

Aplicativo crianceiras: da ordem e controle do dispositivo jogo à submissão do jogador-leitor

Suelio Geraldo Pereira*

Resumo

Este trabalho pretende analisar o controle e a ordenação posta pelo **Crianceiras**, um aplicativo literário no qual o jogador, sendo igualmente um leitor, tem suas ações e interações delimitadas pelas possibilidades do dispositivo jogo. Transcorremos, então, as ideias de limite, ordenação suscitada pelo jogo, e as de manipulação, controle inclusa na noção de dispositivo. Outro ponto que também levantamos nessa nossa leitura foi a do leitor, ou melhor, do “jogador-leitor”, aquele que tem uma leitura permissível apenas após submeter-se às dinâmicas do aplicativo literário. Balizando este nosso trabalho, como aportes teóricos, usufruímos das observações do historiador Huizinga (2019) e do filósofo italiano Agamben (2005, 2009, 2017) sobre jogo e dispositivo, além dos estudos críticos referente à leitura em aplicativos literários de Kirchof (2020), de Almeida (2019) e de Almeida e Segabinazi (2020). Todavia, a nossa intenção não foi reprovar ou proibir o uso do Crianceiras, muito menos emitir um juízo de valor estético e de qualidades literárias, mas demonstrar como o sujeito, o “jogador-leitor”, e suas ações, a de jogar e ler, são perpassadas pela ordenação, controle, manipulação, regra, possibilidade, limites...

Palavras-chaves: Aplicativo Crianceiras; jogo; dispositivo; leitor; leitura.

La aplicación móvil crianceiras: de la orden y control del dispositivo juego a la sumisión del jugador-lector

Resumen

Este trabajo tiene como objetivo analizar el control y el orden establecido por Crianceiras, un aplicación móvil literaria en lo cual el jugador, siendo también un lector, tiene sus acciones e interacciones delimitadas por las posibilidades del dispositivo de juego. A continuación, debatimos las ideas de límite, ordenamiento que plantea el juego y las de manipulación, control incluidas en la noción de dispositivo. Otro punto que también planteamos en nuestra lectura fue del lector, o mejor dicho, del “jugador-lector”, aquél que tiene una lectura permisible solamente después de someterse a la dinámica de la aplicación móvil literaria. A partir de nuestro trabajo, como aportes teóricos, aprovechamos las observaciones del historiador Huizinga (2019) y del filósofo italiano Agamben (2005, 2009, 2017) sobre juego y dispositivo, además de estudios críticos sobre la lectura en aplicaciones móviles literarias de Kirchof (2020), Almeida y Segabinazi (2019, 2020). Sin embargo, nuestra intención no fue desaprobar o prohibir el uso de Crianceiras, mucho menos emitir un juicio de valor estético y cualidades literarias, sino demostrar cómo el sujeto, el “jugador-lector”, y sus acciones, la de jugar y lectura, están impregnadas de ordenamiento, control, manipulación, regla, posibilidad, límites.

Palabras-claves: La aplicación móvil Crianceiras; juego; dispositivo; lector; lectura.

Recebido em: 10/02/2022 // Aceito em: 15/08/2020.

* Mestrando em Literaturas de Língua Portuguesa pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais – PUC Minas. Bolsista Capes II (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior).
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5539-1446>.

1 Introdução

Ali a gente brincava de brincar com palavras [...]
(BARROS, 2010, p. 449).

Poderíamos, para princípio desta nossa reflexão, cogitar nas palavras de André Gide (1983, p. 38) “[...] nesse jogo as crianças nos derrotarão sempre.”. Se esse jogo for o da inocência, da descoberta, é claro que as crianças nos vencerão; porém, se o jogo for o da vida, dificilmente elas o compreenderão. Mas e se atentarmos em jogo como um meio, uma possibilidade para “alegrar” crianças, ou melhor, se ponderarmos sobre jogos infantis como ferramentas lúdicas para entretê-las e diverti-las, o que nos vem à cabeça?

No atual momento histórico, à beira de uma quinta revolução industrial, logo pensamos em jogos disponíveis em diferentes meios digitais em vez dos brinquedos analógicos, comuns no passado. Contudo, as crianças têm nesses “novos” jogos autonomia para jogar como querem, ou sua liberdade é ordenada e controlada? Fica bem claro quando examinamos detalhadamente os jogos digitais que, embora não seja tão perceptível ao seu jogador, há um cerceamento das suas ações nesse meio, uma manipulação que pode abranger até a compreensão que ele tem sobre o tema, assunto trabalhado no jogo.

Por conseguinte, neste trabalho, iremos analisar o aplicativo *Crianceiras*, em que o jogador, sendo igualmente um leitor, tem suas ações e interações delimitadas pelas possibilidades do aplicativo literário.¹ Em acordo com essa ideia de limite, ordenação suscitada pelo jogo, está a de controle, inclusa na noção de dispositivo; desse modo, também iremos incluí-lo neste estudo. Outro ponto que levantaremos para observação do aplicativo será a questão do leitor, pois é interessante pensarmos como se dá a sua interação com essa nova modalidade de jogo-leitura: “[...] um exame mesmo que breve das nossas práticas de leitura e, mesmo das práticas de leitura de jovens leitores, revela que o contexto digital e esse metameio que é o dispositivo (computador, celular, tablet) [...] e [que] promove trocas textuais e simbólicas [...]” (ROCHA, 2018, p. 33) estão cada vez mais constantes no nosso universo do ler. Mas, antes de desenvolvermos essa nossa análise, explicaremos um pouco, em uma simples introdução, o aplicativo *Crianceiras*.

Lançado em outubro de 2016, encontra-se disponível gratuitamente para os sistemas operacionais *IOS* e *Android*. Idealizado pelo músico Márcio de Camillo, com produção e direção de Bruna Pligher, trabalha com poemas de Manoel de Barros em formatos visuais, sonoros e táteis. Sua estrutura tem por fundamento, então, um “[...] amálgama de literatura, música, teatro, animação e tecnologia digital, o projeto ‘nasceu do desejo de reverenciar a obra do poeta Manoel de Barros através da música’, como é ressaltado no menu de informações do aplicativo.” (CORSINO; VILELA, 2018, p. 177).

Embora *Crianceiras* não seja classificado como jogo tanto nas plataformas de *downloads* como na sua página oficial,² seu principal intuito é estimular a interação, a “invencionática” e o lúdico, elementos peculiares ao jogo. Isto fica ainda mais claro quando observamos a sua constituição, formada por quatro poesias interativas, dez poemas musicados e animados, além da opção de criar desenhos e fotografias que brincam com as “iluminuras” desenvolvidas pela artista plástica Martha Barros, filha do poeta.

Dessa forma, a nossa análise será iniciada pelas noções de jogo e dispositivo para, assim,

¹ Escolhemos usar neste estudo a terminologia “aplicativo literário”, em vez de “livro *app*”, “livro aplicativo” ou “*book app*”, como o fazem Edgar Roberto Kirchof (2020), Almeida (2019) e Almeida e Segabinazi (2020).

² Link do site oficial: <http://www.crianceiras.com.br/manoel-de-barros/aplicativo>.

demonstrarmos que são constantes presentes no aplicativo. Desse modo, sobre jogo, recorreremos às observações do historiador Johan Huizinga, em **Homo Ludens** (2019), e às do filósofo Giorgio Agamben, no capítulo “O país dos brinquedos: reflexões sobre a história e sobre o jogo” (2005). Quanto a dispositivo, retornamos a este último e às suas ideias encerradas nos textos: “O que é um dispositivo?” (2009) e “O instrumento animado e a técnica” (2017).

Em seguida, abordaremos a questão do jogador-leitor no aplicativo Crianceiras. Para tanto, partiremos das inquições feitas sobre a interatividade do leitor em aplicativos, suscitadas por Kirchof (2020), e do quesito participação, abordado em Almeida (2019) e Almeida e Segabinazi (2020).

2 Jogo: ordenação e consentimento à regra

Tomando o jogo como um fenômeno cultural e o estudando numa perspectiva histórica, Johan Huizinga determina que ele “É uma função **significante**, isto é, encerra um determinado sentido.” (HUIZINGA, 2019, p. 2, grifo autor). Para o historiador, todo jogo, o lúdico, significa alguma coisa, ou melhor, que algo está em jogo, portanto, está para além do simples e inofensivo “jogar”. Assim, “[seja] qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência.” (HUIZINGA, 2019, p. 2). Podemos considerar que esse elemento não material presente na essência do jogo é a “diversão [...]”, a ludicidade que o jogo incorpora, pois ele “[...] não é vida ‘corrente’ nem vida ‘real’; pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria.” (HUIZINGA, 2019, p. 10).

Partindo então desse entendimento de que há uma forma significativa e uma essência, adentramos na ideia de que a “civilização tem suas raízes no jogo”.³ Por conseguinte, a sociedade como a conhecemos atualmente expandiu-se sobre níveis, formas e segmentos que advieram do lúdico, como confirmam seus traços perceptíveis no sagrado, no rito, na relação política, na linguagem, na filosofia, na guerra etc.

Johan Huizinga (2019, p. 35-36), adere a esse juízo de a civilização perfazer-se no jogo, e o caracteriza como:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”.

Ao contrário desse abstrativismo do historiador, Giorgio Agamben, ao considerar que o jogo origina-se do rito, corporifica-o mais. Para ele:

Os homens continuam, na verdade, a inventar jogos, e **pode-se jogar** até mesmo com o que, no passado, **pertenceu à esfera prático-econômica**. Um olhar sobre o mundo dos brinquedos mostra que as crianças, estes belchiores da humanidade, **brincam** com qualquer velharia que lhes cai nas mãos, e que o **jogo conserva assim objetos e comportamentos** profanos que não existem mais. (AGAMBEN, 2005, p. 85, grifo nosso).

Unindo essas duas concepções aparentemente opostas, está, fundamentalmente, a relação do jogador com o jogo. A atividade, ou ocupação, exercida em um tempo e espaço determinado,⁴ o

³ Em acordo com Huizinga (2019, p. 1): “O jogo é mais antigo do que a cultura, pois mesmo em suas definições menos rigorosas o conceito de cultura sempre pressupõe a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens lhes ensinassem a atividade lúdica. [...] Os animais brincam tal como os homens.”. Cf. capítulo “Natureza e significado do jogo como fenômeno cultural”, no livro *Homo Ludens* de Johan Huizinga.

⁴ Na teoria matemática dos jogos, adiantadas por John von Neumann e John Forbes Nash Jr., esse juízo de delimitação de tempo e espaço também emerge, entretanto, sua denominação passa a ser “estratégia”: “[...] quando cada jogador escolhe sua estratégia, temos então uma situação ou perfil no espaço de todas as situações (perfis) possíveis.”. (SARTINI *et al.*, 2004, p. 4). Disponível em: <https://>

brincar e jogar com “coisas” que podem ter pertencido ao reino prático-econômico. À vista disso, torna-se importante observarmos a relação sujeito-mundo, principalmente, quando os objetos úteis – dentre os quais encontra-se o jogo, tanto por sua face de comportamento como de objeto –, “[...] formam o mundo onde se desenrola a nossa ação e que Heidegger ‘chama mundo circundante’.” (NUNES, 1999, p. 61). O sujeito lida, então, diariamente, com esse mundo circundante, que é composto por instrumentos ou objetos dos mais variados e que, na nossa época, são, em sua grande maioria, tecnológicos.

Assim, ao interagirmos com esses úteis, somos obrigados (ou seria melhor dizer que acatamos sem pleno consentimento e consciência na maioria das vezes?) a obedecer regras e acatar restrições de funcionalidade e execução que eles nos impõem. Nossas ações tornaram-se, portanto, instrumentalizadas, ou seja, dependentes dos instrumentos e seus parâmetros funcionais.

Contudo, como nota Benedito Nunes (1999, p. 97), esse instrumento (objeto) serve a um propósito, ele “[...] é elaborado, é criado, feito pelo homem. Então é a sua destinação, a sua serventia que entra em acordo com a própria conservação do útil [...]”. Dessa forma, a destinação e a finalidade para que foi elaborado determina também seu limite e possibilidade de uso.

A fim de melhor explicitar que o jogo faz parte do arcabouço de “instrumentos úteis”, retomo Huizinga (2019, p. 11) e as suas palavras esclarecedoras sobre ele ser uma necessidade “[...] tanto ao indivíduo, como uma função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, a seu valor expressivo, a suas associações espirituais e sociais, em resumo, sua função cultural.”. Também, nos lembra o historiador, o jogo possui regras: “Reina dentro do terreno do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a uma outra característica sua [...]: ele cria ordem e é ordem.” (HUIZINGA, 2019, p. 12).

O sujeito, então, abre mão da sua suposta liberdade, consentindo com a regra, ordenação, para poder vir a ser um jogador e, assim, penetrar no universo “encantado” do jogo, pois, como já foi exposto, uma das suas principais funções é ser lúdico, é levar aquele que o obedece a extremos de beleza e de perfeição que ultrapassam em muito a seriedade do mundo “real”.

3 Dispositivo: controle dos gestos, condutas, opiniões e discursos dos seres vivos

Seguindo nessa perspectiva de o jogo ser tanto um “instrumento útil” quanto um delimitador, cerceador do sujeito, passemos agora à noção de controle, presente em dispositivo. Em acordo com Giorgio Agamben (2017, p. 100), as tecnologias modernas tendem a produzir dispositivos que inscrevem em suas estruturas uma ordem, um controle, “[...] de maneira que aquele que os usa, pressionando ‘comandos’, obedeça, por sua vez, a um programa determinado.”. Dessa maneira, o dispositivo funciona programado por um “agente principal”, o seu desenvolvedor, sendo que o sujeito, aquele “[...] quem [o] manobra, na realidade, nada mais faz que obedecer às possibilidades de comandos prescritas [...]” (AGAMBEN, 2017, p. 99).

Para uma melhor compreensão dessa nossa tentativa de relacionar dispositivo com a noção de controle, evoco a conceituação de dispositivo posta por Agamben (2009, p. 40-41):

Chamarei de dispositivo qualquer coisa que tenha de algum modo a **capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres vivos**. Não somente, portanto, as prisões, os manicômios, o Panóptico, as escolas, a confissão, as fábricas, as disciplinas, as medidas jurídicas etc., cuja conexão com o poder é em certo sentido evidente, mas também a caneta, a escritura, a literatura, a filosofia,

a agricultura, o cigarro, a navegação, os computadores, os telefones celulares e [...] a própria linguagem [...] (grifo nosso).

A essa lista, sumariada pelo filósofo italiano, podemos também incluir o jogo. Como já foi descrito por Huizinga, nele há regra, controle e ordenação em uma tal maneira que consegue promover no jogador uma entrega “[...] de corpo e alma ao jogo, [que] a consciência de tratar-se ‘apenas’ de um jogo pode passar para segundo plano.” (HUIZINGA, 2019, p. 24). Essa visão não é nada contraditória com o aplicativo Crianças, pois, na nossa interpretação, ele é, de uma certa forma, jogo e, ao mesmo tempo, dispositivo.

O aplicativo desenvolvido a partir de poemas e versos de Manoel de Barros, como um jogo e dispositivo, tenciona, captura, orienta, determina, intercepta, ordena, modela, controla e assegura os gestos e as condutas do seu jogador-leitor. E, aqui, uso “leitor” e hifenizada a palavra “jogador” porque “[...] a poesia nasceu durante o jogo e enquanto jogo [...]” (HUIZINGA, 2019, p. 160). O que antes era apenas jogo desprovido de expressão verbal adquiriu depois uma forma poética. Assim, o leitor, do analógico ao digital, basicamente nada mais faz que jogar o jogo da linguagem ou, como afirma Raquel Guimarães (2019, p. 162), “[desdobram-se], pois, nos jogos de leitura, as dimensões lúdica e estética da Literatura, perceptíveis no texto, campo de jogo, e no jogo que do texto se faz.”. Portanto, no Crianças, a criança, seu público alvo, joga duplamente: o jogo da leitura e o jogo possibilitado pelo dispositivo, aplicativo literário.

Em vista disso, no próximo seguimento do nosso trabalho examinaremos esse jogo (controle) de leitura e ações exequíveis no Crianças.

4 A submissão do jogador-leitor no aplicativo Crianças

Uma indagação da qual podemos partir para observar a leitura e o jogar em aparelhos digitais é a da pesquisadora Rejane Cristina Rocha (2018), “como e onde se lê?”. Para ela, é fundamental desvendar, sobretudo nos jovens e nas crianças – “fruidores de cultura” –, o modo e o suporte com que efetivam a leitura, pois dão pistas a respeito de estratégias que poderão ser usadas para que a leitura do texto literário possa ser iniciada, ou transformada, no ambiente de educação formal.

Neste trabalho, porém, não estamos pensando o ato de ler almejando alguma intercessão no contexto educativo, mas em uma forma/modalidade de leitura que se subordina a regras e obedece a comandos do suporte ou dispositivo no qual o texto se encontra. Para tanto, tomamos como exemplo o aplicativo Crianças que, embora aparente dar uma liberdade ao jogador-leitor, faz o contrário, isto é, cerceia nas suas ações e possibilidades de leitura.

De acordo com Edgar Roberto Kirchof (2020), os aplicativos literários digitais ou livros-aplicativos se estruturam em *softwares* de aplicação que permitem ao texto imagético e/ou verbal recursos sonoros, de animação, de interatividade e de imersão. Desse modo:

[...] esses livros **interativos** [propiciam ao leitor] mover imagens e letras com o toque dos dedos, iniciar pequenas animações, jogar, ouvir músicas e efeitos sonoros que acompanham as narrativas e/ou poemas, criar ambientes imersivos através do giroscópio ou da câmera do dispositivo, **entre outras possibilidades**. (KIRCHOF, 2020, p. 26, grifo nosso).

Como foi destacado nos dizeres de Kirchof, o leitor tem de escolher, entre os comandos disponíveis, aquele que quiser. No interior dessa interatividade e possibilidade, na visão do pesquisador sobre o que é um livro-aplicativo, ele se torna, portanto, um jogador; um ser atuante num jogo que, enquanto

perdura, “[...] é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação.” (HUIZINGA, 2019, p. 11), tudo dentro de um circuito determinado e que tem como fim, na sua utilidade, promover a sensação de “alegria” no usuário.

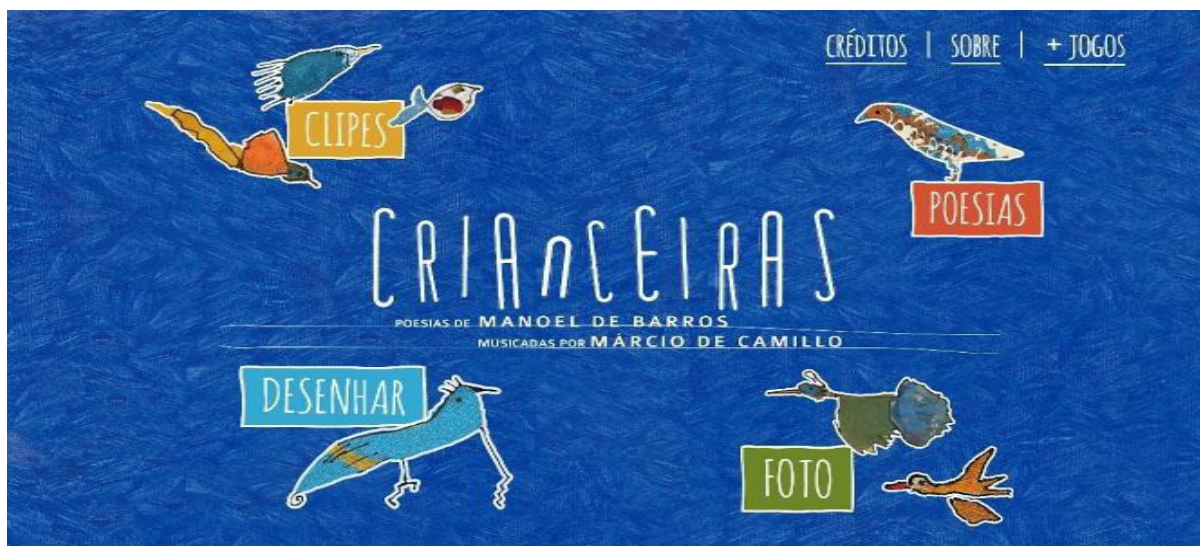
Corroborando com essa questão de interatividade está o quesito participação do usuário. Beatriz Pereira de Almeida e Daniela Maria Segabinazi (2020), avaliando a qualidade e a presença de elementos estéticos e literários no aplicativo Crianceiras, expõem que, em algumas funções, como:

“Clipes”, tudo o que o leitor precisa fazer é clicar no clipe que deseja assistir, **exigindo sua participação mecânica**, assim como na função “Poesias” em que, após o leitor **escolher uma das quatro disponíveis**, ele pode clicar nas palavras rosas ao longo do poema para que delas surjam animações e/ou sons ou a leitura em voz alta do significado dessa palavra. As funções “Desenhar” e “Foto” permitem uma participação lúdica do leitor, posto que permite com que ele crie desenhos ou decore fotos **a partir de um repertório de cores e elementos disponíveis** nas laterais da tela nessas funções, sendo assim, há uma baixa complexidade interpretativa no aplicativo em análise. (ALMEIDA; SEGABINAZI, 2020, p. 100, grifo nosso).

Embora Almeida e Segabinazi considerem Crianceiras apenas como literatura, mencionam, como aparenta na citação exposta, ações interessantes como “participação mecânica” e “escolher uma das quatro disponíveis [...] a partir de um repertório de cores e elementos disponíveis [...]”. Se refletirmos mais profundamente sobre essa ação “mecânica”⁵ e opções “disponíveis” pelo aplicativo, notamos que elas são as regras do jogo, o controle feito pelo dispositivo. Assim, somente quando o jogador-leitor acatar os comandos e se submeter às ordens possíveis, é que ele conseguirá saturar o aplicativo literário em sua potencialidade máxima. Isso se, claro, o quiser.

Atentemos ao menu⁶ de opções do aplicativo Crianceiras, como dispõe a Figura 1, um item que já delimita e orienta as ações do jogador-leitor. Mas, antes de acessar essa tela principal, ele necessita realizar algumas autorizações (Figura 2), como o uso da câmera e salvar arquivos no aparelho; caso não as permita, essas funcionalidades deixarão de exercer suas capacidades fins.

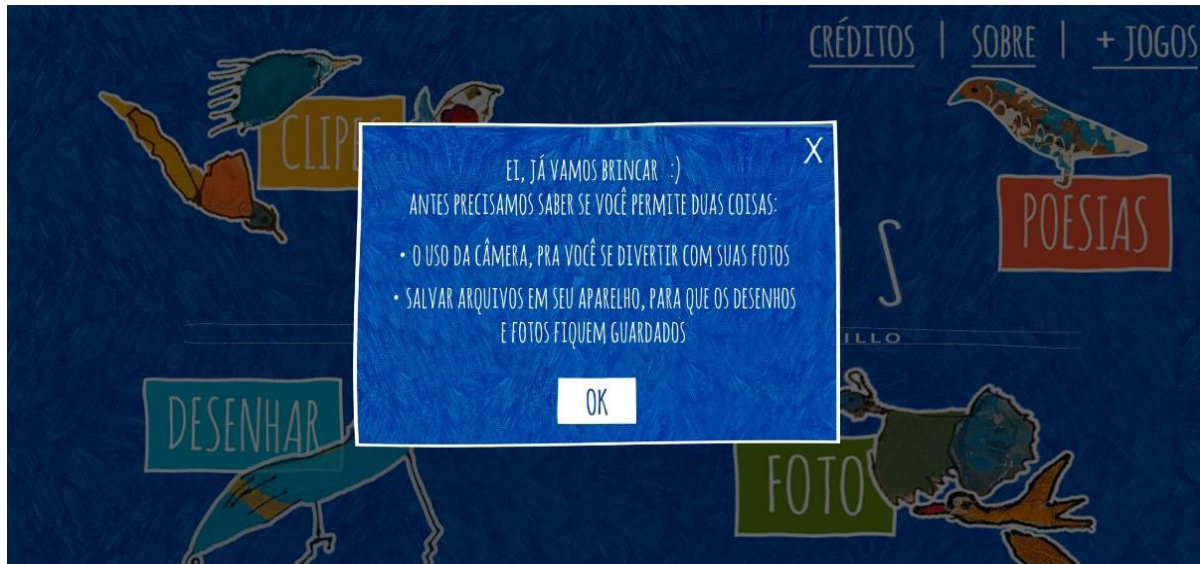
Figura 1 - Tela inicial do aplicativo Crianceiras



Fonte: Aplicativo Crianceiras. Webcore Games (2016)

⁵ Não é possível, decerto, considerar essa ação como uma simples participação mecânica do leitor, principalmente porque ele pode, a depender do gosto e de algumas reflexões sobre o conteúdo apresentado no clipe, não apenas assistir, mas também selecionar, pausar, acelerar, desacelerar, pular e até sair do vídeo.

⁶ Etimologicamente, em acordo com o Dicionário Aulete Digital, menu refere-se a opções de pratos e bebidas disponíveis em um restaurante, ou estabelecimento de comida, dentre os quais o cliente poderá escolher. Cf. Dicionário Aulete Digital: <https://aulete.com.br/menu>.

Figura 2 - Permissões para o uso da câmera e salvar arquivos

Fonte: Aplicativo CRIANCEIRAS. Webcore Games (2016)

Observamos assim que, em seu menu (Figura 1), o aplicativo disponibiliza as funções principais de “Clipes”, “Poesias”, “Desenhar” e “Foto”. Outras funções que também aparecem na página inicial são “Créditos”, “Sobre” e “+ Jogos”. O jogador-leitor terá, então, as possibilidades de selecionar uma dessas opções, sendo que “Créditos” e “Sobre” são informações sobre o jogo (desenvolvedores, produtores, criadores etc.) e em “+ Jogos” ele precisará desvendar, apenas, o resultado da soma de alguns números. Porém, se optar por “Desenhar”, o jogador verá a tela de escolha de textura (Figura 3). Logo após aceitar alguma das dez texturas disponíveis, o fundo sobre o qual irá fazer o esquisso, emergirá um ambiente igual ao reproduzido na Figura 4.

Figura 3 - Opções de texturas para escolha

Fonte: Aplicativo CRIANCEIRAS. Webcore Games (2016)

Figura 4 - Ambiente para desenhar



Fonte: Aplicativo Crianceiras. Webcore Games (2016)

No ambiente para desenhar, o jogador-leitor poderá utilizar doze cores diferentes, apagar, caso erre, além de dispor da possibilidade para inserir algumas das dezesseis “iluminuras” presentes no canto esquerdo e criadas por Martha Barros. Ao final, se gostar do resultado obtido, terá a opção de salvar, quando já permitiu essa ação, o bosquejo na memória (ou no cartão de memória, *card*) do aparelho que suporta o aplicativo.

Escolhendo a função “Clipes”, os limitados comandos abrangerão dez vídeos (Figura 5) que se fundamentam em algumas poesias, a grande maioria com versos pinçados da obra poética de Manoel de Barros e que dão nomes⁷ aos clipes. Segundo Patrícia Corsino e Rafaela Vilela (2018, p. 180), essa função é o ponto alto do aplicativo, pois “[...] palavra, imagem, som e animação se entrelaçam e capturam o leitor. Causam surpresa. Emocionam.”.

Entretanto, esses poemas ou versos que integram o Crianceiras são o desenvolvimento (uma remediação)⁸ de uma anterior curadoria e arranjo musical realizados por Márcio de Camillo para os formatos de CD e apresentações de *shows*. Dessa forma, as possibilidades viáveis para o jogador-leitor aceitar, clicar, são o produto de já prévias escolhas de Camillo.

Figura 5 - Opções de vídeos para escolha



Fonte: Aplicativo Crianceiras. Webcore Games (2016)

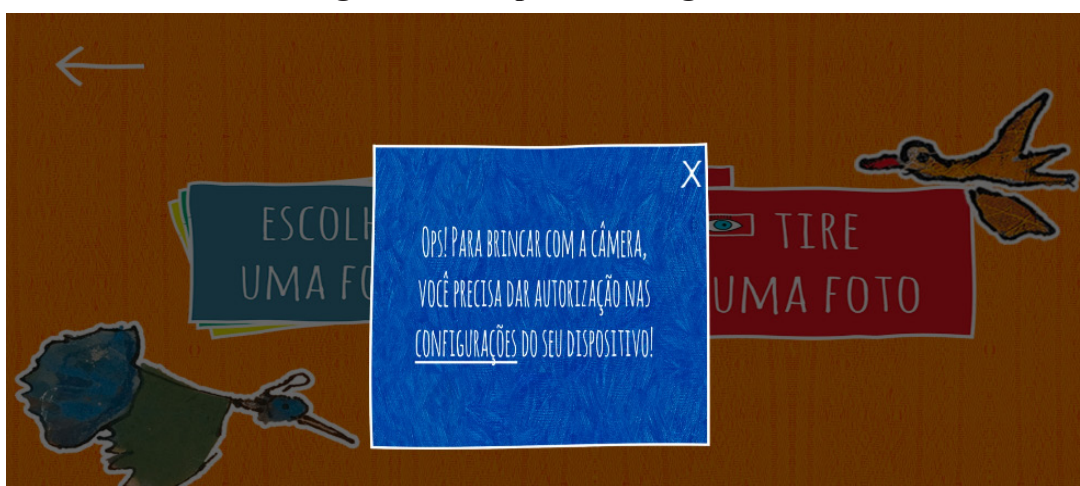
⁷ As poesias de Manoel de Barros que nominam os vídeos são: “Bernardo” (de 2001, no livro *O fazedor de amanhecer*); Linhas Tortas (versos do poema “2.”, de 1996, presente em *Livro sobre nada*); “Um bem-te-vi” (de 1960, em *Compêndio para uso dos pássaros*); “O menino e o rio” (versos do poema “O livro de Bernardo”, de 2001, na obra *Tratado geral das grandezas do infimo*); “Se achante” (de 2004, constando no livro *Poemas rupestres*); “Sebastião” (de 1937, no livro *Poemas concebidos sem pecados*); “Sombra Boa” (versos do poema “Sonata ao luar”, de 2010, em *Menino do mato*); “Os rios começam a dormir” (versos de um poema sem título de 1985, na obra *Livro de pré-coisas*); “O idioma das árvores” (versos de uma poesia sem título de 2003, constante no livro *Cantigas por um passarinho à toa*) e “O silêncio branco” (versos do poema em prosa “A nossa garça”, de 1985, em o *Livro de pré-coisas*).

⁸ Para saber mais sobre remediação, ver entrevista de Richard Grusin, por Elizabeth Saad Corrêa, na Revista. USP/BR., disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v7i2p163-172>.

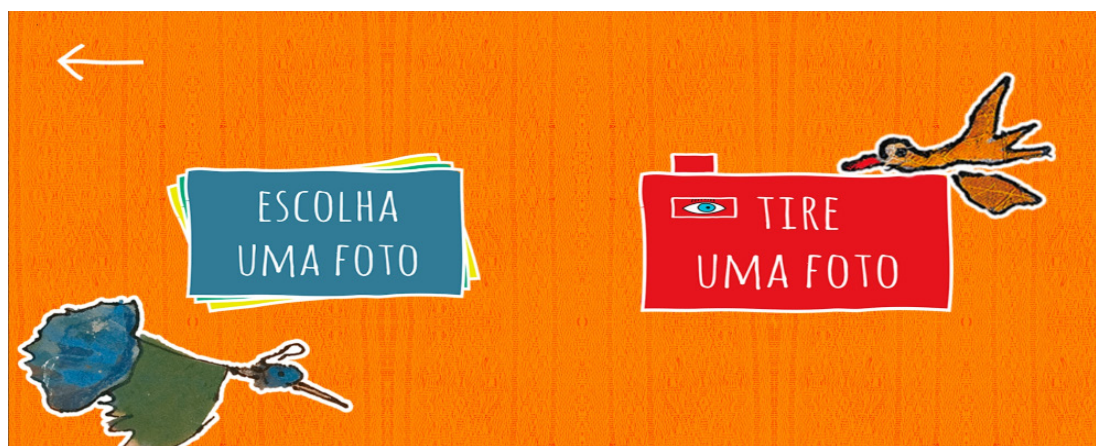
Figura 6 - Exemplo do vídeo “Um bem-te-vi”

Fonte: Aplicativo Criações. Webcore Games (2016)

Já em “Foto”, o jogador-leitor poderá “brincar com a câmera” se já permitiu o acesso a ela quando iniciou o aplicativo. Caso não o tenha feito, agora terá que reconfigurar (Figura 7), pois somente assim essa opção será executada. Outra alternativa viável é escolher uma foto do arquivo pessoal (Figura 8) que esteja no aparelho tecnológico no qual o Criações está instalado, para ser personalizada e depois salva (interessante aqui é observar também as possibilidades e limites que esse aparelho tecnológico, em que está situado o aplicativo literário, permite ao seu usuário).

Figura 7 - Tela para reconfiguração

Fonte: Aplicativo Criações. Webcore Games (2016)

Figura 8 - Tela para tirar uma foto ou escolher uma imagem do arquivo pessoal

Fonte: Aplicativo Criações. Webcore Games (2016)

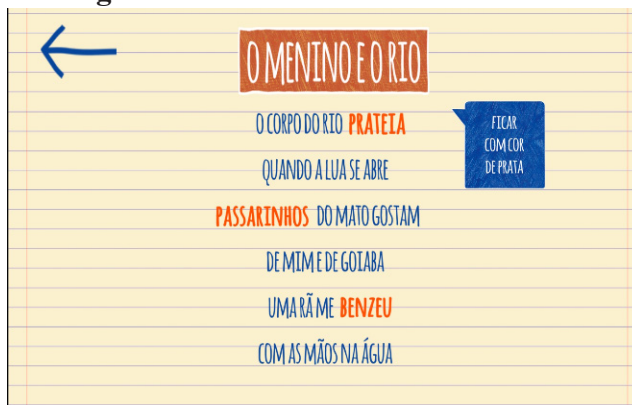
Em “Poesias”, a última das principais funções, diminuem-se as opções, deixando ao jogador-leitor a possibilidade de escolher entre quatro poesias,⁹ como representado na Figura 9.

Figura 9 - Poesias para escolha e leitura



Fonte: Aplicativo Crianceiras. Webcore Games (2016)

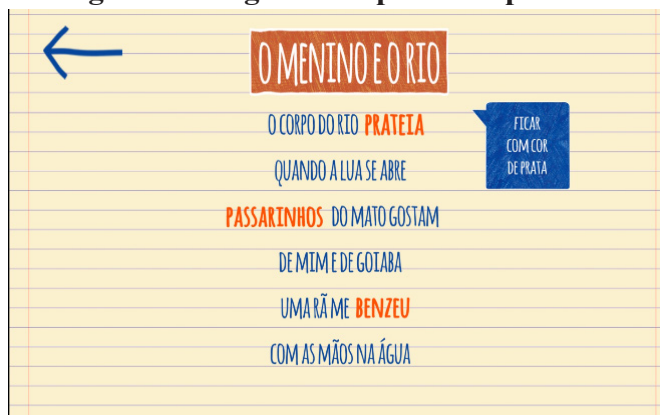
Figura 10 - Versos “O menino e o rio”



Fonte: Aplicativo Crianceiras. Webcore Games (2016)

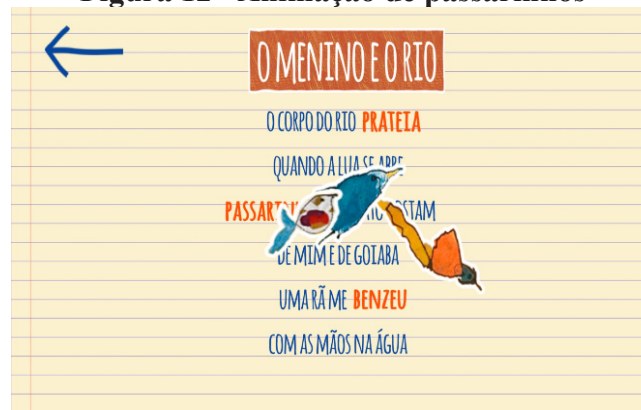
Em cada poesia existem palavras na cor do título que, ao serem escolhidas, apresentam algumas animações ou o seu significado. Na imagem dos versos “O menino e o rio” (Figura 10), escolhida para exemplificar, observamos vocábulos na cor laranja, igual à do título, e, se escolhermos “prateia”, sua definição será exposta em um retângulo ao lado (Figura 11), sendo pronunciada por uma voz masculina. Se a palavra for “passarinhos”, animações das “iluminuras” de pássaros voarão na tela (Figura 12).

Figura 11 - Significado palavra “prateia”



Fonte: Aplicativo Crianceiras. Webcore Games (2016)

⁹ As poesias, versos, animados e reproduzidos pelo aplicativo são: “Sombra Boa” (versos do poema “Sonata ao luar”, de 2010, em *Menino do mato*); “O menino e o rio” (versos do poema “O livro de Bernardo”, de 2001, na obra *Tratado geral das grandezas do infante*); “Bernardo” (de 2001, no livro *O fazedor de amanhecer*) e “Se achante” (de 2004, constando no livro *Poemas rupestres*).

Figura 12 - Animação de passarinhos

Fonte: Aplicativo Criações. Webcore Games (2016)

Depois de apresentarmos todos os comandos e funções possíveis do aplicativo literário Criações, fica mais evidente sua característica de jogo. Observamos nele que os fenômenos de interatividade e participação, “[...] que exigem do leitor um movimento de não apenas ler um texto, verbal ou não verbal, mas [de] se conectar com a obra [...]” (ALMEIDA; SEGABINAZI, 2019, p. 32), são condicionados ao que é permitido executar na sua estrutura de jogo e dispositivo. Todavia, essa delimitação já vem do objetivo, utilidade pretendida pelo seu criador, que, no caso, é, além do idealizador Camillo, a desenvolvedora de *games Webcore Games*. Porém, não devemos nos esquecer de que o próprio texto possui também uma intenção. Como afirma Guimarães, citando Wolfgang Iser, o texto é “[...] o resultado de um ato intencional pelo qual um autor se refere e intervém em um mundo existente [...]. Assim, o texto é composto por um mundo que ainda há de ser identificado e que é esboçado de modo a incitar o leitor a imaginá-lo e por fim, a interpretá-lo.” (ISER, 2002, p. 107, *apud* GUIMARÃES, 2019, p. 162).

Portanto, nesse trâmite de intenções, ordenação, controle, finalidades, o usuário de Criações não é apenas um leitor, mas, igualmente, um jogador. Pois ele “brinca” tanto ao imaginar e interpretar quando lê ou vê os poemas, como nas escolhas das funções e possibilidades disponíveis pelo aplicativo literário. Assim, somente nessa lúdica obediência que segue as regras é que ele conseguirá realizar um modo/forma de leitura que desbrave o mundo “invencionático”, cheios de “despropósitos” do poeta Manoel de Barros: “Hoje eu atingi o reino das imagens, o reino da despalavra.” (BARROS, 2010, p. 383).

5 Considerações finais

A nossa intenção com este trabalho não foi reprovar ou proibir o uso do aplicativo Criações, muito menos emitir um juízo de valor estético e de qualidades literárias, como o fazem Almeida (2019) e Almeida e Segabinazi (2020). Pretendíamos apenas demonstrar uma outra visão, a de que tudo no mundo, ou ao menos aquilo que é produzido pelo homem visando o outro, é perpassado pela ordenação, controle, manipulação, regra, o que não seria diferente em um aplicativo literário como o analisado neste estudo. O seu jogador-leitor não está livre do cerceamento, do cumprimento de comandos, dentro do dispositivo jogo, embora não pareça em uma primeira impressão.

Como desnudou Foucault (2013, p. 29), vivemos em uma sociedade recoberta por “[...] uma microfísica do poder posta em jogo pelos aparelhos e instituições, mas cujo campo de validade se coloca

de algum modo entre esses grandes funcionamentos e os próprios corpos com a sua materialidade e suas forças.”. Assim, localizado entre estes “grandes funcionamentos” e “os próprios corpos” estão a língua, o trabalho, a memória social, a literatura, os aparelhos tecnológicos, a internet, os programas digitais, os *softwares* etc.

Sabermos, portanto, que os usuários dos aplicativos literários são induzidos a terem determinada postura e leitura é muito relevante para melhor compreendermos esses dispositivos nas suas funcionalidades, principalmente os de jogos digitais que disponibilizam o “brincar” com a literatura. Por conseguinte, somente quando “enxergarmos” esse controle e ordenação a que se submete o sujeito (jogador-leitor) ao utilizar o aplicativo é que deixaremos de pacificamente sermos escravos da tecnologia, pois “[...] não causa espanto que a hipertrofia dos dispositivos tecnológicos tenha produzido uma nova e inaudita forma de escravidão.” (AGAMBEN, 2017, p. 102). Confirmando esse nosso entendimento de que é necessário desbravar tudo aquilo que nos circunda, inclusive nós mesmos, está o grande poeta com os seus versos: “Para mim poderoso é aquele que descobre as / insignificâncias (do mundo e as nossas).” (BARROS, 2010, p. 403).

Referências

AGAMBEN, Giorgio. O país dos brinquedos: reflexões sobre a história e sobre o jogo. In: AGAMBEN, Giorgio. **Infância e história**: destruição da experiência e origem da história. Tradução de Henrique Burigo. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

AGAMBEN, Giorgio. O que é um dispositivo. In: AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo? e outros ensaios**. Tradução de Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó, SC: Argos, 2009.

AGAMBEN, Giorgio. O instrumento animado e a técnica. In: AGAMBEN, Giorgio. **O uso dos corpos**. Tradução de Silvino J. Assmann. São Paulo: Boitempo, 2017.

ALMEIDA, Beatriz Pereira de; SEGABINAZI, Daniela Maria. Novas formas de fazer literatura: uma análise do book-app Crianças. **Asas da Palavra**, Amazônia, v. 17, n. 1, p. 88-101; jan./jun. 2020. Disponível em: <http://revistas.unama.br/index.php/asasdapalavra/article/view/2107>. Acesso em: 28 nov. 2021.

ALMEIDA, Beatriz Pereira de. **“É preciso transver o mundo”**: o aplicativo Crianças. 2019. 68 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras) - Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa, 2019. Disponível em: https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/16702?locale=pt_BR. Acesso em: 12 dez. 2021.

BARROS, Manoel de. **Poesia Completa**. São Paulo: Leya, 2010.

CORSINO, Patricia; VILELA, Rafaela. A literatura infantil na tela: um olhar para o aplicativo Crianças. **Textura**, v. 20, n. 44, p. 171- 189; set/dez. 2018. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/view/4540>. Acesso em: 15 dez. 2021.

FOUCAULT, M. **Vigiar e punir**: história da violência nas prisões. Tradução de Raquel Ramallete. 41. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2013.

GIDE, André. **O imoralista**. Tradução de Theodomiro Tostes. 2. ed., Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1983.

GUIMARÃES, Raquel Beatriz Junqueira. A formação de professores e a criação dos jogos de leitura. In: GUIMARÃES, Raquel Beatriz Junqueira; AZEVEDO, Sandrelle Rodrigues de (org.). **Espaços da memória**. Campina Grande: EDUEFCG, 2019.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Tradução de João Paulo Monteiro. 9. ed., São Paulo: Perspectiva,

2019.

KIRCHOF, Edgar Roberto. A poesia infantil nos labirintos do mundo digital: possibilidades e desafios. **Signo**, Santa Cruz do Sul, v. 45, n. 83, p. 17-31; maio/ago. 2020. Disponível em: <https://online.unisc.br/seer/index.php/signo/article/view/14915>. Acesso em: 21 dez. 2021.

NUNES, Benedito. **Hermenêutica e poesia**: o pensamento poético. Organização e revisão Maria José Campos. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999.

ROCHA, Rejane Cristina. Em que página você lê? Aspectos da leitura na contemporaneidade digital. In: HOSSNE, Andrea Saad; NAKAGOME, Patricia Trindade. **Leitores e leituras na contemporaneidade**. Araraquara: Letraria 2018. E-book. Disponível em: <https://www.letraria.net/leitores-leituras>. Acesso em: 12 out. 2021.

Webcore Games. **Aplicativo Cianceiras**. 2016. Disponível em: <http://www.cianceiras.com.br/manoel-de-barros/aplicativo>. Acesso em 10 nov. 2021.