembrar e o esquecer, esse jogo perpétuo da memória humana – e da História humana – que muitas vezes pode facilitar o transcorrer da vida do indivíduo ou de um povo bem como dificultar tal desenvolvimento. Basta lembrar a célebre reflexão de Walter Benjamin (1985) no texto “Sobre o conceito de história” em que elege como programa contar a História dos vencidos, estes que se encontram no esquecimento, pois a História tradicional é contada pelos vencedores.

Contar a História ou narrar uma história compartilham de um mesmo processo que rompe a barreira do esquecimento e traz para a lembrança aquilo que deve ser exaltado. A narrativa, desde sua construção oral, tecnicamente voltada para o ouvido, tem como papel construir um espaço e tempo que é mágico, diverso do real (ou daquilo que é vivido) e, ao mesmo tempo, conservando relação com a realidade do leitor (ou ouvinte). Esse poder de estar em um lugar próprio e definido aproxima-se da noção de círculo mágico trazida na primeira metade do século XX pelo

teórico Johan Huizinga (2000). Ao pensar o Homem como um *homo ludens*, Huizinga buscou constituir uma relação profunda entre a cultura e o lúdico. Para o autor:

Dentro do círculo do jogo, as leis e costumes da vida quotidiana perdem validade. Somos diferentes e fazemos coisas diferentes. Esta supressão temporária do mundo habitual é inteiramente manifesta no mundo infantil, mas não é menos evidente nos grandes jogos rituais dos povos primitivos. (Huizinga, 2000, p. 13)

A proximidade de narrativa literária e do lúdico (a partir do círculo mágico) não é por acaso. O jogo, instaurando o círculo mágico, também instaura uma nova história, uma nova narrativa vivida por aqueles jogadores, do mesmo modo que cada cultura tem suas histórias próprias, suas narrativas próprias. Com o avançar dos séculos, e das tecnologias, percebemos de fato uma materialização dessa proximidade naquilo que estamos chamando de livro jogo digital. Este explicita essas questões e, mais ainda, as traz para o debate contemporâneo a ponto de haver influência do literário nesses objetos através da construção de narrativas, mas ao mesmo tempo haver escritores criando suas obras de modo próximo aos jogos digitais.

Guilherme Póvoa (2013), em análise de *Luka and the fire of life*, de Salman Rushdie, mostra como esse livro ultrapassa o formato tradicional da narrativa organizando o texto como níveis de um jogo de *videogame*. A aparição de livros como esse, ainda fora do formato digital, apresenta uma aproximação da literatura às novas linguagens, pois mostra como a literatura facilmente incorpora novas construções (verbais ou não, escritas ou não) ao que conhecemos como livro “tradicional”.

2.2 Literatura para jogar

A narrativa literária tem uma concisão em sua história de linearidade. Porém, uma multilinearidade também constitui sua história no campo literário. Ela se fortaleceu ainda no século XX. Nesse contexto, a interação do “leitor” com o texto tornou-se um ponto fundamental com o advento dos *Role-Playing Games* (RPGs) ou jogos de personificação de papéis. Os RPGs são jogos conduzidos por um narrador (por vezes chamado de mestre ou de contador de histórias) que conduz os jogadores participantes (e aqui não mais leitores apenas) e seus personagens por uma história. Ambienta-se uma história, um universo, introduzem-se os personagens nesse mundo, acordam-se as regras desse mundo e do jogo, e os personagens seguem por essa narrativa tal como um herói segue uma aventura. Essas aventuras tendem a serem bastante abertas e conduzidas a partir do desempenho dos jogadores. Esse “desempenho” diz respeito a vários fatores: sorte; estratégias e táticas; e, sobretudo, o que decorre a partir dos caminhos escolhidos.

A característica de multicaminhos nas narrativas dos RPGs acabou por fortalecer o interesse por um gênero textual conhecido como “aventuras solo” (Jackson, 2000; Sterling; Causo, 2010; Livingstone,

2010; 2012). Estas são narrativas em segunda pessoa (em que o narrador se direciona para o leitor) publicadas em livro nos quais o leitor consegue ser quase um narrador enquanto é jogador ao mesmo tempo, optando por caminhos específicos e sendo ambientado no mundo da história. Muitas vezes com o uso de dados – tal como nos RPGs – a sorte ajudará ao jogador a seguir esse ou aquele caminho na narrativa.

Para Hui e Balsam (2012, Tradução nossa), um livro jogo (ou *gamebook*):

é uma obra de ficção que permite ao leitor participar da história fazendo escolhas que afetam o curso da narrativa, ramifica em vários caminhos através do uso de parágrafos enumerados ou páginas.

Essa ideia de livro jogo é muito conhecida principalmente no universo do livro infantil e com as tecnologias digitais evoluiu para a noção de *digital gamebook* (livro jogo digital).

Na tradição literária mundial do século XX temos alguns exemplos dessa abertura da linearidade na narrativa. A semelhança do que é descrito e conceituado acima com *O jogo da amarelinha* (1963), de Julio Cortázar, e com *Se um viajante numa noite de inverno* (1979), de Ítalo Calvino é óbvia porque percebemos a possibilidade dos muitos caminhos que as narrativas permitem. Há, de fato, o elemento lúdico em ambos os textos literários, mas é na apresentação literária da aventura solo que o jogo se constitui quando o leitor/jogador tem uma maior liberdade e outras regras são postas para a execução da leitura, tal como a incorporação de dados.

2.3 O livro de artista e a criatividade

De uma maneira diversa, o livro de artista pode ser trazido como mais uma possibilidade de diálogo. O artista, construindo seu livro a partir de opções de tema e técnicas – desenho, colagem, tintas ou materiais diferentes etc. – ao invés de fechar uma leitura única abre possibilidades para o leitor ao incorporar, em muitos casos, não apenas elementos visuais, mas também verbais a sua obra. O livro de artista, com seu caráter único e de manuseio não linear, privilegia a experiência individual do “leitor” ao mesmo tempo em que esse leitor constrói a sua visão – uma visão própria – daquela obra em interação. Desse modo, o artista constrói uma obra no espaço e é esse espaço que é facultado ao leitor explorar. O aspecto lúdico, diferente daquele da aventura solo, está presente principalmente no fazer do artista que explora materiais para a construção da sua obra jogando com a experiência com técnicas que possibilitam novas experiências para o leitor/espectador.

A multiplicidade que o artista explora assemelha-se com as possibilidades verbais, visuais e sonoras que uma narrativa interativa traz, tal como o *videogame* ou jogo digital. No livro jogo digital a multiplicidade não é apenas de “mídias”, mas há confluência de linguagens para uma relação interartística, assim como é presente no livro de artista. O livro jogo digital, portanto, dialoga tanto com a perspectiva

intermediática dos jogos digitais quanto com a perspectiva interartística do livro de artista. É possível constituir uma obra (ou produto, aos olhos das indústrias) com características autorais e artísticas ou mais midiáticas quando o uso das mídias é realizado de modo puramente funcional (como se faz, por exemplo, em publicidade).

Essa variação é possível justamente por termos, desde o século passado, o advento de tecnologias que possibilitaram a evolução das mídias e, com elas, o desenvolvimento artístico. Por exemplo, com o advento do vídeo, o *videogame* ganhou os lares e o gosto das pessoas na segunda metade do século XX. Após a popularização da tecnologia eletrônica, os jogos digitais tiveram um terreno fértil, pois os consumidores já estavam acostumados a jogar. Com a mobilidade da tecnologia digital os jogos, que já eram portáteis no século passado (com os *minigames* e *Game Boy*), foram bem aceitos, uma vez que passaram a habitar celulares e depois *smartphones*, *tablets* etc. Os consoles, hoje, saíram do lugar de “*videogames*”, ou aparelhos para jogar, e tornaram-se um dispositivo interativo, interconectado através da internet, com possibilidades de comunicação com outros dispositivos para jogos ou outras funções. As narrativas interativas dos jogos digitais possibilitaram que nos acostumemos com a transposição para telas daquela relação lúdica que descrevemos antes: no jogo de narrar as/nas culturas. A presença massiva dos jogos digitais no cotidiano das pessoas acabou fortalecendo sua indústria e esta passou a influenciar outros campos da vida e produção artística humana como a milenar literatura.

Hoje, diversos autores (Deheinzeln, 2006; Reis, 2008; Kirschbaum, 2009) acreditam na composição de uma nova forma de economia no mundo em que a indústria dos jogos digitais está inserida, juntamente com: a moda, o patrimônio, dentre outros. Com essa aposta em uma nova economia que se abre – a economia da criatividade – há possibilidade de se agrupar setores antes inexistentes ou deslocados e incorporar novos formatos que se utilizem da tecnologia digital. A indústria editorial, por exemplo, está inserida nesse campo. Porém, a sua inclusão se dá por já tradicionalmente compor o campo das indústrias da cultura. Desse modo, a economia criativa acaba por possibilitar não apenas agrupar setores recentes (como a indústria dos jogos e a da moda) aos já tradicionais (como a indústria fonográfica e a cinematográfica), como abre possibilidades de diálogos entre os produtos dessas indústrias. Esse é o caso dos livros jogos digitais.

Veremos mais a respeito dessa questão logo à frente.

3. O livro jogo digital como gênero textual

O livro jogo digital é uma categoria muito próxima do livro de artista, quando o pensamos a partir da exploração do espaço. Nele, explora-se o espaço de

uma maneira não apenas narrativa, mas multilinear, através da criatividade não apenas do(s) seu(s) criador(es), mas também do leitor/espectador/jogador. Nesse sentido, podemos pensá-lo como um livro de artista realizado por um ou vários artistas (ou áreas) em colaboração. Por ser um formato extremamente aberto, pode permitir ao leitor/espectador/jogador a exploração não apenas do início ao fim, mas facilitando a navegação diretamente ao meio do livro ou ao seu final. Pode-se criar um jogo que segue a narrativa ou podem-se ter diversos minijogos que interferem ou não na mesma, dentre outras possibilidades.

Em termos de indústria, os livros jogos digitais podem estar situados na indústria editorial ao mesmo tempo em que têm uma forte aderência à indústria dos jogos digitais, podendo, ainda, conter elementos do vídeo e do cinema. Com essa construção, vista a partir da indústria editorial, por que seria importante pensá-lo como gênero textual?

Gênero textual, em estudos tradicionais da linguística (Travaglia, 1991; Bonini, 2002; Marcuschi, 2002), diz respeito a um texto com função social ou que tem características que possibilitam reconhecê-lo em sua função. Pensar o livro jogo digital como gênero textual acaba por trazer à tona problemas – que também são riquezas – que o hibridismo de seu formato provoca. Desse modo, podemos questionar: o livro jogo digital pode ser considerado um gênero mesmo tendo uma abertura grande de possibilidades na sua constituição? Ao mesmo tempo podemos questionar: e por que não poderíamos categorizá-lo como um gênero textual?

Talvez a não categorização como gênero textual se deva ao fato de que temos uma multiplicidade de possibilidades de construção do seu texto. Aqui, texto é uma noção ampla que envolve elementos além do verbal, isso é, também o sonoro e o visual, procurando constituir um todo.

Esse todo que o livro jogo digital constitui passa inevitavelmente pelos três elementos (sonoro, visual e verbal), tal como assim o faz os jogos digitais na sua indústria. O livro jogo digital apenas não terá algum dos elementos quando a falta de seu uso se der como uma proposta de projeto artístico do livro, ou seja, faça parte intencionalmente do seu tema ou conteúdo. Mesmo assim, em sua ausência, há a presença daquilo que foi excluído.

Ainda que haja impossibilidade, ou se insista em não considerar o livro jogo digital como um gênero textual, ao nomeá-lo como livro jogo digital já estamos colocando-o em uma categoria específica, com características específicas (no caso o hibridismo de linguagens), possibilitando identificá-lo como tal ou próximo a outros, como livro digital ou como jogo digital.

A constituição do jogo digital e o livro digital como produtos de uma indústria (como a literatura é, o RPG também é, e que o jogo eletrônico e depois o jogo digital já nascem dentro, bem como o livro digital) acabam por auxiliar em uma definição. Hoje, diferente do que acontecia em séculos anteriores (como antes do século XIX), a produção de uma obra para a indústria

acaba por fazê-la ser categorizada – pelo menos inicialmente – a partir do modo que irá circular após ser produzida. A dificuldade de categorizar o livro jogo digital se deve ao fato de que esse é um produto novo e com potencial ainda pouco explorado.

Ao optarmos, com Póvoa (2013), por considerar uma narrativa nova como ruptora de gêneros, podemos cair – principalmente no caso do livro jogo digital – em um discurso deslocado da realidade, em que toda a recepção do texto se dá como recepção do gênero (enquanto função social), de um produto fechado, mesmo que ele seja múltiplo em suas linguagens constituintes. Ao mesmo tempo, apenas concluir que ele é gênero textual pode nos restringir a pensar as potencialidades do texto como produção textual, limitando o livro jogo digital a um “formato”, do mesmo modo que tratá-lo como “nova mídia” o limitaria. Para pensar um pouco sobre essa necessidade de ultrapassar as limitações de leitura, a próxima seção trará algumas questões sobre o livro jogo digital como obra interartística.

4. A constituição interartística

Deixando de lado o fato de o livro jogo digital ser um produto inserido em uma – ou mais de uma – indústria criativa, gostaria de pensá-lo a partir de sua constituição múltipla. Como afirmado acima, um livro jogo digital, para tomar lugar nessa categoria, tem que trazer elementos de jogo digital. Claramente, a indústria – que possibilita ao mundo conhecer os jogos digitais pelo seu poder de propagação – delimita o jogo como *software* constituído de áudio e vídeo, personagens e cenários em uma ambientação ou narrativa. Nessa ambientação/narrativa há ainda elementos de jogo, tais como: competição; sorte; tentativa e erro; fases; animação/arte 2D ou 3D; jogabilidade etc. Essa é a definição que podemos desprender vindo de qualquer jogo vendido.

Diferente dos jogos digitais, o livro jogo digital pode se apegar mais à narrativa, àquilo que deseja “contar” ao leitor/jogador. Talvez por isso muitas vezes vemos a produção de livros jogos digitais voltados para a educação, pois uma primeira forma de utilização do livro jogo digital é como um suporte paradidático, pois teria como fundo e sustentação um “conteúdo”. Apesar de encontrarmos essa abertura para a educação, o “conteúdo educacional” não é o fim e foco único do livro. Podemos ensaiar que a sua delimitação pode ser feita através da identificação da narrativa, unida a elementos de jogo, bem como a sua construção verbal, áudio e visual (mas não necessariamente as três). A identificação desses elementos possibilita delimitar o que é livro jogo digital. Aqui podemos ensaiar que seu gênero textual passa por essa junção dos elementos de jogo às linguagens do verbal, áudio e visual.

Tendo em vista esse fundo não totalmente industrial do livro jogo digital, tal como tende a ser o jogo digital da indústria, e os elementos variantes áudio, visuais e verbais, podemos pensar na obra como

uma construção única, mas realizada de maneira colaborativa. Essa colaboração, diferente muitas vezes da prática da indústria dos jogos, acontece como elaboração autoral da obra. Obviamente, nem sempre ela acontece desse modo. O livro jogo digital pode ser encomendado na indústria e ser executado por uma equipe coordenada por *designers* e publicitários que replicará modelos e conteúdos. Este livro criado se diferenciará em muito de um trabalho autoral executado na junção de escritores de narrativas ou de poesia, aliados a músicos, além da participação de artistas visuais que trabalham com animação em duas ou três dimensões. Essa diferença começa a aparecer desde a criação da obra quando se objetiva, em um caso, a prestação de um serviço encomendado para publicização de um produto ou serviço, e em outro, a construção de uma obra que se pretende artística. Ressalto que não podemos negar, em nenhum dos casos, a inclusão do produto nessa categoria que aqui chamo de livro jogo digital.

De fato, independente se há diferença entre a produção sob condições tais ou quais, o formato tenderá a ser autoral, mesmo que feito por uma equipe que replica modelos. Dificilmente conseguiremos ficar replicando os mesmos modelos de livro jogo digital – apesar de ser possível – conservando o mesmo interesse do leitor/jogador/espectador por aquela obra ou produto. Nesse sentido, o processo é semelhante ao que acontece com a recepção do leitor de literatura, com a recepção do jogador de consoles etc.

No caso do livro jogo digital, estaremos sempre em busca de um novo hibridismo, de novas narrativas, de novas formas de interação e de jogar.

5. O leitor do livro jogo digital

Pensamos até aqui nas relações entre o livro jogo digital e a indústria, com o seu processo de produção, gênero e linguagem. Pretendemos dedicar as próximas linhas a sua recepção. Em todos os produtos e obras mencionados até aqui temos o sujeito receptor. No caso da literatura temos o leitor. No livro de artista temos o espectador. No jogo digital há o jogador. Até aqui temos tratado o sujeito da recepção do livro jogo digital de forma desajeitada, considerando-o “leitor/jogador/espectador”. Como “leitor” tem-se a relação com a literatura, como “jogador” há a relação com os jogos, e como “espectador” nos remetemos ao lugar de apreciador do objeto artístico.

A dificuldade em delimitar o gênero textual, e a descoberta do seu hibridismo, está relacionada à complexidade em se pensar um único e conciso receptor. A recepção do livro jogo digital não é concisa, mas constituída na singularidade que compõe o objeto.

Em termos práticos, qualquer um dos receptores dos produtos mencionados pode ser o sujeito que recebe o livro jogo digital. Rigorosamente, essa recepção talvez possa se dar na ampliação da noção de “leitor”, como aquele que lê não apenas o verbal, mas também o áudio e o vídeo. Porém, o “leitor” joga?

Podemos responder positivamente caso também ampliemos a noção de jogo para a característica lúdica que o ato de ler carrega, da mesma forma que é lúdica a apreciação do livro de artista que tem elementos espacializados pelo artista e reorganizados pelo apreciador em busca de novos sentidos.

Ao fim não podemos dizer ao certo se é possível delimitar essa recepção ou se sequer essa delimitação é importante. Se pensarmos na produção textual, e com a estética da recepção – uma teoria da recepção dos anos 1960 (Jauss, 1994) –, ponderar não apenas sobre o sujeito receptor, mas sobre o processo de produção e de comunicação é extremamente necessário. No contexto atual, a produção, a recepção e a comunicação da obra de arte estão relacionadas com o processo industrial e os modos de circulação da obra digital. A obra digital, com o advento da internet, tem as lojas virtuais como seu principal meio de circulação. As empresas detentoras dos direitos sobre os sistemas operacionais disponibilizam essa distribuição da obra em suas lojas e a partir dos usuários desses sistemas operacionais é que podemos ter uma primeira impressão sobre quem são os leitores possíveis. Quanto maior o número de versões para sistemas operacionais diversos, mais há ampliação da recepção da obra.

Nas linhas acima, viemos pensando a relação do livro jogo digital com os campos que o formam (jogos digitais, literatura e arte). Rigorosamente, se seguirmos o que temos caminhado neste artigo optaríamos por manter aqui a categoria de “leitor” para o livro jogo digital, pois se aposta que a sua divulgação se dará muito mais como livro nas lojas virtuais do que como jogo digital, por exemplo. Isso não impossibilita que leituras críticas sejam realizadas da recepção da obra a partir do lugar de espectador ou de jogador, inclusive tais leituras servirão para enriquecer esse gênero. Sabemos que cada obra acabará criando seu receptor e, conseqüentemente, possibilitando a sua crítica e análise própria por hora entendendo o receptor como “leitor” e em outras como “espectador” ou como “jogador”.

6. Considerações finais

O objetivo deste artigo foi refletir sobre as relações entre o literário, o lúdico e o interartístico na formação do livro jogo digital enquanto gênero textual. No desenvolvimento do trabalho foi possível passar por cada um dos aspectos do livro jogo digital, comentando sobre as indústrias que o influenciam e a delimitação da sua recepção.

Ainda não temos tantos livros jogos digitais produzidos em língua portuguesa, ou mesmo em outras línguas¹, fazendo com que optasse por pensar o gênero enquanto função social ao invés de estudar um corpo de trabalhos específicos. Além disso, muitos dos livros jogos digitais que estão surgindo tendem a apontar para o contexto educacional ou infantil e não para o público adulto (Bidarra; Figueiredo; Valadas; Vilhena, 2012). Isso dificulta em muito a análise específica do livro jogo digital enquanto gênero. Esta é outra justificativa para a opção de realizar uma leitura teórica ao invés de

uma análise de um ou vários livros.

As discussões apresentadas neste trabalho – “o literário, o artístico e o jogo”, “o livro jogo digital como gênero textual”, “a constituição interartística”, “o leitor do livro jogo digital” – poderiam, cada uma delas, gerar não apenas seu próprio artigo, mas também trabalhos mais volumosos. Mesmo com pouco espaço para o desenvolvimento da discussão, acredito que este artigo alcançou o seu objetivo de lançar luz sobre o gênero livro jogo digital, pensando sua constituição e seu lugar na sociedade contemporânea. Ao fazer isso, é possível perceber o quanto o livro jogo digital é uma categoria ampla, pautada por diversos caminhos criativos que se sustentam nas linguagens que o constituem, sejam as advindas do jogo digital ou aquelas do verbal, do visual e do sonoro.

Com todas essas opções de linguagens possíveis, percebe-se que a manutenção do livro jogo digital como “livro” se sustenta na constituição narrativa. E também como narrativa, tem na interatividade seu traço mais forte e delimitador. Por fim, é possível entendê-lo enquanto gênero textual. Ele é um gênero que demanda dos autores de cada produto um esforço criativo que molde as várias linguagens potenciais em um trabalho de narrativa interativa que seja realmente singular. Pela singularidade não seria possível delimitá-lo. Por esse motivo a proposta de delimitação do gênero neste trabalho passou pela compreensão do livro jogo digital em sua multiplicidade de linguagens.

Agradecimentos

Agradeço à FAPEMIG e ao CNPq pelo apoio a este trabalho. Agradeço também à Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação da UEMG pelo apoio às pesquisas das quais se origina este artigo.

Referências

- BENJAMIN, W., 1985. Sobre o conceito da história. In: BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense. p. 222-232.
- BIDARRA, J.; FIGUEIREDO, M.; VALADAS, S.; VILHENA, C., 2012. O game book como modelo pedagógico: investigação e desenvolvimento de um protótipo para iPad. In: CARVALHO, A. A. A. (Org.). *Aprender na era digital: Jogos e Mobile-Learning*. Santo Tirso: De Facto Editores. p.83-109
- BONINI, A., 2002. *Gêneros textuais e cognição*. Santa Catarina: Insular.
- CALVINO, Í., 1999. *Se um viajante numa noite de inverno*. São Paulo: Companhia das Letras.
- CORTÁZAR, J., 1983. *O jogo da amarelinha*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- DEHEINZELIN, L., 2006. Economia criativa e empreendedorismo cultural. II ENECULT. *Anais...* FACOM/UFBA, Salvador, 3-5 mai. 2006.
- HUI, C. C.; BALSAM, A., 2012. Mustafa. Using augmented reality to enhance the conventional gamebook. *International Journal of Information Technology and Business Management*, v. 7, n. 1, 29 nov. 2012. Disponível em: <<http://www.jitbm.com/7th> volume JITBM/Balsam.pdf> Acesso em: <05/02/2014>

- HUIZINGA, J., 2000. *Homo Ludens*. Tradução de João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva.
- JACKSON, S., 2000. *Car wars: batalha nas estradas*. São Paulo: Devir.
- JAUSS, H. R., 1994. *A história da literatura como provocação à teoria literária*. Trad. de. Sérgio Tellaroli. São Paulo: Ática.
- KIRSCHBAUM, C. et al (Org.), 2009. *Indústrias criativas no Brasil*. São Paulo: Atlas.
- LIVINGSTONE, I., 2012. *Desafio dos campeões*. Porto Alegre: Jambô.
- LIVINGSTONE, I., 2012. *A cidade dos ladrões*. Porto Alegre: Jambô.
- MARCUSCHI, L., 2002. A. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, Â. et al. *Gêneros textuais e ensino*. Rio de Janeiro: Lucerna.
- PÓVOA, G., 2013. Evaporando gêneros: o jogo e a narrativa em “Luka and the fire of life”, de Salman Rushdie. In: 4º Congresso Nacional de Letras, Artes e Cultura e 1º Congresso Internacional de Letras, Artes e Cultura, 2013, São João Del Rei. *Anais...* São João Del Rei: UFSJ.
- REIS, A. C. F. (Org.), 2008. *Economia Criativa como Estratégia de Desenvolvimento*. São Paulo: Garimpo de Soluções/Itaú Cultural.
- STERLING, B.; CAUSO, R. de S., 2010. *Duplo cyberpunk: O consertador de bicicletas - Vale-tudo*. São Paulo: Devir.
- TRAVAGLIA, L. C., 1991. *Um estudo textual-discursivo do verbo no português*. Tese (Doutorado). UNICAMP - Campinas.

ⁱ Uma das referências para este trabalho é a coletânea de livros intitulada *O Velho Chico*, composta por três livros jogos digitais que trazem o Rio São Francisco da nascente até a foz. Os aplicativos podem ser instalados a partir do link: <https://play.google.com/store/apps/developer?id=UNESCO+HIDROEX++Frutal-MG>