



## **Ler Um Game, Ler Um Livro: Proximidades?<sup>1</sup>**

Alessandra MAIA<sup>2</sup>

Júlio ALTIERI<sup>3</sup>

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

### **RESUMO**

Neste artigo, busca-se explorar as proximidades das atividades de jogar videogame e da leitura como práticas culturais (apropriações) e cognitivas por meio de quatro pontos de contato: atenção, repertório, postura e suporte. A relevância desta reflexão para a área da Comunicação está centrada, a princípio, na crítica ao senso comum que divulga a crença de que ler um livro e jogar um videogame são atividades completamente distintas, sem pontos de intercessão. Visão esta, que se pensa estar na base de concepções que observam os jogos eletrônicos como fonte de males sociais. Da mesma maneira com que foram vistos os livros em épocas passadas.

**PALAVRAS-CHAVE:** Leitura; Videogame; Práticas Culturais; Práticas Cognitivas.

### **INTRODUÇÃO**

Neste artigo, procura-se explorar as proximidades das atividades de jogar videogame e da leitura como práticas culturais (apropriações) e cognitivas por meio de quatro pontos de contato. A relevância desta reflexão para a área da Comunicação está centrada, a princípio, na crítica ao senso comum que divulga a crença de que ler um livro e jogar um videogame são atividades completamente distintas, sem pontos de intercessão. Visão esta, que pode estar na base de concepções que enfatizam os jogos eletrônicos como fonte de males sociais, da mesma maneira com que foram vistos os livros em épocas passadas.

Em busca da constatação dessa proximidade, debruçou-se sobre pontos em que essas práticas se assemelham, que têm origem na noção de que estas duas são ações sensório-motoras que englobam habilidades cognitivas. A partir daí, para este estudo preliminar, selecionou-se apenas quatro fatores, tanto pelo espaço reservado quanto pelo tempo disponível.

Os conceitos e noções que preenchem as categorias foram retirados de trabalhos de diversos autores das Ciências Cognitivas e da História do Livro – mais especificamente dos estudos das práticas culturais (BARBIER, 2008, p.21) –, que têm em comum a convergência em certos debates na área de Comunicação.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 5 – Multimídia do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 28 a 30 de junho de 2012

<sup>2</sup> Mestranda em Tecnologias da Comunicação e Cultura PPGCOM/Uerj. Email: [alemontmaia@gmail.com](mailto:alemontmaia@gmail.com)

<sup>3</sup> Mestrando em Tecnologias da Comunicação e Cultura PPGCOM/Uerj. Email: [julio.altierim@gmail.com](mailto:julio.altierim@gmail.com)



Debater a proximidade dessas duas atividades recorrendo às áreas supracitadas implica em entendê-las como práticas culturais e cognitivas. Culturais porque estão presentes no cotidiano da sociedade contemporânea, na sua cultura, sendo alvo de *apropriações* diversas e transformações – *historicidade* – de muitas origens (CAVALLO e CHARTIER, 1996), compreendendo, portanto, gestos, ambientes, objetos, estereótipos, e outros tantos aspectos.

Por outro lado, são práticas cognitivas porque representam e estimulam exercícios de raciocínio lógico, sociais e motores complexos dentro da experiência vivida e incorporada. A leitura subentende o folhear, os movimentos dos olhos, o trabalho com a memória e, ao mesmo tempo, o reconhecimento dos sinais da língua etc. Já o jogar, requer “conhecimentos” para descobrir as regras e a lógica do jogo, explicitados ou não; a lida com os controles, seja através do *mouse*, do teclado ou do *joystick*; de como sua interface é esquematizada; de qual gênero pertence, entre outros.

Os pontos de contato ou categorias levantadas foram: *atenção*, *repertório*, *postura* e *suporte*. Estas não são fechadas e nem têm a pretensão de serem globalizantes. Seu estabelecimento é puramente recursivo, para que seja possível discursar sobre aspectos considerados importantes. Dessa forma, o que se traz aqui não é uma divisão estruturalista, pois se encara tais aspectos compreendidos pelas categorias como fluídos, dada a impossibilidade de separar a ação de fatores como a postura física e o suporte, pois há uma participação paralela e mútua.

A categoria de *atenção* traz à baila dois tipos, a seletiva e a fragmentada – esta dividida em concorrente e simultânea –, influenciada pelo espaço, pelo suporte, educação etc. O *repertório* faz referência às experiências vividas e como estas emergem na leitura e no jogar. A *postura* explicita o corpo e suas condições físicas como elementos participantes dessas duas práticas, afinal ele cansa e tem suas limitações, expressa estados físico-emocionais, como o grau de concentração dos atores, entre outros. E, por fim, o *suporte*, que “dialoga” com esse corpo, por exemplo, impondo condições físicas de uso, tanto no nível físico quanto no mental.

Cada categoria busca essa aproximação ao exhibir discussões que habitam as duas áreas de conhecimento citadas, indicando preocupações, tanto do passado quanto do presente, no âmbito da leitura e do consumo de jogos.



## ATENÇÃO

A atenção sempre foi um ponto de discussão quando o assunto é leitura, mas talvez nunca tenha estado tão em voga quanto agora, com a presença de tantos meios de comunicação e produtos midiáticos para serem consumidos de formas cada vez mais acessíveis e diversas.

Não se aborda a atenção aqui com a intenção de avaliar os prejuízos ou benefícios para os indivíduos diante da grande variedade de produtos midiáticos. O que se almeja é apontar sua importância em duas atividades do dia a dia de muitas pessoas, os hábitos de ler e de jogar *games* eletrônicos.

Quando se trata da leitura a atenção já esteve em evidência em muitos momentos, às vezes diretamente, outras tantas indiretamente. Alguns desses episódios giram em torno da temática da educação, por exemplo.

Por estar intimamente ligada à leitura e ao processo de aprendizagem da mesma, foi na área da educação que nasceram padrões de leitura que traçavam comportamentos, condições de ambiente, mobiliários para se consumir os textos corretamente, isto é, segundo os preceitos do ideal de atenção que deveria se dedicar àquela atividade.

[...] deve-se ler com máxima concentração, sem mover-se, sem fazer barulho, sem incomodar os outros, sem ocupar demasiado espaço; deve-se ler de maneira ordenada, obedecendo ao texto em suas subdivisões; folhear o livro com cuidado, sem dobrá-lo, sem amassá-lo, maltratá-lo ou danificá-lo. (PETRUCCI in CAVALLO e CHARTIER, 1999, p. 221).

Todos os outros aspectos que figuram como parte desse padrão refletem condições que deveriam ser seguidas para uma leitura atenciosa. É possível perceber, por exemplo, nos ambientes uma busca pela construção dessa concentração. O surgimento das bibliotecas e de regras para a leitura nesses locais indica tal preocupação. As salas de leitura, ambientes exclusivos para esta atividade, agem da mesma forma.

Se discussões já antigas, como as que tangem a educação, preocupam-se com a atenção, entraves mais contemporâneos fazem o mesmo. Nesse sentido, a discussão da leitura fragmentada no digital é o caso mais célebre. Alguns pesquisadores, como o historiador Roger Chartier, acreditam que nunca se leu tanto quanto agora, pois os jovens usam mensagens de texto, leem sites de fofoca, participam de fóruns, trocam e-mails e conversam via *chats*, mas, em contrapartida, acreditam que essa leitura é curta, simples e divide a atenção com outras mídias. Ao mesmo tempo, creem que uma leitura no digital mais longa e exigente, em nível de profundidade de raciocínio, pode se tornar



demorada, tediosa e desinteressante. Por isso, muitos estudiosos tendem a caracterizá-la como: fragmentada e não-linear.

O essencial da leitura hoje passa pela tela do computador. Mas muita gente diz que o livro acabou, que ninguém mais lê, que o texto está ameaçado. Eu não concordo. O que há nas telas dos computadores? Texto – e também imagens e jogos. A questão é que a leitura atualmente se dá de forma, fragmentada, num mundo em que cada texto é pensado como uma unidade separada de informação. Essa forma de leitura se reflete na relação com as obras, já que o livro impresso dá ao leitor a percepção de totalidade, coerência e identidade – o que não ocorre na tela. É muito difícil manter um contato profundo com um romance de Machado de Assis no computador. (CHARTIER em entrevista, 2007).

Entretanto, realmente “não sabemos nada sobre como esse novo suporte proposto aos leitores transforma suas práticas.” (CHARTIER in COUTINHO e GONÇALVES, 2009, p. 43). Temos a experiência do estudo dos outros suportes já vistos, como o *volumen*, que supunha uma leitura contínua, mobilizando todo o corpo, pois o leitor era obrigado a segurar o rolo com suas duas mãos, impedindo anotações ou marcações. O códex, por sua vez, abriu caminho para o “folhear” e toda uma organização das estruturas e subestruturas do livro: cadernos, folhas, páginas, índice. “Nesse sentido, a leitura que ele favorece é uma leitura fragmentada (Stallybrass, 2002), mas uma leitura fragmentada na qual a percepção global da obra, imposta pela própria materialidade desse objeto, está sempre presente. Como caracterizar a leitura do texto eletrônico?” (CHARTIER in COUTINHO e GONÇALVES, 2009, p. 43).

O relato histórico e social feito acima para evidenciar o papel da atenção na leitura é possível devido aos séculos em que esta atividade circunda nossa cultura e o tempo em que ela é pesquisada. Contudo, para trabalhar este tema no videogame, um meio com bem menos tempo de existência, é preciso se valer do campo das Ciências Cognitivas, mais precisamente da apropriação para a Cibercultura feita pelas autoras Regis, Timponi e Maia, a partir de estudos realizados por pesquisadores da área das Ciências Cognitivas: Wickens, McCarley, Davenport, Beck, entre outros.

Dentre, os diversos tipos de atenção, foram selecionadas apenas duas, a seletiva e a fragmentada, que pode ajudar a explicar a capacidade de se tornar ou não uma pessoa multitarefa. Esta última ainda pode ser dividida em dois tipos de atividades, a concorrente e a simultânea. A primeira se refere às atividades que usam, por exemplo, o mesmo sistema perceptivo e por esta razão exige a interrupção de uma tarefa para iniciar a outra. Enquanto a última explora habilidades distintas e, muitas vezes, já automatizadas.



A percepção seletiva, como as autoras destacam, é “entendida como a opção por dedicar-se a uma determinada tarefa face a outros estímulos ou fatores de distração” (WICKENS e MCCARLEY Apud REGIS, TIMPONI e MAIA, 2011, p. 5), em diversos jogos, entre eles os investigativos, essa habilidade torna-se de máxima importância.

Em *L.A. Noire* (Rockstar Games, 2011), por exemplo, durante o desenvolvimento da trama o personagem/jogador precisa investigar casos complexos que envolvem de incêndios criminosos a assassinatos brutais, além de lidar com a interferência de colegas corruptos, pessoas influentes e a própria imprensa que não desejam ver tais crimes solucionados. Contudo, para passar as fases com uma alta pontuação o jogador precisa prestar bastante atenção a vários elementos e isso envolve tanto identificar sons ao passar pela cena de um crime quanto escolher entre “acreditar, duvidar ou acusar” ao aplicar interrogatórios e recolher depoimentos, este último torna-se mais difícil por causa do uso de uma tecnologia de animação facial. Por esta razão, é preciso observar com cuidado o que é dito e a expressão, neste caso um pequeno detalhe faz toda a diferença, e escolher a opção mais adequada. No entanto, este é apenas um exemplo no universo de milhares, uma vez que há jogos que para conseguir avançar nas fases é preciso se ater aos detalhes e buscar, no vasto cenário, objetos mandatórios para que seja possível ultrapassar os obstáculos.

Mas a atenção seletiva não é a única estimulada por este meio. Pode-se falar também da fragmentada, observada nos jogos criados para periféricos que utilizam a captação de movimentos com o corpo, caso do *Kinect* (Xbox 360); ou por meio de controles, caso do *PSMove* (PS3) e do *Wii*. Pode-se dizer que um exemplo emblemático seriam os jogos em que é preciso executar uma tarefa motora e, ao mesmo tempo, tarefas lógicas, como saltar e fazer contas. Assim corpo e mente são explorados concomitantemente, pois “tratam das atividades que envolvem órgãos do sentido diferenciados, podendo ser mais fáceis de serem executadas simultaneamente” (REGIS, TIMPONI e MAIA, 2011, p. 9).

Contudo, é necessário ressaltar que, além dos próprios jogos influenciarem no tipo de atenção requerida ou desenvolvida pelo jogador durante a partida, o ambiente em que este se encontra tem um papel importante a ser destacado, principalmente quando se explora a atenção fragmentada concorrente. Um exemplo que facilita o entendimento do papel desse tipo de atenção é notado na dificuldade que se tem em conversar com amigos no mesmo momento em que a audição é requerida no jogo, ou seja, é preciso escolher entre pausar o jogo ou deixar de escutar o que está sendo dito.



Diante desta curta exposição dos dois lados percebemos que a diferença entre o jogador e o leitor neste ponto é mínima, uma vez que o tipo de atenção tem firmes laços com o tipo de leitura, e do gênero ou objetivo do jogo. A leitura no digital, por se constituir em um suporte multimidiático, com recursos de acesso à informação de origens distintas (filmes, textos interativos, fotos, jogos, *links*, som etc.) talvez propicie a disposição de uma percepção menos “profunda”, centrada, isto é, uma atenção fragmentada e também seletiva, que atua diante da variedade. Ao passo que, o videogame, um surporte de estímulos (sons, imagens, legendas, diálogos etc.) de muitas procedências, também influa em um comportamento parecido. O que não faz disso uma regra. É bom observar que a variedade de apropriações permanece a tônica, já que cada um pode responder os “estímulos” por caminhos diferentes.

## REPERTÓRIO

Neste item, busca-se discutir termos que têm em comum algo que se convencionou chamar, no presente artigo, de repertório do leitor ou jogador, ou seja, a história construída a partir de sua vivência, por isto não fica restrita ao passado, ela marca sua presença em todo novo livro que se lê ou game que se joga.

Um primeiro termo ao qual recorreremos aqui para falar do repertório é *biblioteca*, que não diz respeito à instituição criada em torno de ideias como a de preservação dos livros, pelo menos não diretamente. O conceito biblioteca, usado para levantar outra proximidade entre jogar *games* eletrônicos e ler, tem sua base no trabalho do pesquisador francês Jean Marie Goulemot.

Para Goulemot a biblioteca diz respeito às experiências de leitura passadas. Aquele indivíduo que agora consome, por exemplo, Dom Casmurro, provavelmente já consumiu antes outros textos de diversas origens, estilos, formatos e em circunstâncias distintas, que podem estar contribuindo de alguma forma na apropriação dessa presente leitura de Machado.

As leituras vividas não ficam apenas no passado, pois reverberam nessas práticas do presente, isso porque “[...] qualquer leitura é uma leitura comparativa, contato do livro com outros livros.” (GOULEMOT in CHARTIER, 1996, p. 113). Por isso consideramos que este conceito pode ser aplicado no âmbito dos *games*. Porque a experiência em jogos anteriores de uma mesma série ou em séries com jogabilidade semelhante pode ajudar em novas conexões e estimular a criatividade ao resolver as



missões. No entanto, a vivência social e com outros meios de comunicação também ajuda a montar esta biblioteca.

Da mesma forma que Bakhtine vê dialogismos e intertextualidade entre textos, a noção de biblioteca permite que se enxergue dialogismos e intertextualidade entre leituras.

Entretanto, não há nada aqui que seja mensurável. Estamos no campo das hipóteses e do provável. Ler será, portanto, fazer emergir a biblioteca vivida, quer dizer, a memória de leituras anteriores e de dados culturais. É raro que leiamos o desconhecido. O gênero do livro, o lugar de edição, as críticas, o saber erudito, nos colocam em posição valorizada de escuta, em estado de recepção. Lemos Gallimard, Éditions de Minuit, diferentemente: o que significa que a reputação pública dessas casas prepara uma escuta: do severo ao razoável, do sério ao enfadonho, o sentido já está dado. (GOULEMOT in CHARTIER, 1996, p. 113).

Este outro ponto levantado pelo autor aproxima novamente as atividades do leitor e do jogador, uma vez que o jogar ou não um determinado título pode estar relacionado com uma crítica especializada ou a de outros jogadores em si, a experiência que ele pode proporcionar, bons momentos com outros títulos da desenvolvedora etc.

Outro ponto importante é o contexto social, porém com o intuito de limitar usaremos o conceito, criado por este mesmo autor, que nos remete à cultura institucional em que o indivíduo se insere, a qual “[...] nos predispõe uma recepção particular do texto” (GOULEMOT in CHARTIER, 1996, p. 113). Para melhor esclarecer essa questão Goulemot adota o conceito de horizonte de expectativa, de Hans Robert Jauss, em que:

[...] cada época constitui seus modelos e seus códigos narrativos e que no interior de cada momento existem códigos diversos, segundo os grupos culturais. Na época de *Dom Quixote*, Cervantes zombou dos romances de cavalaria que ainda existiam e do público que aceitava seus efeitos de credibilidade e seus códigos narrativos. [...] Portanto, deve-se reconhecer que diversos modos de narrativa coabitam no mesmo espaço cultural e social. A posse dos códigos que os regem permite a leitura. [...] (GOULEMOT in CHARTIER, 1996, p. 113).

Desta maneira, pode-se dizer que as “regras tácitas” de uma sociedade, os tais códigos, influenciam o que e onde textos/*games* serão lidos ou jogados pelos indivíduos. Todavia, ainda é possível enfatizar que a educação também pode interferir neste horizonte de expectativa. Por isto, o terceiro fator que se deve discutir aqui trata da educação, um elemento também dentro desse repertório.

Práticas como a leitura se aprendem, mas o aprendizado é um processo distinto tanto em épocas quanto em lugares, formando leitores com “capacidades” diferentes. Há casos de leitores, como o do célebre autodidata Jemery-Duval (HÉBRARD in



CHARTIER, 1996), que aprenderam a ler sozinhos por meio de experiências diversificadas. Da mesma forma, existem os letramentos feitos essencialmente para dar acesso à leitura, mas não à prática da escrita, como foi o caso da educação de muitos jovens ingleses do século XVII, que tinham sua educação interrompida antes da “*grammar school*”, etapa em que se estudava a escrita a fundo, para ajudar no sustento da família (CHARTIER in CHATIER, 1996, p. 79-81).

Mesmo na atualidade vê-se uma gama enorme de estratégias didáticas e todas elas representam influências diferentes na formação dos leitores. A tão comum valorização, nas aulas de literatura, de um cânon específico de títulos clássicos, tidos como mais importantes para a formação do que outros, classificados como inadequados ou de conteúdo inferior, é um exemplo mais atual do papel da educação na construção desse leitor.

As “heranças” da educação serão levadas pelo leitor através das leituras travadas futuramente. No caso dos leitores que não aprendem a escrever, como aqueles jovens do século XVII, se não tiverem instrução posterior – mesmo esta instrução tardia poderá representar um resultado diferente –, provavelmente nunca poderão se apropriar dos textos por meio das anotações e notas nas páginas. Uma vez que “conhecer previamente as citações é um desafio para que o indivíduo consiga ter acesso a possibilidades de decodificação. A esse repertório prévio, Eco denomina ‘enciclopédia intertextual’.” (REGIS, TIMPONI e MAIA, 2011, p. 6). Deste modo, a forma de jogar pode ocorrer de maneira diferenciada para o jogador tardio, que não teve tal experiência desde a infância, em relação ao que já estava inserido, antes mesmo de ser alfabetizado. No entanto, esta é apenas uma hipótese que pode ser influenciada por diversos outros fatores e por isso não figura como uma determinante.

## **POSTURA**

Ler e jogar são atividades corporais e não exclusivamente mental, como o senso comum faz parecer. Ler é movimentar fluidamente os olhos sobre as linhas atravessando toda a extensão da página, um movimento em “zigue-zague” dos olhos que deve seguir o sentido da escrita, de cima para baixo e da esquerda para a direita. Mas não é só isso, a leitura é uma atividade que exige esforço do corpo todo, em manter a mesma postura, e das mãos e dedos, ao folhear. Ao mesmo tempo, os *games* desenvolvem-se cada vez mais rápido, exigindo na maioria das vezes mais das mãos e





dos olhos e, às vezes, de todo o corpo, literalmente no caso de aparelhos que não precisam de controles físicos, como o Kinect no Xbox 360.

Os movimentos que a leitura e os *games* exigem são bastante complexos e devem ser “treinados” durante a prática. Até o simples passar de olhos sobre as linhas é um movimento desafiador e não são raras as situações em que o leitor se perde ao passar de uma linha para outra. Os jogos de tiro em primeira pessoa, os famosos *First Person Shooters* (FPS), são um exemplo, bastante evidente, do quão exigente os *games* podem ser em relação à precisão de movimentos, adquirida a partir da prática.

À nível de contextualização, obsevemos o grau de exatidão necessário para jogar *Wii* em comparação com o *PSMove*, outra plataforma que utiliza captação de movimentos por controles. É observável, sem muita dificuldade, a menor exigência de precisão dos movimentos por parte do jogador do primeiro modelo. Isto, provavelmente, terá reflexos na postura do jogador, de maneiras distintas.

Para melhor debater-se este tema da postura na leitura, evoca-se novamente Goulemot, que levanta o tema da *fisiologia* na relação com o texto. Falar da fisiologia significa atentar-se para o fato de que toda a leitura tem

[...] uma posição (atitude) do corpo: sentado, deitado, alongado, em público, solitário, em pé... Além das atitudes próprias às gerações ou aos dados técnicos (a vela, o abajur, por exemplo) ou climáticos, uma disposição pessoal de cada uma para a leitura. Diria um rito. Somos um corpo leitor que cansa ou fica sonolento, que boceja, experimenta dores, formigamentos, sofre de câimbras. Há mesmo uma instituição do corpo que lê. [...] (GOULEMOT in CHARTIER, 1996, p. 109).

A postura ainda pode revelar o nível de concentração de um jogador ou leitor no decorrer das narrativas que estão consumindo, assim como o sentimento e o interesse. É necessário notar que esta questão da postura sofre reflexos também da educação, aspecto citado no item Repertório. Em diversas épocas surgiram padrões de comportamento na leitura, que ditavam desde os títulos bons para serem lidos e a forma de consumi-los, incluindo nisto a postura ideal.

A ordem tradicional da leitura consistia (e consiste) não somente num repertório único e hierarquizado dos textos legíveis e *legendi*, mas também, em determinadas liturgias de comportamento dos leitores e de uso dos livros que requerem ambientes apropriadamente equipados e mobiliário e instrumentos especiais. (PETRUCCI in CAVALLO e CHARTIER, 1999, p. 220).

Essa ordem da qual Armando Petrucci fala está diretamente ligada à educação e às práticas didáticas. Durante os séculos XIX e XX as regras estabeleciam que “[...] deve-se ler sentado em posição ereta com os braços apoiados na mesa, com o livro diante de si [...]” (PETRUCCI in CAVALLO e CHARTIER, 1999, p. 221).



Goulemot, por sua vez, ratifica essa ideia de ordem contando sobre sua própria experiência escolar.

[...] Quando era criança, as senhorias da escola privada onde fui educado nos falavam de uma atitude digna, respeitosa para ler, levemente apoiado sobre a mesa, as costas retas, sendo o relaxo denunciado como uma forma de desprezo pela cultura. É suficiente olhar uma fotografia de escrivão tirada no fim do século passado para compreender (e ver) o que se entende fisicamente (e, portanto, ideologicamente) por ler. [...] Para encurtar, direi que o corpo do leitor é uma livre escolha e uma imposição, pois revela atitudes-modelo, ou tipos (semelhantes aos modelos da distinção), de determinismos biológicos, de um dispositivo adequado ao próprio gênero do livro, mas também de uma liberdade em que intervém, em uma medida que lhe é adequada e que não pode ser quantificada, o singular. (GOULEMOT in CHARTIER, 1996, p. 109–110).

Dessa forma, percebe-se que questões culturais estão envolvidas. No entanto, não se pode ignorar àquelas que a relação da postura com a interface física dos suportes inspira, contudo, adentrar nestas seria discursar sobre aspectos que podem ser tratados no próximo item: Suporte.

## SUPORTE

Como duas práticas que se estabelecem em meios físicos, tanto jogar como ler tem questões fincadas na relação entre suporte físico e usuário.

Em busca de evidenciar o papel do suporte na relação de leitura usa-se neste item o notório exemplo da transição de volumen para códice, dois formatos físicos que fazem parte da história do livro. Por fim, expõe-se uma situação semelhante, porém, contemporânea, a aparição dos textos digitais.

O códice, ou códex, surgiu nos primeiros anos da era cristã, no Império Romano e, teve o uso estimulado, em boa parte, porque a cultura cristã o adotou. (CAVALLO in CAVALLO e CHARTIER, 1998, p. 91). O formato firmou-se a partir do fim do terceiro século d.C. e sobrepôs-se ao *volumen*, ou livro em rolo, que chegou àquela região, principalmente, por meio das conquistas militares obtidas no mundo grego.

Os livros gregos importados irão assim funcionar como modelos para o nascente livro latino. [...] Tratava-se não somente de realizar uma transposição dos modelos gregos para outro contexto cultural, mas também de conquistar um método complexo de estruturação do livro que, inspirando-se naqueles modelos, organizasse o texto de modo cada vez mais adequado para a leitura. (CAVALLO in CAVALLO e CHARTIER, 1998, p. 72).

Com isso, antes do códice,

até os séculos II-III d.C., “ler um livro” significava normalmente ler um rolo: pegava-se o rolo com a mão direita, desenrolando-o progressivamente com a esquerda, a qual segurava a parte já lida; acabada a leitura, o rolo permanecia enrolado na mão esquerda. Essas diversas fases, bem como certos gestos e



atitudes complementares, são largamente demonstrados nas representações iconográficas, sobretudo nos monumentos funerários. Neles, encontramos o rolo que é seguro com a mão direita, enquanto a esquerda começa desenrolá-lo, fase inicial da leitura; o rolo na forma de dois cilindros mantidos com ambas as mãos e delimitando uma seção mais ou menos representativa do texto que está sendo lido; o rolo aberto no tipo chama da “leitura interrompida”, seguro com apenas uma mão; o rolo aberto em sua última faixa, inclinado para a direita, indicando a leitura que vai sendo concluída; o rolo, enfim, novamente enrolado, seguro pela mão esquerda. (CAVALLO in CAVALLO e CHARTIER, 1998, p. 78).

Já a mecânica do formato em códice permitia outras formas, pois estabelecia a passagem das páginas sem o movimento de enrolar e desenrolar, assim seus leitores conseguiriam ler e reler um trecho com facilidade, consultar informações nas páginas já percorridas sem terem o trabalho de desenrolar páginas que não interessavam. Além de terem as mãos livres para anotações e qualquer outra ação, como destacar o texto. Essa estruturação física inspiraria mais atitudes leitoras, como a consulta curiosa de trechos adiante no livro, quando se quer conhecer a obra, ou mesmo, no caso de um manual e de uma enciclopédia, quando se pesquisa uma informação específica, sem querer ler todo o livro. Obtemos assim, uma transformação nos modos de ler causada por uma mudança no formato do suporte.

Mas tal navegabilidade do códice seria potencializada, então, por um conjunto de mudanças no design gráfico do livro e das suas unidades, as páginas. Estamos falando da introdução de letras capitulares, da numeração das páginas, da separação de palavras por pontos (*interpuncta*) e, em seguida, por espaços, das divisões por capítulos e parágrafos, dentre muitas mais. Tais modificações aconteceram em momentos separados e sem muita uniformidade, mas quando se somaram ao produto final, o livro como o conhecemos na contemporaneidade, haviam criado possibilidades de experiências de leitura completamente novas. Vamos comentar sobre algumas dessas alterações.

As páginas, antes, nem mesmo numeradas eram, pois então, a adição de uma referência dessas representou um grande avanço no nível de orientação e pesquisa dentro do livro. A escrita acadêmica, da qual nos utilizamos aqui, deve muito a isto com seu sistema de escritura baseado em referências de ano de publicação e número das páginas.

A separação das palavras nas páginas é um capítulo à parte nesse assunto de aprimoramentos do formato físico. Ela já teve um bom número de disposições: *interpuncta*, *scriptio continua* e, sua forma atual, separada por espaços e pontuações definidas. A *interpuncta*, usada em Roma até o século I d.C., separava as palavras por

meio de pontos. Este modelo de escrita somado a outros fatores do design gráfico dos textos romanos tornava a leitura uma operação lenta. Já a que a sucedeu, a *scriptio continua*, adotada do mundo grego, não separava as palavras de maneira alguma. Assim,

[...] contínua como era, impedia que um olhar não suficientemente exercitado caracterizasse de imediato os limites de cada palavra e escolhesse seu sentido. Portanto, para a compreensão deste último a articulação oral de texto escrito era um auxílio seguro, visto que o ouvido, melhor do que a vista, podia colher – após ter decifrado sua estrutura gráfica – a sucessão das palavras, o significado de cada frase, o momento de interromper a leitura com uma pausa. Os sinais críticos ou de pontuação eram funcionais não tanto para o andamento lógico, mas antes para a estruturação “retórica” do escrito, com a finalidade de assinalar pausas de respiração e de ritmo para a leitura em voz alta; contudo, eles não eram usados sistematicamente e não possuíam regras estabelecidas. (CAVALLO in CAVALLO e CHARTIER, 1998, p. 82)

Com isso, quando se pensa na forma presente de separar as palavras, por espaços, com uma pontuação complexa e regulada por regras gramaticais, notamos como algumas simples, mas fundamentais, formas de organização gráfica influíram nas leituras que delas se desdobravam: mais lentas, rápidas e dinâmicas, em voz alta, com os sentidos bem flexíveis e um texto mais neutro com a pontuação menos definida ou, o contrário, com os sentidos bem lapidados por regras firmes de pontuação.

Mas o livro é um objeto que se desgasta e, claro, manuseá-lo acelera isso bastante, entretanto, o desgaste poderia ser amplificado devido aos materiais que o constituíam. Durante muito tempo os livros e, textos em geral, foram fabricados em papiro, mas no século II a.C. foi inventada uma alternativa mais resistente, contudo, mais dispendiosa, o pergaminho. Além disso, o papiro não poderia ser usado para fazer anotações nas leituras, mas o pergaminho sim, e o papel também, mas, com um custo bem menor. Outro ensinamento que tiramos daí é: as matérias-primas dos textos impõem condições de leitura diferentes.

Dando um salto histórico até a contemporaneidade, pode-se enxergar uma situação que estimula a mesma reflexão sobre o papel do suporte na constituição da leitura. O surgimento de textos digitais e plataformas específicas para a leitura destes criam condições físicas antes inimagináveis. Um texto digital não tem “peso próprio”, por exemplo, seu deslocamento torna-se muito mais fácil. Um *e-reader*, dos mais básicos, é capaz de armazenar milhares de livros sem representar nenhum acréscimo no peso. Juntamente, livros que antes tinham tantas páginas e eram tão pesados que precisavam ser mantidos na mesa, agora podem ser consumidos por um usuário em pé, deitado, andando, em transportes públicos e das mais diversas formas. Esses são só



alguns poucos exemplos de transformações da prática de leitura devido às condições físicas do suporte.

Assim como o suporte tem papel crucial na maneira como uma leitura será realizada, o jogar videogame também muda de acordo com o suporte e seus complementos. Por isso, é impossível não mencionar as oito gerações que marcam a sua trajetória. Os consoles que representam cada geração são: Atari Pong (1ª, 1972-1977), Atari 2600 (2ª, 1976-1984), The NES, Nintendo (3ª, 1983-1992), SNES, o Super Nintendo (4ª, 1987-1996), The PlayStation (5ª, 1993-2002), The PlayStation 2 (6ª, 1998-2005), Xbox 360 (7ª, 2004-2010) e Wii U (8ª, 2011-).

Jeff Ryan ainda destaca a existência de três *eras*. Para o autor, a primeira denominada *joystick* (controle), começou com o PONG – até a sua queda em 1983 – e durou até o início do Famicom/NES. Interessante notar que nesse período os jogos eram criados do zero. A segunda ficou conhecida como a era do *D-pad* (botões direcionais do controle), a popularidade do NES estava em alta, ainda mais com o aparecimento de um “pequeno encanador” (RYAN, 2011, p. 174) – a geração Mario Bros. iniciou-se no jogo “Donkey Kong” e deu origem aos jogos de terceira pessoa. Contudo, esta era coexiste com a terceira, que foi iniciada com o Nintendo DS, em 2004, chamada de a era do *movimento* (tela sensível/ corpo). Todavia, o pesquisador ousa dizer que a quarta era irá unificar as três anteriores e não levará mais de dez anos para surgir.

A questão gráfica também faz parte desta breve narrativa sobre a história do suporte deste meio. Os gráficos atuais fazem com que os jogos sejam semelhantes a obras cinematográficas – a “evolução” gráfica, de zero a 128 bits, ainda tem sua parcela de influência no desenvolvimento de novos consoles e portáteis – que exploram o potencial dos novos televisores full HD.

Vale ressaltar que o jogar videogame não depende apenas de suportes criados especificamente para esta tarefa. Conforme explica Mark Wolf, desde o computador 486, produzido pela IBM na década de 1990, emerge uma nova concorrência para os consoles e hoje, no século XXI, os *games* para o sistema *mobile* (*smartphones* e *tablets*) também entram neste páreo e busca, principalmente, os jogadores casuais que, por esta razão, não estão dispostos a investir tanto em um aparelho com uma funcionalidade tão exclusiva. Deste modo, quanto mais portátil for o aparelho, mais diversa será a postura e o ambiente onde os jogos poderão ser consumidos. Se aproximando ao que ocorreu com a leitura de obras via *e-readers*.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O impulso deste artigo teve origem na inquietação proporcionada por uma visão que distancia duas atividades tão semelhantes. Semelhança essa que pode ser notada nas categorias aqui descritas dentro em torno dessas duas práticas trabalhadas.

Essa aproximação põe em pauta as “etiquetas” sócio-culturais que se atribuem para ler e jogar, dando oportunidade de se estabelecer uma reflexão às críticas que circulam dentro do senso comum e induzem pais e professores, por exemplo, a crerem que jogar videogame é uma atividade naturalmente infrutífera, indutora da violência, um impecílio para os estudos ou mesmo o desenvolvimento social.

Movimentos de repulsa como este vivido pelos jogos eletrônicos já foram antes presenciados para a prática da leitura. Em meados do século XVIII, alguns círculos sociais na França viam a leitura como causa de doenças, publicavam-se títulos que se preocupavam com as enfermidades tidas como típicas dos intelectuais. Um exemplo é a obra *Da Saúde dos Eruditos* (1768), de Tissot, que advertia, por exemplo, sobre o perigo de ficar sentado lendo, sem mover-se durante muito tempo, como causa de “[...] variações de idéias e sentimentos [...]” (WITTMANN apud BAUER in CAVALLO e CHARTIER, 1997, p. 151).

Hoje vê-se como estes eram preconceitos e discursos enganosos, que convinhavam serem mantidos por questões do contexto histórico, como o “receio do desconhecido”. Steven Johnson, lembrando McLuhan, faz uma reflexão bastante interessante sobre isso.

O alimento intelectual da leitura de livros está tão profundamente enraizado que é difícil considerar um ponto de vista diferente. Mas, como McLuhan percebeu de forma memorável, o problema é que ao julgar novos sistemas culturais à própria maneira, a presença do passado recente inevitavelmente influencia a visão da forma emergente, realçando as falhas e imperfeições. Historicamente, os jogos sofreram essa síndrome, principalmente porque têm sido comparados com as convenções mais antigas da leitura. A fim de evitar esses preconceitos, tente esse pensamento. Imagine um mundo alternativo idêntico ao nosso, exceto por uma mudança tecnológica histórica: os videogames foram inventados e popularizados antes dos livros. Neste universo paralelo, as crianças brincam com os games há séculos - e, então, esses textos de páginas encadernadas aparecem e, de repente, viram moda. O que os professores, pais e autoridades culturais teriam a dizer sobre esse frenesi de leitura? Imagino que seria algo como o seguinte: ‘Ler livros durante um longo período de tempo atrofia os sentidos. Ao contrário da antiga tradição de videogames - que envolve a criança em um mundo tridimensional repleto de imagens animadas e trilhas sonoras, pilotadas e controladas por meio de movimentos musculares complexos - os livros são simplesmente uma sequência enfadonha de palavras em uma página. Apenas pequena parte do cérebro dedicada ao processamento da linguagem escrita é ativada durante a leitura, ao passo que os jogos envolvem uma variedade completa dos córtices sensoriais e motores’ (JOHNSON, 2005, p. 16-17).



Dessa forma, entende-se que possíveis males e até mesmo benefícios associados a estas práticas devem ser pesquisados e ter suas condições de surgimento evidenciadas, para que não se caia, por exemplo, no caminho do determinismo tecnológico, seja no sentido otimista ou pessimista.

Tal consideração está baseada tanto na constatação de episódios históricos, como estes citados acima, mas também na observação de que o jogar e o ler são constituídos pela interação de diversos elementos – expostos não exaustivamente nas quatro categorias. Elementos estes que não se apresentarão sempre da mesma forma, pois não entendem um engessamento das experiências de ler e jogar.

## REFERÊNCIAS

CAVALLO, Guglielmo; CHARTIER, Roger (Orgs.). **História da Leitura no Mundo Ocidental 1**. São Paulo: Ática, 1998. (Coleção Múltiplas Escritas).

\_\_\_\_\_. **História da Leitura no Mundo Ocidental 2**. São Paulo: Ática, 1999.

CHARTIER, Roger (dir.). **Práticas de Leitura**. São Paulo: Editora Estação Liberdade, 1996.

CHARTIER, R. “Os livros resistirão às tecnologias digitais”. Nova Escola, São Paulo, n. 204, ago. 2007. p. 9 – 10. Entrevista.

COUTINHO, Eduardo G.; GONÇALVES, Márcio S. (Orgs.). **Letra Impressa: Comunicação, Cultura e Sociedade**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

JOHNSON, S. **Surpreendente! A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

KENT, S. L. Super Mario Nation. In: WOLF, M. (ed.). **The medium of the video game**. Austin: University of Texas Press, 2002.

REGIS, F.; TIMPONI, R.; MAIA, A. **Cognição integrada, encadeada e distribuída: breve discussão dos modelos cognitivos na cibercultura**. COMPÓS, GT Cibercultura, 2011.

RYAN, J. **Super Mario: how Nintendo conquered America**. Londres: Penguin Books, 2011.