O ROTEIRISTA DE MÍDIAS E A SALA DE AULA: OBSERVAÇÕES E APONTAMENTOS

THE MEDIA SCREENWRITER AND THE CLASSROOM: OBSERVATIONS AND TESTS

Christopher Kastensmidt[1]

Resumo:
Neste artigo, o autor oferece observações feitas ao longo de trinta e nove encontros com escolas em três estados, no seu papel de roteirista de mídias. Nestes encontros, o autor perguntou aos alunos sobre seus hábitos de leitura e consumo de outras mídias. Baseado nestas observações, o autor busca novos métodos para atingir o aluno e formar mais leitores. Uma possibilidade para aprofundar, tanto em termos de pesquisa quanto de prática, é a ficção interativa, que é discutida em detalhes, junto com sugestões para sua aplicação na sala de aula no desenvolvimento da leitura e da escrita.

Palavras chave: ficção interativa, literatura infanto-juvenil, letramento digital.

Introdução

O autor deste artigo possui um currículo incomum no sentido de ser, ao mesmo tempo, professor universitário no seu décimo ano de docência e roteirista de mídias, tendo participado na criação de dezenas de projetos de prosa, jogos digitais, quadrinhos e audiovisuais. Durante os últimos anos, dentro de sua profissão de roteirista, o autor participou de encontros escolares com milhares de alunos. Este artigo apresenta suas observações sobre tendências destes alunos em relação à leitura e outras mídias. Baseado nestas observações, discute ações futuras—acadêmicas e práticas—desenvolvidas com base nestas observações.

O encontro entre aluno e roteirista

Desde 2013, no seu papel de roteirista de mídias, o autor participou de trinta e nove encontros com escolas. Vários destes encontros foram marcados através de programas formais, como o programa Autor Presente (do Instituto Estadual do Livro do RS), Tecendo Histórias, Traçando Ideias (Secretaria de Educação do Estado do RS), Tudo a Ler (Secretaria de Cultura do RS), a Odisseia de Literatura Fantástica, feiras municipais do livro e projetos envolvendo a Lei

[1] Mestre em Comunicação Social, professor auxiliar no Centro Universitário Ritter dos Réis (UniRitter). E-mail: ckastens@gmail.com

Revista Literatura em Debate, v. 11, n. 21, p. 130-145, jul./dez. 2017. Recebido em: 30 maio. 2017. Aceito em: 20 jun. 2017.

Federal de Incentivo à Cultura. Outros encontros acontecerem através de convites feitos pelas próprias escolas.

Durante estes encontros, o autor falou com alunos de mais de quarenta escolas de ensino fundamental, três EJAs (escolas de educação jovem-adulta) e sete universidades, para um alcance total de mais de sete mil alunos. A maioria das escolas de ensino fundamental e todas as EJAs estavam ligadas a redes públicas estaduais e municipais de educação de três estados: São Paulo, Rio Grande do Sul e Santa Catarina. Outros encontros aconteceram com escolas privadas dos mesmos estados. Em alguns casos, o autor chegou a fazer até dez apresentações por dia, conversando com alunos de todas as faixas etárias no respectivo colégio durante um único encontro.



Figura 1. Encontro com alunos da EMEF Olival Costa
Foto: Moisés Baptista

Durante este tempo, o autor também teve contato com outras centenas de professores da rede pública do Rio Grande do Sul, através de convites para realizar cinco capacitações para os mesmos, nas áreas de literatura fantástica em sala de aula, cultura geek em sala de aula e letramento digital.

Muitos dos encontros com as escolas tiveram como tema "Portas", onde o autor conversou sobre seus trabalhos com literatura, quadrinhos e games, e sobre a importância da leitura na carreira dele e o sucesso em qualquer área.

Durante estas palestras, o autor perguntou sobre os interesses dos alunos em diversas áreas, inclusive literatura, escrita, desenho, quadrinhos, games e YouTube. Apesar de ter sido impossível anotar números exatos das respostas, dadas as condições das palestras, é possível oferecer várias observações gerais.

Mídias oferecidas

Durante a série de palestras chamada "Portas", o autor deu maior ênfase a certos projetos, dependendo da faixa etária dos alunos. Para os alunos do 1º ao 3º ano (6 a 9 anos de idade), as palestras focaram no jogo digital *Starlit Adventures*[2] e nos quadrinhos relacionados a este jogo (ambos roteirizados pelo autor). Para alunos do 4º ao 5º ano (9 a 11 anos), foram apresentados o jogo *Starlit Adventures* e, de forma simplificada, o livro em quadrinhos de *A Bandeira do Elefante da Arara: O Encontro Fortuito*[3]. Para alunos do 6º ano à 3ª série do ensino médio (11 a 18 anos) e universitários, o jogo *Starlit Adventures* foi apresentado de forma mais breve, com foco principal na obra *A Bandeira do Elefante da Arara: O Encontro Fortuito*.

Tendências dos alunos

Até o 3º ano, quase todos os alunos dizem gostar de ler livros e quadrinhos e de desenhar. Estas preferências começam a cair radicalmente durante os 4º e 5º anos. Após esta faixa, em turmas geralmente compostas de vinte e cinco a trinta alunos, é normal encontrar cerca de dois que gostam de escrever, sete que ainda admitem a leitura (livros ou quadrinhos) e cinco que gostam de desenhar.

Na mesma medida que a leitura cai, o gosto para mídias cresce. A partir do 3º ano, muitos alunos dizem consumir YouTube e jogos digitais. Do 5º ano adiante, a maioria consome jogos digitais e YouTube.

O autor observou outras tendências também. Ao apresentar o jogo *Starlit Adventures*, muitos alunos imediatamente começaram a baixar o jogo no celular e, muitas vezes, já começaram a jogar durante a própria palestra. É um excelente exemplo do acesso imediato às mídias digitais que o aluno tem nas mãos. A apresentação deste material sobre games, que foi utilizado para teoricamente

[2] Desenvolvedora: Rockhead Games. Plataformas: Android e iOS. Lançamento inicial: 2015.
[3] Publicado pela Devir Livraria, 2014.

gerar *mais* interesse entre os alunos para o material da palestra e a importância de leitura, acabou sendo uma distração maior em alguns casos, principalmente a partir do 6º ano. Mesmo a apresentação dos livros em quadrinhos, uma mídia que possui elemento visual, não prende a atenção do aluno com a força da tela.

O autor recebeu múltiplas vezes, meses após as palestras, o comentário de um professor dizendo que "todos os meus alunos estão jogando seu jogo". Embora recebesse vários relatos de alunos que gostaram das obras escritas disponibilizadas, nunca recebeu este mesmo comentário sobre elas, de ter uma turma inteira consumindo um livro.

Apontamentos

Dentro destas observações, enxerga-se a tendência muito forte da maioria dos alunos trocar a leitura por outras mídias, principalmente durante o período dos 8 aos 11 anos de idade. Em uma época com redes sociais, TV por demanda, vídeos na Internet e jogos digitais, não é de surpreender que o aluno esteja com cada vez mais mídias batalhando por sua atenção e com menos tempo para a leitura. Anne-Marie Chartier escreve,

> em alguns anos a difusão massiva de ferramentas digitais mudou as regras do jogo. O futuro do livro parecia ainda mais ameaçado quando os lazeres das crianças e dos jovens deslocaram-se com muita rapidez para o lado das imagens (os vídeo games), do som (os MP3) e das comunicações instantâneas (Facebook, SMS, Twitter etc) (CHARTIER, 2016, p. 28).

O mundo recebeu, entre outros meios, o Facebook em 2004, YouTube em 2005, o smartphone Android em 2008 e Netflix em 2011. Francisco Marinho cita dados de 2011, de um total mundial de 3 bilhões de horas gastas em jogos digitais e outros de 2013 de que são produzidas, a cada minuto, 72 horas de vídeo no YouTube, 4 milhões de buscas no Google, 347,222 fotos compartilhadas no Whatsapp e 277.000 tweets (MARINHO, 2016, p. 113). Enquanto algumas destas atividades utilizam a leitura e a escrita, todas envolvem a tela.

Há debate sobre quanto vale a leitura da tela, quando falamos em WhatsApp, Facebook e outros meios. Para Chartier:

> as ferramentas digitais 'fazem ler', pois as novas telas (contrariamente às da televisão) são interativas e munidas de um teclado. Entretanto, misturando leitura e escrita, imagem e som, elas desfizeram os gestos culturais que dissociam desde sempre o tempo da produção escrita e o de sua recepção (CHARTIER, 2016, p. 28).

Para Miriam Gabbai, "Existem algumas correntes, principalmente americanas, que querem transformar o livro infantil em um 'jogo' com leitura. A meu ver, isso será um grande erro. Agrupar as funções de ler e de jogar em um só produto será uma perda para ambos" (GABBAI, 2013, p. 29). Pelo outro lado, Kate Wilson argumenta que "o que interessa para mim não é o *que* as crianças leem, mas que as crianças *leiam*, seja material impresso ou na tela. Para se tornar um leitor, você tem que simplesmente ler" (WILSON, 2013, p. 151).

Não há dúvida que precisamos incentivar a leitura do livro cada vez mais em casa e na sala de aula, principalmente na infância. Porém, as observações do autor nos levam a questionar se ainda é possível atingir os alunos mais velhos. Evaldo Souza Couta aponta:

> o número de leitores diminui no país, nossos alunos são sempre os últimos em diversas avaliações internacionais em leitura e em matemática. Como formar leitores na cultura digital? Os debates se multiplicam, mas ninguém encontra respostas satisfatórias. Talvez pelo fato de que é cada vez mais complexo aprender e ensinar a ler e escrever em meio às conectividades (COUTO, 2016, p. 39).

Ao mesmo tempo, estas mesmas tecnologias digitais podem oferecer uma solução para o problema. Ana Cláudia Gruszynski escreve:

> A introdução e ampliação do letramento digital passa pelo contato com novos dispositivos. Como o sistema de mídia em reformulação, há mudanças que envolvem a apropriação de linguagens, estilos e características de um meio por outro. Assim, novas mídias são introduzidas e passam a coexistir e a interagir com as anteriores. (GRUSZYNSKI, 2016, p. 169).

Há cada vez mais professores e acadêmicos utilizando as mídias digitais como "aliados" e não "inimigos" da leitura. Como escreve Regina Zilberman, "é evidente que não há sentido em opor livros e ferramentas digitais, porque se trata de linguagens distintas. No caso de literatura para crianças, o emprego adequado das ferramentas digitais pode, por sua vez, abrir caminho para propostas inovadoras"(ZILBERMAN, 2016, p. 19). A proposta de (RETTENMAIER, 2016), por exemplo, é a aproximação de alunos à literatura através dos games. Da sua experiência, oferece, "O contato entre a literatura e o que não é literatura, nesse pluriverso, amplia-se nas direções de tudo

que pode permitir o *mixed*, o híbrido da montagem e da colagem no possível e no quase impossível das dialéticas patchwork assimétricas do dissonante e do simultâneo" (RETTENMAIER, 2016, p. 224). No passado, durante capacitações de professores, o autor ofereceu várias possibilidades de mídias em sala de aula para educação, como jogos digitais para aprendizagem. Especificamente para incentivar a leitura e a escrita, o autor treinou professores no uso de ferramentas digitais, como o software *ToonDoo*[4], para incentivar a criação de quadrinhos. Com estas ferramentas, que utilizam arte pronta, o aluno foca na escrita da história em quadrinhos e não no desenho.

Em paralelo, o autor continua à busca de outras possibilidades. Um lugar importante para buscar novas tendências é o próprio mercado. Um caso de uma mídia em ascensão, que pode ser muito interessante para aplicação em sala de aula, é a ficção interativa: a literatura com a possibilidade de "navegar" o texto, escolhendo caminhos diferentes. É um tipo de leitura "confortável" para os alunos navegadores de ciberespaço e hipertexto.

A ficção interativa como incentivo à leitura

As pessoas tendem a pensar em games como projetos audiovisuais, o que, na maioria dos casos, é verdade, e assim utilizam esta suposição para descartá-los como leitura. Porém, há muitos jogos com um forte elemento de leitura. Dentro desta esfera, podemos citar jogos muito inteligentes no mercado. Um exemplo é o projeto *Kentucky Route Zero*[5], um game fortemente influenciado no realismo mágico (ROUGEAU, 2013). Apresenta no seu enredo uma crítica social poderosa. Como explica Laura Hudson, é sobre "um sonho arruinado de uma América do Norte perdida" e "pessoas que ou perderem seu propósito ou foram roubados do mesmo, flutuando rio abaixo dos bancos e fábricas e minas que as descartaram como tantos destroços humanos" (HUDSON, 2016, tradução nossa).

[4] Disponível no site: http://www.toondoo.com/

[5] Desenvolvedora: Cardboard Computer. Plataforma: Windows. Lançamento inicial: 2013. Utilizada uma cópia virtual, através da plataforma Steam.



Figura 2: O jogo digital *Kentucky Route Zero*
(Captura de tela - plataforma PC)

Porém, enquanto *Kentucky Route Zero* requer bastante leitura, ainda não podemos chama-lo de "literatura". Há forte uso de gráficas e áudio, e boa parte da experiência consiste no usuário navegar um avatar dentro do espaço tridimensional do jogo. Ao mesmo tempo, há um crescente número de games no mercado que se baseiam principalmente na leitura, de quais vários podem ser considerados literatura verdadeira.

Um exemplo é a linha de produtos desenvolvidos pela empresa Choice of Games. Embora a própria empresa chame estes produtos de "games", eles não apresentam nem gráficos nem áudio, apenas texto.

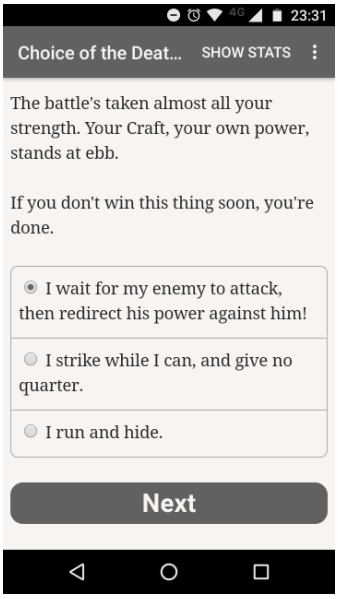


Figura 3: O jogo *Choice of the Deathless*[6]
(Captura de tela - plataforma Android)

À primeira vista, o livro pode aparentar ser um dos antigos "livros-jogos", como as séries *Enrola e desenrola* e *Escolha a sua aventura*, populares nos anos 80. Porém, as obras de Choice of Games são muito mais complexas. Onde os livros-jogos tipicamente funcionam com um sistema simples de bifurcação ("escolhe página *x* ou página *y*"), a ficção interativa pode guardar na sua memória as decisões anteriores do jogador. Estes dados podem mudar opções e relacionamentos ao longo da história. Por exemplo, um personagem secundário pode decidir ajudar ou atrapalhar o jogador no capítulo final baseado no número de vezes que o jogador o ajudou ao longo do livro, algo que seria impraticável em um livro-jogo de simples bifurcação. Em inglês, este sistema de oferecer opções baseadas em decisões anteriores é conhecido como *delayed branching* ("bifurcação prorrogada" em português) (FABULICH, 2011). Jogos populares como *The Walking Dead*[7] também utilizam este sistema, porém com áudio e gráficos avançados e muito menos texto.

6 Autor: Max Gladstone. Desenvolvedora: Choice of Games. Plataformas: Android, iOS, Kindle Fire. 2013. Utilizada uma cópia virtual, através da Google Play.
7 Desenvolvedora: Telltale Games. Plataforma: PlayStation 3, Xbox 360, et al. Lançamento inicial: 2012.

A literatura de ficção interativa pode conter quantidades massivas de texto. Por exemplo, o game *Choice of Robots*[8] contém 300.000 palavras[9], quatro vezes o tamanho de *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, com 76.944[10]. Porém, o leitor lê apenas uma fração deste texto cada vez que "joga". O leitor gasta, em média, duas horas para ler um caminho completo[11]. No final de cada leitura, o jogador recebe uma lista de *achievements*, prêmios dados com base nas suas escolhas. Por exemplo, alguns *achievements* no jogo *Choice of Robots* incluem: "Doutor – completou seu doutorado" e "Duplicado – criou um sósia robótico de você mesmo". No total, o game apresenta mais de 60 *acheivements*, incentivando o jogador a fazer múltiplas leituras. Ao oferecer uma ficção interativa em sala de aula, o professor pode aproveitar esta característica, em que cada leitura atinge apenas uma pequena parte do livro, para abrir discussão em sala de aula, deixando os alunos compartilharem suas diferentes experiências.

Existe outro fator interessante para o aluno, na questão de inclusão social. Os livros digitais podem ser desenvolvidos sem pensar em um protagonista fixo, gerando o texto dinamicamente, baseado no gênero do protagonista escolhido. Assim, torna-se relativamente fácil deixar o leitor escolher entre gêneros e orientações sexuais diferentes. Os pronomes e situações são gerados para igualar as preferências do leitor. Assim, qualquer leitor pode "se colocar" dentro da história. A imagem a seguir mostra a seleção de gênero para o jogo *Choice of Dragons*[12], que inclui as escolhas "masculino", "feminino", "nenhum dos dois", "desconhecido/indeterminado" ou a opção de responder de uma forma que ignora a pergunta.

8 Autor: Kevin Gold. Desenvolvedora: Choice of Games. Plataforma: Android. 2014. Utilizada uma cópia virtual, através da Google Play.
9 https://www.choiceofgames.com/robots/ Acesso: 03 abr. 2017. Número de palavras inclui marcação de texto, dada como cerca de 10% do total.
10 http://www.conversacult.com.br/2013/12/quantas-palavras-um-livro-famoso-tem.html Acesso: 03 abr. 2017.
11 https://howlongtobeat.com/game.php?id=23209 Acesso: 03 abr. 2017.
12 Autores: Dan Fabulich e Adam Strong-Morse. Desenvolvedora: Choice of Games. Plataforma: Android. 2010. Cópia virtual, através da Google Play.

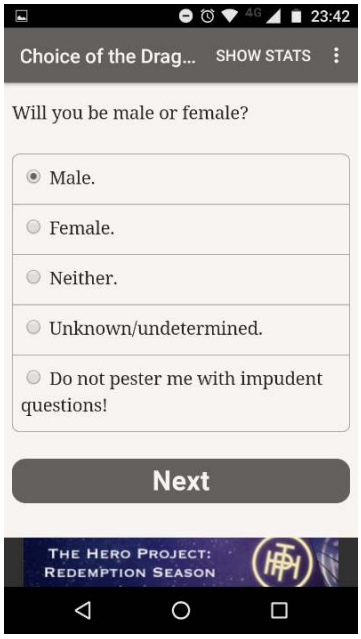


Figura 4: Escolha de gênero em *Choice of the Dragon*
(captura de tela – plataforma Android)

Ressaltamos aqui a questão de categoria definida pela empresa desenvolvedora. Estes produtos são claramente livros interativos, mas a própria série é vendida como "Choice of *Games*". Chamar de "game" é questionável, já que não há nenhum elemento gráfico ou sonoro normalmente associado aos games, apenas texto. Em questão de marketing, porém, categorizar o produto desta forma deixa a empresa alcançar o consumidor que está procurando experiências na categoria de games em vez de leitura. De fato, os produtos vendem dentro da categoria de "Games" nas lojas virtuais (seja Google Play de Android ou a AppStore do iOS) e também no portal Steam, uma loja virtual que trabalha apenas com comercialização de games. Esta mesma questão de marketing pode ser vantajosa em sala de aula, ao oferecer um "game" para os alunos jogarem que, na realidade, é nada mais de um livro disfarçado.

Alguns livros de ficção interativa acrescentam mais elementos de jogabilidade. Um exemplo é o produto *80 Days*[13], da Inkle. Este livro interativo é uma reinterpretação retro futurista do clássico livro *A Volta ao Mundo em 80 Dias*, de Julio Verne. Durante o jogo, além de fazer escolhas no texto, o usuário precisa gerenciar recursos financeiros para realizar uma viagem ao redor do mundo. O

[13] Desenvolvedora: Inkle. Plataformas: Android, iOS e PC. 2014. Cópia virtual, através da Google Play.

jogador escolhe seu caminho baseado nas opções de transporte disponíveis em cada local e no inventário adquirido, que pode ser vendido em certos lugares para adquirir maiores fundos financeiros. O livro contém impressionantes 750.000 palavras, das quais o jogador lê aproximadamente 2% a cada partida[14]. Para alunos, o livro oferece ao mesmo tempo uma leitura robusta e uma aula em geografia e gerenciamento de recursos. Infelizmente, como os outros produtos mencionados aqui, *80 Days* existe apenas em inglês.

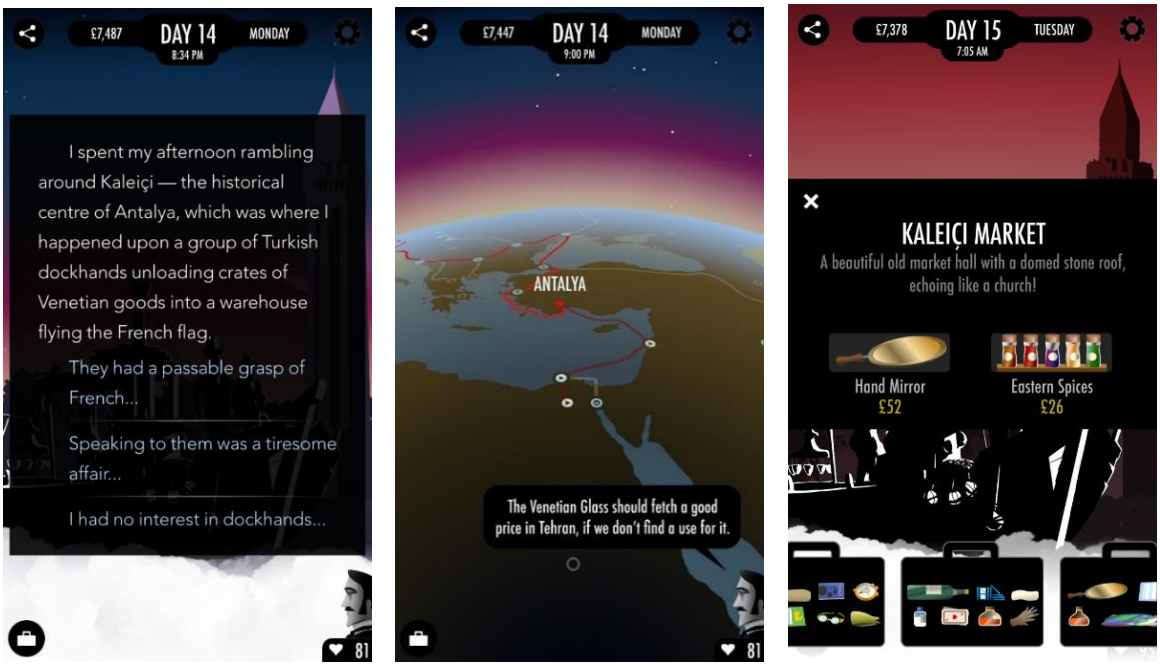


Figura 5: O jogo digital *80 Days* – leitura, geografia e gerenciamento de recursos (captura de tela - plataforma Android)

O mercado para ficção interativa está crescendo bastante. Desenvolvedores comentam sobre a "renascença" do jogo de texto, sendo que a última grande onda destes jogos foi nos anos 80, na época de games como *Zork*[15] (ALEXANDER, 2013). Estes produtos possuem uma grande vantagem para uso em sala de aula pelos alunos estarem muito bem acostumados com o canal (celular) e o meio (jogo digital). Conforme os exemplos, estes produtos são bem mais comuns em

[14] Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/80_Days_(2014_video_game). Acesso: 01 abr. 2017.
[15] Desenvolvedora: Infocom. Plataformas: Apple II, Comodore 64, et al.. 2014. Cópia virtual, através da Google Play.

inglês neste momento, mas não quer dizer que mais títulos nacionais não apareçam ao longo dos próximos anos.

A ficção interativa como incentivo à escrita

A ficção interativa também pode ser utilizada como ferramenta para incentivar a escrita. Existem ferramentas digitais de fácil acesso, como *Twine*[16]. *Twine* é uma ferramenta de software livre, que roda em navegadores da Internet (como Internet Explorer) e, inclusive, possui uma versão em português.

No nível mais básico, *Twine* funciona com a criação de passagens de texto e a definição de conexões entre estas passagens. É muito fácil qualquer aluno montar um texto com bifurcações básicas.

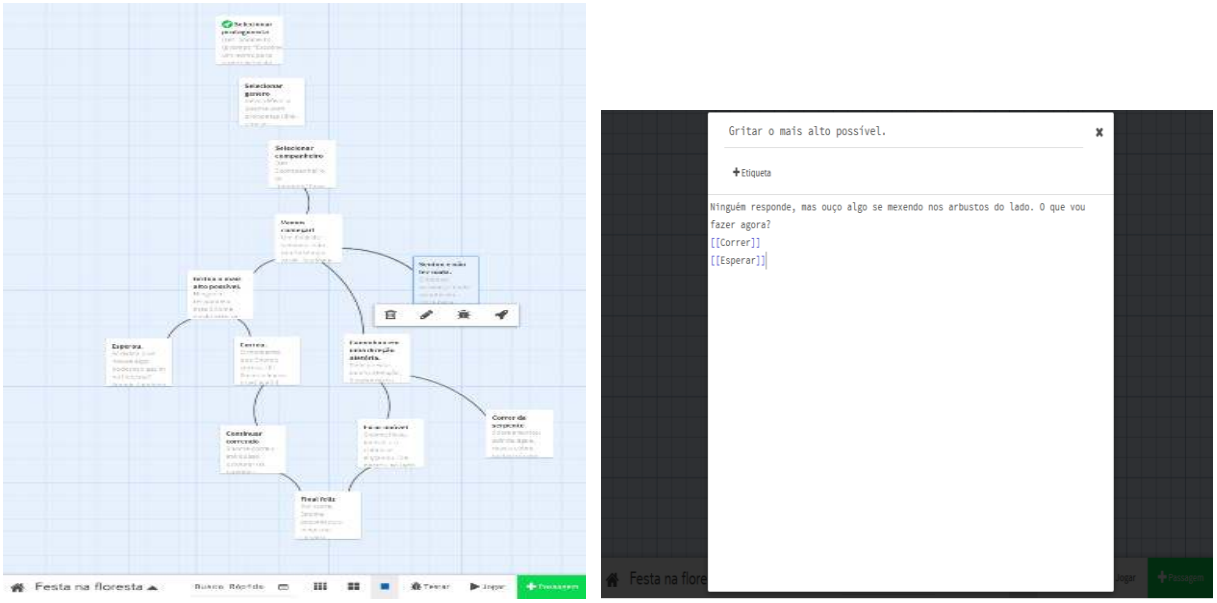


Figura 6: Fluxograma de um livro interativo e definição de uma passagem em *Twine* (captura de tela - plataforma PC – versão 2.1.1)

Ao mesmo tempo, a ferramenta dispõe de opções mais avançados, como a inclusão de elementos audiovisuais e o uso de variáveis para guardar valores, deixando um elemento de

[16] https://twinery.org/

"memória". Esta memória, por exemplo, pode ser utilizada para guardar o nome do protagonista (escolhido pelo leitor), anotar os itens encontrados, salvar um valor de "saúde" do personagem ou qualquer outro dado que o criador pense em utilizar. Números aleatórios também podem ser aplicados, para aplicar um elemento de sorte.

Para incluir e utilizar estes elementos avançados, é necessário o uso de comandos de uma linguagem de marcação de hipertexto. Assim, *Twine* oferece uma função dupla em termos de letramento digital: o treinamento da escrita e uma introdução a alguns elementos básicos de programação. O desenvolvimento destes conceitos de lógica e programação são fundamentais para os nossos futuros manipuladores de tecnologias digitais. Como aponta Marinho,

> A consciência da necessidade de alfabetização e letramento em meio digital, que inclui, no nosso entender, necessariamente programação, aumenta na medida em que os nativos digitais vão se tornando mais velhos, ocupando cargos, postos e funções sócio culturais de tomada de decisão no contexto da capacitação de escrita e leitura de códigos e programação de computadores (MARINHO, 2017, p. 116).

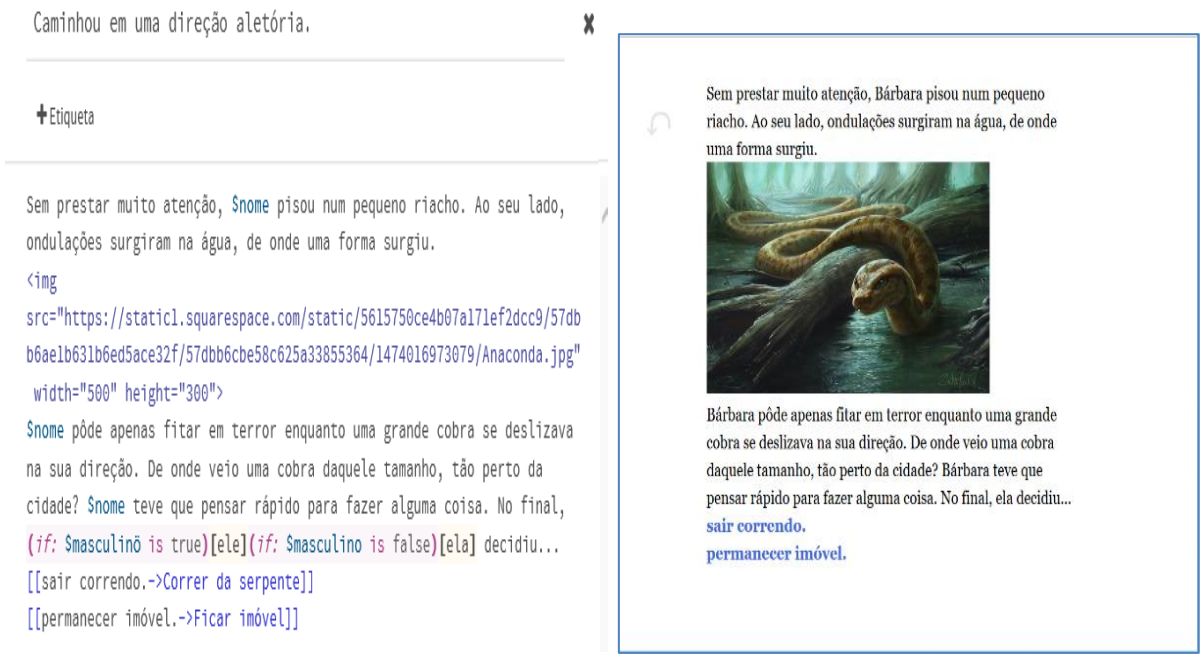


Figura 7: Uso de marcação de hipertexto e o resultado associado em *Twine*
(capturas de tela - plataforma PC – versão 2.1.1)

Desenvolver e compartilhar ficção interativa em sala de aula, através de ferramentas digitais, pode servir como exercício para a leitura, a escrita e a lógica de programação. Além de *Twine*, existem outros sistemas, como *inkleWriter*[17]. Embora mais fácil de manejar que *Twine*, inkleWriter ainda carece de uma versão em português.

Conclusões e ações futuras

Em resumo, a ficção interativa mostra potencial para ser uma ferramenta potente em sala de aula, tanto para instigar a leitura quanto a escrita. Outros acadêmicos também apoiam esta hipótese. Matthew Farber escreve: "Usar ficção interativa na sala de aula afia a leitura e a escrita, pensamento lógico e outras competências de pensamento crítico (FARBER, 2015, tradução nossa). Como explica Couto, com as "formas múltiplas, multimodais e planetárias de recombinações" da cultura digital, esta "riqueza de leituras e escritas exige alfabetizações e letramentos múltiplos, complexos e variados. O hipertexto pressupõe um hiperleitor, um hiperescritor" (COUTO, 2016, p. 46). A ficção interativa é uma ferramenta de desenvolvimento tanto para a hiperleitura quanto a hiperescrita. Porém, ainda precisamos de mais pesquisa para medir os efeitos. Um dos poucos estudos feitos, com uma turma de alunos canadenses de 9 a 10 anos, mostrou "uma diferença substancial nas habilidades literárias e sociais da turma de alunos" (GRAHAM, 2011, tradução nossa).

Esta ferramenta pode ser muito útil com alunos dos anos finais: aqueles alunos já bastante imersos no mundo digital, quando é difícil tirar a atenção do celular e outros dispositivos. Para ações futuras, o autor raciocina: se não temos como tirar o aluno da mídia, podemos pelo menos desenvolver uma mídia mais inteligente.

Baseado nas observações e apontamentos neste artigo, o autor visa algumas ações relacionadas ao longo dos próximos anos: acadêmicas e práticas.

Primeiro, acontecerá ainda em 2017 uma capacitação de professores da rede pública do Rio Grande do Sul, no uso de *Twine* em sala de aula. Apenas com sua aplicação com os alunos poderemos medir o sucesso ou o fracasso da proposta. Os resultados certamente gerarão mais pesquisa.

[17] https://writer.inklestudios.com/

Segundo, ações práticas são necessárias, na busca e/ou criação de títulos em português para uso em sala de aula. Até agora, a grande maioria dos títulos existe apenas em inglês ou em outros idiomas. Precisamos aumentar muito a produção nacional.

A ficção interativa é, na verdade, um livro "disfarçado" de game e, por isso, uma opção interessante para oferecer para os alunos que cada vez mais abandonam os livros por outras mídias.

Abstract:
In this article, the author offers observations made during thirty-nine encounters with schools in three states in his role of media screenwriter. In these meetings, the author asked students about their reading habits and consumption of other media. Based on these observations, the author looks for new methods to reach the student and to train more readers. One possibility to deepen both in terms of research and practice is interactive fiction, which is discussed in detail along with suggestions for its application in the classroom in the development of reading and writing.

Keywords: interactive fiction, children's literature, digital literacy.

Referências

ALEXANDER, Leigh. Roundtable: The Interactive Fiction Renaissance. **Gamasutra**, 2013. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/188458/roundtable_the_interactive_.php>. Acesso em: 03 abr. 2017.

CHARTIER, Anne-Marie. Como fazer os jovens lerem? Olhar histórico sobre o caso francês de incentivos à leitura. In: RÖSING e ZILBERMAN (Orgs.). *Leitura:* história e ensino. Porto Alegre, RS: Edelbra, 2016. p. 13-33.

COUTO, Edvaldo Souza. Ler e escrever na cultura digital: rotas, nexos e redes móveis. In: RÖSING (Org.). *Leitura e identidade na era da mobilidade.* Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2016. p. 31-55.

FABULICH, Dan. By the Numbers: How to Write a Long Interactive Novel That Doesn't Suck. *Choice of Games*, 2011 Disponível em: < https://www.choiceofgames.com/2011/07/by-the-numbers-how-to-write-a-long-interactive-novel-that-doesnt-suck/ >. Acesso em: 04 abr. 2017.

FARBER, Matthew. Interactive Fiction in the Classroom. *Edutopia,* 2015. Disponível em: <https://www.edutopia.org/blog/interactive-fiction-in-the-classroom-matthew-farber >. Acesso em: 11 abr. 2017.

GABBAI, Miriam. Breve relato sobre o livro digital. In: BURLAMAQUE e RÖSING (Orgs.). *Literatura para crianças e jovens*: por um novo pensamento crítico. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2013. p. 25-29.

GRAHAM, Shawn. The Haunted School on Horror Hill: A Case Study of Interactive Fiction in an Elementary Classroom. *Igi-global.com,* 2011 Disponível em: < https://www.academia.edu/598315/The_Haunted_School_on_Horror_Hill_A_Case_Study_of_Interactive_Fiction_in_an_Elementary_Classroom >. Acesso em: 11 abr. 2017.

GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. Dispositivos de leitura no cenário de convergência das mídas. In: RÖSING e ZILBERMAN (Orgs.). *Leitura:* história e ensino. Porto Alegre, RS: Edelbra, 2016. p. 13-33.

HUDSON, Laura. A Melancholy Journey Through the Lost American Dream: *Kentucky Route Zero* perfectly captures quiet economic desperation. *Slate,* 2016. Disponível em: < http://www.slate.com/articles/technology/future_tense/2016/08/kentucky_route_zero_reviewed_a_perfect_depiction_of_quiet_economic_desperation.html >. Acesso em: 03 abr. 2017.

MARINHO, Francisco. Leituras móveis, leitores ubíquos: experiências em arte digital. In: RÖSING (Org.). *Leitura e identidade na era da mobilidade.* Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2016. p. 13-30.

RETTENMAIER, Miguel. O escritor e o *multiplayer*: bibliotecas e *games*. *Leitura:* história e ensino. Porto Alegre, RS: Edelbra, 2016. p. 215-234.

ROUGEAU, Michael. Making 'Kentucky Route Zero,' a Magical Realista Adventure in Five Acts. *Animal,* 2013. Disponível em: < http://animalnewyork.com/2013/game-plan-making-kentucky-route-zero-magical-realist-adventure-five-acts/ >. Acesso em: 03 abr. 2017.

WIKIPEDIA. 80 Days (2014 video game). Wikipedia, 2017. Disponível em: < >. Acesso em: 17 dez. 2013.

WILSON, Kate. Tecnologia *versus* Literatura no Brasil. In: BURLAMAQUE e RÖSING (Orgs.). *Literatura para crianças e jovens:* por um novo pensamento crítico. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2013. p. 146-151.

ZILBERMAN, Regina. Livros digitais para crianças e práticas de leitura. In: RÖSING (Org.). *Leitura e identidade na era da mobilidade.* Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2016. p. 13-30.