

MESTRADO

MULTIMÉDIA - ESPECIALIZAÇÃO EM CULTURA E ARTES

# **Da Narrativa Linear Literária para a Narrativa Digital Interativa: Um Estudo sobre Potencialidades através de Dois Contos: “O Mistério da Árvore” e “Capuchinho Vermelho”**

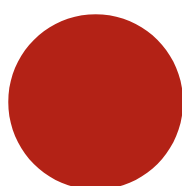
Ana Isabel Dias Ferreira

**M**

2019

FACULDADES PARTICIPANTES:

FACULDADE DE ENGENHARIA  
FACULDADE DE BELAS ARTES  
FACULDADE DE CIÊNCIAS  
FACULDADE DE ECONOMIA  
FACULDADE DE LETRAS





**Da Narrativa Linear Literária para a  
Narrativa Digital Interativa: Um Estudo  
sobre Potencialidades através de Dois  
Contos: “O Mistério da Árvore” e  
“Capuchinho Vermelho”**

**Ana Isabel Dias Ferreira**

Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto

Orientador: Professora Doutora Soraia Alexandra Mesquita Ferreira

16 de Julho de 2019



© Ana Isabel Dias Ferreira, 2019

**Da Narrativa Linear Literária para a Narrativa Digital  
Interativa: Um Estudo Sobre Potencialidades Através  
de Dois Contos: “O Mistério da Árvore” e  
“Capuchinho Vermelho”**

**Ana Isabel Dias Ferreira**

Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto

Aprovado em provas públicas pelo Júri:

Presidente: Professor Doutor Bruno Sérgio Gonçalves Giesteira

Vogal Externo: Professor Doutor Jorge Pedro Sousa

Orientador: Professora Doutora Soraia Alexandra Mesquita Ferreira



# Resumo

O livro surge nos primórdios da história e durante séculos possui um papel determinante. No entanto, numa sociedade cada vez mais digital, existe uma interrogação constante relativamente ao seu lugar.

Cada vez mais, a população contacta com histórias através de narrativas digitais interativas, enquanto textos literários parecem ser cada vez mais ignorados. Este estudo surge devido à inexploração de narrativas digitais interativas como potenciadoras de hábitos de leitura. O objetivo passa por compreender a sensação de ler um texto impresso e uma narrativa digital interativa de uma mesma história, de forma a analisar potencialidades desta última em relação à primeira. Para o efeito, trinta e dois participantes experimentaram um de dois contos diferentes, como narrativa linear impressa e como narrativa digital interativa, por esta ordem ou ordem inversa. No final realizou-se uma entrevista.

Os resultados sugerem que a narrativa digital interativa se revela mais cativante e facilitadora da leitura da narrativa. No entanto, indivíduos que já possuem hábitos de leitura preferem a narrativa linear impressa, expressando entre as suas vantagens a ausência de tomada de decisões. Por outro lado, a maioria dos indivíduos considera que a participação do usuário na história auxilia para manter a sua atenção. Existe consenso na existência de potencialidades.

Este estudo vem confirmar que a utilização de textos literários para a criação de narrativas digitais interativas pode ser proveitosa, especialmente a nível da estimulação de hábitos de leitura para indivíduos que não costumam ler.

**Palavras-chave:** Literatura; Livros; Narrativas Digitais Interativas; Hábitos de Leitura; Twine.

# Abstract

Books appeared early in history and for centuries have played a decisive role. However, in an increasingly digital society, there is a constant debate about its place.

Nowadays, the population contacts with stories through interactive digital narratives while literary texts seem to be increasingly ignored. This study arises due to the lack of research on interactive digital narratives as enhancers of reading habits. The main objective is to understand the sensation of reading a printed text and an interactive digital narrative of the same story, in order to analyse the latter's potential in relation to the first. For this purpose, thirty-two participants read one of two different short stories, as a printed linear narrative and as an interactive digital narrative, in this order or in reverse. At the end, an interview was held.

The results suggest that the interactive digital narrative is more captivating as well as a facilitator of the reading of the narrative. However, individuals with good reading habits prefer the printed linear narrative, expressing the absence of decision-making as one of its several advantages. On the other hand, most people find that the user's involvement in the story helps to keep their attention. There is a consensus on its potential.

Finally, this study confirms that the use of literary texts for the creation of interactive digital narratives can be useful, especially in stimulating reading habits for individuals who do not usually read.

**Keywords:** Literature; Books; Interactive Digital Narratives; Reading Habits; Twine.

# Agradecimentos

Esta viagem incrível pela qual tive oportunidade de ingressar não teria sido possível sem a minha orientadora Soraia Ferreira. Não simplesmente pela orientação exímia, mas também por ter sido uma inspiração desde o primeiro dia em que tive oportunidade de participar das suas aulas. Por ser a minha mentora e por me ter acompanhado por todas as fases desta jornada, encorajando-me e aconselhando-me incansavelmente, nem mil palavras chegariam para agradecer. No entanto, aqui fica um obrigada do tamanho do universo.

Também ao professor Rui Rodrigues e ao professor Bruno Giesteira, muito obrigada por todo o acompanhamento. Aos outros professores que potenciaram o meu conhecimento em multimédia e em línguas, literaturas e culturas, em especial ao professor Pedro Eiras, à professora Joana Matos Frias, à professora Rosa Martelo e ao professor Rui Homem, agradeço imensamente.

Um obrigada também aos meus colegas e amigos do Mestrado em Multimédia, em especial à Ana L., à Ana M., ao Luís, à Raquel, ao Stan e à Vita. Ainda, um especial obrigada ao Francisco. Sem estas pessoas a minha viagem não teria sido, de todo, tão boa quanto foi.

Agradeço também às minhas amigas da Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Eliana, Esmeralda e Clara, pela companhia nos dias longos de estudo e trabalho e, acima de tudo, por acreditarem em mim. Pelo mesmo motivo, também um enorme obrigada à Andreia e à Joana.

Às minhas colegas de estudo de Japonês, Carolina, Cláudia, Sofia, Liliana e Maria João, agradeço também por todas as aulas em que trocamos sorrisos e palavras de encorajamento. Um obrigada também para as minhas professoras, Keiko Amakaso e Satomi Tsujii, bem como para a minha parceira linguística Mika Matchara, por todas as importantes lições ao longo desta jornada.

Um gigante agradecimento para toda a família da Escola de Dança Lampadinha, de Penafiel. Graças a todos que fazem parte deste mágico local pude encontrar sempre um porto seguro e pessoas sempre dispostas a me colocarem um sorriso nos lábios.

Sem a minha família esta dissertação nunca teria sido possível. O seu apoio incondicional é, desde sempre, a minha maior base de apoio e fonte de encorajamento. Um obrigada gigante para todas as pessoas maravilhosas que a constituem, em especial ao meu pai, à minha mãe e à minha irmã. Por todos os abraços, pelos passeios, pelos ensinamentos, pelas conversas e pelo amor, um obrigada do fundo do coração.



# Índice

|                                                                                                              |           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1. Introdução .....</b>                                                                                   | <b>1</b>  |
| 1.1 Contexto/Enquadramento/Motivação .....                                                                   | 1         |
| 1.2 Objetivos de Investigação .....                                                                          | 4         |
| 1.3 Metodologia de Investigação .....                                                                        | 4         |
| 1.4 Estrutura da Dissertação .....                                                                           | 5         |
| <b>2. Revisão Bibliográfica .....</b>                                                                        | <b>7</b>  |
| 2.1 Introdução .....                                                                                         | 7         |
| 2.2 Literatura .....                                                                                         | 12        |
| 2.2.1 Literaturas Orais e Marginais e Literaturas de Cânone .....                                            | 12        |
| 2.2.2 Hipertexto e Hipermedia .....                                                                          | 14        |
| 2.3 Multimédia .....                                                                                         | 18        |
| 2.3.1 Literatura, Interatividade e Multimédia .....                                                          | 19        |
| 2.3.2 <i>Storytelling</i> Digital e Interativo .....                                                         | 24        |
| 2.3.3 Potencialidades do Twine .....                                                                         | 28        |
| <b>3. Casos de Estudo .....</b>                                                                              | <b>30</b> |
| 3.1 Utilização de Textos Literários para a Criação de Narrativas Digitais Interativas: Casos de Estudo ..... | 30        |
| 3.2 Casos de Estudo Realizados por Outros Autores .....                                                      | 34        |
| <b>4. Implementação da Experiência .....</b>                                                                 | <b>37</b> |
| 4.1 Preparação .....                                                                                         | 37        |
| 4.2 Narrativas Digitais Interativas .....                                                                    | 42        |
| 4.3 Realização da Experiência .....                                                                          | 48        |
| 4.4 Limitações da Implementação .....                                                                        | 49        |
| <b>5. Análise de Resultados da Experiência .....</b>                                                         | <b>50</b> |
| 5.1 Análise dos Resultados Quantitativos dos Questionários .....                                             | 50        |
| 5.2 Análise de Resultados Quantitativos das Entrevistas .....                                                | 55        |
| 5.3 Análise de Resultados Qualitativos das Entrevistas .....                                                 | 56        |

|                                                                                                                                                           |            |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 5.3.1 “Capuchinho Vermelho” – primeiro a leitura da narrativa linear impressa.....                                                                        | 57         |
| 5.3.2 “Capuchinho Vermelho” – primeiro a leitura da narrativa digital interativa.....                                                                     | 60         |
| 5.3.3 “O Mistério da Árvore” – primeiro a leitura da narrativa linear impressa .....                                                                      | 65         |
| 5.3.4 “O Mistério da Árvore” – primeiro a leitura da narrativa digital interativa .....                                                                   | 69         |
| 5.4 Considerações Gerais e Resumo.....                                                                                                                    | 72         |
| <b>6. Discussão .....</b>                                                                                                                                 | <b>79</b>  |
| 6.1 Qual é a experiência de ler uma narrativa linear impressa e uma narrativa digital interativa?.....                                                    | 79         |
| 6.2 Faz sentido construir narrativas digitais interativas a partir de narrativas lineares com o objetivo de aumentar o consumo de literatura? .....       | 80         |
| 6.3 Outras considerações.....                                                                                                                             | 81         |
| <b>7. Conclusões e Trabalho Futuro.....</b>                                                                                                               | <b>83</b>  |
| 7.1 Satisfação dos Objetivos .....                                                                                                                        | 83         |
| 7.2 Limitações da Análise.....                                                                                                                            | 84         |
| 7.3 Trabalho Futuro .....                                                                                                                                 | 85         |
| <b>8. Referências .....</b>                                                                                                                               | <b>87</b>  |
| <b>9. Apêndices.....</b>                                                                                                                                  | <b>103</b> |
| Apêndice A – Questionário apresentado aos participantes antes da experiência.....                                                                         | 104        |
| Apêndice B – Consentimento informado .....                                                                                                                | 105        |
| Apêndice C – Narrativa digital interativa do conto “Capuchinho Vermelho” .....                                                                            | 106        |
| Apêndice D – Narrativa digital interativa do conto “O Mistério da Árvore” .....                                                                           | 116        |
| Apêndice E – Páginas impressas para a leitura do conto “Capuchinho Vermelho” (Grimm & Grimm, 1994), na sua forma tradicional, como narrativa linear ..... | 124        |
| Apêndice F – Páginas impressas para a leitura do conto “O Mistério da Árvore” (Brandão, 1986), na sua forma tradicional, como narrativa linear.....       | 129        |
| Apêndice G – Código CSS utilizado na folha de estilo do Twine para ambas as narrativas digitais interativas .....                                         | 134        |
| Apêndice H – Retiradas para a randomização da amostra .....                                                                                               | 135        |
| Apêndice I – Folha de dados do IBM SPSS .....                                                                                                             | 137        |
| Apêndice J – Tabela com a introdução de dados no SPSS.....                                                                                                | 138        |
| Apêndice L – Média da idade, do gênero e do curso dos participantes .....                                                                                 | 139        |
| Apêndice M – Idade, gênero e curso dos participantes .....                                                                                                | 140        |
| Apêndice N – Consideração da leitura por idade e gênero.....                                                                                              | 141        |
| Apêndice O – Livros lidos pelos participantes durante um ano .....                                                                                        | 142        |
| Apêndice P – Consideração da experiência de ler por parte dos participantes .....                                                                         | 143        |
| Apêndice Q – Frequência de consumo de narrativas digitais interativas por parte dos participantes.....                                                    | 144        |

|                                                                                                                           |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Apêndice R – Transcrição das entrevistas.....                                                                             | 145 |
| Apêndice S – Artigo científico submetido para a <i>International Conference on Interactive Digital Storytelling</i> ..... | 158 |



# Lista de Figuras

|                                                                                                                                                                                                                                                                       |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 1- Página da poesia digital de Jim Andrews (Andrews, n.d.).                                                                                                                                                                                                    | 10 |
| Figura 2- Poema pop-up de Jim Andrews (Andrews, n.d.).                                                                                                                                                                                                                | 10 |
| Figura 3- Poema pop-up de Jim Andrews (continuação) (Andrews, n.d.).                                                                                                                                                                                                  | 11 |
| Figura 4 - Livro da corrente OuLiPo de Raymond Queneau, <i>Cent Mille Millions de Poèmes</i> (Anne, 2015).                                                                                                                                                            | 11 |
| Figura 5 - Memex de Vannevar Bush (1945) (Scolari, 2008).                                                                                                                                                                                                             | 15 |
| Figura 6- Radar de imersão que ilustra os vários fatores de influência sobrepostos relativamente a presença (Hameed & Perkis, 2018).                                                                                                                                  | 25 |
| Figura 7 - Aplicação iPoe Collection Vol. 1<br>( <a href="http://iclassicscollection.com/en/project/ipoe1/">http://iclassicscollection.com/en/project/ipoe1/</a> ).                                                                                                   | 31 |
| Figura 8 - Exemplo de página da aplicação iPoe Collection Vol. 1<br>( <a href="http://iclassicscollection.com/en/project/ipoe1/">http://iclassicscollection.com/en/project/ipoe1/</a> ).                                                                              | 31 |
| Figura 9 - Aplicação The Interactive Adventures of Sherlock Holmes<br>( <a href="http://iclassicscollection.com/en/project/the-adventures-of-sherlock-holmes/">http://iclassicscollection.com/en/project/the-adventures-of-sherlock-holmes/</a> ).                    | 32 |
| Figura 10 - Exemplo de página da aplicação The Interactive Adventures of Sherlock Holmes ( <a href="http://iclassicscollection.com/en/project/the-adventures-of-sherlock-holmes/">http://iclassicscollection.com/en/project/the-adventures-of-sherlock-holmes/</a> ). | 32 |
| Figura 11 - Aplicação iDickens: Ghost Stories<br>( <a href="http://iclassicscollection.com/en/project/charles-dickens/">http://iclassicscollection.com/en/project/charles-dickens/</a> ).                                                                             | 33 |
| Figura 12 - Exemplo de página da aplicação iDickens: Ghost Stories<br>( <a href="http://iclassicscollection.com/en/project/charles-dickens/">http://iclassicscollection.com/en/project/charles-dickens/</a> ).                                                        | 34 |
| Figura 13 - Estrutura da "Fishbone Narrative" (Munday, 2016).                                                                                                                                                                                                         | 40 |
| Figura 14 – Os quatro grupos da amostra.                                                                                                                                                                                                                              | 40 |
| Figura 15 - Papéis com cores de forma a dividir a amostra.                                                                                                                                                                                                            | 41 |
| Figura 16 - Recompensa pela participação na experiência.                                                                                                                                                                                                              | 41 |
| Figura 17 - Ilustração criada para a recompensa.                                                                                                                                                                                                                      | 42 |

|                                                                                                                                                |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 18 – Estrutura da narrativa digital interativa do conto “Capuchinho Vermelho”,<br>construída no Twine.                                  | 43 |
| Figura 19 – Estrutura da narrativa digital interativa do conto “O Mistério da Árvore”,<br>construída no Twine.                                 | 43 |
| Figura 20 - Versões impressas das narrativas lineares.                                                                                         | 44 |
| Figura 21 - Página inicial da narrativa digital interativa do conto “Capuchinho<br>Vermelho”.                                                  | 44 |
| Figura 22 - Página inicial da narrativa digital interativa do conto “O Mistério da<br>Árvore”.                                                 | 45 |
| Figura 23 - Cartão que surge após clicar em "Iniciar" na página inicial da narrativa<br>digital interativa “Capuchinho Vermelho”.              | 45 |
| Figura 24 - Cartão que surge após clicar em "Iniciar" na página inicial da narrativa<br>digital interativa “O Mistério da Árvore”.             | 46 |
| Figura 25 - Estrutura da parte inicial da narrativa digital interativa “Capuchinho<br>Vermelho”.                                               | 47 |
| Figura 26 - Cartão onde o utilizador pode decidir explorar mais informações sobre o<br>rei da narrativa “O Mistério da Árvore”.                | 47 |
| Figura 27 - Estrutura que demonstra as ligações entre cartões que adicionam<br>informação e os cartões de base em “O Mistério da Árvore”.      | 48 |
| Figura 28 - Idades dos participantes.                                                                                                          | 51 |
| Figura 29 - Cursos frequentados pelos participantes na FEUP.                                                                                   | 52 |
| Figura 30 - Consideração da importância da leitura por curso.                                                                                  | 53 |
| Figura 31 - Quantidade de livros lidos durante um ano pelos participantes.                                                                     | 54 |
| Figura 32 - Consideração relativamente à experiência de leitura por parte dos<br>participantes.                                                | 54 |
| Figura 33 - Frequência de consumo de narrativas digitais interativas por parte dos<br>participantes.                                           | 55 |
| Figura 34 - Opinião dos participantes relativamente à contribuição da narrativa digital<br>interativa para o aumento do consumo da literatura. | 56 |
| Figura 35 - Pontos positivos dos dois diferentes formatos de narrativa.                                                                        | 73 |
| Figura 36 - Pontos negativos dos dois diferentes formatos de narrativa.                                                                        | 73 |

# Abreviaturas e Símbolos

|      |                                                                                           |
|------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| FEUP | Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto                                          |
| IBM  | International Business Machines (máquinas de negócios internacionais)                     |
| SPSS | Statistical Package for the Social Sciences (pacote estatístico para as ciências sociais) |



# 1. Introdução

Cada vez mais a população possui acesso a uma vasta coleção de informações e objetos artísticos através dos dispositivos digitais. As suas escolhas possuem repercussões a nível cultural e social que importam analisar. Assim, numa sociedade cada vez mais digital, torna-se crucial o estudo da utilização de narrativas digitais interativas, uma nova forma do consumo de histórias que se encontra com crescente popularidade.

No caso específico da presente investigação pretende-se ir mais longe e proporcionar um maior conhecimento a nível da criação deste novo formato de narrativas a partir de um dos formatos mais antigos de *storytelling*: a literatura. Neste sentido, esta dissertação pretende investigar esta temática a dois níveis: a nível da diferença de sensações proporcionadas ao utilizador/leitor aquando da leitura como narrativa digital interativa e aquando da leitura como narrativa linear impressa, bem como a nível das potencialidades do novo formato em relação ao antigo.

Deste modo, este estudo interroga o papel das narrativas digitais interativas, equacionando-as como algo não hostil para o livro, mas como um potenciador do hábito de leitura, bem como da propagação do interesse relativamente a estas histórias lineares antigas.

## 1.1 Contexto/Enquadramento/Motivação

Os primeiros livros impressos não possuíam muitas diferenças relativamente aos manuscritos medievais, constituindo, na realidade, imitações perfeitas dos mesmos (Deibert, 1997). Da mesma forma, o livro eletrónico ou o *e-book* não parecem ter-se alterado muito relativamente ao meio literário anterior impresso, sendo na maioria das vezes uma cópia exata do livro que passa a ser disponível de visualizar num ecrã, com acesso a uma pesquisa mais facilitada. Nos anos 90 existiram várias discussões relativamente ao futuro da narrativa digital proveniente da literatura impressa. Enquanto alguns previam não existir futuro para esta forma de leitura,

outros previam o desaparecimento do livro impresso (Henke, 2001). No entanto, a partir do início do novo milénio, nenhuma das realidades se verificava e hoje sabemos que ambos os meios coexistem e que se alteraram de acordo com o avanço tecnológico, desde livros que permitem realidade aumentada, a *e-books* interativos, entre outros (Mendes, 2001).

Por outro lado, anteriormente ao surgimento da internet, em 1966, McLuhan postulava que a tendência seria para que o livro deixasse de ser uma espécie de produto final não alterável para, pelo contrário, se transformar num serviço informativo personalizado, que se alteraria conforme as necessidades de cada leitor. No entanto, e como refere Henke (2001), a população dos países desenvolvidos em geral recebeu formação desde a sua infância sobre a forma de ler livros. O ato da leitura de um livro é um ato tão natural quanto andar de bicicleta. É por este mesmo motivo que a Microsoft desenvolveu a aplicação Microsoft Reader (2010), utilizado para livros eletrónicos, de forma a imitar os livros físicos (Henke, 2001).

Enquanto os livros eletrónicos viram altos e baixos ao longo da sua curta história, a popularidade do livro parece manter-se mais ou menos constante. Isto faz sentido se pensarmos também que o livro é de fácil utilização, já que todos os seus utilizadores foram treinados para o utilizar desde a infância, sendo independente de uma plataforma eletrónica, independente de eletricidade e conexão à internet, podendo ser utilizado em qualquer altura e em qualquer circunstância. Além disto, é de “open source code” [código fonte aberto], já que os escritores possuem uma liberdade enormíssima e não precisam aprender nenhum código específico, detendo também uma boa *interface*, a folha do livro, que tem vindo a ser testada por centenas de anos, já para não referir que leva a vendas de outras aplicações, tal como áudio (*audiobooks*) e filmes (adaptações), bem como de plug-ins, tal como o Adobe Acrobat para o Word, que permite a criação de *e-books* através do Word (Henke, 2001).

Assim, a evolução encontra-se feita e as empresas das tecnologias da informação, tais como a Microsoft, garantiram a criação e desenvolvimento de um mercado para leitores de livros digitais. No entanto, possibilidades infindáveis permitem espaço para oportunidades igualmente infindáveis de literatura digital de difícil digestão. Termos como “lost in hyperspace” [perdido no hiperespaço] e “cognitive overload” [sobrecarga cognitiva] demarcam o facto de que existem ainda muitas regras de *design* em falta, ou que simplesmente não são seguidas, especialmente quando incluímos a internet na mistura, o que leva a uma sobrecarga por parte do utilizador (Henke, 2001).

Desde o primeiro robot de conversação Eliza (1966), de Joseph Weizenbaum, considerada como a primeira personagem digital interativa, até aos anos noventa, quando uma nova prática dos *media* começou a ser utilizada, até aos vinte anos que sucederam este momento no tempo e espaço, vários foram os estudos e os desenvolvimentos a nível das narrativas (impressas e digitais). Ainda assim, muito se encontra por dizer. O rápido desenvolvimentos das narrativas digitais interativas torna este estudo mais necessário e urgente (Henke, 2001; Murray, 2018).

Não é possível dispensar o papel da literatura, quer no ensino-aprendizagem, quer no acesso ao conhecimento, assim como propagador de entendimento estético e fonte de entretenimento de

alto rendimento pessoal, coletivo e cultural (Outeirinho, 2009). Ler um livro envolve a utilização de um conjunto de habilidades complexas que ativam todas as principais áreas do cérebro humano. Além disso, o processo de leitura envolve o fortalecimento da linguagem, da atenção sustentada, da cognição e da imaginação (Heid, 2019).

Se a existência deste papel crucial se vê como factual, também o parece ser o facto de que os hábitos de leitura se encontram, desde há muito em risco. Em Portugal, a sensação parece manter-se, desde a criação do Plano Nacional de Leitura, às diversas medidas utilizadas por editoras, de forma a reorganizar os objetos de leitura e a providenciar mais suportes para os mesmos, tendo em vista atrair um público mais abrangente (Outeirinho, 2009).

Assim, em 2017 encontramos Portugal como um país onde cada habitante compra em média apenas um livro por ano (Marques, 2017). No ranking mundial, Portugal ocupa o 23º lugar na lista dos países com mais interesse pela literatura. Ainda, 80% das leituras dos portugueses são feitas a partir de livros de papel e a preferência do género recai sobre a ficção (“Vila Nova”, 2019).

No que diz respeito, no entanto, à nova era tecnológica ter contribuído deliberadamente e largamente para o extermínio sequencial da leitura, especialmente das faixas etárias mais jovens, parece não existir base concreta que a sustente. Se é verdade que muitos espaços literários acabaram por ser substituídos por espaços de exposição a elementos multimédia, também é verdade que a preocupação com a leitura se mantém desde antes do presente período hipertecnológico. Na verdade, atualmente poder-se-ia falar de uma leitura *zapping*, uma expressão que aparece como adequada para o tema em questão, equacionada por Fabrice Piault em 1995 (Outeirinho, 2009).

Torna-se assim essencial explorar novos suportes de leitura, de forma a condicionar um maior interesse pela mesma, contribuindo fundamentalmente para uma população ligada ao valor cultural e social destes objetos artísticos. Apesar de não constituir o objetivo deste trabalho, não é possível negligenciar o papel da literatura para a educação e vice-versa. (Outeirinho, 2009).

O uso do *storytelling* digital contribui para a literacia digital, ou seja, a habilidade de comunicar para a discussão de temáticas, recolha de informação e procura de ajuda, bem como para a literacia global, ou seja, a capacidade de leitura, interpretação, resposta e contextualização de uma perspetiva global. Ainda, contribui para a literacia tecnológica, ou seja, a habilidade de utilizar computadores e outras tecnologias para melhorar a aprendizagem, produtividade e desempenho, assim como contribui para a literacia visual, ou seja, para a habilidade de compreender, produzir e comunicar através de imagens visuais. Por fim, contribui para a literacia de informação, ou seja, para a habilidade de encontrar, avaliar e sintetizar informação. Entende-se, por isso, como de fácil constatação que todas estas potencialidades não podem nem devem ser ignoradas (Robin, 2006).

A nova era digital, que tanto foi cotada como a principal exterminadora dos hábitos de leitura, poderá conter nela mesma a ferramenta fundamental para o fomento do interesse literário. E se é certo que há muitos anos atrás poucos eram os que liam pela incapacidade proveniente de

uma alfabetização que não lhes chegava, também é certo que hoje, através da cultura digital, poderemos ir ao encontro de outras culturas, tais como a cultura literária, e a um entendimento mais profundo das mesmas, agora por parte de um público abrangente e global.

## 1.2 Objetivos de Investigação

Com esta investigação pretende-se compreender de forma mais aprofundada questões relativas à literatura impressa linear e à narrativa digital interativa, nomeadamente se a mesma história experienciada em diferentes meios altera a visão do participante sobre a história e como a mesma é sentida num meio e noutro. Ainda, se a narrativa digital interativa pode ou não contribuir para a propagação da literatura, explorando assim as suas potencialidades e qual o seu lugar relativamente à narrativa linear literária.

Assim, surgem as seguintes questões de investigação:

- 1- Qual é a experiência de ler uma narrativa linear impressa e uma narrativa digital interativa?
- 2- Faz sentido construir narrativas digitais interativas a partir de narrativas lineares com o objetivo de aumentar o consumo de literatura?

## 1.3 Metodologia de Investigação

Após a análise de casos de estudo relacionados, relativamente à passagem de narrativas entre diferentes meios, iniciou-se a elaboração de todos os materiais necessários para a presente experiência.

Tendo sido escolhidos dois contos, um conhecido pelo grande público, “Capuchinho Vermelho”, dos irmãos Grimm (Grimm & Grimm, 1994), e outro a princípio desconhecido, “O Mistério da Árvore”, de Raul Brandão (Brandão, 1986), seguiu-se a sua adaptação para narrativas digitais interativas em Twine, com base na narrativa linear existente. Criou-se também o documento do consentimento informado, o questionário e o *script* da entrevista.

Posteriormente, trinta e dois alunos da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto experimentaram um dos contos, selecionado de forma aleatória, através da retirada de um papel de uma bolsa opaca. Assim, dezasseis participantes fizeram parte do grupo de controlo, que experimentou “Capuchinho Vermelho”, e o grupo experimental, que experimentou “O Mistério da Árvore”. Também através do mesmo método de aleatoriedade os participantes experimentaram o conto como narrativa linear, seguida da leitura da sua narrativa digital interativa ou por ordem inversa.

No presente estudo esperava-se que os utilizadores, como estudantes da área das tecnologias, fossem capazes de navegar facilmente pelas narrativas digitais interativas. Esperava-se ainda que tivessem conhecimento do conto “Capuchinho Vermelho” mas não do conto “O Mistério da Árvore”, o que permitiria a realização de uma comparação relativamente à narrativa ser ou não conhecida.

Antes da experimentação, os participantes preencheram o documento do consentimento informado e responderam a um breve questionário, sendo que após a experiência foi realizada a entrevista, a qual foi gravada e posteriormente transcrita para análise. Deste modo, foi possível cruzar resultados através do questionário e da entrevista, bem como utilizar a observação direta para recolha de dados, de forma a compreender qualitativamente como é que os indivíduos interpretam as suas experiências com diferentes formas de narrativas e o significado que lhe atribuem.

Ainda, pretendia-se averiguar diferenças relativamente à narrativa já ser conhecida pelo público em geral ou não, sendo que o conhecimento prévio da narrativa funcionará como fator de controlo.

Igualmente importante foi compreender se a ordem da experimentação (primeiramente como narrativa linear impressa ou como narrativa digital interativa) alterou os resultados, bem como se a estrutura de um conto de fadas, cuja máxima recai na repetição (por exemplo, as perguntas que a Capuchinho Vermelho faz à sua avó), constitui um facilitador para a abordagem do conto na forma digital interativa, em contraste com a estrutura mais “livre” do conto de Raul Brandão.

## 1.4 Estrutura da Dissertação

A presente dissertação é constituída pela introdução, onde foi referido o contexto, enquadramento e motivação para a realização do presente estudo, bem como se definiu o problema, hipótese e objetivos da investigação.

O capítulo 2, referente ao estado da arte, é constituído por 3 subcapítulos principais: uma introdução, na qual se encontra uma visão geral sobre o tema, um capítulo dedicado à literatura e um outro dedicado à multimédia.

No subcapítulo referente à literatura, encontramos uma secção relativa à comparação entre a literatura oral e marginal e a literatura de cânone; e outra referente ao hipertexto e hipermédia, onde se realiza a ligação do texto à tecnologia.

No subcapítulo dedicado à multimédia encontramos três secções, sendo a primeira relativa à literatura, interatividade e multimédia, onde se encontram trabalhos já realizados no âmbito da literatura interativa e com ligação à multimédia. A segunda secção engloba noções de *storytelling* digital e interativo, agora não necessariamente ligado à literatura mas numa visão mais ampla e geral. Por fim encontramos a secção referente às potencialidades do Twine, o *software* utilizado para a experiência, retratando outras investigações já realizadas através do mesmo.

O terceiro capítulo aborda os casos de estudo que serão posteriormente utilizados para a discussão. Este capítulo divide-se numa análise de aplicações que utilizam textos literários para a criação de narrativas digitais interativas, bem como em casos de estudo realizados por outros autores que se relacionam com a presente investigação.

O capítulo 4 refere-se à implementação da experiência, do qual fazem parte quatro subcapítulos. No primeiro encontramos a preparação da experiência, onde é descrito o processo através do qual se criaram os materiais necessários para a realização da mesma. No segundo subcapítulo demonstra-se os processos de criação e desenvolvimento das narrativas digitais interativas. Seguidamente, explora-se o processo da realização da experiência em si. Por fim, o capítulo termina com um breve resumo e algumas conclusões retiradas desta implementação.

O capítulo 5 refere-se à análise dos resultados provenientes da experiência. Este capítulo divide-se em quatro subcapítulos, a análise dos resultados quantitativos recolhidos através do questionário, a análise de resultados quantitativos e qualitativos provenientes das entrevistas realizadas e um subcapítulo sobre considerações gerais e resumo.

No subcapítulo da análise de resultados qualitativos existe uma secção para o grupo de controlo que leu o conto “Capuchinho Vermelho”, iniciando a leitura pela narrativa linear impressa e para o grupo que iniciou a leitura pela narrativa digital interativa. Ainda, uma secção para o grupo experimental, referente àqueles que leram o conto “O Mistério da Árvore”, iniciando-se pela leitura da narrativa linear impressa e outra secção referente àqueles que leram o mesmo conto, iniciando-se pela leitura da narrativa digital interativa.

Já no capítulo 6 encontramos a discussão. Desta fazem parte as respostas às questões de investigação, bem como outras considerações sobre o trabalho realizado.

Por fim, no capítulo 7 conclui-se a investigação realizada através da exploração da satisfação dos objetivos, das limitações da análise, terminando-se com recomendações de trabalhos que futuramente poderão ser desenvolvidos.

## 2. Revisão Bibliográfica

Este capítulo pretende analisar duas temáticas que se unem para a realização desta investigação: a literatura e a multimédia. Assim, explora-se primeiro as suas definições, as suas particularidades e por fim a sua união.

Dentro do subcapítulo da literatura explora-se a diferença entre literatura de cânone e literatura oral e marginal, assim como o hipertexto e a hipermédia.

No subcapítulo da Multimédia analisa-se primeiramente a ligação entre literatura, interatividade e multimédia, passando posteriormente para o *storytelling* digital e interativo num panorama mais geral.

Por fim, estuda-se as potencialidades do *software* Twine, utilizado noutros estudos e nesta investigação.

### 2.1 Introdução

As histórias constituem uma das bases do que é ser humano, bem como constroem e moldam a sua realidade e essência. Não existe Humanidade, não existe pensamento, nem tão pouco uma consciência humana sem histórias (Mendes, 2001). De facto, e segundo Andy Cameron (1995), “Um povo sem histórias é para nós tão absurdo como um povo sem linguagem” (Cameron, 1995, para. 1).

O ser humano é um contador de histórias por excelência, sendo na verdade, O contador de histórias, dentro da realidade que conhecemos. Mais que isto, tal como refere Mark Turner em 1996, esta capacidade de contar histórias, projetando-as no tempo e no espaço, é uma característica não apenas da mente literária mas de toda e qualquer mente. Somos seres sociais, seres que organizam. Organizamos o tempo, organizamos objetos, organizamos pensamentos e acima de tudo, organizamos a forma como nos comunicamos.

Assim, utilizamos o seu meio, a linguagem, para alcançarmos o fim, que se constitui como a passagem de conhecimentos, de criação de laços afetivos, de uma consciência própria e do mundo, das suas regras, das suas premissas e acima de tudo, do “eu”. Este pequeno microuniverso que é o ser próprio foi formado por histórias. A história do nosso mundo, as histórias do que nos

rodeia e, acima de tudo, as nossas próprias histórias (Harari, 2011). Tal como disse a aclamada escritora Margaret Atwood no seu poema “Spelling” (1981), “uma palavra depois de uma palavra depois de uma palavra é poder”.

Deste modo, o *storytelling*, quer tradicional quer digital e/ou interativo, parece servir as sociedades a nível de uma identidade partilhada, que nos potencia para a criação de uma “memória” comum, tal como refere Lamberti (2012). É então a linguagem que define a própria definição do ser humano, não sendo esta criada pelo mesmo mas, pelo contrário, encontrando-se contida na sua natureza. Esta linguagem define o “eu” e o “tu” e permite criar relações entre eles, permitindo estabelecer laços empáticos, e em última análise construir pois o discurso e, por consequência, definir o mundo (Beveniste, 1995; Walty, 2010).

No entanto, as histórias vão muito além do que foi supramencionado. O imaginário humano confere-lhe algo nunca visto noutras espécies do planeta. Conseguimos contar o que conhecemos mas também conseguimos contar o que nunca vimos, o que os outros conhecem e, em última instância, conseguimos ver muito além da realidade presente e imaginar histórias que não vivemos, que não conhecemos presencialmente, mas que, de alguma forma, conseguimos criar. A partir daqui também podemos falar de intertextualidade, um termo fundamentado em Bakhtin e Kristeva, desenvolvido por Fairclough, sendo que os textos contemporâneos são sobretudo interdiscursivos (Guimarães & Ribas, 2017).

Assim, o *storytelling*, encontra-se na vida humana de uma forma quase que recôndita, e ainda assim, não há forma de lhe escapar. Como foi referido, ser um contador de histórias não é um ofício específico de um grupo seletivo de pessoas. O mesmo encontra-se fixado em todo e qualquer ser pensante e faz parte do processo comunicativo, da cultura, da vida social, da educação, e em geral da essência do que é ser um ser humano. Contar histórias é pois um ofício mágico e poderoso, do qual todos fazem parte, para o qual todos contribuem, ainda que cientes ou não. Pelo seu papel crucial na vida humana, de Aristóteles passando por Joseph Campbell, até Christopher Vogler, desde sempre que tentamos compreender e procurar mais conhecimento sobre as narrativas criadas pela nossa psique (Miller, 2004).

Alguns destes contadores de histórias encontraram na linguagem escrita, uma forma de organização das suas narrativas e, ao mesmo tempo, de maximizar o seu alcance. Tal como Anaïs Nin escreveu em 1954:

Escrevemos para provar a vida duas vezes, no momento e em retrospectiva. Escrevemos, tal como Proust, para tornar tudo isto eterno, e para nos convencer de que é eterno. Nós escrevemos para podermos transcender a nossa vida, para ir além dela. Nós escrevemos para ensinarmos a nós próprios a falar com os outros, para registar a jornada no labirinto. Nós escrevemos para expandir o nosso mundo quando nos sentimos estrangulados, constritos ou solitários.

Ainda que nem todas as histórias sejam escritas, como são exemplo as narrativas da literatura oral, de uma forma ou de outra, a escrita tornou-se rapidamente num meio privilegiado de *storytelling*. O livro tornou-se assim popularizado como uma das maiores formas de entretenimento, não descurando evidentemente da sua componente cultural.

Importa no entanto mencionar que nem só da escrita vivem as histórias. A arte performativa, a pintura, a música, desde os primórdios que representam meios populares de *storytelling*. A imagem encontra-se assim, irrevogavelmente, como um outro meio afamado para a narrativa. Sobre o assunto disse Delaunay, evocando a frase de Baudelaire: “Detesto o movimento que desloca as linhas”. Neste ponto, encontrava-se longe de imaginar que os poetas e artistas da contemporaneidade incidiriam o seu gosto nas formas em movimento (Baudelaire, 1857, como citado em Francastel, 1983, p. 185).

Assim, podemos falar de uma universalidade das histórias, sendo mutável, no entanto, e como já foi supracitado, a forma como estas são contadas. Ainda que a palavra seja deliciosamente universal àqueles que conhecem as suas estruturas e leis, por vezes um desenho ou um motivo musical materializam com mais precisão uma sensação ou uma relação de causalidade, tal como refere Francastel (1983). Deste modo, e em concordância com Aristóteles, a narrativa constitui uma sequência de ação, e esta, de acordo com o meio de transmissão, condições de receção e possível tecnologia utilizada (tanto a tecnologia da impressão, quanto sistemas visuais e sonoros), relaciona-se com o público de diferentes formas (Kieling & GT de Estudos de Televisão, 2012).

As formas narrativas têm vindo a evoluir à medida que os meios comunicativos e expressivos também evoluem, o que inclui a própria evolução da tecnologia. Desde 1962 que Umberto Eco menciona a “obra aberta”, referindo-se a uma interatividade entre uma obra de arte e o leitor/experienciador/espetador, sendo que tal noção se encontra já adotada em larga escala por várias estéticas contemporâneas.

Posteriormente a este momento, encontramos estudos que envolvem a explicação de novos meios como uma extensão de um outro meio previamente existente, podendo-se referir rapidamente alguns, como o de Brenda Laurel (1991) a nível dos jogos de vídeo, Janet Murray (1997) a nível da literatura e Lev Manovich (2001), relativamente à filmografia (Kieling & GT de Estudos de Televisão, 2012). A propósito, Manovich explica em 1999 que posteriormente ao romance e o cinema privilegiarem a narrativa como a forma elementar de expressão cultural da modernidade, a era do computador apresenta o seu correlato – a base de dados. Aqui, o crítico de cinema introduz a ponte necessária entre a tradição e a contemporaneidade (Pressman, 2014).

Por outro lado, novas formas de criação artística “híbrida” surgiram. Como exemplo, pode-se referir o trabalho de poesia digital do programador e poeta verbal, visual e digital Jim Andrews, ou até de qualquer outro poeta cuja arte literária (híbrida) se encontre no *website* Poems That Go, que constitui um arquivo para poemas do agora extinto jornal literário online com o mesmo nome.

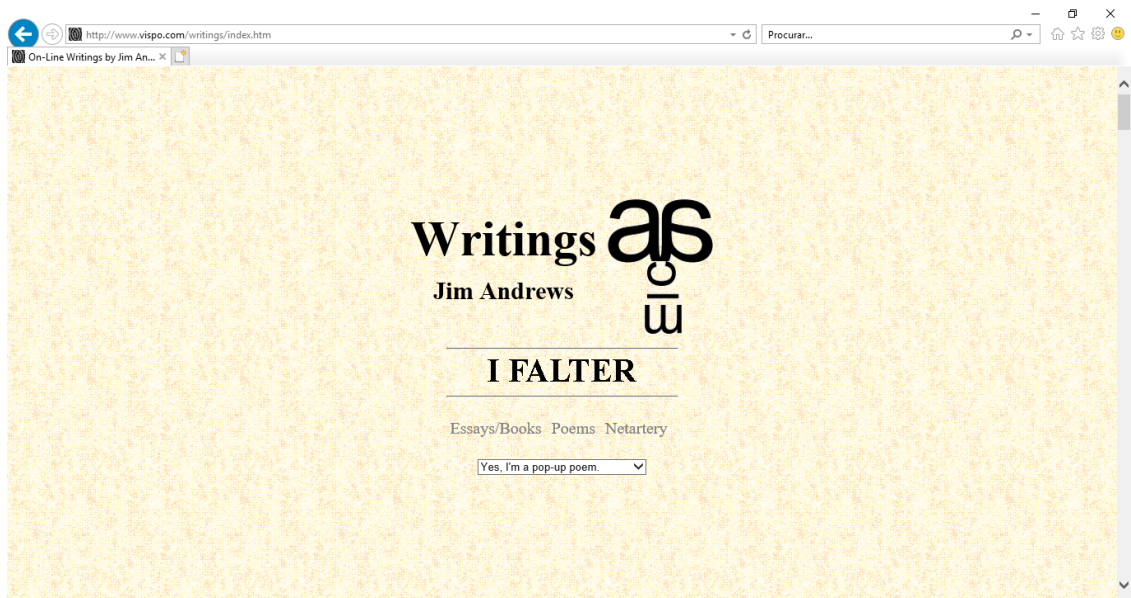


**Figura 1- Página da poesia digital de Jim Andrews (Andrews, n.d.).**

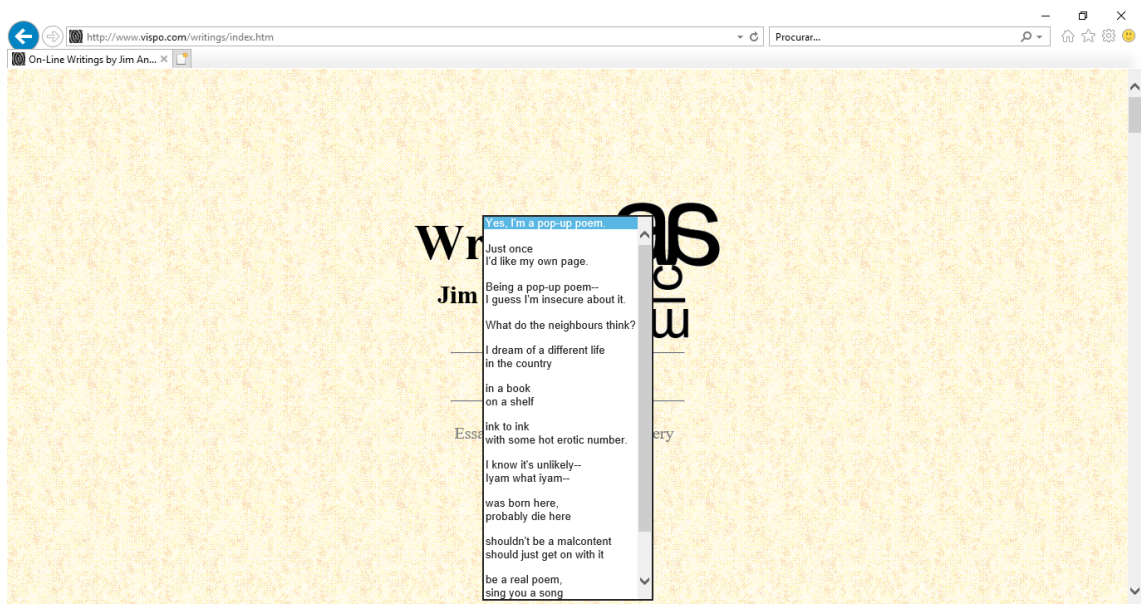


**Figura 2- Poema pop-up de Jim Andrews (Andrews, n.d.).**

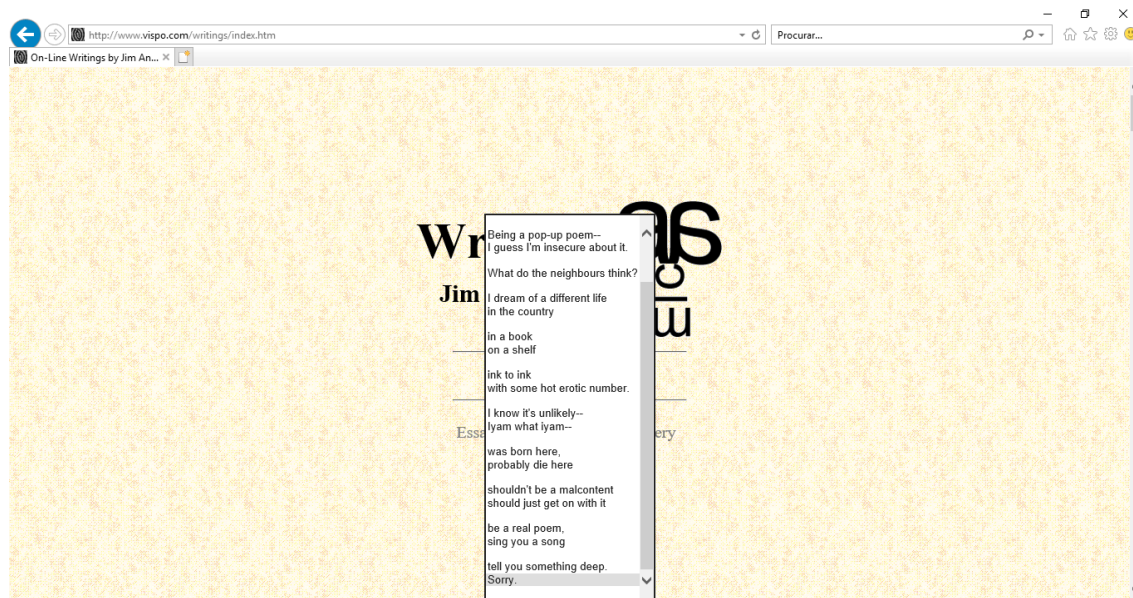


**Figura 3- Poema pop-up de Jim Andrews (continuação) (Andrews, n.d.).**

No entanto, já nos anos sessenta, a corrente literária OuLiPo (Ouvroir de Littérature Potentielle ou Oficina de Literatura Potencial), iniciada em França por poetas e matemáticos, do qual fizeram parte Marcel Duchamp e Italo Calvino, propõe a libertação da literatura e uma espécie de literatura infinita, através da combinação da literatura e da matemática (Walty, 2010), tal como podemos observar no exemplo providenciado pela figura seguinte.



**Figura 4 - Livro da corrente OuLiPo de Raymond Queneau, *Cent Mille Millions de Poèmes* (Anne, 2015).**

Este movimento, de certa forma, profetizava um tipo de literatura do futuro, que segue regras, não apenas da linguagem, mas também da computação. Aqui incluem-se, quer os textos nascidos diretamente do digital, sobretudo os hipertextos, utilizados por uma primeira geração digital, e aquilo a que Jessica Pressman (2014) denomina de “modernismo digital”. Este

representa então uma segunda geração que explora e tira partido das características dos novos *softwares*, em especial do Flash, que permite a produção de uma estética multimodal, interativa e de multimédia (Walty, 2010; Pressman, 2014).

## 2.2 Literatura

De forma muito semelhante ao lexema latino do qual deriva, *itteratura*, o termo *literatura* é encontrado pela primeira vez documentado num texto português de 21 de Março de 1510. Utilizado anteriormente com o significado de *corpus* de um texto literário, passa mais tarde a incluir o significado de “conjunto da produção literária de um determinado país”, sendo que cada país possui uma literatura muito própria, marcada pelos aspetos culturais e linguísticos do mesmo. Outros significados foram associados ao lexema, tal como um conjunto de referências bibliográficas sobre determinado assunto (Silva, 2007).

No entanto, foi apenas a partir da segunda metade do século XVIII que, devido a determinadas transformações semânticas, *literatura* passou a englobar os significados fundamentais que ainda nos dias de hoje representa. Esses significados relacionam-se com arte, ganhando forma como uma categoria específica de criação artística e os textos que dela proveem (Silva, 2007).

### 2.2.1 Literaturas Oraís e Marginais e Literaturas de Cânone

Torna-se crucial para a realização deste projeto refletir sobre a literatura considerada oral ou marginal e aquela que é considerada de cânone. Dizia Joseph Campbell em 1986 que as civilizações baseiam-se em mitos. Assim, a componente simbólica a estes atribuídos baseia-se nas experiências de determinada comunidade, num determinado espaço e tempo. Através da passagem do tempo, da tecnologia e da globalização, estes mitos passaram de narrativas orais para narrativas impressas (e até digitais), consideradas marginais, mas cujas metáforas podem ser compreendidas de uma forma universal.

Estas tradições orais possuíam como objetivo a passagem de conhecimento, valores éticos e experiências entre adultos. Da mesma forma, os contos de fadas vêm permitir a gestão de crises e o domínio de conflitos ao longo da jornada pela busca da maturidade humana. Mais tarde, sobretudo devido aos irmãos Grimm, os mitos europeus alcançam também as gerações mais jovens, agora em versões consideradas mais “apropriadas” para estas através de um outro tipo de linguagem, bem como a adição/remoção de certos elementos da narrativa, abrindo novos horizontes para o seu uso na transmissão de informação. Estas narrativas são facilmente encontradas em qualquer parte do mundo, ainda que com ligeiras variações. Isto porque, segundo Propp, estas narrativas nascem de um lugar-comum de diferentes comunidades, que enfrentam, no entanto, desafios semelhantes. E o conto popular nasce assim de uma espécie de profanação

do mito, que é descurado da sua vertente sagrada e religiosa, para se tornar profano e artístico (Mendes, 1999; Kibbat, 2004; Martins & Reis, 2014/2015).

Torna-se também necessário referir a obra de Bruno Bettelheim, de 1975, *The Uses of Enchantment*, uma obra herdeira do trabalho de Propp. Nesta obra, os contos de fadas cumprem uma função determinante relativamente à descoberta dos sentidos da vida, uma visão também partilhada por G. K. Chesterton (*Orthodoxy*, 1909) e por C. S. Lewis (*The Allegory of Love*, 1936). E enquanto os contos de fadas são percebidos por muitos como sendo uma literatura marginal, não presente como cânone, vem Bettelheim referir os contos de fadas como um género de história canónica de matriz campbelliana. Para o autor, os mitos são pessimistas, enquanto os contos de fadas são otimistas. Assim, “os ritos de passagem, as provações iniciáticas, as imagens arquitépicas, o *design* do monomito, o herói relutante ou o herói espontâneo, a resolução maioritariamente orientada por um final de regresso, reconhecimento, luz e esperança, estabelecem a ligação estrutural” entre os contos de fadas e a história de cânone (Mendes, 2001, p. 374).

O simbolismo arquetípico dos contos de fadas, a sua estrutura não-elástica, e a componente do irreal em todas as suas facetas permitem a este tipo de narrativas cativar qualquer tipo de audiência. Mais que isto, a sua estrutura e repetição, especialmente a nível de elementos trinários (como é exemplo: três irmãos, três ursos, três tarefas), permite uma passagem mais facilitada para a sua narrativa digital, bem como para a captação da audiência, já que estes padrões são facilmente reconhecidos. Ainda, os seus imensos contrastes (bem/mal, pobre/rico, vivo/morto) contribuem de igual modo para a sua simplicidade, bem como constituem elementos considerados comuns, apesar de agora utilizados de forma diferenciada, que desde sempre captaram a atenção de audiências e se provaram como bons meios de passagem de erudições (Kibbat, 2004).

A interatividade aparece, não como um elemento completamente novo, já que narradores e atores desde sempre que “manuseiam” as histórias de acordo com a resposta do público, como é exemplo a mãe de Goethe. Esta contava as suas histórias de acordo com os sentimentos íntimos dos seus ouvintes relativamente à forma de como o conto deveria prosseguir, um trabalho de reescrita barthesiana, ainda que não houvesse inversão na estabilidade do enredo (como exemplo, a menina do Capuchinho Vermelho nunca se tornaria na personagem ameaçadora, nem o lobo se tornaria numa vítima inocente). No caso, arrasta-se episódios ou passagens que mais intensamente comunicam com o destinatário. Deste modo, o *storytelling*, e no caso aquele que utiliza contos de fadas, constitui desde sempre, e antes de mais, uma espécie de jogo comunicativo em que emissor e destinatário se encontram presos através da flutuação de emoções (Mendes, 2001).

Deste modo, parece existir um enorme potencial a nível da fusão entre velhas e novas tecnologias. A utilização de estruturas tradicionais, os métodos de *storytelling* de histórias populares, incorporados agora em tecnologias modernas, parece possuir um potencial para alcançar uma maior atenção por parte de diversas audiências (Kibbat, 2004).

Por outro lado, a literatura de cânone que, ao contrário da literatura oral e marginal não costuma ser alterada com o passar do tempo, nem tão pouco passa pela mão de vários autores ou

narradores, constitui o principal objeto de estudo deste projeto. É pois a literatura de cânone que assegura a memória cultural, tal como refere Assmann (1997). O autor refere ainda a sua determinação (como literatura de cânone) a certos objetos em detrimento de outros como uma resposta à instabilidade da sociedade. Apesar da imensa crítica do cânone, especialmente nos dias atuais, também se reconheceu, no entanto, que em contextos ocidentais, a educação literária canônica ainda contribui para o capital cultural dos indivíduos (Pieper, 2006).

Assim, a relação entre ambos os contos não se encontra propriamente na narrativa em si, apesar de, como supracitado, existir uma relação na sua estrutura (Mendes, 2001), mas no tema, que evoca ao medo e à morte no universo ficcional, sendo ambas, na definição de Felipe Furtado (1980), literatura do meta-empírico (Corrêa, 2013). Desta forma, através destes símbolos, acredita-se ser possível a criação das suas narrativas digitais interativas sobre um mesmo ambiente. Mesmo sendo dois contos diferentes as sensações experimentadas nas suas narrativas digitais interativas seriam semelhantes.

## **2.2.2 Hipertexto e Hipermedia**

Dizia a professora e crítica literária pós-moderna Katherine Hayles, em 2004, que “a impressão é plana e o código é profundo”. Na citação, Hayles não se refere, de todo, a uma literatura impressa supérflua, mas sim a uma análise literária embalada em sonolência por quinhentos anos de impressão, falhando em providenciar a importância necessária ao meio que suporta a literatura. Refere ainda que a descrição de Barthes (1986) do “texto” em rede, com a sua dispersão, múltipla autoria e estrutura rizomática, antecipa o hipertexto eletrónico.

Neste sentido, Roland Barthes menciona no seu livro *S/Z* (1970) que o objetivo do trabalho literário ou, tal como refere, da literatura como trabalho, é fazer com que o leitor não seja um consumidor, mas um produtor do texto. Este é o tipo de texto que ele refere como sendo “writerly”. Por outro lado, os textos clássicos são considerados como textos “readerly”, aqueles que podem ser lidos mas não escritos (Barthes, 1974). Na mesma categoria inclui filmes e a televisão (Jones, 2019). Sobre este tipo de textos, Barthes comenta que os seus leitores/espetadores detêm um papel passivo, possuidores apenas da pequena liberdade de aceitar ou rejeitar o texto, não possuindo acesso àquilo a que ele chama de “magia do significante” (Barthes, 1974). Assim, enquanto um texto “readerly” seria preenchido com um ritmo familiar e linear, o texto tipo “writerly” seria não linear no *design* e potencialmente infinito a nível da sua interpretação. De facto, Barthes encontrava este tipo de textos através daquilo a que se denominava como literatura ergódica, ou seja, em trabalhos que exigiam um determinado esforço por parte do leitor para a sua compreensão.

Como exemplo, encontramos o romance de B.S. Johnson, *The Unfortunates* (1969), onde apenas o primeiro e o último capítulo se encontram definidos, sendo que os restantes capítulos

podem ser lidos através de diferentes ordens, criando assim a possibilidade de combinações de histórias diferentes, uma característica que mais tarde seria definida como parte do hipertexto.

No entanto, Barthes apenas observava o que era já uma tradição humana tão antiga quanto a própria humanidade, já que práticas de adivinhação de culturas antigas, tal como runas, o *I-Ching* e o *tarot*, encaixam-se perfeitamente nesta categoria de textos “writerly”. Estes são definidos como nada mais, nada menos do que geradores de histórias aleatórias (Jones, 2019).

De facto, quando Vannevar Bush, amplamente creditado pela invenção do hipertexto, imaginou um sistema hipertextual, este não era eletrônico, mas sim mecânico, como podemos observar na figura.

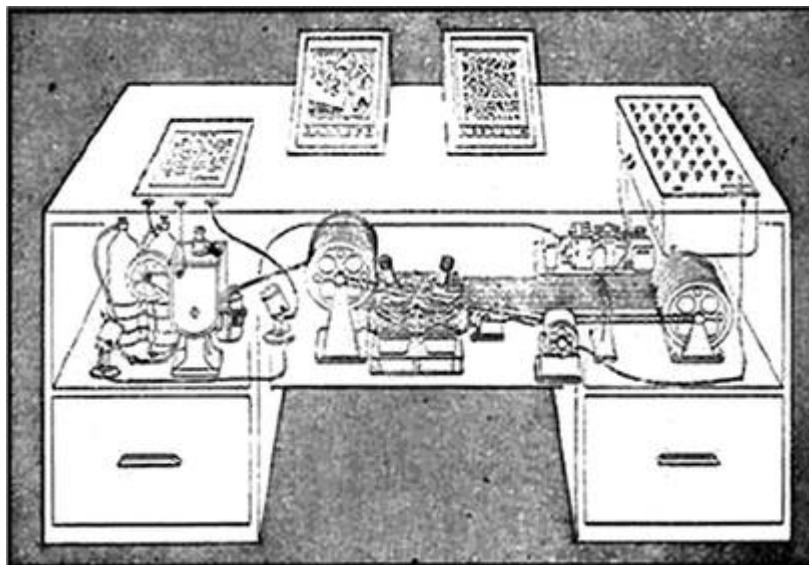


**Figura 5 - Memex de Vannevar Bush (1945) (Scolari, 2008).**

No seu artigo, Bush (1945) refere de forma pioneira que é possível implementar o hipertexto de várias formas, o que para Hayles (2004) constitui a oportunidade de compreender como um género literário se transforma quando é instanciado em diferentes *media*.

O termo “hipertexto” foi utilizado pela primeira vez nos anos sessenta por Theodor Nelson, tendo sido largamente ampliado pela *World Wide Web* a partir dos anos noventa. O neologismo surgia de forma a descrever um esquema em rede para organizar informação, apesar do conceito que inspirava este surgimento se ter iniciado duas décadas antes (Outeirinho, 2009; Pressman, 2014). Assim, o hipertexto define uma rede de textos fragmentários através dos quais o leitor pode navegar desafiadamente, usurpando a função e a autoridade do autor (Mendes, 2001).

Por outro lado, segundo Michael Joyce, um aclamado autor de literatura digital, na literatura o hipertexto por excelência precede a explosão digital. Para o autor, existe uma clara conexão entre o hipertexto e a obra *Ulysses* (1918) de James Joyce, chegando mesmo a considera-lo como

o primeiro hipertexto. Outros autores, como Mark Nunes, Michael Groden, George Landow e Paul Delany, concordam com a hipertextualidade iminente em *Ulysses* (Outeirinho, 2009; Pressman, 2014).

No entanto, no âmbito da literatura, a teoria e a produção avançaram até formas alternativas de compreender o fenómeno literário que se aproximam do paradigma associado à tecnologia hipermédia. Neste sentido, o texto passa a conceber-se como entidade aberta, polissemântica e intertextual, capaz de gerar múltiplos significados a cada ato de leitura. Ainda, recupera-se a figura do recetor como agente ativo da comunicação literária, pois é ele quem torna explícita a propriedade plurissignificante do texto, o que nos remete às teorias literárias do estruturalismo e dos pós-estruturalistas, sobretudo Barthes e Derrida. Estas estruturas hipertextuais também vêm realizar a morte do autor prevista por Foucault e a intertextualidade de Kristeva, na qual a leitura completa a escrita, numa marcação da característica inacabada dos textos, que mesmo quando editado nunca se encontra realmente como uma obra concluída. Assim, a autoridade do escritor torna-se turva como a única voz geradora de significados, dando-se origem a uma diluição quanto aos papéis de emissor e recetor. Deste modo, face a um sistema no qual desaparecem referentes espaciais e no qual o conceito de linearidade se torna num conceito de inter-relação, também as noções de início e fim se tornam turvas. Deixam de existir limitações espaciais porque o objeto torna-se aberto (Vouillamoz, 2000; Mendes, 2001; Outeirinho, 2009).

Na interatividade passamos o poder de decisão para o usuário, criando assim um apelo para um utilizador ativo, que cria um percurso único na exploração do texto, que frequentemente vem associado a som e imagem. Assim, enquanto na linearidade encontrávamos apenas duas dimensões (linear e hierárquica), o hipertexto traz à equação uma terceira dimensão que, segundo Carlson (1988), se aproxima mais da própria natureza humana (Vouillamoz, 2000; Outeirinho, 2009).

A tudo o que já foi referido junta-se ainda a vertente da multimédia. Tendo as suas primeiras aparições surgido nos anos sessenta, a multimédia veio capacitar a inferência em múltiplos sentidos humanos ao misturar diferentes meios e diferentes objetos artísticos. Os seus primeiros sistemas permitiam a implementação de sistemas gráficos no desenho de um *interface* interativo, apesar da maioria destes primeiros sistemas se classificarem como multimédia sequencial, que realizavam apenas a fusão de imagens e som, sem possibilidade da interação do usuário, como foi o caso da televisão. Assim, a plataforma tecnológica é capaz de enfatizar o polissemantismo inerente à obra literária, oferecendo também possibilidades de uma transcrição altamente operativa para a edição de obras, que se abrem para uma possibilidade de múltiplas leituras, numa polifonia de vozes (Vouillamoz, 2000).

Por outro lado, para alguns comentadores, como Andy Cameron em “Dissimulations: the Illusion of Interactivity” (1995), a interatividade veio privilegiar a ideia de jogo, não a de narrativa, consequentemente não servindo a narrativa ficcional. Para o autor é necessária a distinção entre narrativa e interatividade, tal como entre histórias e jogos, considerando que o fundamental é analisar o tempo.

Deste modo, o autor considera que os jogos jogam-se no presente, estes conduzem o jogador a encaminhar o presente para onde consegue fazê-lo, enquanto a narração encontra-se dependente do *aoristo* grego (tempo verbal passado indefinido, não existente em línguas comuns e modernas), envolvendo sempre uma referência ao passado, ou “presentificação do passado” (Mendes, 2001). Autores literários de ficção interativa, como Michael Joyce e Robert Coover, e cineastas, como Grahame Weinbren e Greg Roach, rejeitam altamente esta proposta e acreditam que não é a narrativa em si que se encontra a ser suprimida na interatividade mas uma certa ideia de narrativa, aquela herdada de Aristóteles, aquela com princípio, meio e fim, dotada de sucessividade e de “nexos causais” entre os seus elementos. Do mesmo modo, também Richard Ledes refere que à interatividade faltará sempre a escrita transicional aristotélica. No entanto, o autor considera que se encontra nas vanguardas artísticas anteriores à Segunda Guerra Mundial, como o surrealismo que utiliza o trabalho de Sigmund Freud como referência, a estrutura mais aproximada da interatividade (Mendes, 2001).

Assim, encontramos na contemporaneidade, obras artísticas que se realizam de e para o mundo digital. A este processo, a que Álvaro Seiça denomina como um de transdução, encontram-se associados diversas previsões de “fins”: o fim da narrativa da arte, por Danto em 1984 e 1997, o fim da teoria da arte, por Burgin em 1986, o fim dos livros, por Coover em 1992, o fim da história, por Fukuyama em 1993 e Kuspit, que em 2006 decreta o fim da arte. No entanto, estes fins encontram-se relacionados com mudanças de paradigmas. No caso específico de Coover, encontrava-se diretamente conectado ao momento histórico da imposição do hipertexto como novo suporte de escrita, que propiciava uma leitura não-sequencial, que consigo trazia a narrativa múltipla e fragmentada, operada agora pelo próprio leitor, sendo mutável a cada reinício (Pressman, 2014; Seiça, 2016).

Como o próprio Coover refere em 1992, o alegado poder do romance encontra-se na linha, no movimento que o autor providencia desde o início da frase até ao seu ponto final. Assim, o autor expõe que ao longo da extensa história da impressão têm surgido várias estratégias contra o poder da linearidade da narrativa, desde a marginália a notas de rodapé, às inovadoras criações de autores como Laurence Sterne, James Royce, Raymond Queneau, Julio Cortazar, Italo Calvino, Milorad Pavic e Cervantes. No entanto, para Coover, a verdadeira liberdade do que ele chama de “tirania da linha” surgiu com o hipertexto, escrito e lido num computador, onde uma linha não

existe, a não ser que alguém a invente ou a implante no texto. Assim, diz Seica (2016) que com o surgimento das formas textuais eletrônicas, ocorre uma mudança a nível da perspectiva sobre a natureza dos textos, que possibilita a identificação de diversas formas de organização e de leitura. Deste modo, o autor refere que o hipertexto eletrónico maximiza a hipertextualidade intrínseca a formas precedentes de ordenação textual, como são exemplos os autores citados por Coover, mas também os dicionários e enciclopédias. Neste sentido, Murray (1997) identifica as quatro propriedades essenciais encontradas em narrativas “computer-based” [informáticas]: processual (computacional), participatória (interativa), espacial (experiencial) e enciclopédica (base de dados).

O universo hipertextual proporciona um conjunto de vozes virtuais, reordenando a estética dentro da perspectiva digital, criando poéticas num novo suporte (o computador), meio físico de transmissão (a internet) e processo de escrita. Deste modo, as estratégias dos impressos como o “imaginário das bordas”, são agora realizados através de mecanismos de áudio, vídeo, montagem, animações e texto, que agora coabitam e alteram as perspectivas dos seus utilizadores/leitores. Aqui encontramos a denominação sinestésica da arte hipertextual (Diniz, 2010).

Assim, apesar da ficção interativa possuir as suas raízes na narrativa experimental não-digital, as primeiras histórias digitais para atrair o interesse crítico foram aquelas produzidas na plataforma Storyspace, das quais talvez a mais conhecida seja a de Michael Joyce, *Afternoon* (1990). Storyspace representa o modelo clássico de nó com *link* do hipertexto, com pontos de acesso que aparecem no texto que navegam o leitor para outro nó (outra parte da narrativa) (Kitromili, Jordan, & Millard, 2018).

Por outro lado, casos como o de *Waxweb*, criado por David Blair em 1994, e *The Hypertext Hotel*, criado por Robert Coover e utilizado ao longo dos anos noventa, são exemplos de autoria partilhada de hipertextos (Mendes, 2001). Mais tarde surgiria então o Twine, o *software* utilizado para o presente estudo, que será mais adiante revisitado e aprofundado.

## 2.3 Multimédia

Na sua definição, um sistema de multimédia computacional é aquele que é capaz de dar entrada (“input”) ou saída (“output”) de mais do que um meio. Habitualmente, o termo é aplicado a sistemas que suportam mais do que um meio físico de saída (“output”), como um monitor de computador, vídeo e áudio. Em relação à entrada (“input”) do computador, a multimédia refere-se à capacidade de usar vários dispositivos de entrada (“input”) para interagir com um sistema de computador (Blattner & Dannenberg, 1992).

Assim, o objetivo destes sistemas de multimédia passa por retirar o melhor proveito possível dos sentidos humanos, de forma a facilitar a comunicação (Blattner & Dannenberg,

1992). Poder-se-ia então resumir a definição de multimédia como um artefacto retórico computacional, no qual múltiplos elementos de multimédia são integrados num todo interativo (Rockwell & Mactavish, 2004).

A evolução do serviço da *World Wide Web* incluiu a incorporação de novas aplicações de multimédia, impulsionando novas formas de criação e reutilização, permitindo uma maior interatividade (Deusdado & Carvalho, 2008). Assim, a proliferação de criações digitais que não se encaixam confortavelmente nas nossas tradições de crítica começou a surgir rapidamente. Em resposta a essa propagação, houve um renascimento das teorias críticas e o desenvolvimento de um ofício de produção de multimédia (Rockwell & Mactavish, 2004).

### 2.3.1 Literatura, Interatividade e Multimédia

A contemporaneidade caracteriza-se pela experiência de uma cultura digital que consigo trouxe consequências inerentes em diversas áreas da atividade humana. Assim, iminentemente, a criação literária, bem como o ensino da Literatura, foram afetados em larga escala, não só a nível da produção mas também a nível da potencialização da sua difusão, contacto e abordagem a nível da receção (Vouillamoz, 2000; Outeirinho, 2009; Silva, 2010; Pressman, 2014).

Mais que isto, desde sempre que se verifica a apropriação de linguagens de *media* mais antigas, pelas novas *media* que vão aparecendo, especialmente a nível de *media* audiovisual. O cinema apropria-se do teatro para a construção das suas narrativas e estruturas das mesmas, bem como se apropria deste e da literatura para a atualização dos seus formatos. Também a rádio e a televisão realizam o mesmo processo de apropriação de recursos anteriores para se configurarem como espaço comunicativo. Mais recentemente, encontramos este mesmo processo na internet e na televisão digital interativa. Este diálogo entre arte, linguagem e tecnologia providencia um instrumento de análise de extrema riqueza, que permite um deslocamento nas formas tradicionais de produção de sentido e potencia um caminho ao encontro de um mundo de novas possibilidades de construção coletiva da subjetividade (Hayles, 2004; Moreira, 2010; Kieling & GT de Estudos de Televisão, 2012).

Como anteriormente referido, a subversão da ordem narrativa, criando um ambiente imersivo e participativo numa história, que propicia a interação é algo que já há muito se vem a realizar. No entanto, o avanço dos meios digitais permitiu o desenvolvimento de “conteúdos com múltiplas narrativas, histórias paralelas e inter-relacionadas” (Kieling & GT de Estudos de Televisão, 2012, p. 743). Estas formas de media vêm permitir o desenvolvimento de relacionamentos muito particulares com os seus leitores, tais como o registo de informações estáticas, assim como “comportamentos complexos e contingentes” que são operacionalizados pelas mesmas, tornando-se assim interativos e imersivos (Carvalhais & Cardoso, 2018, p. 57).

A irrupção da tecnologia informática no sistema literário supõe assim a traslação de um contexto impresso a um contexto digital, surgindo a literatura eletrónica. Esta possui um corpus que integra, por um lado obras impressas transformadas para o formato eletrónico e por outro, produções originais criadas em e para o digital. No primeiro caso, relacionado diretamente com o presente estudo, novas possibilidades extraordinárias são geradas, já que no modernismo digital se encontram estratégias de inovação através da utilização da tecnologia da contemporaneidade de forma a reformular e remodelar práticas literárias antigas (Vouillamoz, 2000; Silva, 2010; Pressman, 2014).

Retrocedendo um pouco na história, como primeiro exemplo de histórias que permitiam uma certa interatividade, que se formaram a partir, e neste caso incorporados, na literatura, pode-se referir os livros *Choose Your Own Adventure* (1979-1998), onde os leitores tomam decisões e de acordo com estas alteram diretamente o rumo da história a que têm acesso. Estes tornaram-se num exemplo de referência de narrativas não lineares, especialmente quando relacionadas com a literatura. Tal como refere Hales (2017), a saga constituiu assim uma grande potenciadora da popularidade das narrativas interativas, cujo aumento significativo coincidiu com o ano de lançamento dos próprios livros, em 1979. Atualmente, estes já se encontram disponíveis como *audiobooks* interativos, criados em conjunto com a Alexa, da Amazon (Liptak, 2019).

No entanto, existem outros exemplos tais como os romances experimentais de Vladimir Nabokov, *Pale Fire* (1962), de Julio Cortazar, *Hopsotch* (1963), e de David Foster Wallace, *Infinite Jest* (1996). Tal como refere Jessica Pressman (2014), todas estas obras servem-se de notas de rodapé ou outros mecanismos textuais, de forma a conectar textos e permitir a navegação da narrativa em rede, ao invés de um caminho linear.

Mas desde histórias de heróis mitológicos da literatura clássica, da pintura e da música, para o teatro, histórias em banda desenhada ou *manga*, os filmes, documentários, *anime* e *cartoons*, jogos de computador e outras narrativas digitais interativas, as histórias têm vindo a ser fontes de inspiração e/ou reutilizadas ao longo dos tempos. Como exemplo da reutilização de histórias, no início dos anos 60, o linguista Joseph E. Grimes programava um computador do International Business Machines (IBM), na Universidade Nacional Autónoma do México, que criava histórias. Seguindo o sistema de elementos e sequências dos contos de fadas desenvolvido por Vladimir Propp, o computador contava histórias em prosa utilizando a língua Inglesa ou Espanhola de forma simples (Ryan, 2017).

Por outro lado, atribui-se o título de primeira ficção interativa a *Adventure* (1976), por Will Crowther. As denominações “aventura de texto” e “jogo de aventura” para jogos eletrónicos surgem a partir deste programa. Antecedentes incluem o robot de conversação *Eliza* (1966), de Joseph Weizenbaum, já anteriormente mencionado, bem como o jogo de rastejo em caverna de

Gregory Yob, *Hunt the Wumpus* (1973) e o sistema de inteligência artificial de Terry Winograd, *SHRDLU* (1968–70). Assim, a ficção interativa inicial foi desenvolvida em universidades nos Estados Unidos e no exterior, como é o caso da Universidade de Cambridge, que produziu uma grande variedade de jogos (Montfort, 2001).

Um importante *follow-up* para o *Adventure* foi desenvolvido por quatro programadores da Massachusetts Institute of Technology, *Zork* (1977), sendo comercializado pela empresa Infocom. Muitas outras empresas, incluindo várias criadas na Austrália e em Inglaterra, lançavam também jogos de ficção interativa (Montfort, 2001).

Nos anos 80 via-se uma diminuição no mercado de narrativas digitais interativas, ao mesmo tempo que o primeiro grande projeto académico se iniciava, o *Oz Project*, da Carnegie Mellon University, que decorreu entre 1989 e 2002 (Montfort, 2001).

Por outro lado, é também referida a utilização da narrativa interativa antes da sua aplicação na tecnologia, como é exemplo o *Cinelabyrinth* de Radúz Činčera, que, muito antes da existência do *software* Twine, em 1990, mostrava que era possível aplicar a interatividade em histórias não lineares. Mas já antes da criação deste projeto, Činčera criara *Kinoautomat* (1967), um protótipo de cinema interativo, reconhecido como o primeiro filme interativo do mundo, que capturou a imaginação do público na Expo'67 de Montreal, a partir do qual se efetuaram uma quantidade significativa de pesquisas e análises académicas (Hales, 2017).

Isto leva-nos a estudos mais atuais, como o de Sumi and Yahata (2017), onde um sistema de *storytelling* interativo foi criado, de forma a gerar histórias através de questões hipotéticas. Este sistema foi criado a partir da premissa de que tal sistema auxilia no desenvolvimento da criatividade, mas que também permite aos utilizadores a visualização de histórias escritas. Através do seu estudo com crianças, conseguiram ainda perceber que 90% das mesmas consideravam a história criada mais interessante do que a já existente.

Relativamente a iniciativas mais *mainstream*, projetos como o de *Frankenstein AI* (2018) exploram algoritmos alimentados por dados emocionais, utilizando o aclamado romance *Frankenstein* (1823), de Mary Shelley. Para o efeito, reúnem diversos grupos para divulgar histórias e provocar discussões sobre o que significa ser humano. Os criadores acreditam que o projeto tem o potencial de ajudar a identificar novas formas de combater o viés na interseção entre inteligência de máquina e emoção humana. Assim, ao longo de 2018 reuniram peças, histórias e códigos para explorar temas retirados das páginas do romance de Shelley (Columbia University School of the Arts, 2018).

Também grandes empresas de *streaming*, como a Netflix, têm vindo a investir no seu conteúdo interativo. Como primeiro exemplo encontramos a série interativa *Minecraft: Story Mode* (2015), que utiliza o mundo do popular jogo Minecraft.

Encontramos também *Puss in Book: Trapped in an Epic Tale* (2017). Utilizando o conto de fadas *O Gato das Botas*, ao longo dos episódios interativos, os espetadores possuem a oportunidade de alterar o decorrer da história do gato do filme *Shrek*, bem como o seu final. Também *Buddy Thunderstruck: The Maybe Pile* (2017), lançado pouco tempo depois pela Netflix segue o mesmo modelo com os mesmos objetivos, para um mesmo público-alvo infantil (Newton, 2017).

Dentro do mesmo género encontramos o episódio animado interativo *Stretch Armstrong: A Fuga* (2018). Mais recentemente, a Netflix também lançou uma série interativa intitulada *Escola de Sobrevivência* (2019), na qual o participante pode tomar decisões pelo famoso aventureiro Bear Grylls em ambientes inóspitos.

Para além dos exemplos já citados, também séries televisivas, como *Try Life*, de 2012, *Late Shift*, de 2016, ou mais recentemente *Black Mirror*, uma série também da Netflix, no seu episódio “Bandersnatch” de Dezembro de 2018, oferecem interatividade aos seus espetadores. De facto, a partir da popularidade deste último, plataformas como o YouTube esperam agora também investir em narrativas digitais interativas (Sinclair, 2019). Em retrospectiva, é fácil compreender que longe vão os tempos de *Kinoautomat*, em que o projecionista necessitava de rapidamente colocar a fita escolhida pelos espetadores numa sala de cinema (Ng, 2019).

Ainda, *startups* como a brasileira StoryMax, exploram já a passagem de livros clássicos para telemóveis e *tablets* com o objetivo de levar a literatura a gerações mais jovens. Também a Vivros possui o mesmo objetivo, apesar da realização se proceder de outra forma. No caso, livros infantis inéditos são publicados em papel, possuindo no entanto um complemento através de uma aplicação que permite interatividade (Martins, 2019).

Podemos compreender que com a evolução das novas tecnologias surgiram outras formas de *storytelling*. A narrativa digital alcança o público por meio da tecnologia e do digital, tais como microprocessadores, sinais sem fio, internet, DVDs, entre outros. Enquanto elementos de multimédia mais antigos são suportados pela tecnologia analógica, tal como os filmes ou a fita de áudio, as novas tecnologias permitiram o surgimento de algo novo nas suas funções: a interatividade (Miller, 2004, Pressman, 2014). Assim, estes *media* tornam-se muitas vezes em jogos narrativos que envolvem o leitor em “processos de anamorfose”, nos quais existem recombinações, transformações e aumento da complexidade, levando-os a assumir posições não convencionais relativamente ao meio (Carvalhais & Cardoso, 2018, p. 62).

No entanto, tornar algo antigo em algo novo não constitui uma noção de criação nova. É uma estratégia utilizada desde sempre em diversas artes. Tal como Pressman (2014) refere, vivemos numa sociedade obcecada com o envolvimento com novos *media* e com o novo que, no entanto, vem a ser altamente contrariada pela literatura digital. Este tipo de literatura possui uma

forte preponderância na criação de algo novo, de forma a tornar visível essa mesma tradição (do tornar algo velho em algo novo), de certa forma enriquecendo o nosso sentido de história literária (Pressman, 2014).

Deste modo, encontramos vários projetos artísticos que incorporam em si trabalhos literários da pré-modernidade. Aparece aqui como uma perfeita ironia deste predicado do tornar algo velho em algo novo, a utilização da obra de Joyce, *Ulysses*. Tal como Joyce procurava renovar o conceito de *The Odyssey* de Homero, também artistas contemporâneos, tal como refere T. S. Eliot sobre o próprio Joyce, manipulam um paralelo contínuo entre a contemporaneidade e a antiguidade, o que leva a que, como Eliot refere, Joyce utilize uma metodologia que outros deverão seguir depois dele. Assim, Ian Bogost e Ian McCarthy tornaram a seção “Wandering Rocks” numa performance a partir do *Twitter*, com o mesmo nome em 2007. Em 140 caracteres as personagens principais da obra de Joyce conseguiam comunicar na primeira pessoa com leitores/utilizadores. Aqui encontramos uma exploração literária digital que utiliza uma base de dados para a produção de uma narrativa em modo “stream of consciousness” [fluxo de consciência]. Da mesma forma, encontramos *The Jew's Daughter*, que inclusivamente adapta um pouco da obra *Ulysses*, um projeto de 2000 que gerou controvérsia por retornar a meios mais simples de apresentação da narrativa, sem a utilização de uma vasta quantidade de elementos multimédia. Ainda, a obra *My Molly (Departed)*, remixa texto, imagem, áudio e vídeo acionados através da interação com o teclado, utilizando para o efeito o *Twitter*, tal como em *Wandering Rocks*. Esta obra utiliza igualmente como fonte para as suas referências intertextuais a obra de Joyce, *Ulysses* (Pressman, 2014).

Por outro lado, podemos falar ainda de obras que utilizam estratégias do meio digital para mostrar que, tal como MacLuhan refere, tornar algo novo constitui um ato recursivo de envolvimento com um passado literário. Um exemplo desta ocorrência pode ser encontrado na obra *Only Revolutions*, um livro impresso em 2006, que obriga a interatividade com o leitor. A obra utiliza uma poética impressa e um *design* de página (360 páginas com 180 palavras em cada, para além de outras particularidades), que obriga o leitor a ler e a reler de forma a experimentar a história de formas diferenciadas, removendo a possibilidade de linearidade da narrativa. Deste modo, o tal modernismo digital, no qual esta obra se encontra incluída, demonstra como a literatura digital pode apoiar a reflexão sobre práticas literárias mais antigas e tecnologias de leitura (Pressman, 2014).

Assim, e sobretudo através deste último exemplo de narrativa, demonstra-se a existência de uma troca entre os diferentes suportes nos quais a literatura se encontra atualmente. Se é verdade que a multimédia tem vindo a utilizar a literatura impressa, especialmente a nível de conteúdos, mas não restrito a estes, também conseguimos encontrar estratégias do meio digital

em formatos impressos contemporâneos. Tal como a obra referenciada anteriormente, *Only Revolutions*, também a relação entre literatura impressa e literatura digital parece ocorrer num *loop* de 360°. Este facto vem afirmar que as potencialidades para o cruzamento destes meios constituem uma área de interesse a ser estudada.

### 2.3.2 *Storytelling* Digital e Interativo

Aparece como necessidade iminente conseguir compreender algumas definições. Para tal será realizada uma separação entre *storytelling* digital e *storytelling* digital interativo, sendo a sua diferença iminentemente encontrada na presença ou não de interação.

Assim, tal como no *storytelling* tradicional, as histórias digitais tratam um determinado tema e frequentemente contêm um ponto de vista particular. Considera-se que o *storytelling* digital refere-se a uma combinação da arte de contar histórias recorrendo a elementos multimédia em geral, sendo que pode ocorrer então inclusão de texto, imagens, vídeo, som, entre outros. Deste modo, através de um *software* torna-se possível partilhar histórias, quer estas tenham sido desenvolvidas originalmente com o objetivo de serem contadas a partir do meio digital ou não (Robin, 2016).

Robin (2006) classificou os principais tipos de histórias digitais em três diferentes categorias: narrativas pessoais, históricas e histórias que informam ou instruem relativamente a uma prática ou conceito específico. A criação de narrativas pessoais parece surgir como uma das razões mais populares para a criação de narrativas digitais. Este tipo de narrativas permite engrandecer em larga escala o conhecimento do utilizador relativamente ao meio à sua volta, ver outros pontos de vista, conhecer diferentes *backgrounds* e compreender certas situações sociais e culturais. Já as narrativas digitais históricas podem ou não conter uma narrativa pessoal e, tal como o nome indica, tem como objetivo mostrar eventos e partilhar informações quanto ao passado. Por fim, narrativas que informam ou instruem, apesar de poder-se assumir que todas as narrativas são bem-sucedidas quanto a este objetivo, referem-se a narrativas criadas em contexto académico, com o objetivo final de aprendizagem de uma área específica, como a medicina, matemática, entre outros.

Já relativamente à interatividade, esta refere-se ao grau em que os usuários de um meio podem influenciar a forma ou o conteúdo do ambiente mediado, enquanto agência refere-se ao empoderamento do usuário para tomar ações significativas nesse mundo, que produzem efeitos relacionados com a sua intenção (Nakevska et al., 2017).

A agência do usuário nos ambientes do *storytelling* interativo encontra-se dividido entre o próprio sentido de controlo e o empoderamento das personagens e eventos da história. De forma a criar uma interação significativa no *storytelling* interativo, as ações do usuário e os eventos da narrativa devem conectar-se de forma a gerar informação orientadora. Isto cria a necessidade de um *design* de uma série de *affordances*, ou seja, em que o entendimento do uso do objeto seja

facilitado e intuitivo, no qual aspetos interativos e de comportamento do ambiente narrativo interativo influenciam o usuário e o fazem seguir uma direção esperada com ações previstas (Nakevska et al., 2017).

Hameed e Perkis (2018) consideram o *storytelling* digital narrativo interativo, ou o *design* narrativo interativo, como adequado porque este propõe uma posição na encruzilhada da narratologia (o estudo de narrativas e estruturas narrativas socioculturais), na ludologia (o estudo da jogabilidade e design) e na interação entre humano e computador.

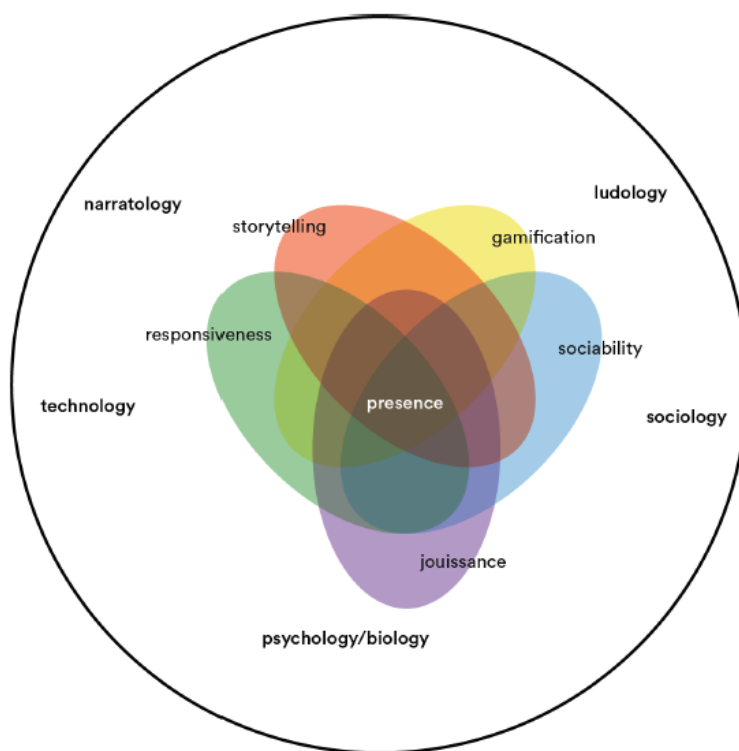


**Figura 6- Radar de imersão que ilustra os vários fatores de influência sobrepostos relativamente a presença (Hameed & Perkis, 2018).**

A tecnologia da interatividade tem vindo a progredir, e o panorama da multimédia no entretenimento encontra-se em constante mudança. As aplicações do *storytelling* interativo geralmente encontram-se no campo da literatura moderna e da educação, por exemplo para o uso em museus, permitindo que os visitantes participem de eventos históricos. Assim, de forma a criar boas aplicações de narrativas digitais interativas, torna-se crucial desenvolver pesquisas exploratórias de forma a investigar de que forma os usuários interagem com os mesmos, o que eles experienciam durante essa interação e quais recursos têm o potencial de tornar o *storytelling* interativo mais eficaz, tal como refere Roth (2015).

Podemos observar a existência da narrativa em vários usos, entre os quais a aplicação em museus, como encontrado nos estudos de Kahl, Iurgel, Zimmer, Bakkar e van Turnhout, K. (2017), Spierling, Winzer e Massarczyk (2017), Mohr, Zehle e Schmitz (2018), Sezen, Iurgel,

Fischöder, Bakker, van Turnhout e Sezen (2018), sendo que estas narrativas históricas são por vezes contadas através de jogos (Cesário, Coelho, & Nisi, 2017; Radeta, Cesario, Matos, & Nisi, 2017). A partir destes estudos concluiu-se, no entanto, que o uso da tecnologia, como por exemplo o uso da realidade aumentada, pode tornar a experiência infrutuosa, devido ao facto de alguns dos visitantes dos museus não saberem utilizar a tecnologia de forma eficiente, algo que deve ser levado em conta para estudos atuais.

Podemos ainda observar estudos que utilizaram o *storytelling* para o turismo (Ferreira, 2015; Katifori, Karvounis, Kourtis, Perry, Roussou, & Ioanidis, 2018; Dionisio, Nissi, & Correia, 2018), cujo *storytelling* baseado em localizações teve início nos anos 90 com o aparecimento dos primeiros guias turísticos digitais (Packer, Hargood, Howard, Papadopoulos, & Millard, 2017).

Já bem estudado, encontramos também o poder das narrativas para a aprendizagem, que facilita quer o entendimento, quanto a memorização. O processo de “narrativização” tem-se demonstrado como incrivelmente triunfante, tal como refere Zampolli (2017), assim como a utilização da interatividade, tal como demonstrado por Moreno e Gifreu-Castells (2017). Torna-se assim crucial a utilização de métodos de *storytelling* digital no ensino, sendo que, no entanto, práticas de *storytelling* tradicional são igualmente determinantes para uma aprendizagem eficaz (Lisenbee & Ford, 2018). Outros estudos testaram a teoria utilizando amostras de profissionais de saúde, sendo que as narrativas digitais contribuem para a sua motivação e aprendizagem. No entanto, narrativas de ficção interativas e ramificadas parecem não ser muito utilizadas em contexto de educação (Christman, Schrager, & Callahan, 2017). Por fim, um estudo de Sandrine Malta (2018) refere o potencial narrativo do livro-jogo em diferentes contextos literários.

Por outro lado, as narrativas digitais interativas provavelmente mais iminentes no mundo digital atual são os jogos digitais, sendo que vários estudos foram já realizados sobre a temática, como o de Dubbelman (2017) e o de Galan, Ramos, Dy, Kim e Ong (2017). Curiosamente, alguns desses jogos não utilizam sequer a palavra, como é o caso de *Journey, Brothers: A Tale of Two Sons* e *A Bird Story* (Sim & Mitchell, 2017). Também um estudo de Pastena, Jansen, de Lint e Moss (2018) estudou a epifania em jogos digitais, inspirados por uma afirmação de Espen Aarseth em *Cibertext* relativamente a hipertexto.

Também se mostrou que, mesmo que o espaço da narrativa digital interativa se foque tradicionalmente em experiências de um único participante, em que um único leitor interage com, e tem algum poder de decisão sobre a sua experiência da história, narrativas com múltiplos participantes parecem possuir potencial para novos tipos de histórias (Spawforth & Millard, 2017). De facto, outros estudos têm sido realizados no âmbito da colaboração entre jogadores como o de Roth, Nuenen e Koenitz (2018).

Num outro estudo de Paradedá, Ferreira, Martinho e Paiva (2017), demonstrou-se ser possível identificar traços de personalidade do jogador através da utilização de narrativas digitais interativas. Por outro lado, conhecer o conflito interno do personagem com o qual o utilizador joga parece possuir influência no momento da decisão (Jakobsen, Christensen, & Bruni, 2017).

Ainda, ferramentas de *transmedia* imersivas ou elementos do *design* de jogos podem ser utilizados para cativar audiências (Bakk, 2017).

No entanto, pesquisas anteriores relacionados com modelos computacionais de narrativa possuem uma consideração limitada pela experiência dos utilizadores, concentrando-se na modelagem de utilizadores com ênfase na explicação das suas ações, dentro de um sistema narrativo interativo guiado por inteligência artificial. Infelizmente, isso posiciona o utilizador como uma restrição necessária de contornar, em vez de incorporar a interação como parte do *design* (Carstensdottir, Kleinman, & El-Nasr, 2017). Isto significa que estudos que procurem compreender a experiência do utilizador se demonstram como imprescindíveis para pesquisas atuais, tal como o que aqui é proposto.

Relativamente à utilização da narrativa digital para com a manutenção da cultura, encontramos o estudo de Monteiro, Morais e Carvalhais (2017). Neste estudo é referida a importância da preservação cultural, especialmente perante uma população vastamente envelhecida, de forma a não ocorrer a perda de conhecimento. Referem o projeto *New Dimensions in Testimony*, que destaca o potencial da narrativa digital na continuação do diálogo entre gerações relativamente ao conhecimento cultural, utilizando a tradição de transmitir erudições através de narrativas orais com a ajuda da tecnologia (Monteiro, Morais, & Carvalhais, 2017). Existem ainda outros estudos que exploram a mesma temática (Armstrong, 2017).

Por outro lado, ferramentas de multimédia criadas a partir de narrativas lineares têm sido utilizadas, ainda que não propriamente estudadas. Como exemplo de um desses escassos estudos, encontramos a utilização de um conto de João Guimarães Rosa, intitulado *Sorôco, sua mãe, sua filha*, como narrativa digital, apesar de se tratar de uma perspectiva educativa a nível da enfermagem psiquiátrica (Rodrigues & Lappann, 2014).

Concluindo, a realidade é que, quer aquando do início da literatura impressa, quer aquando da literatura digital, transformações sociais ocorreram. Conseguimos encontrar estudos relativamente ao papel dos livros numa sociedade em fase inicial de digitalização, aquando do surgimento da televisão. Estes demonstram que ainda assim os livros suprimem outras necessidades que a televisão não consegue suprimir, existindo um grau de permutabilidade pequeno entre os mesmos. No entanto, outros estudos parecem fundamentais e urgentes, numa sociedade em que a tecnologia se encontra em constante mudança e desenvolvimento.

Assim, os livros parecem continuar a representar o meio mais útil para satisfazer as necessidades cognitivas, como o desejo de aprender e melhorar, o desenvolvimento do bom gosto, assim como de satisfazer as necessidades afetivas, como a experiência vivencial de outras pessoas ou a revivescência do passado. No entanto, a leitura fica comprometida, especialmente entre gerações mais jovens, pelas práticas de jogo ou navegação pela internet, apesar de se ter estudado que com o avançar da idade os indivíduos aumentam o tempo de prática de leitura (Ikeguchi, 2001).

### 2.3.3 Potencialidades do Twine

O *software* Twine de *open-source*, que permite a criação de narrativas digitais e interativas, é baseado em tecnologias da internet, e fornece uma interface de navegador e uma aplicação de *desktop* multi-plataforma autónomo, que aumenta a sua acessibilidade e disponibilidade (Green, Hargood, & Charles, 2018).

O Twine tem contribuído para o aumento no desenvolvimento de histórias interativas dentro da comunidade de amadores, o que permite que mais e mais pessoas se envolvam ativamente com o *storytelling*, neste caso digital e interativo que, do mesmo modo, permite mais estudos e uma maior compreensão da sociedade atual (Chen, Kampa, Mitchell, Spierling, Szilas, & Wingate, 2016).

A comunidade Twine tem sido comparada com a comunidade do Storyspace, ativa sobretudo desde o início dos anos oitenta até ao início dos anos noventa. De facto, outros *softwares* como o HyperCard, InForm, Storyspace e Director (um precursor do Flash) são, em si mesmos, importantes marcos a serem considerados na evolução das histórias digitais interativas (Murray, 2018). Deste modo, o *software* tem sido utilizado como uma ferramenta importante e decisiva para vários estudos realizados ao longo da sua existência.

O Twine foi utilizado num estudo onde se tentava prever as escolhas dos utilizadores/leitores, em 2016, por Farrell e Ware. Outro estudo que utilizou este *software* é aquele de Daiute, Duncan e Marchenko (2018), onde se procurou compreender a meta-comunicação entre *designers* e jogadores de narrativas digitais interativas. Também em 2018, McGill realizou um estudo, parte do seu programa doutoral, relativamente às mecânicas de um jogo narrativo e da ficção interativa, onde criou um jogo em Twine.

Green, Hargood e Charles (2018) estudaram os problemas contemporâneos sentidos na utilização destes sistemas de criação de histórias, tendo eles próprios desenvolvido uma ferramenta semelhante, mais otimizada, Novella. De forma semelhante, Kitromili, Jordan e Millard (2018) exploraram a forma como as ferramentas de escrita moldam as histórias interativas, passando, para o efeito, uma narrativa do *software* StoryPlaces para outros semelhantes como o Inform 7 e o Twine. Os investigadores concluíram que todos os *softwares* utilizados possuem as suas vantagens e desvantagens específicas e que o efeito positivo das suas ferramentas é algo subjetivo tendo, no entanto, contribuído para uma enumeração das diferenças entre os mesmos. Também Shibolet, Knoller e Koenitz (2018) se debruçaram sobre o estudo de uma estrutura para classificar e descrever ferramentas de criação de narrativas digitais interativas, a partir do qual criaram um recurso *online*, no qual pesquisaram e classificaram mais de 300 ferramentas, propondo e descrevendo estruturas para as mesmas.

Por outro lado, Mitchell, Spierling, Hargood e Millard (2018) iniciaram uma investigação ainda não terminada relativamente ao quando e o porquê de se utilizarem ferramentas de criação de narrativas digitais interativas, bem como se existe realmente uma necessidade da utilização das

mesmas. O programa Twine será utilizado para *workshops* e para um caso de estudo que tentará responder a estas questões.

Numa outra perspetiva, um estudo por Dubbelman, Roth e Koenitz (2018) utilizou o Twine para explorar abordagens e desafios num projeto focado na migração. Neste caso, estudantes utilizaram o programa em conjunto com outro, o Unity. Os autores declararam várias potencialidades a nível da utilização do Twine para diversos fins, incluindo como forma de iniciação da discussão sobre temas e problemas sociais. Semelhantemente, um estudo conduzido por Bragança, Mota e Fantini (2016) utilizou o Twine de forma a compreender de forma mais aprofundada a discussão relativamente à representação da comunidade LGBT, assim como Ruggiero e Green (2016) utilizaram o *software* de forma a explorar os seus efeitos em jovens presos em Inglaterra. Novamente, estes estudos utilizam o potencial do *software* para melhor compreender e alcançar aspetos sociais.

De uma forma um pouco diferenciada, um estudo realizado por Bowman (2018) procura a utilização de narrativas digitais interativas, e em específico de personagens virtuais interativas, como uma forma de alcançar a solidão sentida por pacientes em condição cancerígena. Através do Twine e de experiências reais recolhidas em entrevista vividas por outros pacientes, os pacientes poderão interagir com a narrativa e as personagens da narrativa digital interativa, com as quais poderão identificar-se. O protótipo encontrava-se, no entanto, até à data ainda por realizar, bem como o caso de estudo.

## 3. Casos de Estudo

No presente capítulo pretende-se alcançar dois objetivos. O primeiro será explorar algumas narrativas digitais interativas criadas a partir de narrativas lineares (textos literários). Será dado especial foco para aquelas narrativas digitais interativas que pretendam manter ao máximo a integridade do texto literário.

Relativamente ao segundo objetivo, surge como fulcral a análise de estudos semelhantes àquele que aqui foi realizado. Assim, casos de estudo concretizados por outros autores são explorados, e os seus resultados serão tidos em consideração posteriormente para o capítulo da discussão.

### 3.1 Utilização de Textos Literários para a Criação de Narrativas Digitais Interativas: Casos de Estudo

- **iPoe Collection 1 – Edgar Allan Poe Immersive Stories**

Relativamente a narrativas digitais interativas que utilizam textos literários na íntegra, encontramos o caso da aplicação do iClassics Productions, iPoe Collection 1 – Edgar Allan Poe Immersive Stories. Esta oferece uma parte do conto de Edgar Allan Poe, “O Coração Denunciador”, passível de leitura com interação. A aplicação oferece vinte e cinco minutos de banda sonora, cinquenta efeitos de som e cinquenta ilustrações interativas. Entretanto, o volume 2 e 3 já se encontram também disponíveis.

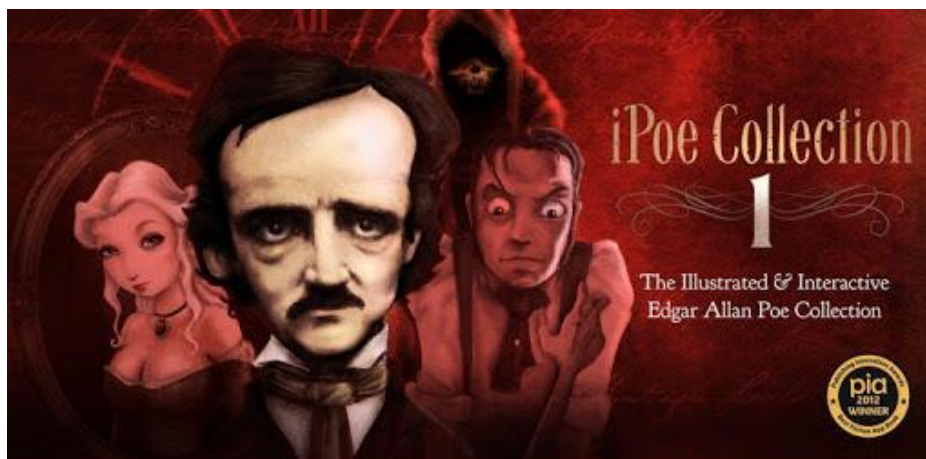


**Figura 7 - Aplicação iPoe Collection Vol. 1**  
(<http://iclassicscollection.com/en/project/ipoe1/>).



**Figura 8 - Exemplo de página da aplicação iPoe Collection Vol. 1**  
(<http://iclassicscollection.com/en/project/ipoe1/>).

- **The Interactive Adventures of Sherlock Holmes**

Da mesma empresa, iClassics Productions, encontramos a aplicação The Interactive Adventures of Sherlock Holmes. Esta aplicação utiliza o texto literário de Arthur Conan Doyle,

sem cortes nem adaptações, e oferece mais de setenta páginas interativas, para além de mais de cinquenta ilustrações e sessenta e cinco animações.



**Figura 9 - Aplicação The Interactive Adventures of Sherlock Holmes**  
(<http://iclassicscollection.com/en/project/the-adventures-of-sherlock-holmes/>).

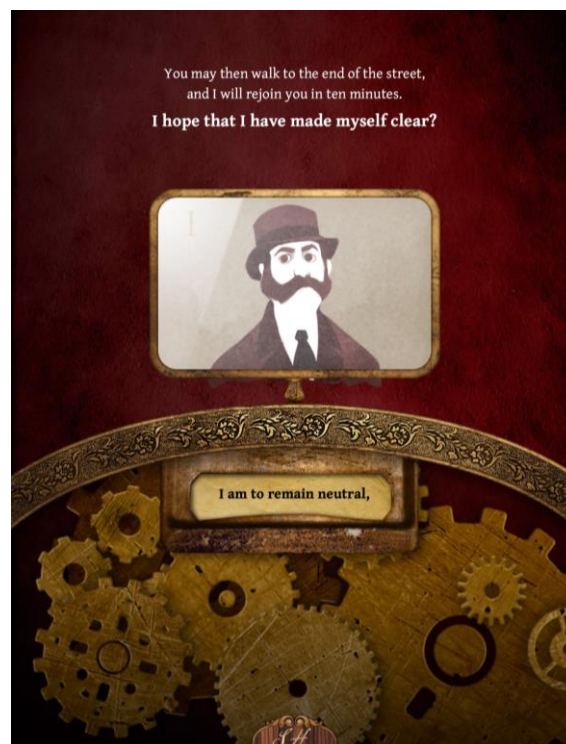


**Figura 10 - Exemplo de página da aplicação The Interactive Adventures of Sherlock Holmes**  
(<http://iclassicscollection.com/en/project/the-adventures-of-sherlock-holmes/>).

- **iDickens: Ghost Stories**

Novamente criado pela iClassics Productions, mas agora ligeiramente diferente, encontramos a aplicação iDickens: Ghost Stories que reúne vários trabalhos de Charles Dickens. Assim, e mais uma vez sem cortes nem adaptações, esta narrativa digital interativa proporciona acesso a mais de setenta páginas interativas para a exploração das famosas histórias de fantasmas do autor, tais como *A Madman's Manuscript*, *Christmas Ghost*, *The Ivy Green*, e *The Lawyer and the Ghost*.

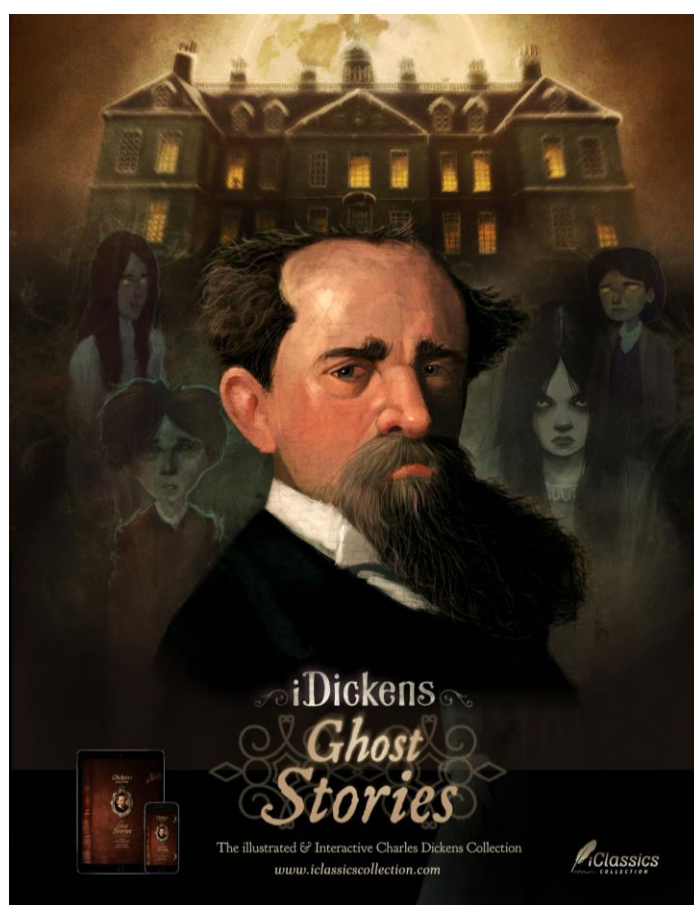


**Figura 11 - Aplicação iDickens: Ghost Stories**  
(<http://iclassicscollection.com/en/project/charles-dickens/>).

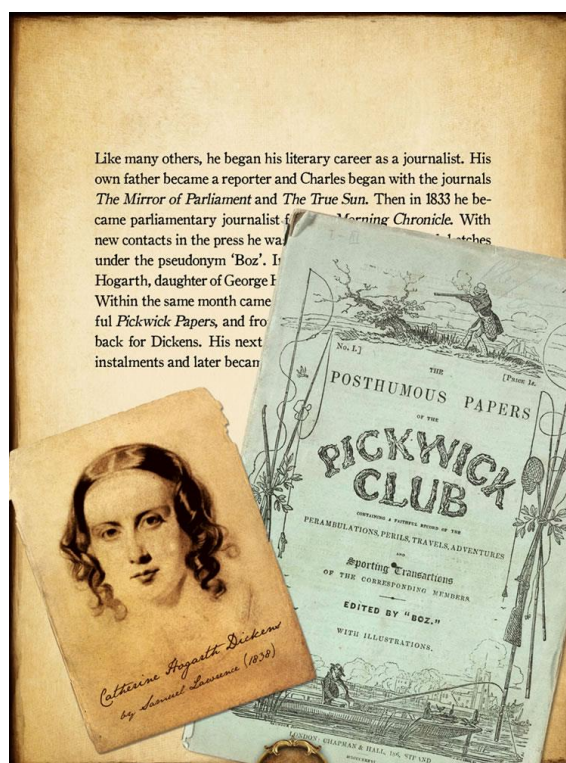


**Figura 12 - Exemplo de página da aplicação iDickens: Ghost Stories**  
(<http://iclassicscollection.com/en/project/charles-dickens/>).

- **Considerações**

É importante referir que estas aplicações são escassas e difíceis de encontrar. Mais se acrescenta que não parecem existir versões que utilizem textos literários de autores portugueses, nem tão pouco estudos sobre a interatividade a partir destas aplicações. Este facto vem reforçar a necessidade de estudos como aquele que se realizou para esta dissertação.

### **3.2 Casos de Estudo Realizados por Outros Autores**

Analisando a situação atual relativamente a casos de estudo realizados a nível do *storytelling* digital, vários têm vindo a ser realizados na medida em que os participantes acabam por ser os próprios criadores das narrativas, não tanto como os seus experimentadores. Estes casos de estudo refletem os muitos usos possíveis e positivos para comunidades, minorias, crianças e adultos na criação de narrativas digitais, a nível cultural, pessoal, social, de aprendizagem, tanto geral quanto

de outras matérias mais específicas, como novas línguas, entre outros. São exemplos o caso de estudo de Miller, de 2017, com imigrantes latinos nos Estados Unidos, o de Pardo, de 2014, para a aprendizagem do Inglês como língua não materna, o de Di Blas e Boretti, de 2009, com crianças do infantário e o de Hull e Katz, de 2006, relativamente a crianças e adultos de meios sociais mais desfavorecidos.

No que toca à utilização de narrativas lineares para a construção de narrativas digitais interativas, encontramos o trabalho de Cavazza, Lugrin, Pizzi e Charles de 2007. Os investigadores utilizaram excertos da obra literária *Madame Bovary*, do autor Gustave Flaubert do século XIX para a criação de um sistema imersivo de *storytelling* interativo, no qual o usuário podia interagir com personagens da obra. Posteriormente, em 2010, Lugrin, Cavazza, Pizzi, Vogt e André, investigavam a forma como os usuários se sentiam ao utilizar esse mesmo protótipo. Assim, utilizando uma amostra de trinta e oito participantes, testaram o protótipo em sessões de quarenta e cinco minutos. Os participantes encontravam-se divididos de forma aleatória por dois diferentes grupos. Um grupo de candidatos assumiria o papel do amante de Emma (uma personagem interativa da narrativa), e outro o papel de um fantasma, capaz de sussurrar para as personagens da interação. No final, concluíram que os usuários conseguem envolver-se com sucesso numa narrativa interativa imersiva, com uma exploração satisfatória da história, tanto a nível de duração quanto a nível de contentamento.

Relativamente à utilização de uma narrativa marginal para a criação de uma narrativa digital interativa, encontramos um caso de estudo realizado em 2016, onde vinte participantes distribuídos por dois grupos, o grupo de controlo e o grupo experimental, experimentavam uma fábula, *Magnet*, na sua versão tradicional impressa e em realidade aumentada respetivamente. Os participantes do grupo experimental referiram uma maior sensação de expressividade no livro experienciado em realidade aumentada, bem como é referida a facilidade da sua utilização criando uma maior sensação de envolvimento. Por outro lado, a nível da compreensão, quer os participantes do grupo de controlo quanto os do grupo experimental pareceram alcançar os mesmos resultados, apesar dos participantes do grupo de controlo superarem ligeiramente os do grupo experimental. Isto é comentado pelos autores como possível consequência da brevidade da fábula, que permite uma compreensão mais ampla quando simplesmente lida. Por fim, investigaram ainda qual o maior impacto do conteúdo interativo, sendo que os participantes consideraram de forma homogénea que existe um maior impacto a nível do entretenimento e envolvimento em detrimento de uma maior compreensão. Deste modo, os autores concluíram que resultados positivos podem ser alcançados, quer a nível da compreensão, quer a nível do enaltecimento do envolvimento (Lorenzini, Evangelista, & Carrozzino, 2016).

Neste sentido, também no caso de estudo realizado por Vosmeer, Sandovar e Schouten (2018) se investiga a passagem de narrativas de uns meios para outros. Neste caso, foi utilizado um romance histórico *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet*, que passou a drama de rádio, agora convertido num projeto de realidade virtual interativa. Assim, duas pequenas cenas do drama de rádio passaram a ser possíveis de experienciar em realidade virtual. Os investigadores

compreenderam que através do *storytelling* em realidade virtual pode-se manter a atenção total dos utilizadores, já que atualmente conseguir emergir o ouvinte de forma total num drama de rádio parece algo praticamente impossível devido aos diferentes estímulos, sobretudo visuais, a que este tem acesso em seu redor (como televisão, internet, entre outros). Deste modo, a realidade virtual serviria para bloquear estes estímulos exteriores, colocando o utilizador num ambiente de realidade virtual criado para a narração que este se encontra a ouvir. Ainda, esta otimização permite acrescentar conteúdo emocional à história. Assim, como os elementos interativos não informam o usuário sobre o enredo, mas apenas reforçam o clima e a atmosfera da cena, o utilizador consegue focar-se de forma mais eficaz na narrativa, algo que também havia sido referido no caso de estudo anterior. Vosmeer, Sandoval e Schouten referiram ainda que o elemento interativo permitiu uma maior satisfação, aumentando o fator divertimento. Neste seguimento, os autores concluíram que o tradicional meio que é o drama de rádio pode beneficiar das qualidades da realidade virtual, o que abre portas para o estudo do mesmo processo a partir do livro para narrativas digitais interativas.

## 4. Implementação da Experiência

Procedeu-se à construção de um procedimento experimental de forma a compreender de forma otimizada qual a experiência do utilizador ao ler uma narrativa linear e uma narrativa digital interativa, bem como as potencialidades da construção de narrativas digitais interativas a partir de narrativas lineares, almejando o aumento do consumo da literatura.

O procedimento possui como objetivo primário a pesquisa qualitativa, procurando encontrar significados, opiniões e razões subjacentes para o assunto em questão. Foi também utilizado o método de investigação quantitativo, de forma a compreender as propriedades base da amostra, complementando assim a investigação.

A presente experimentação não pretende a obtenção de feedback quanto ao *design* das narrativas digitais interativas, ao *design* de interação, nem tão pouco se pretende concluir relativamente ao que deve ou não fazer parte deste tipo de narrativas de forma a potenciar a interação ou satisfação.

Espera-se sim compreender a diferença de sensações entre um método de leitura e outro e por isso a narrativa digital interativa manteve-se o mais semelhante possível à narrativa linear impressa. Deste modo, excetuando os *links* necessários para as escolhas do utilizador na narrativa digital interativa, nenhuma alteração foi equacionada relativamente ao formato do texto apresentado.

Esta experiência insere-se dentro de uma tipologia de estudo empírico, não documental e não experimental.

### 4.1 Preparação

A experiência iniciou-se com a criação de dois tipos de materiais: materiais de questionamento e os materiais de experimentação.

#### a) Materiais de Questionamento

Foram criados três documentos: um questionário, um guião de entrevista e um documento de consentimento informado.

#### i. Questionário

O questionário foi elaborado no Google Forms, permitindo uma recolha simples de dados quantitativos.

Para além de aspetos físicos (como a idade, o género e o curso de frequência na FEUP), os participantes foram também questionados quanto à sua perceção do ato de leitura e à frequência com que estes consomem narrativas digitais interativas no seu dia-a-dia. Estes foram também interrogados sobre a quantidade de livros usualmente consumidos durante um ano, excluindo os livros técnicos (apêndice A).

A exclusão de livros técnicos deveu-se sobretudo à diferença de finalidade aquando da leitura de ficção por prazer e aquando da leitura de informação técnica, que muitas vezes é obrigatória e/ou não completa. Ainda, enquanto um livro técnico pode conter informação essencial para determinado objetivo, em apenas um capítulo ou até subcapítulo, que não se intercala necessariamente com outros, os livros de ficção (excluindo livros de contos, fábulas e outros tipos de compilações de histórias) requerem, à partida, a sua leitura na totalidade para completa compreensão da informação que este proporciona.

#### ii. Guião da Entrevista

Foi criado um guião de entrevista com quatro questões qualitativas, às quais os participantes deveriam responder, após a participação na experimentação da narrativa digital interativa. Não existia um limite temporal para a sua resposta.

As questões foram as seguintes:

1. O que pensa sobre a experiência realizada?
2. Qual das duas leituras achou mais satisfatória, a da narrativa linear literária ou a da narrativa digital interativa? Porquê?
3. Considera que a história se alterou de um meio para o outro? Porquê?
4. Considera que a narrativa digital interativa pode contribuir para que queira ler mais sobre o mesmo autor ou sobre textos semelhantes, mesmo que sobre a forma de narrativa linear literária? Porquê?

A primeira questão possui como principal objetivo a obtenção de um feedback geral quanto à experiência. Esta questão surge também como essencial na medida em que, primeiramente exige uma resposta qualitativa imediata, para além de que, sendo a primeira questão, auxilia o entrevistado a, à partida, pensar sobre o processo pelo qual acabou de passar e assim criar conceções e ligações sobre o mesmo.

As questões seguintes surgem como tentativa de obtenção de resposta mais direta às duas questões de investigação. Assim, para compreender a experiência de leitura de uma narrativa linear e uma narrativa digital interativa, interrogava-se sobre a forma preferencial de leitura dos participantes e o motivo. Ainda, dentro da mesma questão, indagou-se relativamente à história e à perceção da mesma de um meio para o outro. Estas questões servem para encaminhar o discurso dos participantes sobre a experiência, ainda que estes possuíssem total liberdade para falar sobre a mesma relativamente a outros aspetos, que também, fundamentalmente, contribuem para a experiência da leitura.

Por fim, de forma a responder à segunda questão de investigação, interrogou-se os participantes acerca da sua opinião quanto à construção de narrativas digitais interativas a partir de narrativas lineares, bem como o motivo para tal opinião. Esta questão surge como uma de extrema relevância, já que a estrutura desta experimentação constitui-se como inédita, tanto quanto há registo e, desta forma, através da leitura de narrativas lineares, seguida da leitura da narrativa digital interativa ou vice-versa, os participantes podem construir uma visão mais clara acerca desta passagem e da eficácia da narrativa digital interativa, especialmente quando relacionada com o aumento do consumo da literatura.

### iii. Consentimento Informado

Por fim, foi também criado o documento do consentimento informado (apêndice B), a ser entregue e preenchido pelo participante anteriormente ao preenchimento do questionário e consequente experimentação da narrativa digital interativa. Este consentimento informa o indivíduo sobre a gravação da entrevista, bem como sobre o anonimato das suas respostas.

### b) Materiais de Experimentação

Foram criadas duas narrativas digitais interativas no *software* Twine, com base em duas narrativas lineares (contos literários).

Um dos contos era, à partida, conhecido pelos participantes (“Capuchinho Vermelho”, versão dos irmãos Grimm) e o outro em princípio seria desconhecido (“O Mistério da Árvore”, de Raul Brandão). Desta forma, pretende-se compreender se o conhecimento prévio da narrativa afeta ou não a visão dos indivíduos relativamente aos diferentes aspetos a serem estudados.

No Twine foram criados os *storyboards* de ambos os contos em formato SugarCube 2.21.0. Estes narrativas digitais interativas podem ser consultadas na sua totalidade no apêndice C e D.

A narrativa digital interativa foi criada de forma a manter-se o mais fiel possível à narrativa linear. Deste modo, apenas alguns elementos cruciais de ligação foram acrescentados. Ambas as narrativas digitais interativas seguem uma tipologia de “Fishbone Narrative”, o que significa que o utilizador pode explorar vários caminhos, mas este retoma sempre o segmento principal da

história, que o encaminha para o mesmo final da mesma, tal como pode ser observado na figura seguinte (Munday, 2016).

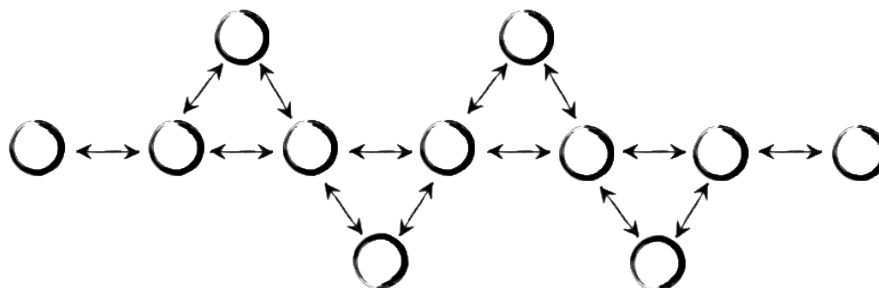


**Figura 13 - Estrutura da "Fishbone Narrative" (Munday, 2016).**

Foi ainda criado o seguinte modo de randomização da amostra:

| Narrativa              | Ordem                                   |
|------------------------|-----------------------------------------|
| "Capuchinho Vermelho"  | Primeiro a narrativa linear             |
|                        | Primeiro a narrativa digital interativa |
| "O Mistério da Árvore" | Primeiro a narrativa linear             |
|                        | Primeiro a narrativa digital interativa |

**Figura 14 – Os quatro grupos da amostra.**

De forma a cumprir estes critérios, associou-se a cor rosa ao conto "Capuchinho Vermelho" e a cor azul ao conto "O Mistério da Árvore". Em relação à ordem de leitura, foi atribuída a cor rosa a primeiramente realizar a leitura da narrativa linear e a cor azul a iniciar a leitura pela narrativa digital interativa.

Os quatro papéis coloridos foram colocados dentro de um saco opaco. Os participantes retiravam um papel, para definição da narrativa, voltavam a coloca-lo no saco e depois retiravam novamente um papel, para definição da ordem.

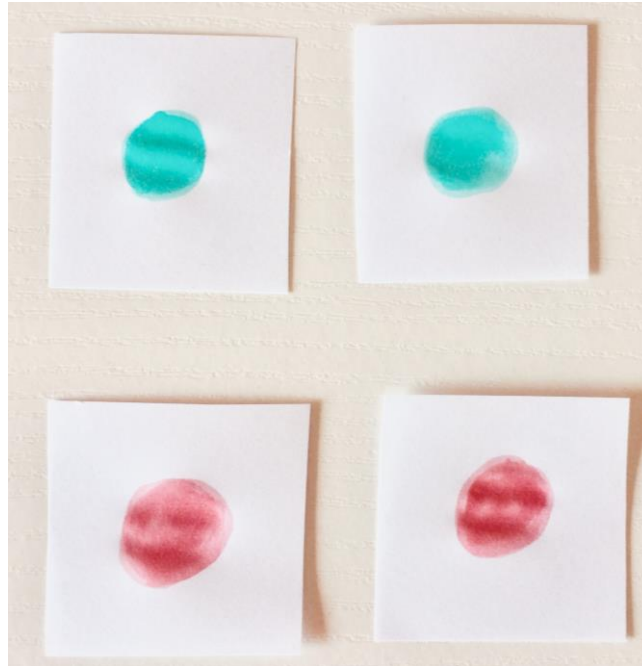


**Figura 15 - Papéis com cores de forma a dividir a amostra.**

No fim da participação foi entregue aos indivíduos, como forma de agradecimento, bolsas com doces e um cartão personalizado com informações do estudo e o contacto da investigadora. A ilustração foi criada em Adobe Illustrator e representa, quer a personagem Capuchinho Vermelho, do conto com o mesmo nome, quer a árvore do conto de Raul Brandão.



**Figura 16 - Recompensa pela participação na experiência.**



**Figura 17 - Ilustração criada para a recompensa.**

## **4.2 Narrativas Digitais Interativas**

Nas seguintes imagens é possível observar as duas estruturas das narrativas digitais interativas que foram criadas no programa Twine.

O programa em questão cria a interação com o utilizador através de cartões interligados por *links*.

Ambas têm uma estrutura “Fishbone Narrative” (Munday, 2016), conseguindo-se verificar a presença de um caminho base, apesar das várias escolhas.

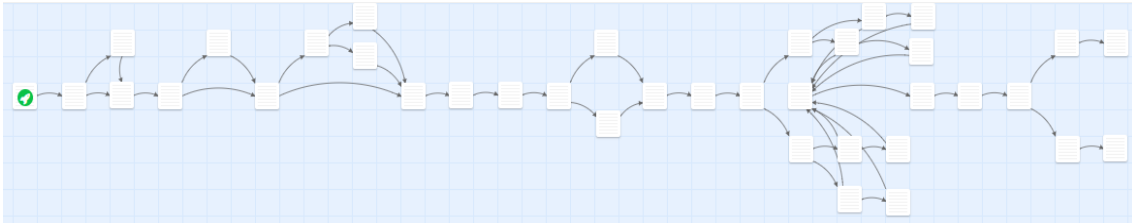


**Figura 18 – Estrutura da narrativa digital interativa do conto “Capuchinho Vermelho”, construída no Twine.**

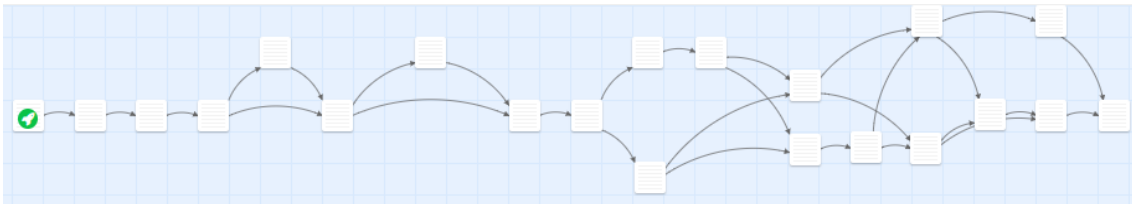


**Figura 19 – Estrutura da narrativa digital interativa do conto “O Mistério da Árvore”, construída no Twine.**

Apesar de aparentemente existirem dois finais na narrativa digital interativa “Capuchinho Vermelho”, na realidade, altera-se somente a ordem com que a apresentação do final é realizada, mantendo-se assim como apenas um final.

Ainda, tal como se pode observar, a estrutura do conto “Capuchinho Vermelho” é ligeiramente mais longa do que aquela do “O Mistério da Árvore”, devido às diferenças fundamentais e semânticas de cada conto. Apesar de ambas serem de comprimento praticamente igual quando impressas (apêndice E e F), a sua complexidade sematológica não permite uma adaptação semelhante a nível de estrutura narrativa interativa. Considerando que “Capuchinho Vermelho” é um conto infantil do século XIX, encontra-se portanto de fácil leitura e disponível para uma audiência mais alargada, enquanto “O Mistério da Árvore” foi escrito com o propósito de entretenimento de um público adulto letrado do século XX. A existência de elementos trinários no conto infantil também auxiliaram para uma facilitação da sua passagem para narrativa digital interativa.

Foi utilizada uma formatação similar ao texto literário impresso utilizado na experiência (apêndice E e F). Deste modo, não foram utilizadas imagens, vídeos, sons, ou qualquer outro elemento de multimédia, de modo a ser possível comparar apenas o fator da interatividade. O estilo de letra, *Satisfy*, da família *Serif*, com um tamanho de 24px, na cor preta, em fundo branco foi utilizado em todas as narrativas e inserido através de código CSS na folha de estilos (apêndice G). A escolha do tipo de letra deveu-se ao estilo se configurar dentro do tema horror, do qual ambos os contos fazem parte.

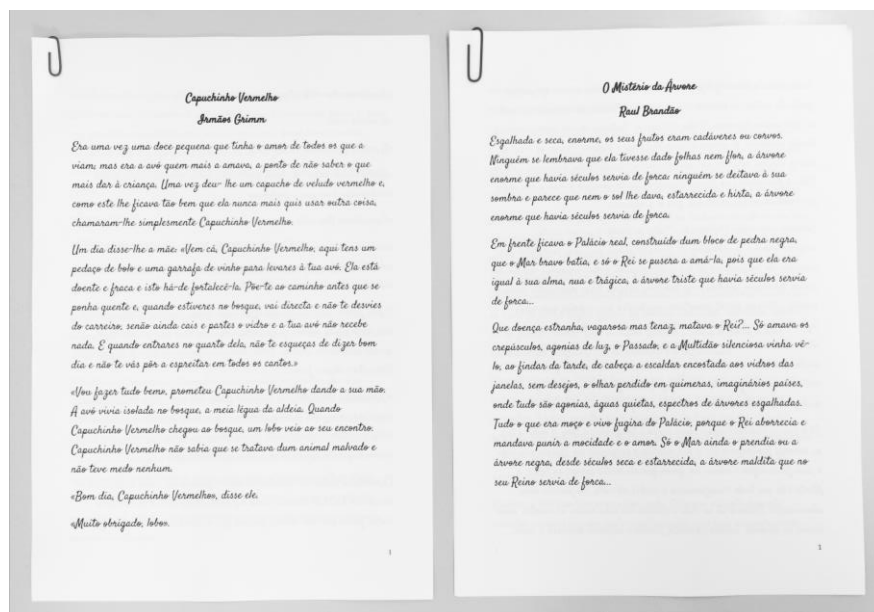


Figura 20 - Versões impressas das narrativas lineares.

Como pode ser observado pelas figuras seguintes, as diferenças do painel inicial entre ambas as narrativas não são muito significativas, mantendo-se um estilo idêntico entre uma e outra.

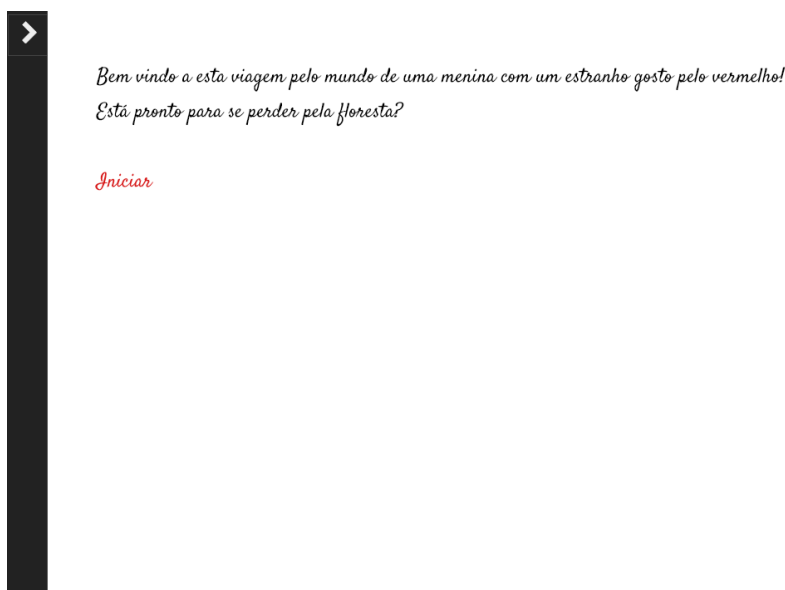


Figura 21 - Página inicial da narrativa digital interativa do conto “Capuchinho Vermelho”.

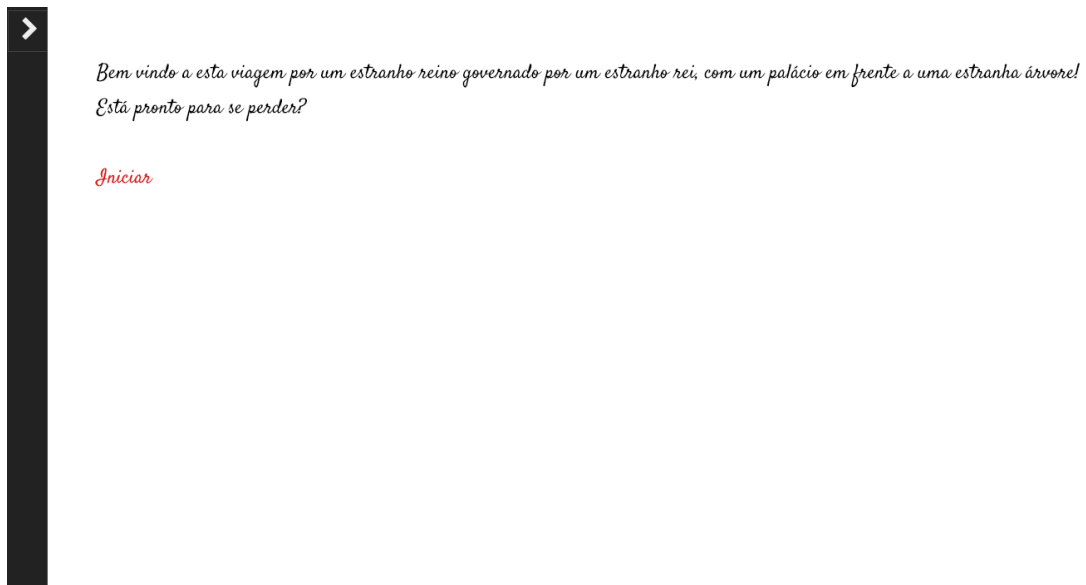


**Figura 22 - Página inicial da narrativa digital interativa do conto “O Mistério da Árvore”.**

O texto, tal como apresentado nas páginas impressas do conto linear, encontra-se a preto, exceto quando existem frases clicáveis. Os nós que fazem as ligações entre os diferentes cartões que constituem a estrutura da narrativa digital interativa surgem a vermelho, de modo a captar a atenção do utilizador e garantir um reconhecimento do texto como um *link*. Estes *links* foram criados em locais de conflito, de forma a criar interesse no processo de escolha por parte dos participantes.

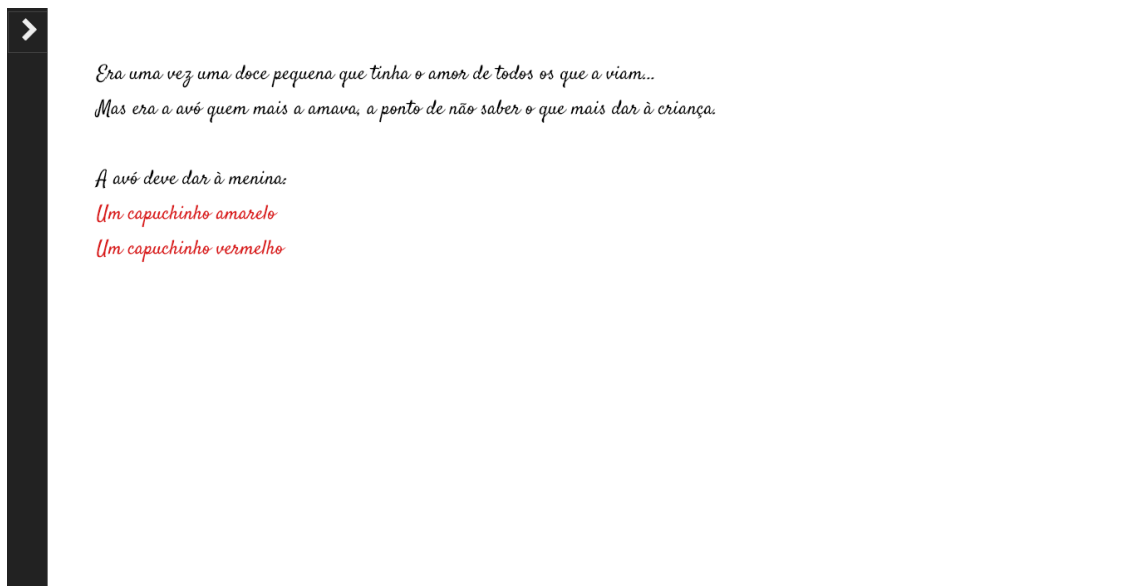


**Figura 23 - Cartão que surge após clicar em "Iniciar" na página inicial da narrativa digital interativa “Capuchinho Vermelho”.**

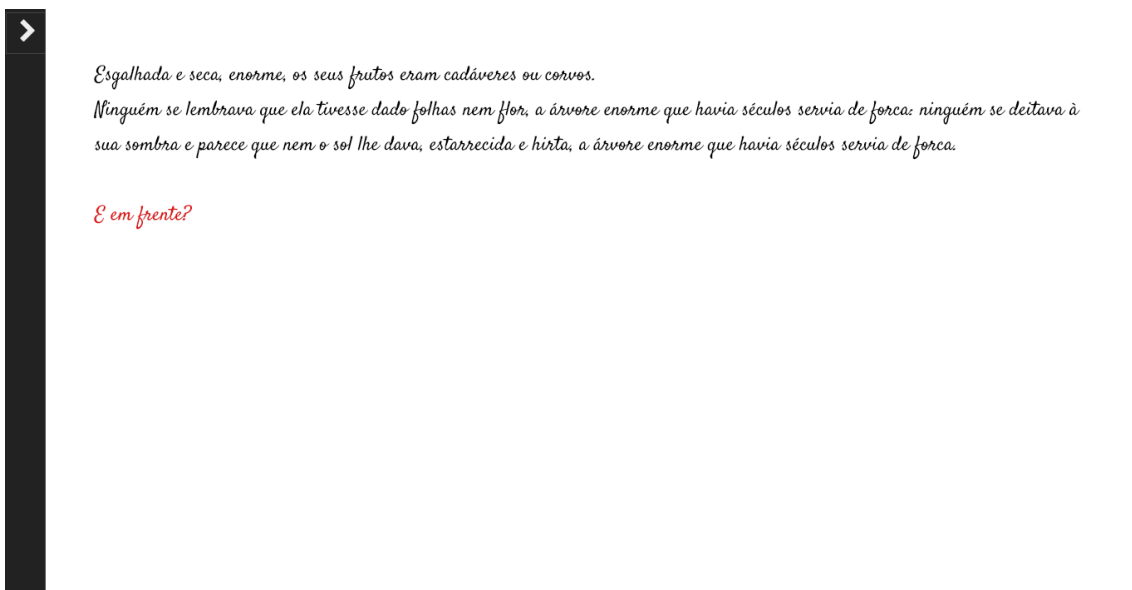


**Figura 24 - Cartão que surge após clicar em "Iniciar" na página inicial da narrativa digital interativa “O Mistério da Árvore”.**

Foram aplicadas as mesmas regras de construção para ambas as narrativas, sendo que se manteve um máximo de dois *links* por página. Algumas páginas continham apenas um *link*, permitindo a separação de grandes quantidades de texto, com o objetivo de manter a atenção do usuário.

Assim, a estrutura da narrativa digital interativa faz-se para que o utilizador retorne sempre para a história original, permitindo o uso quase integral do texto original literário, apesar de existir um adicionar de detalhes à narrativa.

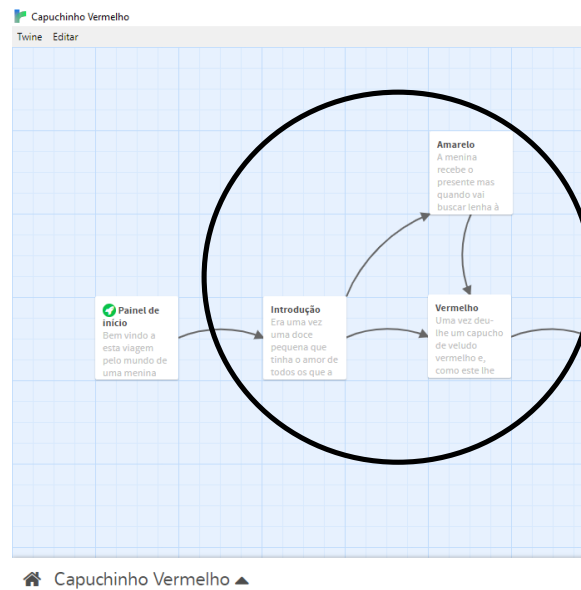


**Figura 25 - Estrutura da parte inicial da narrativa digital interativa “Capuchinho Vermelho”.**

Por vezes, e especialmente no conto de Raul Brandão, as escolhas que o utilizador realiza servem simplesmente para este aceder a mais informações sobre determinado acontecimento ou personagem. Este processo é possível devido sobretudo às características próprias do texto literário do autor, onde certos parágrafos constituem um adicionar de detalhes, não influenciando, no entanto, o rumo da narrativa, tal como se pode observar pelas imagens seguintes.

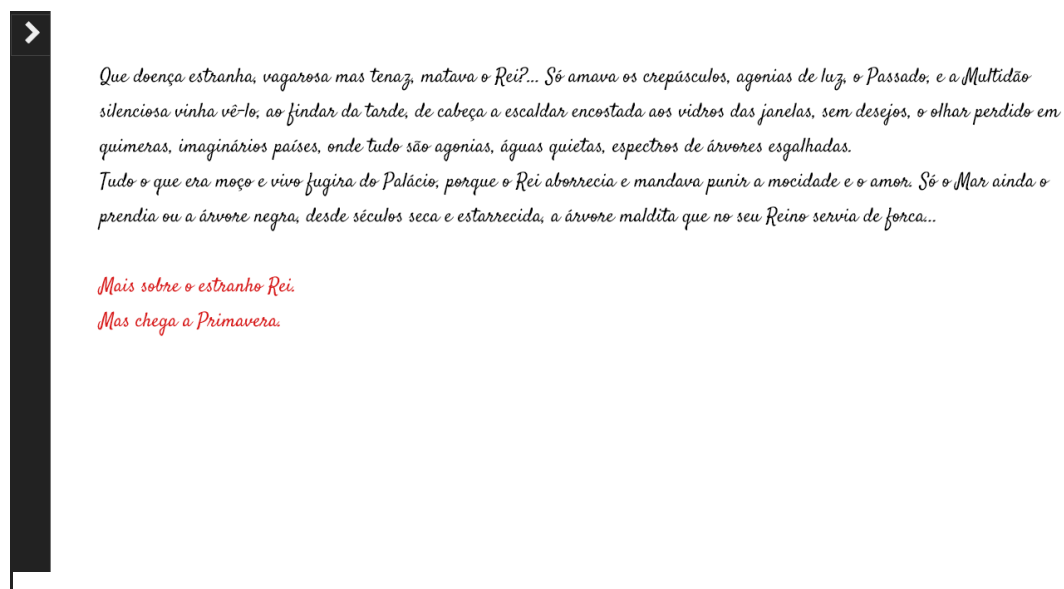


**Figura 26 - Cartão onde o utilizador pode decidir explorar mais informações sobre o rei da narrativa “O Mistério da Árvore”.**

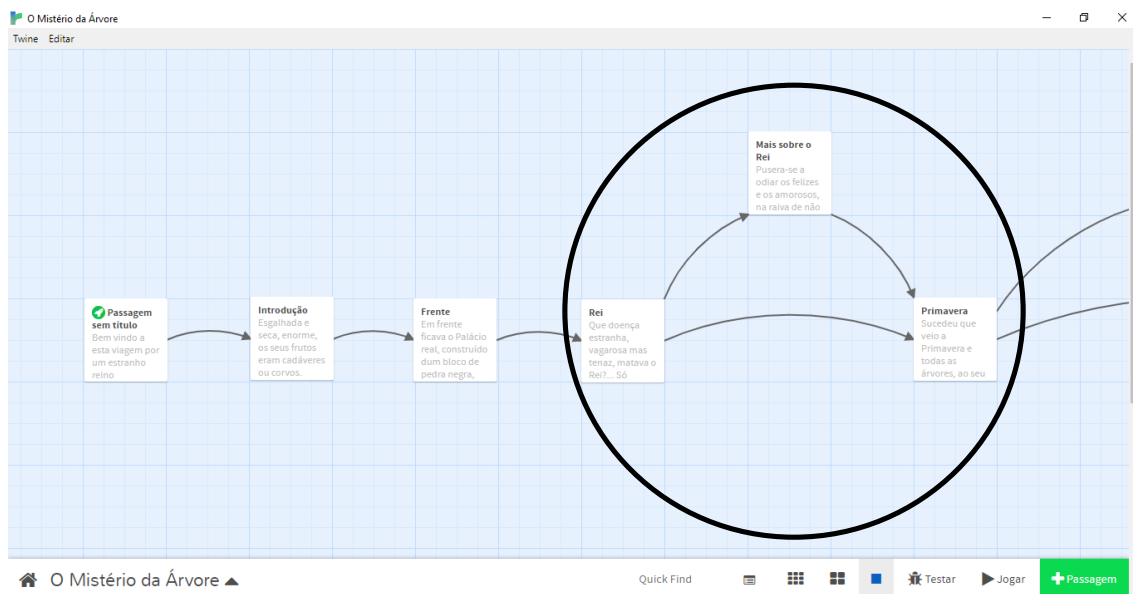


**Figura 27 - Estrutura que demonstra as ligações entre cartões que adicionam informação e os cartões de base em “O Mistério da Árvore”.**

## 4.3 Realização da Experiência

A experimentação realizou-se nos dias 3, 4, 7 e 8 de Março de 2019.

O local selecionado para o efeito foi a biblioteca da FEUP, já que existe uma grande afluência de estudantes da FEUP. Assim, interrogava-se se os indivíduos pertenciam à faculdade em questão e se eram falantes nativos da língua portuguesa. Caso a resposta fosse positiva, eram convidados a deslocar-se a outra mesa, de forma a proceder com a experimentação.

Após a leitura e assinatura do documento de consentimento informado, realizava-se a retirada dos papéis do saco opaco. O primeiro grupo a ficar completo foi o da leitura do “Capuchinho Vermelho”, iniciando-se pela leitura do conto linear impresso. A partir deste momento, caso se retirasse um papel rosa na primeira retirada, já não era necessária a realização da segunda, pois o indivíduo automaticamente faria parte do grupo que lia o mesmo conto, mas na ordem inversa (apêndice H).

Posteriormente ao preenchimento do questionário através do Google Forms, apresentava-se a narrativa ao participante.

No final da leitura de ambos os tipos da narrativa, procedia-se à entrevista num outro local, de forma a não transtornar aqueles que se encontravam no local a estudar.

A entrevista foi realizada sem qualquer tipo de restrição de tempo ou tópico, sendo que, no entanto, e como foi anteriormente mencionado, existiam quatro perguntas pré-definidas, de forma a guiar o pensamento dos participantes para a resposta às questões de investigação selecionadas.

## 4.4 Limitações da Implementação

Não foram encontradas grandes dificuldades relativamente à criação do documento de consentimento informado, do questionário e do script da entrevista.

No entanto, no que diz respeito às narrativas digitais interativas, foram realizadas algumas versões onde foram definidos aspetos e características essenciais a ter em consideração. Algumas limitações tiveram de ser impostas, já que se tentou manter o texto da narrativa digital interativa o mais próximo possível daquele do conto original.

Da mesma forma, a realização de uma experimentação deste tipo faz-se acompanhar naturalmente de vários desafios e contratempos. Alguns dos participantes consideravam a leitura do mesmo conto duas vezes como morosa e repetitiva, sendo que, em algumas ocasiões, foi necessária uma intervenção de forma a estes compreenderem a sua importância, apesar de nunca se revelar o objetivo desta leitura dupla.

Também a nível temporal, alguns dos indivíduos informavam, a meio da realização da experiência, que não teriam muito mais tempo para a sua finalização, apesar de, na maioria das vezes, se conseguir convencer o participante a tomar uma total atenção à narrativa. Numa ocasião, foi necessário parar a experimentação, devido ao indivíduo em causa necessitar assistir a uma aula.

Por outro lado, a nível das entrevistas, algumas dificuldades surgiram na compreensão das questões, especialmente relativamente à primeira. Os participantes demonstraram-se confusos quanto ao seu propósito, acabando por iniciar uma resposta automática sobre qual tipo de narrativa mais apreciavam, o que tornava o posicionamento da segunda questão como repetitivo. Assim, ocasionalmente, foi também necessária uma explicação de que tal questão servia apenas para se conhecer um vislumbre da visão do participante quanto à experiência no seu geral.

No entanto, tendo em conta as dificuldades surgidas, considera-se que o processo ocorreu de uma forma satisfatória. Todos os dados necessários foram recolhidos e no final da experimentação muitos participantes forneceram, inclusivamente, um *feedback* positivo relativamente ao processo.

## 5. Análise de Resultados da Experiência

A seguinte análise de resultados foi realizada através da introdução dos dados quantitativos, incluindo alguns dados recolhidos através das entrevistas, no *software* da IBM, o SPSS (apêndice I e J). Os dados qualitativos introduzidos na folha do SPSS constituem aqueles cujas respostas incluem informações que podem ser analisadas como quantitativas.

### 5.1 Análise dos Resultados Quantitativos dos Questionários

A amostra é constituída por trinta e dois estudantes da FEUP, com dezasseis participantes no grupo de controlo e dezasseis participantes no grupo experimental.

Estes dois grupos estavam, por sua vez, divididos em duas ordens de leitura diferentes, originando quatro grupos de oito participantes.

A seleção do grupo ao qual o participante pertence fez-se de forma aleatória.

A amostra é constituída por indivíduos entre os 18 e os 33 anos de idade, sendo que a maioria dos participantes encontrava-se entre os 18 e os 23 anos. Podemos observar que a idade mais comum foi 22 anos, enquanto a média se encontrava nos 21 anos (apêndice L).

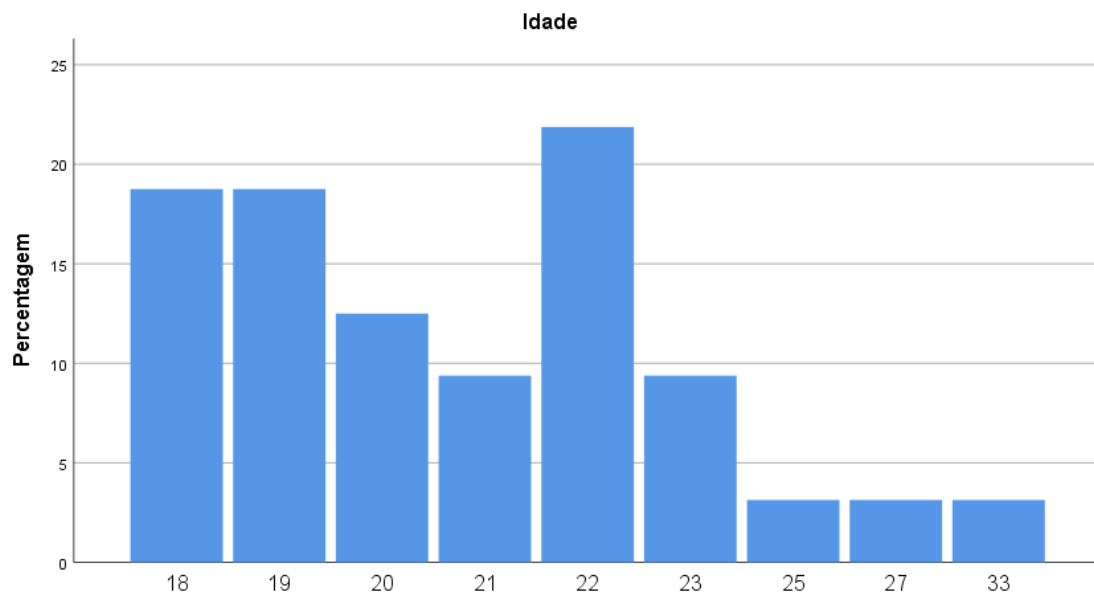


**Figura 28 - Idades dos participantes.**

Já relativamente ao género dos participantes, 37,5% dos participantes identificou-se como pertencendo ao género feminino e 62,5% como masculino.

No que concerne o curso em que os indivíduos se encontravam inscritos, encontramos uma grande variedade, nomeadamente um total de seis cursos: Mestrado em Multimédia (18,8%), Mestrado Integrado em Bioengenharia (6,3%), Mestrado Integrado em Engenharia Mecânica (53,1%), Mestrado Integrado em Engenharia e Gestão Industrial (6,3%), Mestrado Integrado em Engenharia Eletrotécnica e de Computadores (12,5%) e o Mestrado Integrado em Engenharia do Ambiente (3,1%). Mais prominente encontramos o Mestrado Integrado em Engenharia Mecânica, com mais de metade dos participantes (apêndice M).

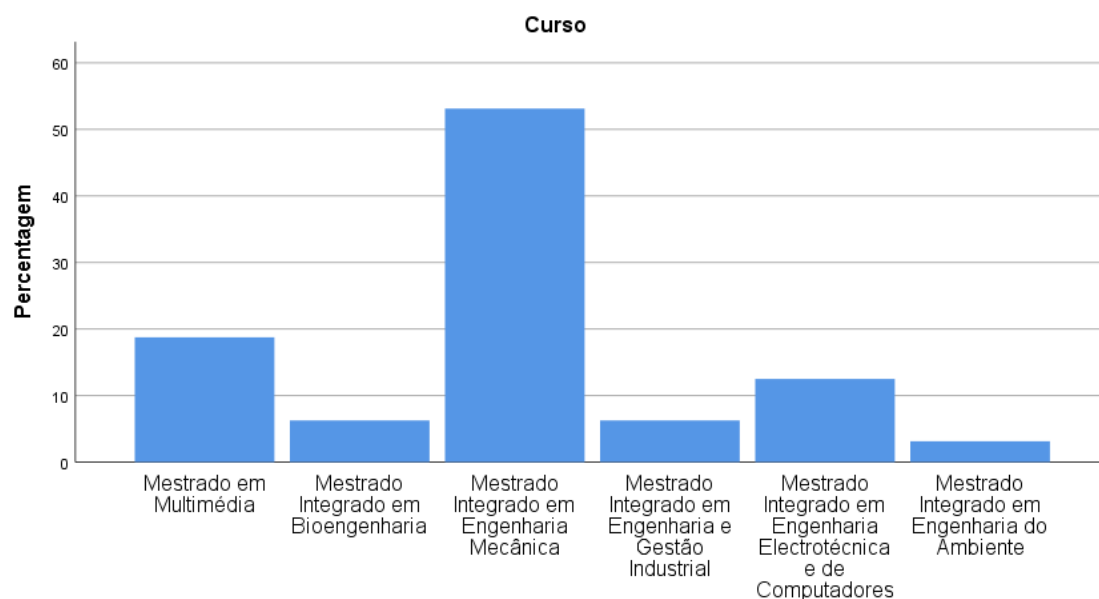


**Figura 29 - Cursos frequentados pelos participantes na FEUP.**

Em geral, independentemente do género, idade ou curso, todos os participantes consideraram a leitura como um processo importante (apêndice N). A média geral foi 4,56, numa escala em que o máximo é 5. A considerar alguma diferença, poder-se-ia eventualmente referir que, aparentemente, alunos do Mestrado Integrado em Engenharia Eletrotécnica e de Computadores foram aqueles que menos consideraram importante o ato de leitura, ficando bastante abaixo da média total, com uma média singular de 3,50 em 5.

**Considera a leitura como: \* Curso**

Considera a leitura como:

| Curso                                                            | Média | N  |
|------------------------------------------------------------------|-------|----|
| Mestrado em Multimédia                                           | 4,83  | 6  |
| Mestrado Integrado em Bioengenharia                              | 4,50  | 2  |
| Mestrado Integrado em Engenharia Mecânica                        | 4,53  | 17 |
| Mestrado Integrado em Engenharia e Gestão Industrial             | 3,50  | 2  |
| Mestrado Integrado em Engenharia Eletrotécnica e de Computadores | 4,75  | 4  |
| Mestrado Integrado em Engenharia do Ambiente                     | 5,00  | 1  |
| Total                                                            | 4,56  | 32 |

**Figura 30 - Consideração da importância da leitura por curso.**

Podemos observar na próxima figura que quatro participantes não liam qualquer livro no período de um ano, bem como a existência de uma divisão praticamente igual entre os participantes que liam entre um a três livros por ano (46,9%) e aqueles que liam mais de três livros por ano (40,6%). Isto também significa que mais de 80% dos participantes liam durante o decorrer um ano (apêndice O).

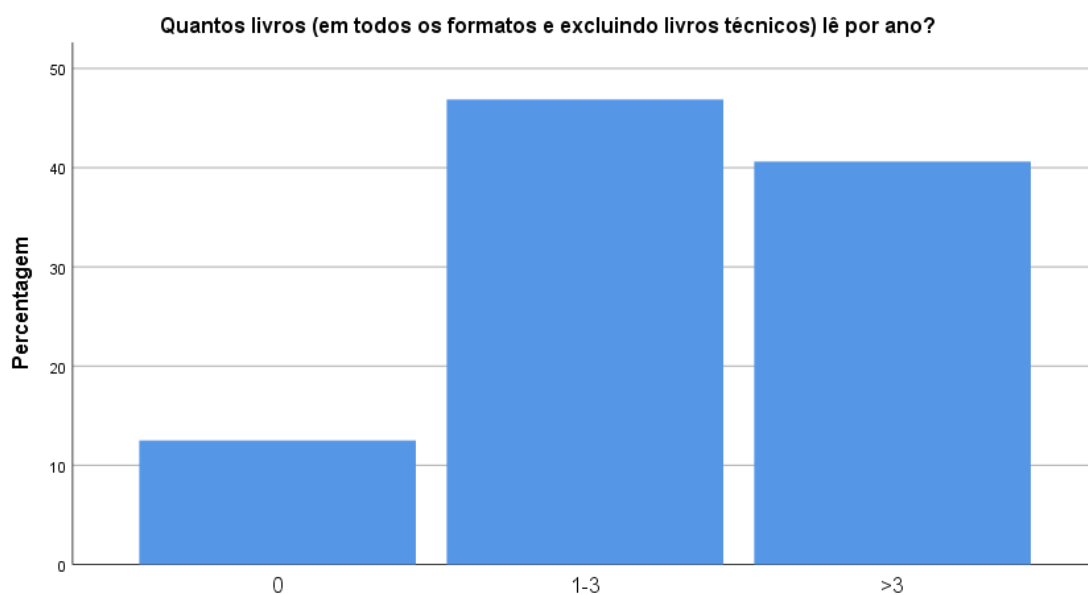


**Figura 31 - Quantidade de livros lidos durante um ano pelos participantes.**

Relativamente à percepção da experiência de leitura por parte dos participantes, podemos observar que apenas uma pessoa considerava a mesma como uma má experiência. A maioria dos participantes considerava a experiência como satisfatória (37,5%) ou muito satisfatória (34,4%) (apêndice P).



**Figura 32 - Consideração relativamente à experiência de leitura por parte dos participantes.**

A maioria dos participantes raramente consumia narrativas digitais interativas (31,3%) ou poucas vezes o fazia (27,9%). Apesar disso, uma parte considerável da amostra usufruía destas narrativas às vezes (18,8%) ou muitas vezes (18,8%) (apêndice Q).

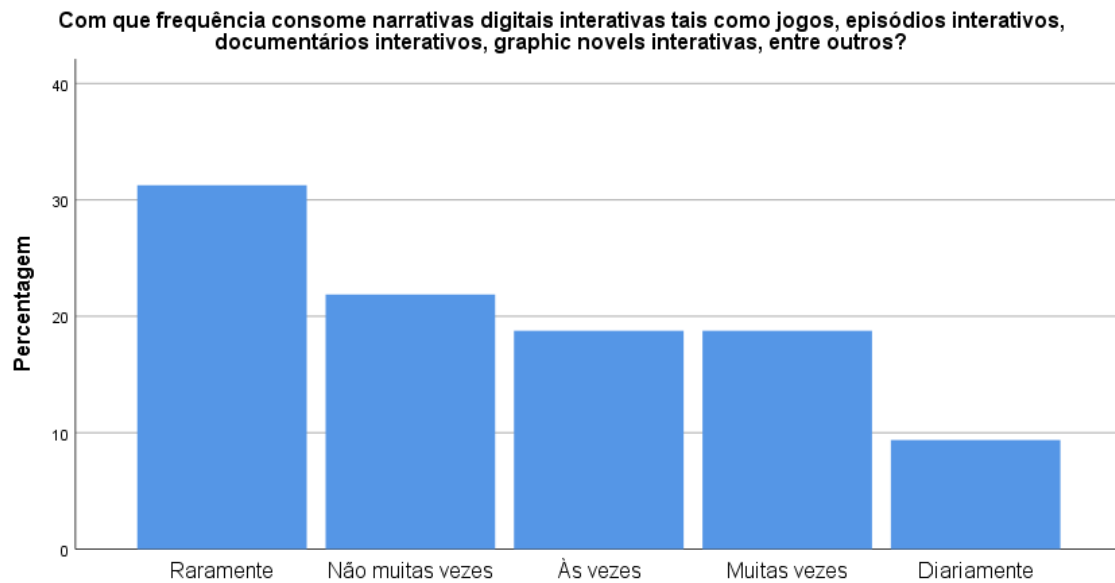


**Figura 33 - Frequência de consumo de narrativas digitais interativas por parte dos participantes.**

## 5.2 Análise de Resultados Quantitativos das Entrevistas

As entrevistas realizadas englobaram uma questão quanto ao tipo de narrativa que os participantes consideravam mais prazeroso de ler (questão dois), bem como duas questões de resposta “sim” ou “não” (questões três e quatro). Estas respostas foram consideradas como quantitativas, tendo-se utilizado o mesmo documento de SPSS onde foram anteriormente inseridas as respostas aos questionários (apêndice I).

Pelo formato de resposta aberta típico da entrevista, no entanto, nem sempre as respostas foram diretas ou completamente claras, sendo que, nestes casos, foram deixadas em branco as células de introdução correspondentes (apêndice J).

Relativamente ao tipo de leitura de preferência, podemos observar que a grande maioria dos participantes (67,9%) preferiu a narrativa digital interativa, enquanto 32,1% dos participantes preferiu a narrativa linear impressa.

No que se refere à percepção da alteração da história da narrativa linear impressa para a narrativa digital interativa ou vice-versa, a maioria dos participantes (55,6%) referiu não ter sentido diferença na história lida e experimentada. Por outro lado, quase metade dos participantes (44,4%), mencionou sentir diferenças entre a história da narrativa linear impressa e da narrativa digital interativa.

Relativamente à possibilidade da narrativa digital interativa poder contribuir para o aumento do consumo da literatura, podemos observar que 11 dos 32 participantes não responderam diretamente a esta questão. No entanto, dos 21 participantes que responderem, 100% dos mesmos

considerou que a narrativa digital interativa pode contribuir para o aumento do consumo da literatura.

| A narrativa digital interativa pode contribuir para o aumento do consumo da literatura? |         |            |             |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|---------|------------|-------------|
|                                                                                         |         | Frequência | Percentagem |
| Válido                                                                                  | Sim     | 21         | 65,6        |
| Omisso                                                                                  | Sistema | 11         | 34,4        |
| Total                                                                                   |         | 32         | 100         |

**Figura 34 - Opinião dos participantes relativamente à contribuição da narrativa digital interativa para o aumento do consumo da literatura.**

### 5.3 Análise de Resultados Qualitativos das Entrevistas

A transcrição das entrevistas foi realizada após a gravação das mesmas (apêndice R). Através destas realizou-se a análise qualitativa.

Para esta análise considerou-se os diferentes grupos nos quais os participantes se encontram inseridos: “Capuchinho Vermelho” - primeiro a leitura em papel, “Capuchinho Vermelho” – primeiro a leitura da narrativa digital interativa, “O Mistério da Árvore” – primeiro a leitura em papel e “O Mistério da Árvore” – primeiro a leitura da narrativa digital interativa.

Esta análise segmentada permitirá uma comparação mais profunda entre os diferentes grupos.

Os grupos são constituídos por oito elementos cada, num total de trinta e duas entrevistas realizadas.

O tipo de análise utilizada para os seguintes quatro subcapítulos consiste numa análise narrativa (“narrative analysis”). Deste modo, procura-se compreender o “como?” e o “porquê?” das respostas dos participantes, através da análise e criação de significados, comparando-os e contrastando-os, culminado na criação de uma narrativa. Este método implica uma interpretação por parte do investigador.

Por outro lado, no quinto e último subcapítulo realizou-se uma análise de conteúdo temático (“thematic content analysis”). Este tipo de análise baseia-se na criação de códigos, procurando temas e padrões comuns, de forma a recolher o “o quê?” (Floersch & Longhofer, 2010).

Em suma, a análise narrativa permitirá realizar uma interpretação das respostas dos entrevistados, enquanto a análise temática permitirá expor os principais tópicos ou ideias (Floersch & Longhofer, 2010), de forma a criar uma visão geral relativamente à informação recolhida no quinto subcapítulo.

### 5.3.1 “Capuchinho Vermelho” – primeiro a leitura da narrativa linear impressa

#### 1. O que pensa sobre a experiência realizada?

Relativamente à primeira questão geral da entrevista, todos os participantes consideraram a experimentação como interessante e comentaram que gostaram de fazer parte da experiência. Como exceção encontramos um participante, com id 3, que referiu a experiência como sendo simples. Refere: “Achei que foi simples. Muito simples. E basicamente foi isso. Em relação à interação acho que não há assim grandes escolhas a fazer, são coisas muito básicas.”

Poder-se-á equacionar uma relação entre o facto de o participante já conhecer o conto experienciado, e a sensação de simplicidade sentida.

#### 2. Qual das duas leituras achou mais satisfatória, a da narrativa linear literária ou a da narrativa digital interativa? Porquê?

De facto, o participante de id 3 detém uma preferência pela narrativa em papel, o que justifica por considerar que a narrativa interativa não permitiu “grandes interações à história que já estava definida.” Do mesmo modo, considera que a história não se alterou de um meio para o outro.

No entanto, o indivíduo considera que poderá existir um potencial nas narrativas digitais interativas mas apenas se o rumo da história puder ser alterado por completo. Mais uma vez, este pensamento poderá encontrar-se relacionado com o facto de o conto ser já conhecido, na medida em que existia um fator de previsibilidade presente.

Por outro lado, o participante de id 11 também deu preferência à leitura em papel, referindo que isto se deve ao seu gosto pela leitura tradicional. No entanto referiu também que, se o formato no computador pudesse ser semelhante ao livro, com o visualizar do virar de folhas, por exemplo, isto torná-lo-ia mais apelativo para si. Ainda assim, compreendeu que a história se alterou pela ordem dos acontecimentos também se encontrar ligeiramente diferente.

Mencionou ainda que, caso não se conhecesse a história poderia ter interpretado de forma diferente, o que considerou como interessante. Deste modo, conseguimos entender que o indivíduo compreendeu que a sua sensação se encontrou influenciada pelo conhecimento prévio da história.

Do mesmo modo, o indivíduo com id 21 considerou a experiência de leitura em papel mais interessante, pois também possui hábitos de leitura, para além de não gostar de realizar decisões.

Eu gostei, eu sem dúvida gostei mais de ler em papel e eu também gosto imenso de ler livros e também eu não gosto nada de ter decisões e eu pensei várias vezes em “Será que escolho o amarelo só para mudar a história?” “Será que escolho ignorar?” Mas, opa, acho que ter a

história... não sermos nós a escolher e termos alguém que tipo, que nos diga o que... eu acho que é melhor, sinceramente, não gosto de tomar as decisões e gosto imenso de ler em papel.” (Id 21)

Podemos observar que o facto de o participante conhecer a história original, para além de ter lido a versão em papel em primeiro lugar, confundiu o processo de escolha e ativamente contribuiu para o resultado final. Do mesmo modo, o indivíduo considerou que a história se manteve igual de um meio para o outro, apesar de admitir que a interatividade é um fator a considerar. Assim, acrescentou que pessoas que não se interessem tanto pela leitura tradicional, poderão interessar-se mais por narrativas digitais interativas, providenciando como exemplos os *audiobooks* e programas do Netflix, que atualmente já utilizam outros meios para a propagação de narrativas.

Similarmente, o participante de id 6 considerou que a história não se alterou de um meio para o outro, tendo, no entanto, preferido a narrativa digital interativa. Apesar de preferir a segunda leitura por possuir algum poder de escolha, este considerou a existência de potencial para as narrativas digitais interativas apenas caso a história não seja conhecida.

Os restantes quatro participantes deram também preferência à leitura da narrativa digital interativa, num total de cinco em oito cuja preferência recai sobre a segunda leitura. Como motivos para a preferência, o participante com id 7 referiu que o poder de decisão enaltece a experiência. Já o participante com id 22 mencionou que a narrativa digital interativa vai “obrigar a prestar alguma atenção ao ter de responder às perguntas de vez em quando” e que “obriga a pessoa acordar”.

O participante de id 13 concordou que a narrativa digital interativa “desperta mais a atenção” e o participante de id 19 referiu:

A interatividade é muito mais apelativo do ler. Porquê? Porque tu estás sempre a perguntar o que vai acontecer a seguir e está ali aquela palavrinha a vermelho, tu carregas e vais dar lá, enquanto que a ler estás sempre tipo a ver o texto a chegar e nunca “acabar”. (Id 19)

Assim, as características positivas das narrativas digitais interativas apontadas recaíram quer no poder de escolha, quanto no facto deste tipo de narrativas captar mais a atenção do usuário, bem como o facto de tornar a experiência de ler menos “assustadora”, devido a não ser possível de antecipar o seu fim.

Relativamente aos indivíduos que preferiram a leitura em papel podemos concluir que este facto deveu-se, por um lado, a já terem conhecimento da história, quer por conhecimento prévio, quer por terem lido em papel primeiro, e por outro, ao facto de já possuírem hábitos de leitura.

### 3. **Considera que a história se alterou de um meio para o outro? Porquê?**

Já relativamente à história se alterar de um meio para o outro, os participantes de id 7, 19 e 22 consideraram que a história se manteve igual, para além dos participantes já referidos com o id 11, 6 e 3. Deste modo, seis participantes em oito julgaram que a história da narrativa se manteve igual.

Tentei ser o mais fiel à narrativa, sei que havia opção de logo no início podermos chamar a miúda de Capuchinho Amarelo que mudava, mexia na história, mas eu portei-me bem portanto acabei por ficar muito perto do que tinha acabado de ler. (Id 22)

No entanto, como podemos observar pelo segmento anterior, o facto da história da narrativa ser conhecida por parte do indivíduo, mais uma vez, modificou diretamente a forma de utilização da narrativa digital interativa. Deste modo, o participante referiu que tentou manter-se o mais fiel possível à história original, apesar de tal não ter sido requisitado para a participação na experiência. Por outro lado, o participante de id 7 considerou que, apesar das duas histórias serem iguais, “dá outra sensação fazer no computador”.

Já o participante de id 13 referiu que o facto da ordem se poder alterar tornou a história diferente. Juntamente com o participante de id 11, de oito participantes, apenas estes dois consideraram que a história se modificou devido ao meio.

### 4. **Considera que a narrativa digital interativa pode contribuir para que queira ler mais sobre o mesmo autor ou sobre textos semelhantes, mesmo que sobre a forma de narrativa linear literária? Porquê?**

Diferentemente, praticamente todos os participantes, seis de oito, concordaram de forma direta relativamente à existência de um potencial na utilização de narrativas digitais interativas criadas a partir de textos literários. Excluindo o indivíduo de id 6, que considerou que talvez existisse potencial caso não conhecesse a história, e o indivíduo de id 3, que mencionou que apenas se a narrativa digital interativa permitir “mudar por completo tipo o rumo da história” existirá potencial na sua utilização, como foi anteriormente mencionado.

O participante de id 11 considerou existir potencial por ser uma “gama nova para a literatura”, assim como o participante de id 13 referiu que o facto de ser algo não convencional “desperta mais a atenção”, da mesma forma que o participante de id 7 considerou a narrativa digital interativa como mais entusiasmante. O participante de id 21 foi mais longe e referiu que “já temos visto isso, imensas pessoas a fazer a propaganda destas novas aplicações”. Similarmente, o participante de id 22 referiu que este tipo de narrativa já se utiliza “algumas vezes, sei de algumas mas é mais tipo jogos, assim só em narrativa nunca tinha visto”, fazendo uma

conexão com os jogos, e referindo também o potencial devido a se encontrar numa área em expansão como a área tecnológica.

Apesar da questão 3 se encontrar diretamente relacionada com o consumo da literatura tradicional, apenas um participante se referiu diretamente a esta temática.

O participante de id 19 considerou a potencialidade da experimentação da narrativa digital interativa em relação ao consumo de narrativas literárias lineares tradicionais. Refere que “Sim, porque se eu gostasse da história muito provavelmente gostaria de ir ver mais sobre esse autor e de procurar mais sobre os outros textos que ele teria.” O facto de os outros participantes não tocarem neste ponto pode encontrar-se relacionado com o facto de, como os indivíduos conheciam o conto experimentado sobretudo como uma narrativa oral, não conseguiram realizar conexão com outras obras possuidoras de um autor objetivo.

### **5.3.2 “Capuchinho Vermelho” – primeiro a leitura da narrativa digital interativa**

#### **1. O que pensa sobre a experiência realizada?**

Relativamente à primeira questão da entrevista, os participantes, na sua maioria, automaticamente pronunciaram-se acerca da sua preferência de leitura. Como exceção encontramos o participante de id 24, que referiu não saber bem o que pensar sobre a experiência, referindo ainda que “realmente hoje em dia não se lê muito, lê-se mais em formato digital”. Do mesmo modo, encontramos o participante de id 20 que também se encontrava confuso quanto ao que pensar sobre a experiência, referindo ter sido a primeira vez que teve possibilidade de “comparar as duas histórias dos dois métodos diferentes”.

#### **2. Qual das duas leituras achou mais satisfatória, a da narrativa linear literária ou a da narrativa digital interativa? Porquê?**

Quanto à preferência do meio de leitura, quatro participantes assumiram que lhes agradou mais a narrativa digital interativa, tal como aconteceu no grupo anterior. O participante de id 14 referiu como fundamento o facto de a narrativa digital interativa auxiliar para “rapidamente satisfazer aquela curiosidade que temos imediata e torna-se mais motivante ler do que um livro corrido”.

Do mesmo modo, o participante de id 17 mencionou que a narrativa digital interativa permite uma maior facilidade e brevidade na leitura, para além de apelar mais à imaginação, sendo que o fazia “pensar no que teria acontecido se tivesse clicado noutro *link*”. Já o participante de id 24

possuiu preferência pela narrativa digital interativa porque “há sempre movimento (...) e a ação de mexer com o rato (...) torna sempre menos aborrecido”.

Como já disse, achei mais cativante, manteve-me mais preso à história, por exemplo, se inicialmente me tivessem dado o papel provavelmente não teria lido com tanta atenção mas por outro lado também ter as coisas em papel quando é uma leitura mais técnica se calhar ajuda mais. (Id 23)

Por outro lado, como podemos observar pelo excerto anterior, o indivíduo de id 23 mencionou, para além do facto de ter sentido mais facilidade em se “prender” à história através da narrativa digital interativa, que a ordem pela qual realizou a experiência provavelmente influenciou a forma como este reagiu à mesma. O participante assumiu que, por ter experienciado a narrativa digital interativa em primeiro lugar, isso contribuiu para a sua atenção relativamente à mesma.

É importante relembrar relativamente a este ponto que os participantes deste grupo encontravam-se face a uma história que conheciam *a priori*, sendo que, face à observação do indivíduo em questão, este aspeto também pode ter diminuído a sua atenção relativamente à narrativa. Por outro lado, também é importante considerar que o participante considerou que, para uma leitura técnica, a sua preferência provavelmente também seria diferente, sendo, neste caso, mais apelativa uma leitura em papel.

Quanto à preferência da leitura em papel, dois participantes possuíram esta visão. O participante de id 18 referiu assim que, pelo facto de gostar muito de ler no formato impresso, acaba por se afastar de narrativas digitais.

É assim, gosto bastante da ideia porque tu vais dividindo a história portanto “o que é que acontece à avó?”, tu carregas na avó e vais ver o que é que acontece à avó. “O que é que acontece à Capuchinho Vermelho?”, tu carregas e descobres o que é que acontece à Capuchinho Vermelho mas uma coisa é, tu teres o papel à tua frente e saberes logo tudo corrido. Eu cresci a ler dessa maneira então estou habituada a... mas não deixei de gostar da experiência. (Id 18)

No entanto, como podemos observar pela declaração anterior, o indivíduo assumiu características positivas nas narrativas digitais interativas, como o facto de a história se encontrar “dividida”. Por outro lado, agradou-lhe mais conseguir descobrir tudo sobre a história de uma forma mais corrida, apesar de ter gostado da experiência não obstante.

Do mesmo modo, o indivíduo de id 20 providenciou a sua preferência à leitura em papel, referindo também como justificação o facto de não perder muito tempo nessa leitura. Referiu ainda que não aprecia ter de tomar decisões, tal como o participante de id 21 pertencente ao grupo anteriormente analisado. Assim, podemos encontrar a perceção de existência de uma

desvantagem em comum a vários indivíduos relativamente às narrativas digitais interativas, na medida em que sujeitos que não gostem de realizar decisões irão naturalmente preferir uma leitura em papel, na qual a tomada de decisão por parte do leitor se constitui como impraticável.

Alternativamente, dois participantes, de id 8 e 32, não deram preferência a nenhuma das narrativas em particular.

Acho as duas por razões diferentes, a que é interativa é mais satisfatória no sentido em que nós é que fazemos aquilo que queremos e dá para perceber o que é que acontece se eu fizer isto, o que é que acontece se eu fizer aquilo ou é interessante voltar atrás e fazer escolhas diferentes mas a história original tem sempre aquele toque do autor que nunca temos numa história interativa. (Id 8)

Podemos observar através do excerto de entrevista anterior que o indivíduo de id 8 considerou vantagens em ambas as leituras. Referiu então o poder de decisão como algo positivo das narrativas digitais interativas, e o “toque do autor” como fator positivo das narrativas lineares tradicionais. O que o participante provavelmente pretendeu transmitir com tal afirmação é que, especialmente tendo em conta que o(s) autor(es) do conto em questão já não se encontram cá para transformarem o mesmo em narrativa digital interativa, a sua passagem para uma configuração digital significa que a visão original da história pode ser “deturpada” pela terceira pessoa que a passa para este formato, já que o mesmo implicará sempre alterações à sua estrutura, ainda que, neste caso em específico, se tenha dado prioridade em manter a integridade da história.

Já o participante de id 32 mencionou que, apesar da narrativa digital interativa cativar mais a atenção, esta perceção pode ter sido adulterada pelo facto de ter lido a narrativa na forma tradicional posteriormente à leitura no computador. Assim, referiu que a sua preferência não recaí sobre nenhuma das leituras em particular, apontando também que sentiu uma facilidade de leitura aumentada através da leitura como narrativa digital interativa.

Menciona ainda que “se fosse a mesma quantidade a aparecer no ecrã como apareceu nas páginas ia-me cansar mais no computador mas assim acho que foi igual”. Deste modo, e mais uma vez, podemos considerar que o participante se encontrava altamente consciente das condições nas quais a experiência foi realizada, equacionando a ordem e o formato de leitura como um fator altamente contribuinte para a preferência. De facto, apesar de se ter tentado ao máximo que a narrativa linear impressa e a narrativa digital interativa se aproximassem uma da outra, esta última obriga a uma segmentação natural da história, e só esse facto pode alterar a preferência dos participantes, enaltecendo certas propriedades, como já foi referido por vários participantes.

### 3. Considera que a história se alterou de um meio para o outro? Porquê?

Relativamente à terceira questão da entrevista, quatro participantes abertamente referiram que para si a história ficou igual, de id 20, 23, 24 e 32, enquanto outros quatro participantes referiram que o efeito da interatividade alterava a forma como a história era sentida, aqueles de id 8, 14, 17 e 18, apesar de nenhum referir que a história em si encontrava-se efetivamente diferente.

Quanto ao participante de id 20, este considerou que, por ter feito uma escolha que poderia alterar o rumo da história e depois ter sido “obrigado” a voltar à história original, imediatamente compreendeu que a história não se alterava. Do mesmo modo, o indivíduo de id 23 mencionou que “ia sempre dar ao mesmo ponto”, apesar de denotar que, o simples facto de sentir a possibilidade de realizar escolhas para a história aumentou o seu interesse pela mesma, tornando-a mais interessante para si. Já o participante de id 32 mencionou que o facto de já conhecer a história contribuiu para a sua perceção de que aquela que se encontrava a experienciar através do computador era a mesma que já conhecia anteriormente.

(...) nas alturas em que me eram apresentadas alternativas, eu tive tendência a escolher aquela que eu reconhecia como sendo o caminho tradicional. Por isso quando li a história em papel foi bastante semelhante à experiência que eu tive no computador. Mas o que me fez pensar o que é que teria acontecido se eu tivesse escolhido “capuchinho amarelo”, por exemplo, fiquei a pensar nisso. Se calhar voltaria atrás para ver o que é que acontecia. (Id 32)

Através do excerto anterior podemos compreender que, tal como o indivíduo de id 22 que fazia parte do grupo anteriormente analisado, o facto de conhecer a história contribuiu ativamente para determinar as escolhas que o participante de id 32 realizou. Do mesmo modo, e apesar de possuir total liberdade de escolha, o indivíduo decidiu manter-se fiel à história que já conhecia. Isto poderá ser uma indicação para o tipo de grupo-alvo para narrativas digitais interativas criadas o mais fielmente possível para com os seus textos literários, na medida em que, caso a pessoa já conheça previamente a narrativa, a utilização da narrativa digital interativa poderá demonstrar-se como infrutuosa.

Relativamente à história alterar-se de um meio para o outro, o participante de id 8 referiu que, apesar de existirem mudanças, a história em si não se alterou muito, apesar de admitir que “as escolhas que fazemos causam sempre pequenas alterações que acabam por dar um toque nosso à história”. Do mesmo modo, o indivíduo de id 14 referiu que aquilo que realmente muda é a forma como a história é vivida, sendo que a sua perceção é alterada através das escolhas efetuadas. Já o participante de id 17 mencionou que a história “muda e não muda”.

Na minha cabeça estava a pensar noutras coisas como no que é que podia ter acontecido e depois li em papel e fiquei totalmente esclarecido e pronto, é esta a história mas fiquei a pensar noutras coisas depois da interação. (Id 17)

Assim, o participante referiu que depois da interação com a narrativa digital interativa, continuava a pensar na história e no que que poderia ter acontecido caso escolhesse outro caminho. Deste modo, a ordem pela qual o indivíduo experimentou o conto alterou a forma como este interagiu com a mesma, na medida em que, se tivesse lido em papel primeiro, já não ficaria tão curioso no final da experimentação do conto como narrativa digital interativa.

(...) ok, não muda nada porque a narrativa está lá, o objetivo está lá mas quando é por escolhas acho que acabas sempre por divagar um bocado do centro da história, ou seja, tu estás a ler a narrativa digital, como és tu que fazes as escolhas, acaba sempre por ser muito personalizado e muito teu, enquanto que o livro escrito em papel, não é, não consegues fugir daquilo, estás a ver? Acaba sempre por ser diferente no sentido de ser mais teu, mais personalizado mas ao mesmo tempo a história é sempre a mesma. (Id 18)

Como podemos observar pelo excerto anterior, o indivíduo de id 18 compreendeu que a narrativa manteve-se mas que, através da narrativa digital interativa, consegue-se alcançar um sentimento diferente, no caso, de uma maior personalização, de uma participação ativa no desenrolar da narrativa.

#### **4. Considera que a narrativa digital interativa pode contribuir para que queira ler mais sobre o mesmo autor ou sobre textos semelhantes, mesmo que sobre a forma de narrativa linear literária? Porquê?**

Já relativamente à última questão da entrevista, todos os participantes admitiram a existência de potencial para a narrativa digital interativa. O traço mais comum encontrado refere-se ao público-alvo. Quatro participantes, no caso os de id 8, 14, 18 e 23 admitiram potencialidade para a divulgação da literatura para crianças. O participante de id 8 acreditava inclusivamente que existe um maior potencial para as gerações mais jovens do que para a sua própria ou mais velhas.

Por outro lado, o indivíduo de id 14 relacionou esta potencialidade com o facto de as gerações mais novas serem “agarrados às tecnologias”. No entanto, contrariamente ao participante anterior, este considerou que o interesse pode passar para gerações mais velhas também. No mesmo sentido, o participante de id 23 referiu que, por ser semelhante a um jogo, a narrativa digital interativa poderá amplificar o interesse de crianças para a leitura.

Numa mesma perspetiva, o participante de id 18 mencionou que, para crianças que se encontram a aprender a ler e para crianças em geral, poderá ser uma boa forma de entretenimento e aprendizagem. Assumiu ainda que o facto das crianças poderem ter a opção de escolha fã-las

sentirem-se mais “crescidas”, o que pode estimular o seu gosto pela leitura. O participante foi mais longe e referiu um limite de idade para este interesse, referindo que este seria maximizado apenas até ao sexto ano de escolaridade e que, para escolas, seria realmente interessante.

Por outro lado, os restantes quatro participantes responderam à questão de uma forma mais pessoal. Referiu o participante de id 32 que procuraria mais “se o conteúdo da história fosse mesmo interessante”.

Similarmente, o participante de id 24 menciona que, apesar de pessoalmente ficar com vontade de procurar mais textos sobre o mesmo autor, mesmo que sobre a forma de narrativa linear tradicional, este ato poderia depender de certos fatores. Neste sentido, o indivíduo de id 17 referiu que, se o material que encontrasse do mesmo autor fosse extenso, não possuía certeza se continuaria interessado em consumir mais do mesmo escritor, apesar de, ainda assim, dar uma oportunidade.

### **5.3.3 “O Mistério da Árvore” – primeiro a leitura da narrativa linear impressa**

Importa ressaltar que saímos agora do grupo de controlo e começamos a explorar as respostas daqueles que se encontravam no grupo experimental. A grande diferença entre ambos os grupos recai no tipo de texto utilizado. Não interessa apenas o facto de o conto utilizado para o grupo anterior ser um de enorme popularidade, mas importa também referir a diferença a nível de complexidade dos mesmos.

Como já foi referido noutros capítulos, “O Mistério da Árvore” é um conto de horror, escrito por Raul Brandão, que pretende ser objeto de leitura por parte de uma audiência adulta. Naturalmente, este fator contribui em larga escala para a diferença de capacidade cognitiva necessária a utilizar por parte dos indivíduos que constituem o grupo experimental.

#### **1. O que pensa sobre a experiência realizada?**

No que diz respeito à primeira questão da entrevista, a maioria dos questionados não respondeu diretamente a esta questão.

Os participantes de id 4 e 12 referiram que foi uma experiência nova para si, sendo que o de id 12 enalteceu ainda o facto de ter gostado.

#### **2. Qual das duas leituras achou mais satisfatória, a da narrativa linear literária ou a da narrativa digital interativa? Porquê?**

Relativamente à segunda questão, cinco de oito participantes, os de id 1, 2, 4, 12 e 16, preferiram de forma imediata a narrativa digital interativa. Quanto à justificação para tal

preferência, o participante de id 1 referiu que o encadeamento da história de acordo com a vontade do utilizador e o fator curiosidade acrescida pelo que viria a seguir, constituíram os fatores que contribuíram para a sua predileção. Adicionou que considerou que a leitura interativa tornou o conto mais interessante.

Numa outra perspetiva, o participante de id 2 mencionou uma maior facilidade de leitura através da narrativa digital interativa. Por outro lado, o indivíduo de id 4 referiu não saber ao certo o motivo e menciona que talvez se deva simplesmente ao fator novidade, já que não se encontra “habitado” a utilizar este tipo de narrativa. Mencionou também posteriormente que considerou a leitura em papel monótona quando em comparação com a leitura da narrativa digital interativa. Já o indivíduo de id 16 mencionou a existência de um fator de suspense e uma maior motivação aquando da segunda leitura.

Talvez pela diferença e pela novidade gostei muito da do computador, senti mesmo a interação com a história, de certa forma tinha poder para decidir, o que ver, qual questão queria ver primeiro respondida e a minha preferência é a do computador. (Id 12)

Em forma de uma espécie de sumário do que foi mencionado por outros participantes, o indivíduo de id 12 referiu quer a novidade, quer o fator interação, o poder de decisão e a possibilidade do utilizador seguir os seus interesses como fatores positivos da narrativa digital interativa.

Por outro lado, apesar de preferir a leitura em papel, o participante de id 9 admitiu que, pela interatividade, a leitura da narrativa digital interativa tornou-se de facto mais facilitada. Do mesmo modo, apesar de não existir uma preferência clara na resposta do indivíduo de id 15, este mencionou que existem vários fatores que podem influenciar a preferência do tipo de narrativa. Quanto a isto, mencionou:

Neste caso, como foi o mesmo texto exatamente num espaço...imediatamente um a seguir ao outro é difícil fazer essa avaliação porque a segunda vez que estou a usar, acabei de ler mas... num ambiente de... neste ambiente em que pronto eu estava a fazer alguma coisa, vim aqui fazer, digamos, a experiência e depois vou-me embora, eu prefiro este tipo, sentado num computador, numa secretária, mas se fosse por exemplo no comboio ou na praia preferiria papel. Aqui prefiro digital até porque de certa forma subdividir facilita a leitura e a parte do... “E o que é que o rei fez a seguir?”, por exemplo, ou “Com quem é que ele está?”, isso aí oferece uma redundância ao texto que também ajuda a compreender rapidamente. Digamos que se o meu objetivo fosse estudar o texto, porque iria ter de responder a umas perguntas sobre ele, preferiria de certeza o digital. (Id 15)

Assim, podemos observar que a preferência pode não se limitar ao tipo mas também ao local e à situação de leitura. Para o indivíduo, a praia ou o comboio seriam locais que chamariam mais

uma leitura em papel, enquanto em ambiente mais profissional ou académico, especialmente a nível de um entendimento mais aprofundado do texto, a narrativa digital interativa seria mais oportuna de utilizar. Referiu ainda, mais tardiamente, que infere preferência para a leitura em papel no caso de querer explorar a “poética da coisa”. Explicou que a narrativa digital interativa “faz daquilo praticamente um jogo”, o que altera naturalmente o seu objetivo, afastando-se da expressão poética em si, mas aproximando mais o utilizador do processo de emersão e identificação com os personagens.

Por outro lado, o participante de id 29 referiu a sua preferência pela leitura em papel, justificando com o facto de “não lhe dar jeito” ler no computador, ressaltando a sua necessidade de sempre realizar uma leitura com o livro em mãos. Este tipo de preferência tem sido, até agora, bastante comum entre os participantes que já costumam efetuar a leitura de livros no seu dia-a-dia. Podemos assumir que, até certo ponto, já possuir hábitos de leitura enraizados, contribui para o afastamento da narrativa digital interativa pelos próprios indivíduos, apesar de estes usualmente referirem que, para quem não possui tais hábitos, a narrativa digital interativa poderá ser uma mais-valia.

### **3. Considera que a história se alterou de um meio para o outro? Porquê?**

No que concerne a terceira questão da entrevista, apenas dois participantes, sendo eles os de id 1 e 29, admitiram imediatamente que sentiram que a história se alterou de um meio para o outro. O indivíduo de id 1 referiu que sentiu ligeiras diferenças, admitindo que, pela complexidade do texto se perdeu mais na história da leitura em papel. Prosseguiu este raciocínio mencionando que através da leitura interativa conseguiu “encadear melhor a história”. Deste modo, terminou a sua explicação admitindo que, pelo que foi referido anteriormente, não se pensa capaz de exprimir certeza no facto da história ser realmente diferente ou não na sua base.

Por outro lado, o participante de id 29 respondeu de uma forma mais pragmática, referindo que, devido às opções disponíveis na narrativa digital interativa, esta se tornou claramente um pouco diferente daquela presente no papel, referindo ainda que a experiência, por conseguinte, não foi sentida da mesma forma num meio e noutro.

Numa perspetiva diferente, ambos os participantes de id 6 e o participante de id 12, referiram que a base da história foi exatamente a mesma, encontrando a única diferença na facilidade de leitura, já que consideraram a leitura da narrativa digital interativa como mais acessível.

Por outro lado, o participante de id 2 considerou simplesmente que a narrativa se manteve “quase igual”. Similarmente, o indivíduo de id 9 atentou que a história “essencialmente é a mesma mas como salta conforme nós queremos acaba por ser uma narrativa um bocado diferente, anda à volta do mesmo mas de forma diferente”.

“Apesar de ser a mesma história exatamente, a própria experiência vai mudá-la e neste caso nem é tanto o caso de flutuação emocional que eu tinha acabado de dizer, é mesmo por ser uma linguagem diferente que estão a falar comigo, acaba por ser uma experiência diferente. Já li por

aí, não sei a validade científica disso mas faz muito sentido que é, se pensarmos noutra língua que não a nossa pensamos de outra forma, da mesma forma se o media nos está a falar noutra linguagem também irá dar-nos outro tipo de experiência” (Id 15).

Como podemos observar pelo excerto anterior, o participante respondeu de uma forma mais aprofundada do que os restantes, apesar de ter utilizado basicamente os mesmos elementos de resposta. Referiu assim o papel do tipo de linguagem para a sensação da experiência em si e para o facto de a história, ainda que possa ser considerada como sendo a mesma numa forma de leitura e noutra, se alterar irremediavelmente pela alteração do meio.

#### **4. Considera que a narrativa digital interativa pode contribuir para que queira ler mais sobre o mesmo autor ou sobre textos semelhantes, mesmo que sobre a forma de narrativa linear literária? Porquê?**

Já relativamente à última questão da entrevista, todos os participantes admitiram potencialidades para a narrativa digital interativa, face ao aumento do consumo da literatura. De forma menos clara, no entanto, encontramos o participante de id 29, que referiu não saber com certeza porque, apesar de ter admitido que gostando iria procurar mais sobre esse autor, referiu que isso não se encontra tão ligado ao tipo de narrativa especificamente, mas mais ao simples facto de possuir acesso a esta. Considerando que este participante em específico não aprecia a leitura efetuada através do computador em geral, poder-se-ia inferir que a sua resposta deve-se a esse facto. Assim, o indivíduo provavelmente nunca iria interessar-se em ler uma narrativa digital interativa *a priori*, e portanto, no seu caso, iria sempre procurar conhecer mais sobre o autor e as suas obras, através de uma outra obra na forma tradicional de livro, tal como referiu.

Numa outra perspetiva, o participante de id 1 retornou a referir a importância que a narrativa digital interativa poderá ter a nível do consumo de literatura por parte de gerações mais jovens, referindo a sua utilização para escolas. Ainda, mencionou que a nível de obras extensas, a narrativa digital interativa poderia ser de grande auxílio para estimular o interesse, para que, dessa forma, os alunos pudessem conduzir a história como mais lhes agradasse.

Por outro lado, o participante de id 16 mencionou que a narrativa digital interativa poderá ser uma ferramenta importante para indivíduos que não estão habituados a ler nem sentem tanta necessidade de o fazer. Referiu ainda que acredita que este tipo de narrativa pode contribuir para uma leitura mais frequente e variada. Por fim, adicionou que, tal como foi referido num outro grupo por um outro participante, o facto de se encontrar relacionado a novas tecnologias, naturalmente pode cativar mais a atenção do público.

Neste seguimento, o participante de id 9 confirmou a afirmação anterior, referindo que, apesar do conto experimentado não ser o tipo de leitura que normalmente realiza, o facto de se encontrar em narrativa digital interativa cativou e auxiliou para a facilidade da leitura. Convém aqui frisar que este participante usualmente prefere a leitura em papel, mas que, ainda assim,

admite potencialidade, até para si mesmo, de forma a explorar textos que de outra forma não sentiria vontade de explorar.

De forma simples, o participante de id 2 considerou que existe potencialidade, até porque pôde explorar uma linguagem diferente, que a “avó” utiliza, de forma a essa se tornar mais clara. O indivíduo de id 4 concordou com a afirmação, explicando que considera que a narrativa digital interativa cativa mais para a leitura. Do mesmo modo, o participante de id 12 referiu que a partir do momento em que a história e o seu tipo despertassem o seu interesse, este iria continuar a procurar mais do mesmo autor.

Em forma de resposta mais complexa, o participante de id 15 referiu que importa considerar o tipo de texto utilizado. Neste sentido mencionou que, na sua perspetiva, o conto que experimentou continha uma história demasiado linear e simples, e que o que se destacava na narrativa não era tanto a história, mas a forma como esta se encontrava escrita. Deste modo, e na sequência de ter referido anteriormente que considerava que a leitura em papel é mais adequada para exploração de textos densos a nível de linguagem, neste caso o efeito de querer procurar mais sobre o autor poderia não ocorrer. No entanto, continuou a explicação referindo que, no caso de existir uma história mais complexa (utiliza o exemplo do autor James Joyce), a narrativa digital interativa poderia auxiliar a compreender melhor o seguimento dos acontecimentos, aumentando assim o gosto pelo próprio texto e, consequentemente causaria uma maior vontade de exploração de outros textos do mesmo autor.

### **5.3.4 “O Mistério da Árvore” – primeiro a leitura da narrativa digital interativa**

#### **1. O que pensa sobre a experiência realizada?**

No que concerne a primeira questão da entrevista, dois dos oito participantes, aqueles com id 26 e 31, referiram que consideraram a experiência interessante. Os restantes indivíduos, tal como aconteceu nos outros grupos, referiram-se a temáticas relativas a outras questões.

#### **2. Qual das duas leituras achou mais satisfatória, a da narrativa linear literária ou a da narrativa digital interativa? Porquê?**

Assim, relativamente à segunda questão, três participantes, os de id 5, 28 e 30, preferiram a leitura da narrativa digital interativa. Contrariamente a todos os grupos analisados anteriormente, a maioria dos indivíduos do presente grupo preferiu a leitura em papel. Isto poderá relacionar-se, quer com a ordem de leitura, quer com o facto de este grupo possuir mais participantes com hábitos de leitura já enraizados, o que, como vimos anteriormente, afeta a preferência dos

mesmos. De facto, muitos participantes mencionaram que a leitura da narrativa digital interativa foi difícil de realizar, apesar de existirem outros que discordaram.

Analisando mais a fundo, o participante de id 10 referiu que achou o texto da narrativa digital interativa muito segmentado, mencionando que sentiu que o facto de ter de realizar escolhas interrompia “a compreensão do texto”. Apesar disto, o participante admitiu a existência de potencial na narrativa digital interativa.

Do mesmo modo, o participante de id 24 referiu que conseguiu memorizar mais facilmente a história através da leitura em papel, considerando esta como mais simples e rápida. Ainda, o indivíduo de id 26 mencionou que sente que a leitura em papel é mais prática, sendo que para si importa também a textura e portanto considerou que ter folhas de papel nas mãos tornou a experiência mais agradável.

Também o participante de id 27 referiu a preferência pela leitura em papel pois é-lhe mais fácil compreender a história nesse formato, tendo admitido, no entanto, que é uma predileção pessoal e que se encontra relacionado com o facto de ler sempre em papel. Numa outra perspetiva, o participante de id 31 mencionou que viu o potencial na narrativa digital interativa mas não para o conto que foi utilizado, considerando que, neste caso, sentiu a história com mais clareza através da leitura em papel.

Já relativamente aos participantes que preferiram a narrativa digital interativa, o participante de id 5 e 30 referiram que consideraram prazeroso conseguir influenciar a história. Ainda, o indivíduo de id 5 acrescentou que, como apenas leu a narrativa original em papel num momento posterior, durante a experimentação realmente conseguiu sentir esse poder.

Numa perspetiva diferente, o participante de id 28 considerou que a sua preferência pela narrativa digital interativa deveu-se provavelmente ao facto de já conhecer a história aquando da leitura em papel, referindo mesmo que “possivelmente (se tivesse lido ao contrário gostaria mais em papel)”. Considerou ainda que, apesar do conto não se encaixar propriamente nas suas preferências literárias, a experiência foi boa, apontando apenas que seria mais interessante a existência de mais do que um final, como havia sido referido por outro participante, de id 3.

### **3. Considera que a história se alterou de um meio para o outro? Porquê?**

Quanto à terceira questão da entrevista, quatro participantes, de id 10, 24, 26 e 27, consideraram a história como definitivamente diferente. O indivíduo de id 27 mencionou que simplesmente pela introdução conseguiu sentir uma diferença nas histórias. Já o participante de id 10 referiu que compreendeu que a diferença se encontrava no facto de se poder escolher aceder a mais ou a menos informação sobre a história, o que, a seu ver, criava uma dinâmica diferente nas diferentes formas de leitura. Similarmente, o indivíduo de id 26 referiu que por ter escolhido não ler mais sobre determinada temática da história, compreendeu que, lendo depois a narrativa em papel, a sua perceção da história encontrava-se alterada, não possuindo assim uma visão

completa da mesma. No entanto, o participante em questão não considerou este aspeto da narrativa digital como negativo.

Numa perspetiva oposta, o participante de id 24 considerou que a diferença encontrou-se no facto da história ser mais simples quando lida em papel, tornando a leitura mais rápida e mais perceptível, a seu ver.

Assim sendo, os restantes quatro participantes referiram apenas a experiência como distinta. Neste sentido, o participante de id 5 compreendeu que o final da história se manteve, sendo que, no entanto, a narrativa digital interativa criava uma sensação de autoria no usuário. Por outro lado, o indivíduo de id 28 considerou que o fator curiosidade relativamente ao que aconteceria em seguida presente na leitura digital interativa, para além da tomada de decisão em si, que “acarreta um peso” para a percepção da história.

Tal como o participante de id 26, o participante de id 30 considerou que a diferença se encontra sobretudo no quão completa a história se encontra após a leitura (já que a narrativa digital interativa permite ler mais ou menos sobre a história), não considerando a história como igual mas como semelhante nos dois diferentes meios. Acrescentou que, no entanto, para si “o sentido continua o mesmo”.

Por fim, o participante de id 31, apesar de ter preferido a leitura do conto utilizado em papel, sentiu uma maior facilidade no computador, especialmente por se encontrar dividido por parágrafos, o que o fazia ter mais vontade de descobrir mais. Este facto, juntamente com a sua consideração de que em papel a leitura se realiza de forma mais rápida e linear, contribuíam para o seu pensamento de que as experiências de leitura são, de facto, díspares.

#### **4. Considera que a narrativa digital interativa pode contribuir para que queira ler mais sobre o mesmo autor ou sobre textos semelhantes, mesmo que sobre a forma de narrativa linear literária? Porquê?**

No que concerne a quarta e última questão da entrevista, este grupo de participantes configurou-se definitivamente como o mais discordante entre si, bem como o mais incerto na resposta. Deste modo, enquanto o participante de id 5 e 26 referiram muita potencialidade da utilização da narrativa digital interativa por permitir realizar escolhas por parte do usuário, permitindo a seleção da informação que realmente lhes interessa, o indivíduo de id 31 lançou um alerta na seleção da história a contar, já que considerou que no caso dos clássicos torna-se mais difícil de realizar uma passagem e uma criação de escolhas na narrativa, devido a estes já possuírem uma “história concreta”. Acrescentou ainda que considera existir bastante potencial pelo facto de ser mais acessível do que um livro, já que pode ser utilizado através de ferramentas em telemóveis e internet.

Relativamente a outros participantes, os de id 10, 24, 27 e 30, estes encontraram-se conflituosos na sua opinião quanto ao assunto. O participante de id 24 referiu simplesmente que,

pessoalmente, como não consome livros não técnicos atualmente, este tipo de narrativa não seria interessante para si, já que considera a leitura de livros técnicos em papel como essencial.

Já o indivíduo de id 27 referiu que dependeria do tipo de pessoa porque, no seu caso, e no de pessoas que similarmente não gostem muito de ler através de “*tablets* e computadores”, não considera existir potencial na narrativa digital interativa. No entanto, admitiu a existência de pessoas com gostos diferentes para as quais este tipo de leitura faria mais sentido.

Acho que sim, é, não sei. Talvez o facto da tecnologia em si já ajude a pessoa a buscar mais o autor então, o facto de ter um livro disponível mais facilmente e tudo, não só o facto de ser interativo mas isso ajuda também. (Id 30)

Por fim, e como podemos observar pela afirmação anterior, o participante de id 30 considerou que talvez o fator tecnológico contribua naturalmente e simplesmente para que o usuário queira procurar mais textos, devido à facilidade com que esse processo pode ser realizado no seu todo. Acrescentou ainda que considera que o fator interatividade também contribui para a potencialidade deste tipo de narrativa.

## 5.4 Considerações Gerais e Resumo

Para iniciar este subcapítulo, surge como importante referir que o método de análise aqui realizado constitui-se como uma análise de conteúdo temática. Isto significa que certos padrões nas respostas foram encontrados e codificados como temas, como por exemplo “Maior praticabilidade” e “Maior rapidez de leitura”, tal como pode ser observado nas figuras seguintes.

Assim, associou-se cada tema aos participantes que mencionavam o mesmo.

| Narrativa Digital Interativa           |               | Narrativa Linear Impressa |                                      |
|----------------------------------------|---------------|---------------------------|--------------------------------------|
| Pontos Positivos                       | Participantes | Participantes             | Pontos Positivos                     |
| Fator poder de decisão                 | 9             | 3                         | Fator ausência de escolhas           |
| Facilita a leitura                     | 8             | 1                         | Bom para exploração da poética       |
| Melhor para crianças                   | 5             | 2                         | Melhor para leituras técnicas        |
| Fator tecnológico                      | 4             | 2                         | Fator da sensação física             |
| Fator curiosidade                      | 4             | 1                         | Fator simplicidade                   |
| Bom para quem não gosta de ler         | 2             | 4                         | Hábito da leitura desta já existente |
| Mantém a atenção                       | 2             | 1                         | Facilita a memorização               |
| Maior motivação                        | 2             | 1                         | Maior praticabilidade                |
| Maior rapidez de leitura               | 1             | 2                         | Maior rapidez de leitura             |
| Maior suspense                         | 1             | 2                         | Mais direta                          |
| Maior identificação com os personagens | 1             | 1                         | Não deturpação da história           |
| Facilita a compreensão                 | 1             | 1                         | Facilita a compreensão               |
| Maior cativação                        | 6             |                           |                                      |
| Divisão da história                    | 3             |                           |                                      |
| Fator novidade                         | 3             |                           |                                      |
| Fator interatividade                   | 3             |                           |                                      |
| Maior acessibilidade                   | 2             |                           |                                      |
| <b>Total</b>                           | <b>57</b>     | <b>21</b>                 |                                      |

Figura 35 - Pontos positivos dos dois diferentes formatos de narrativa.

| Narrativa Digital Interativa          |               | Narrativa Linear Impressa |                                         |
|---------------------------------------|---------------|---------------------------|-----------------------------------------|
| Pontos Negativos                      | Participantes | Participantes             | Pontos Negativos                        |
| Pouco prático                         | 3             | 8                         | Desmotivante                            |
| Pouco direto                          | 3             | 3                         | Leitura mais confusa                    |
| Ter de realizar escolhas              | 3             | 4                         | Não ter poder de escolha                |
| Ter de ler no computador              | 2             | 3                         | Leitura mais monótona                   |
| Não adequado para leituras técnicas   | 2             | 2                         | Ver que ainda falta muito para terminar |
| Não transmite a poética do texto      | 1             | 3                         | Leitura menos atenta                    |
| Demasiado fiel à história original    | 1             | 1                         | Pouco suspense                          |
| Não permitiu muita interação          | 1             | 1                         | Menos interessante                      |
| Não é prático de ler em alguns locais | 1             | 1                         | Falta de facilidade de acesso           |
| Dificulta a memorização               | 1             | 1                         | Leitura mais lenta                      |
| Divisão da história                   | 1             |                           |                                         |
| Diferente do que se está acostumado   | 1             |                           |                                         |
| <b>Total</b>                          | <b>20</b>     | <b>27</b>                 |                                         |

Figura 36 - Pontos negativos dos dois diferentes formatos de narrativa.

#### a) Importância do grupo de controle

Nenhum dos participantes dos grupos que experimentou o conto “O Mistério da Árvore” mencionou a ordem da leitura nas suas respostas, enquanto indivíduos do grupo de controle mencionaram este fator algumas vezes (Id 11, 13, 23, 32). Isto indica que, não conhecendo o conto, os indivíduos conseguem encontrar uma maior utilidade na sua leitura em papel e como

narrativa digital interativa. Ainda, encontram-se menos conscientes da existência de uma alteração das suas respostas em caso de alteração da ordem das leituras.

Do mesmo modo, enquanto alguns participantes do grupo de controlo interrogaram-se sobre uma possível diferença caso não conhecessem o conto, nenhum dos indivíduos do grupo experimental equacionou a possibilidade de já se conhecer o conto anteriormente à leitura da narrativa digital interativa. Este facto sugere uma validação na utilização de diferentes tipos de contos relativamente à familiaridade com o mesmo ou ausência deste fator, já que isto se encontra diretamente relacionado com a sensação de leitura, um dos aspetos que este estudo procura compreender.

### **b) Discordâncias entre os participantes**

Apesar de minimamente homogénea, os indivíduos que constituíram a amostra, como um todo, demonstraram-se discordantes em alguns aspetos. Enquanto a grande maioria dos participantes consideraram a experiência como um processo interessante, bastantes participantes discordavam relativamente à preferência do tipo de leitura efetuada e se a história se tinha efetivamente alterado ou não.

Compreende-se a possibilidade de diferentes interpretações no objetivo da questão relativamente à história se alterar de um meio para o outro. De facto, esta questão pode referir-se à história efetivamente utilizada, analisada objetivamente, ou relativamente às sensações que causou, ou seja, a visão do participante de uma forma mais global relativamente ao que retirou da história. No entanto, a resposta parece ter cumprido o seu papel, encaminhando o participante a comentar o que pensa sobre a linearidade do conto em ambos os formatos.

Assim, a experiência de ler uma narrativa linear foi considerada variadas vezes pelos participantes como positiva, mas por vezes também como negativa em certos aspetos. Ainda, o facto de a narrativa digital interativa ser considerada como uma novidade para alguns participantes contribuiu para a sua preferência (id 4 e 12).

No entanto, relativamente às perguntas da entrevista, estas serviam apenas como um encaminhar do pensamento do participante, de forma a levá-lo a responder às questões de investigação deste estudo.

## **1- Qual é a experiência de ler uma narrativa linear impressa e uma narrativa digital interativa?**

No que concerne a primeira questão de investigação, referente à exploração da experiência de ler uma narrativa linear impressa e uma narrativa digital interativa, os participantes do presente estudo apresentaram diversos pareceres. Um dos participantes referiu que sentiu que a interação foi demasiado simples (id3).

Numa outra perspetiva, alguns participantes relacionaram a narrativa digital interativa com jogos, sentindo-a da mesma forma (id 15, 22 e 23).

### a) Comparação entre formatos de narrativa

Já no que concerne a comparação entre ambos os formatos, por um lado, os participantes referiram como vantagens da narrativa digital interativa o facto de esta auxiliar a prender a atenção do utilizador (id 22 e 32), contribuir para a compreensão da história (id 15), sendo eficaz para a exploração de histórias mais complexas (id 15) e até para a exploração de histórias mais extensas (id 1).

Outros participantes referiram ainda que a experiência deste formato de narrativa possui um fator superior a nível da curiosidade que causa no usuário (id 1, 14 e 28), aumentando assim a sensação de suspense (id 16), tornando-se mais cativante (id 4, 9 e 31) e motivante (id 1 e 16) do que a narrativa linear impressa. Neste sentido, a narrativa digital interativa foi também considerada como mais rápida de ler (id 17), bem como de leitura mais facilitada (id 1, 2, 6, 9, 12, 17, 31 e 32) quando comparada com o outro formato de leitura mais tradicional.

Ainda, a narrativa digital interativa foi considerada como potenciadora da história em si, tornando o conto mais interessante (id 1), prendendo o utilizador à história de uma forma mais otimizada (id 1, 15, 23) e permitindo uma maior identificação do leitor para com os personagens (id 15). Numa outra perspetiva, alguns participantes sentiram precisamente o contrário, referindo a narrativa tradicional como de maior facilidade de compreensão (id 27), como mais prática (id 26), bem como mais rápida (id 20 e 24) e simples (id 24).

Para além disto, é referido o facto de não se conseguir antecipar o final da narrativa através da leitura da narrativa digital interativa como um ponto positivo (id 19), para além de, o facto de dividir a narrativa, mostrando pequenos pedaços de informação de cada vez, também constituir um fator positivo (id 18, 31 e 32). Ainda, grande parte dos participantes referiu que o poder de decisão que é atribuído ao usuário constitui-se como um dos pontos mais fortes deste formato (id 1, 5, 7, 8, 12, 18, 23, 26 e 30), já que, deste modo, existe uma sensação de uma espécie de coautoria entre o leitor e o autor.

No entanto, alguns indivíduos referiram sentir que a narrativa linear impressa facilitava o processo de memorização (id 24), sendo também mais direta (id 18 e 20). Além disso, alguns participantes simplesmente não apreciam o processo de tomada de decisão (id 10, 20 e 21), preferindo a presença de um texto em que o autor possui total controlo da história. Ainda, um outro participante considerou a divisão da narrativa como uma característica negativa do formato digital interativo (id 10).

Neste sentido, um outro participante referiu que a narrativa linear impressa é melhor do que a narrativa digital interativa pelo simples facto de conter a história de uma forma não deturpada (id 8). Um outro indivíduo também considerou que este formato mais tradicional de leitura constitui-se como o mais apropriado para a exploração de textos a nível da sua “poética” (id 15).

Por outro lado, alguns participantes referiram que este tipo de leitura também é o mais apropriado para leituras técnicas (id 23 e 24). Numa outra perspetiva, usuários acostumados a ler em versão impressa referiram a importância de sentir o livro nas suas mãos (id 26 e 29).

### **b) Justificação da preferência pela narrativa linear impressa**

É importante considerar que muitos dos participantes que preferiram a narrativa linear impressa, são indivíduos que já possuem a leitura como um hábito do seu dia-a-dia. Deste modo, encontram-se mais familiarizados com o seu formato impresso. No entanto, tendo em conta que estes constituem uma minoria da totalidade da amostra e que a maioria atribui aspetos positivos para a narrativa digital interativa, podemos considerar que, em geral, encontramos particularidades interessantes no sentimento de leitura deste formato.

Importa ressaltar, no entanto, que o objetivo desta investigação não se prende em escolher um método de leitura em detrimento do outro, mas sim em conseguir identificar aspetos positivos na narrativa digital interativa, compreendendo a diferença de sensações entre este formato e aquele mais tradicional, conhecimento que poderá contribuir para a utilização desta nova ferramenta para a criação de hábitos de leitura. Este é um fator que surge como essencial de explorar, especialmente perante a falta de informação relativamente a esta potencialidade específica.

## **2- Faz sentido construir narrativas digitais interativas a partir de narrativas lineares com o objetivo de aumentar o consumo de literatura?**

Neste seguimento, relativamente à segunda questão de investigação encontramos várias respostas interessantes, apesar de alguns dos participantes não terem respondido diretamente à mesma (id 3, 6, 10, 15, 17, 18, 24, 26, 27, 19 e 32).

### **a) Ordem de leitura como fator de influência**

Para começar, ocorreu a referência à influência da ordem do tipo de leitura para o pensamento do participante (id 17), para a preferência de tipo de narrativa (id 23, 32, 5 e 28), bem como o conhecimento prévio da história do conto (id 11, 22 e 32).

Do mesmo modo, observou-se que efetivamente existiram participantes que decidiram de forma espontânea que, como conheciam o percurso da história, simplesmente tomariam decisões de acordo com essa história previamente conhecida (id 21 e 32). Assim, segundo estes indivíduos, os fatores mencionados influenciaram a sua experiência, o que indica que alguns participantes apercebem-se dos fatores de poder sobre as suas sensações. Mais do que isto, e como indicado anteriormente, estas afirmações podem contribuir para o entendimento do tipo de grupo-alvo para a realização de uma narrativa digital interativa criada a partir de uma narrativa linear literária.

### **b) Conhecimento prévio da história como fator de influência**

De forma mais direta, existe a indicação de um outro participante de que, a seu ver, a potencialidade pode existir, mas apenas caso a história não seja previamente conhecida. Este

participante fazia parte do grupo que leu o conto conhecido, iniciando a leitura pelo formato impresso, o que significa que, para além de conhecer a história antes de iniciar a experimentação, também voltou a ler a mesma em papel antes da leitura da narrativa digital interativa (id 6). No entanto, relacionando as respostas dos participantes do grupo que leu “O Mistério da Árvore”, iniciando a leitura pelo formato impresso, com aquelas dos participantes do grupo que leu o mesmo conto, mas de ordem inversa, não se consegue confirmar tal afirmação. De facto, e pelo contrário, os participantes que faziam parte do segundo grupo inclinaram mais a sua preferência para a narrativa linear impressa, apesar dos participantes do primeiro grupo já conhecerem a história antes de iniciarem a exploração da narrativa digital interativa.

#### **c) Complexidade do texto como fator de influência**

No entanto, outro fator que também se pode mencionar neste caso é aquele da complexidade do texto. Assim, para os que leram “O Mistério da Árvore” tendo acesso à narrativa linear em papel em primeiro lugar, a leitura da narrativa digital interativa pode ter-se tornado mais simplificada.

#### **d) Hábitos de leitura prévios como fator de influência**

Por outro lado, metade dos participantes que integram o segundo grupo já possuíam hábitos de leitura anteriores à participação na experiência (id 10, 26, 27 e 31), algo que, como já observamos, infere um enorme peso na preferência da narrativa linear impressa. O único indivíduo que preferiu a narrativa impressa e que não possui o hábito de leitura referiu que costuma ler livros técnicos e que, nesse sentido, prefere sempre ler em papel (id 24).

#### **e) Outros fatores de influência**

Outro participante referiu que interessa considerar que nem todos os indivíduos apreciam a leitura através de ecrãs (id 27) e que, portanto, estes não deverão fazer parte do público-alvo.

Do mesmo modo, outros participantes mencionaram que narrativas digitais interativas poderão ser de enorme utilidade para pessoas que usualmente não apreciem a leitura (id 16 e 21), o que vai de encontro ao que já foi anteriormente mencionado.

Por outro lado, um outro participante referiu que não possui o hábito de leitura, e que portanto a narrativa digital interativa não lhe interessaria, da mesma forma que um livro também não (id 24).

#### **f) Público-alvo para a criação de narrativas digitais interativas**

Relativamente ao público-alvo para a criação de narrativas digitais interativas, mais estudos direccionados unicamente para tal objetivo são necessários, considerando-se efetivamente como um tema de enorme potencialidade de estudo.

#### **g) Características que poderiam melhorar a narrativa digital interativa**

Quanto a outros comentários referentes às potencialidades da criação de narrativas digitais interativas a partir de narrativas lineares, alguns participantes sugeriram algumas características que poderiam ser de maior agrado para o público (id 3, 11 e 28). Um indivíduo mencionou que o poder “virar as páginas” de forma semelhante a um livro na narrativa digital interativa, poderia contribuir para o agrado de usuários que, tal como ele, apreciam a leitura no formato impresso (id 11). Numa outra perspectiva, alguns participantes propuseram que a ocorrência de mais do que um final e de uma alteração efetiva do decorrer da história de acordo com as decisões do utilizador poderiam contribuir para potencializar o gosto pela narrativa digital interativa (id 3 e 28).

#### **h) Fatores determinantes e positivos inerentes à narrativa digital interativa**

Alguns utilizadores referiram a interatividade como fator natural de potencialidade (id 19, 21 e 30), enquanto outros referiram a conexão com a tecnologia (id 11, 14, 16 e 22) e o facto de, cada vez mais, a tecnologia ser utilizada pela população em geral (id 21 e 22), sendo inclusivamente já utilizada para a leitura (id 24).

Outros fatores positivos da utilização deste novo formato de literatura é o facto de ser mais acessível do que um livro (id 30 e 31), sendo que, deste modo, pode contribuir para uma leitura mais frequente (id 16) e mais variada (id 9 e 16).

Também ocorreu a referência à falta de convencionalidade (id 13) e do fator novidade (id 4 e 12) da narrativa digital interativa como fatores positivos, existindo assim uma potencialidade para o aumento do consumo de literatura pela população em geral (id 19 e 32).

Por outro lado, alguns participantes consideraram que este tipo de narrativa pode ser mais interessante para a estimulação de hábitos de leitura em gerações mais jovens, especialmente em crianças com idade escolar (id 1, 8, 14, 18 e 23).

## 6. Discussão

Agregando as informações recolhidas dos casos de estudo analisados no capítulo 3 e da análise de resultados da experiência do capítulo 5, parte-se para a resposta às duas questões de investigação deste estudo.

### 6.1 Qual é a experiência de ler uma narrativa linear impressa e uma narrativa digital interativa?

Através das respostas dos participantes, podemos observar que nem todos se referem a ambas as narrativas. No entanto, algo aparece como ponto comum. Os indivíduos que já possuíam hábitos de leitura previamente à realização da experiência, parecem referir mais frequentemente sentimentos positivos quanto à narrativa linear impressa, bem como mencionam mais aspetos sobre a mesma. São também estes os que preferem a narrativa linear impressa.

Por outro lado, este tipo de resultado vem suprir uma lacuna na literatura relativamente à criação de narrativas digitais interativas a partir de narrativas lineares, já que um padrão de um determinado nível de descontentamento foi identificado. Este padrão pode ser utilizado para futuras investigações a nível de separação de indivíduos de uma amostra entre aqueles que já possuem hábitos de leitura e entre os que não leem regularmente, de forma a sinalizar diferenças entre estes tipos de indivíduos e aumentar a satisfação para com narrativas digitais interativas criadas a partir de narrativas lineares.

De modo geral, a experiência de ler uma narrativa linear aparece como uma leitura que os participantes consideram como mais “segura” para leituras mais técnicas. Isto poder-se-á dever ao facto de os participantes terem tido mais contacto com leituras lineares aquando da sua formação escolar, considerando que em Portugal ainda não se utilizam métodos interativos de uma forma geral para o ensino, em especial para o ensino da literatura. Deste modo, outros estudos a nível da utilização de livros técnicos para a criação de narrativas digitais interativas poderão enriquecer o conhecimento sobre o tema.

Já a experiência de ler uma narrativa digital interativa parece relacionar-se mais com a experiência de jogar um jogo. Para muitos participantes, isto significa que a narrativa se encontra mais simplificada ou que efetivamente fornece um maior envolvimento por parte do usuário. Este sente uma maior necessidade de participar na construção da história, consequentemente mantendo-se mais atento aos detalhes da mesma. Assim, a narrativa digital interativa parece

fomentar também a compreensão do texto. Estes resultados encontram-se de acordo com os vários estudos referidos anteriormente relativos à exploração de narrativas digitais interativas, apesar de nesses estudos não se ter criado essas narrativas a partir de narrativas lineares.

No entanto, a existência da possibilidade de participação na história aparece como um fator negativo para aqueles que não gostam de realizar decisões e/ou preferem um texto mais tradicional. Este resultado surge como essencial para a compreensão dos fatores que influenciam a possível utilização de narrativas digitais interativas por parte da população.

Existiu ainda a sugestão de se criar uma narrativa digital interativa que criasse uma experiência mais semelhante à de ler um livro, como possuir páginas para virar, por exemplo. Esta sugestão poderá ser utilizada no futuro para estudos que procurem explorar as características necessárias à narrativa digital interativa de forma a atrair também leitores assíduos de livros.

Por outro lado, parece que a existência de mais do que um final para a história poderia aumentar a sua eficácia. No entanto, convém frisar que os participantes que fizeram esta sugestão conheciam o conto na sua forma linear, quer tenham lido o mesmo antes ou após a experimentação. Isto indica-nos que este fator não seria determinante caso a narrativa linear não fosse conhecida.

Relativamente à história presente na narrativa digital interativa, esta parece não ser sentida com muitas alterações em relação à história da narrativa linear impressa. Apesar de a sensação ser diferente e poder existir um maior ou menor agrado quanto à mesma, parece realmente que os utilizadores conseguem retirar os mesmos significados de um e outro formato. Este resultado é essencial na medida em que fornece ainda mais valor a narrativas digitais interativas, especialmente a nível do ensino da literatura.

Em conclusão, os resultados mencionados encontram-se de acordo com aqueles analisados no caso de estudo realizado por Lorenzini, Evangelista e Carrozzino (2016). Este constatou que, apesar do envolvimento e entretenimento se encontrar aumentado através da narrativa digital interativa, a nível da compreensão do texto em si, alguns participantes preferem um texto corrido, especialmente para textos mais breves, como é o caso do conto, utilizado no presente estudo, e o caso da fábula que foi utilizada por estes autores.

## **6.2 Faz sentido construir narrativas digitais interativas a partir de narrativas lineares com o objetivo de aumentar o consumo de literatura?**

Todos os resultados da presente investigação apontam para uma resposta positiva, que faz sentido a construção de narrativas digitais interativas a partir de narrativas lineares com o objetivo de aumentar o consumo de literatura.

De facto, no que concerne as potencialidades de narrativas digitais interativas criadas a partir de narrativas lineares (textos literários), parece existir uma concordância geral entre os

participantes. Inclusivamente para aqueles que não apreciaram tanto a narrativa digital interativa, esta pode trazer benefícios para o aumento de hábitos de leitura e para a propagação da exploração de textos mais clássicos.

Este resultado possui uma importância acrescida na medida em que, apesar da existência de vários estudos sobre narrativas digitais interativas, poucos são os que referem a sua criação através de narrativas lineares ou textos literários.

Existindo então esta potencialidade, o uso de narrativas digitais interativas, quer para o ensino da literatura, quer para uma exploração por entretenimento de textos literários, poderá ser utilizado e otimizado de forma a alcançar a população que usualmente não teria interesse em tais textos.

Indo mais longe, considerando o mundo digital atual, esta poderá ser a oportunidade decisiva para a manutenção da leitura, em especial de textos mais antigos e obras que usualmente não seriam selecionadas pelos possíveis leitores.

Ainda, considera-se que este tipo de narrativas ligadas à tecnologia, que obrigam a uma maior participação por parte do utilizador poderão realmente potenciar a leitura sobretudo por gerações mais jovens e em especial por crianças.

No entanto, mesmo a nível de outras faixas etárias, os participantes consideram que as narrativas digitais interativas possuem grande potencialidade pelo fator acrescido de entretenimento e envolvimento. Assim, através destas características, considerou-se que o elemento interativo pode também permitir um maior e mais eficaz foco por parte do utilizador. Este fator encontra-se de acordo com o que já foi referido anteriormente e volta a demarcar o quão as narrativas digitais interativas poderão contribuir no futuro para uma maior ânsia na exploração de textos literários.

Estes resultados encontram-se também de acordo com as conclusões de Vosmeer, Sandovar e Schouten (2018), que referem precisamente o fator do entretenimento e foco como grande vantagem do fator da interatividade. Os autores referem ainda que com a presença de outros elementos de multimédia, como o som, pode-se aumentar ainda mais a eficácia destas características, já que, na sociedade atual, uma grande dificuldade relativamente à leitura e outros meios mais tradicionais de *storytelling* encontra-se na dificuldade em bloquear elementos externos que dificultam a concentração do leitor numa só atividade. No entanto, considerando que o presente estudo se concentra apenas no fator interatividade, um estudo comparativo utilizando outros elementos de multimédia seria necessário para confirmar a hipótese.

### 6.3 Outras considerações

Tal como o caso de estudo mencionado de Lugin, Cavazza, Pizzi, Vogt e Andre (2010), também se observou com sucesso um envolvimento ativo por parte dos participantes, bem como um nível de contentamento geral satisfatório relativamente à narrativa digital interativa,

independentemente da preferência do tipo de narrativa. Considerando este contentamento, mesmo aquando da experimentação de um conto tão antigo e complexo como “O Mistério da Árvore”, consegue-se concluir que o uso de narrativas digitais interativas para a exploração de textos portugueses (ou de outras nacionalidades) antigos pode constituir uma mais-valia para que estes sejam mais conhecidos pela população.

Considerando a riqueza literária, especialmente a nível do panorama português, este estudo vem, de forma inédita, explorar sensações e potencialidades para com uma nova área tecnológica, que começa agora a ser cada vez mais explorada, especialmente noutros países como é o caso do Brasil.

Assim, parece ser de elevado interesse apostar em narrativas digitais interativas de forma a conseguir alcançar um público mais amplo no que toca a textos literários. Para além da sua potencialidade para escolas, é importante referir o lado do entretenimento. Isto encontra-se remarcado pelo facto das aplicações exploradas nos casos de estudo terem sido criadas pela mesma empresa. Mais estudos são necessários, de forma a abrir novas portas e a criar boas práticas de criação de narrativas digitais interativas a partir de narrativas literárias lineares, já que de momento nem todas as possibilidades se encontram exploradas.

Ainda, a nível da forma como o presente estudo foi construído, podemos discutir a utilidade dos diferentes grupos pelos quais os participantes da amostra foram divididos. Como era antecipado, o facto de se conhecer anteriormente o conto influenciou a forma como os participantes viam a narrativa digital interativa, a forma através da qual estes interagiram com a mesma, assim como as suas respostas às questões da entrevista. Os dados parecem indicar que a narrativa digital interativa é mais eficaz para histórias não conhecidas anteriormente. Da mesma forma, existe uma maior possibilidade de não exploração total da narrativa digital interativa, já que alguns indivíduos se sentem influenciados a seguir o caminho que lhes parece mais aproximado da história que já conhecem.

Por outro lado e estranhamente, os participantes deste estudo não são utilizadores assíduos de narrativas digitais interativas no seu dia-a-dia, algo que não seria esperado tendo em conta que estes são alunos da área da tecnologia. No entanto, este resultado pode ter-se devido à própria definição de narrativa digital interativa. Equaciona-se que muitos participantes não compreendam até que ponto utilizam este tipo de narrativas no seu dia-a-dia, especialmente quando se inclui jogos sérios. Ainda assim, apenas menos de metade (31,3%) refere que raramente utiliza narrativas digitais interativas. Além disto, tornando este tipo de narrativas como algo de fácil acesso, através da sua inclusão em aplicações de *smartphone*, por exemplo, poder-se-ia observar um aumento do consumo deste formato de narrativa. No entanto, mais estudos são necessários para a comprovação destas premissas.

## 7. Conclusões e Trabalho Futuro

Em conclusão do trabalho realizado, este capítulo vem remarcar a sua importância, eficácia e contribuição para a literatura atual. Assim, analisa-se a satisfação para com os objetivos, o alcance dos mesmos e limitações do estudo. Ainda, revendo todo o trabalho realizado, algumas indicações para possíveis trabalhos futuros são equacionadas, para que o conhecimento desta área possa continuar a crescer e para que as narrativas digitais interativas criadas a partir de textos literários lineares possam ser desenvolvidas de forma eficaz.

Com o mesmo intuito, realizou-se um artigo científico a partir desta investigação, o qual foi submetido para a *International Conference on Interactive Digital Storytelling* (Apêndice S).

### 7.1 Satisfação dos Objetivos

Se a exploração do uso de narrativas digitais interativas a nível da educação se encontra bem estudada e demarcada a nível da literatura disponível, é importante almejar para uma maior compreensão deste formato de *storytelling* para certas áreas específicas no total das suas potencialidades. De facto, devido à popularidade crescente deste tipo de narrativas, importa também compreender o seu lugar relativamente a narrativas que já existiam anteriormente.

As narrativas digitais interativas possuem um papel fulcral para o futuro da passagem destas histórias. Existindo atualmente uma grande aposta neste tipo de narrativas e indo ao encontro ao estilo de vida da população de países desenvolvidos, o seu fator tecnológico e de envolvimento tem vindo a ser cada vez mais utilizado. No entanto, aparece uma lacuna na literatura sobre este tipo de narrativas a nível da utilização de textos literários lineares para a sua criação, ainda mais se considerarmos o panorama literário português.

Neste sentido, as questões de investigação equacionadas neste estudo e os métodos de recolha e análise permitiram retirar várias conclusões relativamente ao que se sente quando se experimenta uma história como narrativa digital interativa, em comparação com a mesma em formato linear impresso, bem como relativamente a potencialidades deste processo para a divulgação de textos literários lineares e para a criação de hábitos de leitura.

Tendo como foco a comparação entre o fator da interatividade e a ausência desta, criaram-se duas narrativas digitais interativas a partir de dois contos, um já conhecido pela população em geral, “Capuchinho Vermelho”, e um outro de autoria portuguesa, de Raul Brandão, à partida desconhecido por parte dos participantes, intitulado “O Mistério da Árvore”. Estas narrativas

foram criadas com sucesso no *software* Twine, de forma a se aproximarem o máximo possível do conto original e de manterem o mesmo tipo de formatação da sua forma impressa. Posteriormente, os participantes do estudo experimentaram a narrativa impressa e a digital interativa de um dos contos, por ordens diferentes.

Através da análise dos questionários e das entrevistas realizadas, os resultados desta investigação indicam que a narrativa digital interativa possibilita um maior foco, envolvimento, compreensão e satisfação geral relativamente à leitura da história. Esta história, segundo a percepção da maioria dos participantes, não se altera muito de um meio para o outro na sua base, mas sim na forma como é sentida. Por outro lado, parece também que indivíduos que possuem hábitos de leitura poderão preferir a narrativa linear impressa em detrimento daquela digital interativa. No entanto, e em geral, todos os participantes admitem que a narrativa digital interativa possui diversas potencialidades, especialmente para aqueles que ainda não possuem hábitos de leitura, permitindo-lhes explorar mais textos literários lineares, mesmo que estes não se encontrem como narrativa digital interativa.

Considerando que o foco do presente estudo não passava pela exploração do *design* de interação mas do estudo exclusivo do fator interatividade para as sensações, numa história criada originalmente para uma leitura linear, conseguiu-se responder de forma frutuosa às questões de investigação colocadas e contribuir para a especificidade do conhecimento na área das narrativas digitais interativas.

## 7.2 Limitações da Análise

Uma limitação inerente mas também recorrente em diversas investigações recai sobre o tamanho da amostra. No entanto, e apesar de poder ter-se alcançado mais resultados através de mais entrevistas a diferentes sujeitos, autores como Creswell (1995) sugerem para este tipo de análise entre vinte a trinta participantes. Por outro lado, Glaser e Strauss (1967) e Morse (2010) definem o limite de participantes para estudos qualitativos a partir do momento em que existe saturação, ou seja, quando começa a ocorrer repetição nos resultados, algo que se verificou no presente estudo.

O que se pode referir como limitação a partir do tamanho da amostra é a impossibilidade de criação de relações entre variáveis, já que nenhum teste qui-quadrado poderia ser frutuoso. Assim, para o estudo destas relações um outro estudo, neste caso quantitativo, deveria ser realizado.

Uma outra limitação proveniente das características da amostra é o facto de a esta pertencerem indivíduos de idades muito semelhantes. Outros estudos seriam necessários para a comprovação da eficácia de narrativas digitais interativas para o aumento do interesse pela leitura por parte de outros grupos geracionais, mais especificamente em crianças, já que os participantes acreditavam que para estes a narrativa digital interativa seria ainda mais eficaz. No entanto, sendo

necessária uma definição de uma amostra minimamente homogénea, tanto a idade quanto o *background* educativo poderiam ser explorados noutros estudos.

Numa diferente perspetiva, apesar da literatura escassa a nível da passagem de narrativas lineares para narrativas digitais interativas atribuir importância à realização deste estudo, em si própria também é um fator de limitação. A insuficiência de casos de estudos realizados a este nível também constitui um problema e leva a que não existam muitos antecedentes a partir dos quais os investigadores se possam basear, especialmente quando temos em consideração que já existem algumas aplicações de narrativas digitais interativas criadas a partir de narrativas lineares no mercado que poderiam ser utilizadas para estes estudos.

Ainda, considera-se que a forma como a experimentação foi efetuada poderá possuir limitações. Podemos referir o facto de se terem utilizado dois contos com públicos-alvo diferentes para a existência de algumas disparidades a nível da perceção da narrativa digital interativa.

Por outro lado, o facto de se ter conduzido o procedimento numa biblioteca, à qual se imagina que os alunos iriam com o objetivo primário de estudar, poderá ter influenciado para algumas respostas curtas providenciadas pelos participantes. Por outro lado, não ocorrendo o bloqueio de estimulantes externos inerentes a um local público, a experimentação e leitura podem ter sido afetadas negativamente.

### 7.3 Trabalho Futuro

O presente estudo constitui-se como um ponto de partida para outros estudos a nível de narrativas digitais interativas construídas a partir de narrativas lineares. Métodos semelhantes poderiam ser utilizados para diferentes amostras, para diferentes tipos de textos literários, bem como com o auxílio de diferentes *softwares* e ferramentas de multimédia.

Como exemplo e como já referido anteriormente, poderia ser interessante a realização de um estudo semelhante mas com divisão da amostra entre indivíduos que já possuem hábitos de leitura e aqueles que normalmente não costumam ler. Este tipo de estudo poderia almejar em encontrar características que aumentassem a satisfação de quem possui hábitos de leitura mas também para tentar compreender diferenças basilares entre os dois grupos.

Seria ainda interessante explorar outros aspetos no que concerne as narrativas digitais interativas criadas a partir de narrativas lineares noutros formatos, especificamente a nível do *storytelling* imersivo, que poderá provar-se como mais um aliado para a divulgação dos clássicos da literatura. Considerando que existem dificuldades na leitura devido à imensidão de estimulantes externos, tais como as redes sociais, a televisão, entre outros, seria interessante explorar até que ponto este tipo de *storytelling* poderia trazer um novo tipo de eficiência para a leitura.

Poder-se-ia explorar outras tecnologias para a criação de narrativas digitais interativas a partir de textos literários lineares, como é o caso da realidade aumentada e da realidade virtual. Este tipo de estudo poderia então avaliar a imersão e a sua eficácia para a leitura.

Este tipo de estudo também poderia ser interessante para se explorar numa perspetiva educativa. Hábitos de leitura de estudantes mantêm-se como um fator de elevada importância para o mundo atual. Mais do que isso, a reflexão crítica dos mesmos, que apenas parece passível de ocorrer aquando de hábitos de leitura alargados, exploradores, refletores e críticos, define-se como igualmente basilar para uma população que contém acesso a enormíssimas bases de informação. Numa nova era digital, novas competências surgem como necessárias, e assim aparece como essencial o alargamento de horizontes, não apenas físicos, mas também mentais (Outeirinho, 2009).

De facto, o *storytelling* digital tem feito notar as suas potencialidades sobretudo a nível do ensino. Quer criada por professores ou pelos próprios alunos, tem sido largamente estudado, em contexto escolar, o papel da narrativa no aumento do empenho e atenção dos estudantes. De igual modo, tem sido demonstrado que o uso de elementos multimédia na educação auxilia estudantes a reter novas informações, bem como na compreensão de material complexo (Robin, 2006). No entanto, a nível de narrativas digitais interativas criadas a partir de narrativas literárias num contexto educativo, muito ainda se encontra por explorar.

Do mesmo modo, e como já referido anteriormente, poderia ser interessante a exploração de narrativas digitais interativas a partir de livros técnicos. Isto implicaria uma abordagem diferente aquando da criação das narrativas digitais interativas mas permitiria mais conhecimento acerca das potencialidades destas narrativas.

Nos trabalhos anteriormente referidos poder-se-ia ainda explorar a parte do *design* de interação, um elemento não avaliado no presente estudo. Neste sentido, poder-se-ia estudar o *design*, a interação humano-computador, bem como o desenvolvimento de *software*. Estes estudos trariam perspetivas a nível de boas práticas para a criação de narrativas digitais interativas que poderiam potenciar a sua utilização.

## 8. Referências

- Andrews, J. (n.d.). Writings. *Vispo*. Retrieved from <http://www.vispo.com/writings/index.htm>
- Anne. (2015). Avez-vous déjà lu... le poète le plus prolifique du monde ? *Textualites*. Retrieved from <https://textualites.wordpress.com/2015/03/26/avez-vous-deja-lu-le-poete-le-plus-prolifique-du-monde-2/>
- Armstrong, J. (2017). Collisions and Constellations: On the Possible Intersection of Psychoethnography and Digital Storytelling. *Interactive Storytelling, 10th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2017*, 319–322. doi:10.1007/978-3-319-71027-3.
- Assmann, J. (1997). Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen. München: Beck.
- Bakk, A. (2017). How Interactivity Is Changing in Immersive Performances - An Approach of Understanding the Use of Interactive Technologies in Performance Art. *Interactive Storytelling, 10th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2017*, 343–346. doi:10.1007/978-3-319-71027-3.
- Barthes, R. (1974). *S/Z*. United Kingdom: Blackwell Publishing.
- Beveniste, E. (1995). *Problemas de Linguística Geral I*. (M. Novak & M. Neri, Trans.). Campinas, Brasil: Pontes.

- Blattner, M., & Dannenberg, R. (1992). *Multimedia Interface Design*. New York, USA: ACM Press.
- Bowman, A. (2018). Creating a Virtual Support Group in an Interactive Narrative: A Companionship Game for Cancer Patients. *Interactive Storytelling, 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018*, 662–665. doi:10.1007/978-3-030-04028-4\_80.
- Bragança, L., Mota, R., & Fantini, E. (2016). Twine Game Narrative and Discussion about LGBTQ Representation. *SBC – Proceedings of SBGames*, 937–946.
- Brandão, R. (1986). O Mistério da Árvore. In *A Morte do Palhaço e O Mistério da Árvore* (pp. 131–135). Lisboa, Portugal: Relógio d'Água.
- Cameron, A. (1995). Dissimulations: the Illusion of Interactivity. *Millennium Film Journal*. Retrieved from <http://mfj-online.org/journalPages/MFJ28/Dissimulations.html>
- Campbell, J. and Moyers, B. (2011). *The Power of Myth*. Anchor.
- Carlson, P. (1988). Hypertext: A Way of Incorporating User Feedback into Online Documentation. In E. Barret. *Text, Context and Hypertext. Writing with and for the Computer* (pp. 93–110). Cambridge: MIT Press.
- Carstensdottir, E., Kleinman, E., & El-Nasr, M. (2017). Towards an Interaction Model for Interactive Narratives. *Interactive Storytelling, 10th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2017*, 274-277. doi:10.1007/978-3-319-71027-3.
- Carvalhais, M., & Cardoso, P. (2018). Narrative Games in Ergodic Media. *Estudos em Comunicação, Labcom*. IFP 2 (27), 55–65. doi: 10.20287/ec.n27.v2.a04.

- Cavazza, M., Lugrin, J.-L., Pizzi, D., & Charles, F. (2007). Madame bovary on the holodeck. Proceedings of the 15th International Conference on Multimedia - MULTIMEDIA '07. doi:10.1145/1291233.1291387
- Cesário, V., Coelho, A., & Nisi, V. (2017). Enhancing Museums' Experiences through Games and Stories for Young Audiences. *Interactive Storytelling, 10th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2017*, 351–354. doi:10.1007/978-3-319-71027-3.
- Chen, F., Kampa, A., Mitchell, A., Spierling, U., Szilas, N., & Wingate, S. (2016). Exploring New Approaches to Narrative Modeling and Authoring. *Interactive Storytelling, 9th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2016*, 464–465. doi: 10.1007/978-3-319-48279-8.
- Christman, G., Schrager, S., & Callahan, K. (2017). Using Interactive Fiction to Teach Pediatricians-in-Training about Child Abuse. *Interactive Storytelling, 10th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2017*, 278–281. doi:10.1007/978-3-319-71027-3.
- Columbia University School of the Arts. (2018). Frankenstein AI. Retrieved from <http://frankenstein.ai>
- Coover, R. (1992). The End of Books. *New York Times Book Review*. Retrieved from: <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/books/98/09/27/specials/coover-end.html?pagewanted=all>
- Corrêa, E. (2013). Arquiteturas do Medo em *A Morte do Palhaço* e *O Mistério da Árvore* de Raul Brandão. *UERJ/USS*.

- Creswell, J. W. (1998). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five traditions*. California, USA: Sage Publications.
- Daiute, C., Duncan, R., & Marchenko, F. (2018). Meta-communication Between Designers and Players of Interactive Digital Narratives. *Interactive Storytelling, 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018*, 134–142. doi:10.1007/978-3-030-04028-4\_10.
- Deibert, D. (1997). *Parchment Printing, and Hypermedia: Communication in World Order Transformation*. The University of British Columbia.
- Deusdado, S., & Carvalho, P. (2008). QoS Adaptation in Multimedia Multicast Conference Applications for E-Learning Services. In S., Rahman. *Multimedia Technologies: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications* (pp. 1409–1421). USA: IGI Global.
- Di Blas, N., & Boretti, B. (2009). Interactive storytelling in pre-school. Proceedings of the 8th International Conference on Interaction Design and Children - IDC '09. doi:10.1145/1551788.1551797
- Diniz, M. (2010). Tudo o que é Digital se Desmancha no Ar: Poéticas e Diásporas digitais. In A. E. Ribeiro et al. (Ed.). *Leitura e Escrita em Movimento*. (pp. 83–95). São Paulo, Brasil: Editora Peirópolis.
- Dionisio, M., Nisi, V., & Correia, N. (2018). Leveraging on Transmedia Entertainment Education to Augment Tourists' Awareness towards Social Issues. *Interactive Storytelling, 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018*, 646–651. doi:10.1007/978-3-030-04028-4\_77.
- Dubbelman, T. (2017). Repetition, Reward and Mastery: The Value of Game Design Patterns for the Analysis of Narrative Game Mechanics. *Interactive Storytelling, 10th*

- International Conference on Interactive Digital Storytelling*, ICIDS 2017, 286–289.  
doi:10.1007/978-3-319-71027-3.
- Dubbelman, T., Roth, C., & Koenitz, H. (2018). Interactive Digital Narratives (IDN) for Change: Educational Approaches and Challenges in a Project Focused on Migration. *Interactive Storytelling, 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018*, 591–602. doi:10.1007/978-3-030-04028-4\_69.
- Eco, U. (1962). *Obra Aberta* (8th. Ed). São Paulo, Brasil: Editora Perspectiva. Retrieved from: <https://goo.gl/bjbZGL>
- Farrell, R., & Ware, S. (2016). Predicting User Choices in Interactive Narratives Using Indexer’s Pairwise Event Salience Hypothesis. *Interactive Storytelling, 9th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2016*, 147–155. doi: 10.1007/978-3-319-48279-8 13.
- Ferreira, S. (2015). Location Based Transmedia Storytelling: Enhancing the Tourism Experience. Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto.
- Floersch, J., & Longhofer, J. (2010). Integrating Thematic, Grounded Theory and Narrative Analysis: A Case Study of Adolescent Psychotropic Treatment. *Qualitative Social Work*. Vol. 9(3), 407–425. doi:10.1177/1473325010362330.
- Francstel, P. (1983). *A Imagem, a Visão e a Imaginação: Objecto Fílmico e Objecto Plástico*. Lisboa, Portugal: Edições 70.
- Galan, S., Ramos, M., Dy, A., Kim, Y., & Ong, E. (2017). Towards a Narrative-Based Game Environment for Simulating Business Decisions. *Interactive Storytelling, 10th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2017*, 290–294. doi:10.1007/978-3-319-71027-3.

- Glaser, B., & Strauss, A. (1967). *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. Mill Valley, California, USA: Sociology Press.
- Green, D., Hargood, C., & Charles F. (2018). Contemporary Issues in Interactive Storytelling Authoring Systems. *Interactive Storytelling, 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018*, 501–513. doi:10.1007/978-3-030-04028-4\_59.
- Grimm, J., & Grimm, W. (1994). Capuchinho Vermelho. In *Os Mais Belos Contos de Grimm: Ilustrados por Alexander Koshkin* (pp. 3–8). Lisboa: Círculo de Leitores.
- Guimarães, G., & Ribas, M. (2016). Literatura infantil na sociedade multimidiática. *Estudos de literatura brasileira contemporânea*, 47, 185–202. doi: 10.1590/2316-4018479.
- Hales, C. (2017). Cinelabyrinth: The Pavilion of Forking Paths. *Interactive Storytelling, 10th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2017*, 117–125. doi:10.1007/978-3-319-71027-3.
- Hameed, A., & Perkis, A. (2018). Spatial Storytelling: Finding Interdisciplinary Immersion. *Interactive Storytelling, 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018*, 323–332. doi:10.1007/978-3-030-04028-4\_35.
- Harari, Y. (2011). *Sapiens: História Breve da Humanidade* (10th ed.). Amadora, Portugal: Elsinore.
- Hayles, K. (2004). Print Is Flat, Code Is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis. *Poetics Today*, 25.1, 67–90.
- Heide, M. (2019). Why Reading Books Is Important for the Brain. *Elemental*. Retrieved from <https://elemental.medium.com/why-reading-books-is-important-for-the-brain-d6468dc0a26a>

- Henke, H. (2001). *Electronic Books and E-Publishing: A Practical Guide for Authors*. London, Great Britain: Springer-Verlag.
- Hull, G., & Katz, M. (2006). Crafting an Agentive Self: Case Studies of Digital Storytelling. *Research in the Teaching of English*, 41, 1, 43–81.
- Ikeguchi, C. (2001). Literacy in a Multimedia Environment. 東京家政学院筑波女子大学紀要 第,5, 141–152.
- Jakobsen, M., Christensen, D., & Bruni, L. (2017). How Knowledge of the Player Character's Alignment Affect Decision Making in an Interactive Narrative. *Interactive Storytelling, 10th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2017*, 193–205. doi:10.1007/978-3-319-71027-3.
- Jones, N. (2019). Finding Meaning in Play: Defining Narrative Design. *The Punk Writer*. Retrieved from: <https://www.thepunkwriter.com/article/finding-meaning-in-play-defining-narrative-design>
- Kahl, T., Iurgel, I., Zimmer, F., Bakkar, R., & van Turnhout, K. (2017). RheijnLand.Xperiences – A Storytelling Framework for Cross-Museum Experiences. *Interactive Storytelling, 10th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2017*, 3–11. doi:10.1007/978-3-319-71027-3.
- Katifori, A., Karvounis, M., Kourtis, V., Perry, S., Roussou, M., & Ioanidis, Y. (2018). Applying Interactive Storytelling in Cultural Heritage: Opportunities, Challenges and Lessons Learned. *Interactive Storytelling, 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018*, 603–612. doi:10.1007/978-3-030-04028-4\_70.

- Kibbat, H. (2004). Oral Tradition versus Digital Storytelling: On Educational Effects of Middle European Folk Tales and Their Value for Digital Storytelling. *Interactive Storytelling, 2nd International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2004*, 293–296.
- Kieling, A., & GT de Estudos de Televisão. (2012). Narrativas Digitais Interativas e o Uso da Tecnologia como Narrador Implícito. *Revista FAMECOS- mídia, cultura e tecnologia*. v. 19, n. 3. 739–758.
- Kitromili, S., Jordan, J., & Millard, D. (2018). How Do Writing Tools Shape Interactive Stories?. *Interactive Storytelling, 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018*, 514–522. doi:10.1007/978-3-030-04028-4\_60.
- Lamberti, E. (2012). Memory between old and new media. Rethinking storytelling as a performative practice to process, assess and create awareness of change in the world of secondary orality. *Journal for Communication Studies*, 5, 2(10), 227–244.
- Liptak, A. (2019). You can now listen to an interactive Choose Your Own Adventure audiobook with Alexa. *The Verge*. Retrieved from:  
<https://www.theverge.com/2019/2/4/18210334/amazon-alexa-skill-audible-choose-your-own-adventure-interactive-storytelling-book>
- Lisenbee, P., & Ford, C. (2018). Engaging Students in Traditional and Digital Storytelling to Make Connections between Pedagogy and Children’s Experiences. *Early Childhood Educ J*, 46:129–139. doi: 10.1007/s10643-017-0846-x.
- Lorenzini, C., Evangelista, C., & Carrozzino, M. (2016). An Interactive Digital Storytelling Approach to Explore Books in Virtual Environments. *Informatica*, 40, 317 – 321.

- Lugrin, J.-L., Cavazza, M., Pizzi, D., Vogt, T., & André, E. (2010). Exploring the usability of immersive interactive storytelling. *Proceedings of the 17th ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology - VRST '10*. doi:10.1145/1889863.1889887
- Malta, S. (2018). *Ficção Interativa: o potencial narrativo do Livro-Jogo em diferentes contextos literários*. Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto.
- Marques, J. (2017). 1.820 livros vendidos por hora e outras curiosidades da Feira do Livro de Lisboa. *OBSERVADOR*. Retrieved from <https://observador.pt/2017/06/11/1-820-livros-vendidos-por-hora-e-outras-curiosidades-da-feira-do-livro-de-lisboa/>
- Martins, D. (2019). Startups criam plataformas que levam histórias dos livros às telas. *Folha de S. Paulo*. Retrieved from <https://www1.folha.uol.com.br/mpme/2019/01/startups-criam-plataformas-que-levam-historias-dos-livros-as-telas.shtml>
- Martins, M., & Reis, G. (2014/2015). Os Contos de Fada e sua Contextualização: Os Clássicos e a Indústria Cultural. *Cadernos do Aplicação, Porto Alegre*, v. 27/28, 139–149.
- McGill, K. (2018). Narrative Game Mechanics and Interactive Fiction. *Interactive Storytelling, 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018*, 289–292, doi:10.1007/978-3-030-04028-4\_32.
- McGill, K. (2018). Narrative Game Mechanics and Interactive Fiction. *Interactive Storytelling, 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018*, 289–292. doi:10.1007/978-3-030-04028-4\_32.
- McLuhan, E., & Zingrone, F. (1995). *Essential McLuhan*. Canada: Basic Books.
- Mendes, J. (2001). *Por Quê Tantas Histórias. O Lugar do Ficcional da Aventura Humana*. Coimbra, Portugal: MinervaCoimbra.

- Mendes, M. (1999). *Em Busca dos Contos Perdidos, O Significado das Funções Femininas nos Contos de Perrault*. São Paulo, Brasil: UNESP.
- Miller, C. (2004). *Digital Storytelling - A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Oxford, England: Elsevier.
- Miller, J. E. (2017). 9 This is What I Want for My Children: A Case Study of Digital Storytelling with Latino Im/migrant Parents in Central Florida. *Deep Stories*. doi:10.1515/9783110539356-011
- Mitchell, A., Spierling, U., Hargood, C., & Millard, D. (2018). Authoring for Interactive Storytelling: When, Why, and Do We Actually Need Authoring Tools?. *Interactive Storytelling, 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018*, 544–547. doi:10.1007/978-3-030-04028-4\_63.
- Mohr, F., Zehle, S., & Schmitz, M. (2018). From Co-Curation to Co-Creation: Users as Collective Authors of Archive-Based Cultural Heritage Narratives. *Interactive Storytelling, 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018*, 613–620. doi:10.1007/978-3-030-04028-4\_71.
- Monteiro, J., Morais, C., & Carvalhais, M. (2017). NOAA: Maintaining Cultural Identity through Intergenerational Storytelling and Digital Affinity Spaces. *Interactive Storytelling, 10th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2017*, 376–379. doi:10.1007/978-3-319-71027-3.
- Montfort, N. (2001). "Curveship: An interactive fiction system for narrative variation." In *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age*. (pp. 103–119) Lincoln and London: University of Nebraska Press.

- Moreira, M. (2010). Um Desenho em Ziguezagues: Literatura e Hipertexto em Italo Calvino. In A. E. Ribeiro et al. (Ed.). *Leitura e Escrita em Movimento*. (pp. 103–113). São Paulo, Brasil: Editora Peirópolis.
- Moreno, V., & Gifreu-Castells, A. (2017). Applying Interactive Documentary as a Pedagogical Tool in High School Level. *Interactive Storytelling, 10th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2017*, 303–307. doi:10.1007/978-3-319-71027-3.
- Morse, J. (2000). Determining Sample Size. *Qual Health Res*, 10: 3. doi:10.1177/104973200129118183.
- Munday, R. (2016). A Guide to Interactive Documentary: Structure, Tools & Narrative. *Directors Note*. Retrieved from <https://directorsnotes.com/2016/08/08/interactive-documentary-guide/>
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York, USA: The Free Press.
- Murray, J. (2018). Research into Interactive Digital Narrative: A Kaleidoscope View. *Interactive Storytelling, 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018*, 3–17. doi: 10.1007/978-3-030-04028-4\_1.
- Nakevska M., van der Sanden, A., Funk, M., Hu, J., & Rauterberg, M. (2017). Interactive Storytelling in a Mixed Reality Environment: The Effects of Interactivity on User Experiences, *Entertainment Computing*. doi: 10.1016/j.entcom.2017.01.001.
- Newton, C. (2017). Netflix's interactive shows arrive to put you in charge of the story. *The Verge*. Retrieved from <https://www.theverge.com/2017/6/20/15834858/netflix-interactive-shows-puss-in-boots-buddy-thunderstruck>

- Ng, J. (2019). Bandersnatch is Just the Start – The next big thing in interactive media is ai storytelling. *The Conversation*. Retrieved from <https://theconversation.com/amp/bandersnatch-is-just-the-start-the-next-big-thing-in-interactive-media-is-ai-storytelling-109830>
- Nin, A. (1954) *The Diary of Anaïs Nin*, Vol. 5.
- Outeirinho, F. (2009) Culturas Literárias e Cultura Digital: Percursos, Cruzamentos, Desafios. *Carnets, Cultures littéraires: nouvelles performances et développement, n° spécial, automne / hiver 2009*. 163–172.
- Packer, H., Hargood, C., Howard, Y., Papadopoulos, P., & Millard, D. (2017). Developing a Writer’s Toolkit for Interactive Locative Storytelling. *Interactive Storytelling, 10th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2017*, 63–74. doi:10.1007/978-3-319-71027-3.
- Paradedá, R., Ferreira, M., Martinho, C., & Paiva, A. (2017). Using Interactive Storytelling to Identify Personality Traits. *Interactive Storytelling, 10th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2017*, 181–192. doi:10.1007/978-3-319-71027-3.
- Pardo, B. (2014). Digital Storytelling: A Case Study of the Creation, and Narration of a Story by EFL Learners. *Digital Education Review*, 26, 74–84.
- Pastena, A., Jansen, D., de Lint, B., & Moss, A. (2018). Towards a Theory of Epiphany in Digital Games. *Interactive Storytelling, 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018*, 206–216, doi:10.1007/978-3-030-04028-4\_21.
- Pieper, I. (2006). The Teaching of Literature. *Languages of Schooling: towards a Framework for Europe*.

- Pressman, J. (2014). *Digital Modernism*. New York, U.S.A.: Oxford University Press.
- Radeta, M., Cesario, V., Matos, S., & Nisi, V. (2017) Gaming Versus Storytelling: Understanding Children's Interactive Experiences in a Museum Setting. *Interactive Storytelling, 10th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2017*, 163–178. doi:10.1007/978-3-319-71027-3.
- Robin, B. (2006). The educational uses of digital storytelling. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2006*. 709–716.
- Robin, B. (2016). The Power of Digital Storytelling to Support Teaching and Learning. *Digital Education Review*, 30. 17–29.
- Rockwell, G. & Mactavish, A. (2004). Multimedia. In R., Siemens, S., Schriebman, and J., Unsworth. *Companion to Humanities Computing*. London, England: Blackwell Press.
- Rodrigues, S., & Lappann, N. (2014). Literatura em multimídia educativa: construção de um recurso pedagógico para o ensino da enfermagem psiquiátrica. *Saúde & Transformação Social*, 5, 3, 124–127.
- Roth, C. (2015). *Experiencing Interactive Storytelling*. VU University Amsterdam.
- Roth, C., Nuenen, T., & Koenitz, H. (2018). Ludonarrative Hermeneutics: A Way Out and the Narrative Paradox. *Interactive Storytelling, 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018*, 93–106. doi: 10.1007/978-3-030-04028-4\_7.
- Ruggiero, D., & Green, L. (2016). Make Good Choices: Exploring Narrative Game Design with Young People in Prison. *IDC '16*. doi:10.1145/2930674.2930707.

- Ryan, J. (2017). Grimes' Fairy Tales: A 1960s Story Generator. *Interactive Storytelling, 10th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2017*, 89–103. doi:10.1007/978-3-319-71027-3.
- Scolari, C. (2008). *Hipermidiaciones*. Barcelona, Espanha: Gedisa.
- Seiça, A. (2016). *Transdução*. V. N. Famalicão, Portugal: Edições Húmus.
- Sezen, T., Iurgel, I., Fischöder, N., Bakker, R., van Turnhout, K., & Sezen, D. (2018). A Top-Down Narrative Design Approach for Networked Cultural Institutions. *Interactive Storytelling, 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018*, 627–632. doi:10.1007/978-3-030-04028-4\_73.
- Shibolet, Y., Knoller, N., & Koenitz, H. (2018). A Framework for Classifying and Describing Authoring Tools for Interactive Digital Narrative. *Interactive Storytelling, 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018*, 523–533. doi:10.1007/978-3-030-04028-4\_61.
- Silva, R. (2010). Tecnopoéticas: Poesia, Hipertexto e Tecnologias Digitais. In A. E. Ribeiro et al. (Ed.). *Leitura e Escrita em Movimento*. (pp. 83–95). São Paulo, Brasil: Editora Peirópolis.
- Silva, V. (2007). *Teoria da Literatura* (8th ed.). Coimbra, Portugal: Edições Almedina.
- Sim, Y., & Mitchell, A. (2017). Wordless Games: Gameplay as Narrative Technique. *Interactive Storytelling, 10th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2017*, 137–149. doi:10.1007/978-3-319-71027-3.
- Sinclair, B. (2019). YouTube creating interactive narratives. *Gameindustry.biz*. Retrieved from: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-04-10-youtube-creating-interactive-narratives>

- Spawforth, C., & Millard, D. (2017). A Framework for Multi-participant Narratives Based on Multiplayer Game Interactions. *Interactive Storytelling, 10th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2017*, 150–162. doi:10.1007/978-3-319-71027-3.
- Spierling, U., Winzer, P., & Massarczyk, E. (2017). Experiencing the Presence of Historical Stories with Location-Based Augmented Reality. *Interactive Storytelling, 10th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2017*, 49–62. doi:10.1007/978-3-319-71027-3.
- Sumi, K., & Yahata, N. (2017). Interactive Storytelling System for Enhancing Children's Creativity. *Interactive Storytelling, 10th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2017*, 308–312. doi:10.1007/978-3-319-71027-3.
- Turner, M. (1996). *The Literary Mind*. New York, U.S.A: Oxford University Press.
- Vila Nova. (2019). Ficção é o género de leitura mais popular em Portugal. Retrieved from <https://vilanovaonline.pt/2019/04/27/ler-ficcao-e-o-genero-de-leitura-mais-popular-em-portugal/>
- Vosmeer, M., Sandoval, A., & Schouten, B. (2018). From Literary Novel to Radio Drama to VR Project: The thousand autumns of Jacob de Zoet. *Interactive Storytelling, 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018*, 392–400. doi:10.1007/978-3-030-04028-4\_46.
- Vouillamoz, N. (2000). *Literatura e hipermedia: La Irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*. Barcelona, Espanha: Paidós Papeles de Comunicación.

Walty, I. (2010). Linguagens e Tecnologias: Relações Impertinentes. In A. E. Ribeiro et al. (Ed.). *Leitura e Escrita em Movimento*. (pp. 17–26). São Paulo, Brasil: Editora Peirópolis.

Zampolli, S. (2017). Verb+s Is Looking for Love: Towards a Meaningful Narrativization of Abstract Content. *Interactive Storytelling, 10th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2017*, 126–134. doi:10.1007/978-3-319-71027-3.

## **9. Apêndices**

## Apêndice A – Questionário apresentado aos participantes antes da experiência

### Narrativas Lineares Literárias e Narrativas Digitais Interativas

Este breve questionário surge anteriormente à experiência na qual irá participar. Esta experiência faz parte da dissertação de Mestrado em Multimédia, cujo título é "Da Narrativa Linear Literária para a Narrativa Digital Interativa: Um Estudo Sobre Potencialidades Através de Dois Contos: "O Mistério da Árvore", de Raul Brandão e "Capuchinho Vermelho". Este questionário é constituído por 7 perguntas, todas elas de resposta rápida. As suas respostas são completamente confidenciais. Muito obrigada pela sua participação.

**\*Obrigatório**

1- Qual a sua idade? \*

A sua resposta

2- Qual o seu género? \*

A sua resposta

3- Qual o curso que atualmente frequenta na FEUP?

A sua resposta

4- Considera a leitura como: \*

1 2 3 4 5

Nada importante ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Essencial

5- Quantos livros (em todos os formatos e excluindo livros técnicos) lê por ano? \*

☐ 0

☐ 1-3

☐ >3

6- Considera a experiência de ler como: \*

1 2 3 4 5

Muito má ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Muito satisfatória

7- Com que frequência consome narrativas digitais interativas tais como jogos, episódios interativos, documentários interativos, graphic novels interativas, entre outros? \*

1 2 3 4 5

Raramente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Diariamente

**SUBMITER**

## Apêndice B – Consentimento informado



### CONSENTIMENTO INFORMADO

Declaro, por este meio, que aceito participar no estudo intitulado *Da Narrativa Linear Literária para a Narrativa Digital Interativa: Um Estudo Sobre Potencialidades Através de Dois Contos: "O Mistério da Árvore", de Raul Brandão e "Capuchinho Vermelho", desenvolvido por Ana Isabel Dias Ferreira no âmbito do Mestrado em Multimédia, da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto, com a orientação da Professora Doutora Soraia Alexandra Mesquita Ferreira.*

Fui informado de que a entrevista será gravada em áudio e, posteriormente, transcrita. A gravação será conservada em equipamentos de acesso restrito até à conclusão da respetiva transcrição. Os dados recolhidos através da entrevista serão tratados de forma rigorosamente confidencial e utilizados exclusivamente para fins de investigação.

Fui ainda informado/a de que poderei esclarecer quaisquer dúvidas através do seguinte email: [anaisabeldiasferreira@gmail.pt](mailto:anaisabeldiasferreira@gmail.pt).

---

(Assinatura)

---

(Data)

## Apêndice C – Narrativa digital interativa do conto “Capuchinho Vermelho”

- Secção 1

*Bem vindo a esta viagem pelo mundo de uma menina com um estranho gosto pelo vermelho!  
Está pronto para se perder pela floresta?*

*Iniciar* → Ir para Secção 2

- Secção 2

*Era uma vez uma doce pequena que tinha o amor de todos os que a viam...  
Mas era a avó quem mais a amava, a ponto de não saber o que mais dar à criança.*

*A avó deve dar à menina:*

*Um capuchinho amarelo* → Ir para Secção 3

*Um capuchinho vermelho* → Ir para Secção 4

- Secção 3

*A menina recebe o presente mas quando vai buscar lenha à floresta fica com ele preso nas silvas e o capuchinho rasga-se.*

*Talvez vermelho?* → Ir para Secção 4

- Secção 4

*Uma vez deu-lhe um capucho de veludo vermelho e, como este lhe ficava tão bem que ela nunca mais quis usar outra coisa, chamaram-lhe simplesmente *Capuchinho Vermelho*.* → Ir para Secção 5

- Secção 5

*Disse-lhe a mãe: "Vem cá, Capuchinho Vermelho, aqui tens um pedaço de bolo e uma garrafa de vinho para levares à tua avó.*

*Ela está doente e fraca e isto há-de fortalecê-la. Põe-te ao caminho antes que se ponha quente e..."*

*A mãe dá três conselhos:*

*Ouvir os conselhos.* → Ir para Secção 6

*Ignorar os conselhos.* → Ir para Secção 7

- Secção 6

*"...quando estiveres no bosque, vai directa e não te desvies do carreiro, senão ainda caís e partes o vidro e a tua avó não recebe nada. E quando entrares no quarto dela, não te esqueças de dizer bom dia e não te vás pôr a espreitar em todos os cantos."*

*A Capuchinho Vermelho responde à mãe.* → Ir para Secção 7

- Secção 7

*"Vou fazer tudo bem", prometeu Capuchinho Vermelho dando a sua mão.*

*Preparado para o início da aventura?*

*Sim.* → Ir para Secção 11

*Não.* → Ir para Secção 8

- Secção 8

*O que a Capuchinho Vermelho deve fazer antes de ir na sua aventura?*

*Olhar bem o mapa.* → Ir para Secção 9

*Ler um livro chamado "Não Confies em Estranhos!".* → Ir para Secção 10

- Secção 9

*A Capuchinho Vermelho revê o caminho mas ela já o sabia na verdade por isso não faz diferença.*

*A mãe entra no quarto e diz-lhe para se pôr a caminho para não se atrasar.*

→ Ir para Secção 11

- Secção 10

*A Capuchinho Vermelho abre o livro e lê o índice mas não há tempo para ler mais e...*

*A mãe entra no quarto e diz-lhe para se pôr a caminho para não se atrasar.*

→ Ir para Secção 11

- Secção 11

*A avó vivia isolada no bosque, a meia légua da aldeia.*

*Quando Capuchinho Vermelho chegou ao bosque, um lobo veio ao seu encontro. Capuchinho Vermelho não sabia que se tratava dum animal malvado e não teve medo nenhum.*

*O que lhe disse o lobo?* → Ir para Secção 12

- Secção 12

*"Bom dia, Capuchinho Vermelho", disse ele.*

*"Muito obrigado, lobo."*

*"Aonde vais tão cedo, Capuchinho Vermelho?"*

*"À minha avó."*

*"O que levas debaixo do avental?"*

*"Bolo e vinho: ontem cozemos, portanto a pobre avó doente vai poder receber algo bom que a fortaleça."*

*"Capuchinho Vermelho, onde vive a tua avó?"*

*"Ainda a um bom quarto de légua dentro do bosque, debaixo dos três carvalhos, aí fica a casa dela; logo abaixo ficam as avelaneiras, assim já saberás", disse Capuchinho Vermelho.*

*O que será que o lobo pensou?* → Ir para Secção 13

- Secção 13

*"Que coisa tenra, dará um pitêu suculento. Vai saber ainda melhor que a velha. Tens de agir arditosamente se queres apanhá-las ambas."*

*Então andou um pouco ao lado de Capuchinho Vermelho e depois falou:*

*"Capuchinho Vermelho, vês as lindas Flores por aqui à tua volta?"*

*Porque não olhas para elas?*

*Acho que ainda nem reparaste como os passarinhos estão a cantar amorosamente.*

*Andas tão séria, como se fosses para a escola, enquanto que tudo no bosque está tão **alegre**."*

→ Ir para Secção 14

- Secção 14

*Capuchinho Vermelho levantou os olhos e quando viu como os raios de sol dançavam entre as árvores, para a frente e para trás, e como havia lindas Flores por todo o lado, pensou:*

*"Se eu levar à avó um ramo fresco, hei-de dar-lhe alegria. Ainda é tão cedo que chegarei bem a tempo."*

*Onde a Capuchinho Vermelho deve ir apanhar Flores?*

*Para o campo perto do rio à sua direita.* → Ir para Secção 15

*Para as árvores em flor à sua esquerda.* → Ir para Secção 16

- Secção 15

*Então ela saiu do carreiro, virou à direita e foi para perto do rio à procura de Flores.*

*E cada vez que tinha apanhado uma, pensava que mais longe haveria outra ainda mais bonita e corria a apanhá-la, de tal forma que entrou cada vez mais fundo no bosque.*

*Mas entretanto o que andará o **lobo** a fazer?*

→ Ir para Secção 17

- Secção 16

*Então ela saiu do carreiro, virou à esquerda e entrou no bosque à procura de flores.  
E cada vez que tinha apanhado uma, pensava que mais longe haveria outra ainda mais bonita e corria a apanhá-la, de tal forma que entrou cada vez mais fundo no bosque.*

*Mas entretanto o que andará o **lobo** a fazer?*

→ Ir para Secção 17

- Secção 17

*O lobo foi direto para casa da avó e bateu à porta.  
"Quem está aí?"  
"É Capuchinho Vermelho, trazendo bolo e vinho, abre!"  
"Levanta o trinco, eu estou demasiado fraca para me poder levantar."  
O lobo levantou o trinco, a porta abriu e ele, sem uma palavra, dirigiu-se à cama da avó e comeu-a.  
Depois vestiu as roupas e a touca dela, deitou-se na cama e fechou as cortinas.*

*Mas e a **Capuchinho Vermelho**? → Ir para Secção 18*

- Secção 18

*Entretanto, Capuchinho Vermelho tinha corrido de flor em flor e só quando já tinha tantas que não podia carregar mais é que se lembrou da avó e retomou o caminho para casa dela.  
Estranhou que a porta estivesse aberta e, quando entrou no quarto, teve uma sensação tão estranha que disse para si própria:  
"Meu Deus, hoje sinto-me tão angustiada e normalmente gosto tanto de estar com a avó."*

***Capuchinho Vermelho decide falar com a avó.** → Ir para Secção 19*

- Secção 19

*Largou um "Bom dia!", mas não obteve resposta. Então dirigiu-se à cama e puxou as cortinas para trás: ali estava a avó com a touca puxada sobre a cara e com uma aparência estranha.*

*O que a Capuchinho Vermelho deve perguntar à avó?*

*Ó! Avó, que grandes orelhas tens! —> Ir para Secção 20*

*Ó! Avó, que grandes olhos tens! —> Ir para Secção 23*

- Secção 20

*"Para poder ouvir-te melhor".*

*Ó! Avó, que grandes olhos tens! —> Ir para Secção 21*

*Ó! Avó, que grandes mãos tens! —> Ir para Secção 26*

- Secção 21

*"Para poder ver-te melhor".*

*Ó! Avó, que grandes mãos tens! —> Ir para Secção 22*

*Ó! Avó, que boca horrrivelmente grande tens! —> Ir para Secção 30*

- Secção 22

*"Para poder abraçar-te melhor".*

*Ó! Avó, que boca horrrivelmente grande tens! —> Ir para Secção 30*

- Secção 23

*"Para poder ver-te melhor".*

*Ó! Avó, que grandes orelhas tens!* → Ir para Secção 24

*Ó! Avó, que grandes mãos tens!* → Ir para Secção 28

- Secção 24

*"Para poder ouvir-te melhor".*

*Ó! Avó, que grandes mãos tens!* → Ir para Secção 25

*Ó! Avó, que boca horrivelmente grande tens!* → Ir para Secção 30

- Secção 25

*"Para poder abraçar-te melhor".*

*Ó! Avó, que boca horrivelmente grande tens!* → Ir para Secção 30

- Secção 26

*"Para poder abraçar-te melhor".*

*Ó! Avó, que grandes olhos tens!* → Ir para Secção 34

*Ó! Avó, que boca horrivelmente grande tens!* → Ir para Secção 30

- Secção 27

*"Para poder ver-te melhor".*

*Ó! Avó, que grandes mãos tens! → Ir para Secção 25*

*Ó! Avó, que boca horripelmente grande tens! → Ir para Secção 30*

- Secção 28

*"Para poder abraçar-te melhor".*

*Ó! Avó, que grandes orelhas tens! → Ir para Secção 29*

*Ó! Avó, que boca horripelmente grande tens! → Ir para Secção 30*

- Secção 29

*"Para poder ouvir-te melhor".*

*Ó! Avó, que boca horripelmente grande tens! → Ir para Secção 30*

- Secção 30

*"Para poder comer-te melhor."*

*Mal tinha o lobo dito isto, pulou da cama e engoliu a pobre Capuchinho Vermelho.*

*Tendo apaziguado a sua concupiscência, tornou a deitar-se na cama, adormeceu e começou a rressonar muito alto.*

*→ Ir para Secção 31*

- Secção 31

*O caçador estava mesmo a passar em frente da casa e pensou:*

*"Como a velha ressona! É melhor ver se há algo errado."*

*Então entrou no quarto e, quando chegou à cama, viu o lobo lá estendido.*

*"Aqui te encontro, velho pecador, há muito que te procuro!"*

*O que fez o caçador? → Ir para Secção 32*

- Secção 32

*Apontou a espingarda, mas então pensou que o lobo podia ter comido a avó e que ela ainda podia ser salva. Portanto, em vez de disparar, pegou numa tesoura e começou a cortar a barriga do lobo.*

*Depois de ter feito um par de cortes viu Capuchinho Vermelho luzir; e após outros tantos cortes a moça saltou para fora, gritando:*

*"Ah, como tive medo! Estava tão escuro dentro do lobo!"*

*Depois a avó saiu, também viva mas quase incapaz de respirar.*

*O que fazer de seguida? → Ir para Secção 33*

- Secção 33

*Entretanto, Capuchinho Vermelho depressa procurou grandes pedras com as quais encheram o lobo.*

*Quando ele acordou quis fugir, mas as pedras eram tão pesadas que caiu subitamente e morreu.*

*O caçador tirou a pele ao lobo e levou-a para casa.*

*E a avó e a Capuchinho Vermelho? → Ir para Secção 37*

*→ Ir para Secção 35*

- Secção 34

*"Para poder ver-te melhor".*

*Ó! Avó, que boca horivelmente grande tens! → Ir para Secção 30*

- Secção 35

*A avó comeu o bolo e bebeu o vinho que Capuchinho Vermelho tinha trazido e recuperou forças.*

*E a Capuchinho Vermelho? → Ir para Secção 36*

- Secção 36

*A Capuchinho Vermelho pensou:*

*"Nunca mais na vida tornarás a sair do caminho sozinha para entrar no bosque depois de a tua mãe o ter proibido".*

*Fim.*

- Secção 37

*A Capuchinho Vermelho pensou:*

*"Nunca mais na vida tornarás a sair do caminho sozinha para entrar no bosque depois de a tua mãe o ter proibido".*

*E a avó? → Ir para Secção 38*

- Secção 38

*A avó comeu o bolo e bebeu o vinho que Capuchinho Vermelho tinha trazido e recuperou forças.*

*Fim.*

## Apêndice D – Narrativa digital interativa do conto “O Mistério da Árvore”

- Secção 1

*Bem vindo a esta viagem por um estranho reino governado por um estranho rei, com um palácio em frente a uma estranha árvore!  
Está pronto para se perder?*

*Iniciar* → Ir para Secção 2

- Secção 2

*Esgalhada e seca, enorme, os seus frutos eram cadáveres ou corvos.  
Ninguém se lembrava que ela tivesse dado folhas nem flor, a árvore enorme que havia séculos servia de forca: ninguém se deitava à sua sombra e parece que nem o sol lhe dava, estarecida e hirta, a árvore enorme que havia séculos servia de forca.*

*E em frente?* → Ir para Secção 3

- Secção 3

*Em frente ficava o Palácio real, construído dum bloco de pedra negra, que o Mar bravo batia, e só o Rei se pusera a amá-la, pois que ela era igual à sua alma, nua e trágica, a árvore triste que havia séculos servia de forca...*

*E quem morava no palácio?* → Ir para Secção 4

- Secção 4

*Que doença estranha, vagarosa mas tenaz, matava o Rei?... Só amava os crepúsculos, agonias de luz, o Passado, e a Multidão silenciosa vinha vê-lo, ao findar da tarde, de cabeça a escalear encostada aos vidros das janelas, sem desejos, o olhar perdido em quimeras, imaginários países, onde tudo são agonias, águas quietas, espectros de árvores esgalhadas.*

*Tudo o que era moço e vivo fugira do Palácio, porque o Rei aborrecia e mandava punir a mocidade e o amor. Só o Mar ainda o prendia ou a árvore negra, desde séculos seca e estarecida, a árvore maldita que no seu Reino servia de força...*

*Mais sobre o estranho Rei.* → Ir para Secção 5

*Mas chega a Primavera.* → Ir para Secção 6

- Secção 5

*Pusera-se a odiar os felizes e os amorosos, na raiva de não ser moço e forte. Às noites, no silêncio tumular do seu Palácio, nos corredores, onde os seus passos ecoavam, tinha desesperos, torturas de não poder amar as lindas mulheres de carnes de camélia, frias e lácteas. Erguia os braços numa súplica, sozinho, porque não queria ver ninguém, babujava, caía no Ódio à Mocidade e ao Amor. Fizera-se assim invejoso e mau e por vezes já mandara matar criaturas, que se amavam...*

*Mas chega a Primavera.* → Ir para Secção 6

- Secção 6

*Sucedeu que veio a Primavera e todas as árvores, ao seu hálito, estremeceram e se cobriram de floração. Havia pequenas borboletas que nasciam do Sol, pedaços de luz materializada, e dois amorosos, vindos de Países lendários, perderam-se também, naquela terra praguejante, erma e bravia...*

*Mais sobre os amorosos.* → Ir para Secção 7

*O que aconteceu com a chegada dos amorosos?* → Ir para Secção 8

- Secção 7

*Ela era grácil, envolta na poalha dos seus cabelos, com risos infantis. O mendigo, apenas vestido, era feliz e esbelto, preso no seu olhar. E assim vieram enlaçados, com a Primavera, cobrindo todo o país árido, que calcavam, de vida e de amor. As macieiras dos quintais deitavam galhos fora dos muros e pequenas flores esvoaçavam pela sua nudez; os poentes no Mar tinham cor, púrpuras e oiro em brasa...*

*E o que aconteceu com a chegada dos amorosos?* —> Ir para Secção 8

- Secção 8

*E assim vieram enlaçados, com a Primavera, cobrindo todo o país árido, que calcavam, de vida e de amor. As macieiras dos quintais deitavam galhos fora dos muros e pequenas flores esvoaçavam pela sua nudez; os poentes no Mar tinham cor, púrpuras e oiro em brasa...*

*Como o rei vivia a Primavera?* —> Ir para Secção 9

- Secção 9

*Só o Rei no Palácio trágico vivia braço a braço com a Dor. A vida, a luz, as árvores lembravam-lhe a sua miséria e enojavam-no. Queria que todo o país fosse negro e viúvo; e o Amor que ele sentia correr na terra, a Morte até, que tudo transformava e enchia de vida, lhe parecia uma abominação. Deitava-se no chão e a terra era uma noiva, os montes, seios duros, as árvores, cabelos ao vento. Sentia-a palpitar amorosa e, num desespero, fugia, para não pensar, sozinho no seu Palácio construído de pedra negra e cuspidor pelo Mar raivoso...*

*Para o Rei se animar ele deve:*

*Ir ver a árvore que amava.* —> Ir para Secção 10

*Ir falar com os aldeões.* —> Ir para Secção 12

- Secção 10

*Ficava então horas de olhos fitos na árvore. Como o Rei ela era seca e hirta, negra, e os seus frutos cadáveres ou corvos, a árvore trágica que havia séculos servia de forca. Tudo à volta se transformava, amava, se cobria de floração: só ela ficava estarecida diante da Vida e do Amor.*

*Alguns aldeões encontravam-se debaixo da varanda onde o Rei observava a Árvore...*

→ Ir para Secção 11

- Secção 11

*Estes conversavam e o Rei ouvia.*

*Assim o Rei soube que dois mendigos felizes tinham entrado no seu país e mandou-os logo prender. Havia já noites que ele os sentira em tudo: nos espinheiros em flor, nos sapos dos caminhos, que pareciam extáticos, nas coisas que queriam falar e estremeciam, na Noite que trazia até ao Palácio murmúrios, no vento que atirava para o Castelo construído num só bloco de pedra negra, galhos de árvores luminosos, cheiinhos, dir-se-ia, de geada. Punha-se de ouvido à terra, e a Terra, a Noite, o Mar tinham vozes confusas, que ele entendia e o enfureciam.*

*O Rei deve:*

*Ir para a sala esperar os mendigos.* → Ir para Secção 13

*Não ir ter com os mendigos.* → Ir para Secção 18

- Secção 12

*Ao falar com os aldeões o Rei soube que dois mendigos felizes tinham entrado no seu país e mandou-os logo prender. Havia já noites que ele os sentira em tudo: nos espinheiros em flor, nos sapos dos caminhos, que pareciam extáticos, nas coisas que queriam falar e estremeciam, na Noite que trazia até ao Palácio murmúrios, no vento que atirava para o Castelo construído num só bloco de pedra negra, galhos de árvores luminosos, cheiinhos, dir-se-ia, de geada. Punha-se de ouvido à terra, e a Terra, a Noite, o Mar tinham vozes confusas, que ele entendia e o enfureciam.*

*O Rei deve:*

*Ir para a sala esperar os mendigos.* → Ir para Secção 13

*Não ir ter com os mendigos.* → Ir para Secção 18

- Secção 13

*Quando vieram ao Palácio, trazidos por soldados, com eles entrou um bafo procriador, luz, sol: cheiravam a árvores, à erva e à lama dos caminhos, húmus, que traziam pegada nos seus pés feridos. A vida rompera por aquele tumulto dentro e, pois que iam morrer, dir-se-ia que a Morte, em lugar da foice simbólica, trazia nas mãos um galho de árvore onde batia o sol.*

*Como o rei reagiu?* → Ir para Secção 14

- Secção 14

*Raivosos, o Rei não lhes perguntou nada. Olhou-os odiento durante minutos e depois fez um gesto aos Carrascos, que logo se apoderaram deles e os arrastaram. Os Mendigos sorriam, alheados, lindos, cobertos de erva, de terra: cheiravam a árvores, a sol e à Primavera. Enlaçados, olhavam-se e parecia que eles eram, um a Vida, outro o Amor.*

*Cai a noite e o Rei deve:*

*Ir ver a Árvore.* → Ir para Secção 15

*Ir ao terraço.* → Ir para Secção 19

- Secção 15

*Noite negra e o Rei desceu sozinho ao jardim. Restos de nuvens, restos de mantos enlameados, arrastavam-se pelo céu. A árvore estarrecida e hirta, onde os dois mendigos haviam sido enforcados, mal se via na escuridão; mas de lá vinha um frémito, a sua agonia talvez, e uma claridade, os seus vestidos decerto...*

*O que aconteceu durante a noite?* → Ir para Secção 16

*O que aconteceu de manhã?* → Ir para Secção 17

- Secção 16

*Toda a Terra lhe parecia uma podridão a fermentar: ouvia murmúrios, gritos de amor. Se as árvores falassem, se as árvores e as coisas dissessem tudo o que sabem!...*

*Encostado à muralha passou a noite absorto. As nuvens galopavam, o grasnido dos corvos na árvore afligia-o: só ele diante da Vida ficava seco e inerte... Por que não iria ser macieira, mendigo, húmus? transformar a sua dor em felicidade? ser humilde e beber o sol, ir alegre na aluvião da Vida? Oh como ele odiava a mocidade, o amor, lábios que se beijam, a emoção!... Só a árvore esgalhada e seca o prendia ainda, a árvore sinistra que no seu reino servia de força.*

*E o que aconteceu de manhã? → Ir para Secção 17*

- Secção 17

*Ficou até de manhã, d'olhos postos nela, sua igual, triste e estarrecida, sem amor e sem vida, negra como as ideias que ele tecia, da secura da sua alma, a árvore enorme que no seu reino servia de força... Começaram os cerros a ter tintas violetas, as árvores a azular-se, e a força, em que ele agora se absorvia, a erguer-se dentre a névoa, a árvore que havia séculos, não tinha seiva, esgalhada e negra...*

*Súbito ficou petrificado... → Ir para Secção 22*

- Secção 18

*Fez um gesto aos Carrascos, que logo se apoderaram deles e os arrastaram. Os Mendigos sorriam, alheados, lindos, cobertos de erva, de terra: cheiravam a árvores, a sol e à Primavera. Enlaçados, olhavam-se e parecia que eles eram, um a Vida, outro o Amor.*

*Cai a noite e o Rei deve:*

*Ir ver a Árvore. → Ir para Secção 15*

*Ir ao terraço. → Ir para Secção 19*

- Secção 19

*Noite negra e o Rei subiu sozinho ao terraço. Restos de nuvens, restos de mantos enlameados, arrastavam-se pelo céu. A árvore estarrecida e hirta, onde os dois mendigos haviam sido enforcados, mal se via na escuridão; mas de lá vinha um frêmito, a sua agonia talvez, e uma claridade, os seus vestidos decerto...*

*O Rei deve:*

*Ficar acordado toda a noite.* → Ir para Secção 20

*Voltar de manhã.* → Ir para Secção 21

- Secção 20

*Toda a Terra lhe parecia uma podridão a fermentar: ouvia murmúrios, gritos de amor. Se as árvores falassem, se as árvores e as coisas dissessem tudo o que sabem!...*

*Encostado à muralha passou a noite absorto. As nuvens galopavam, o grasnido dos corvos na árvore affigia-o: só ele diante da Vida ficava seco e inerte... Por que não iria ser macieira, mendigo, húmus? transformar a sua dor em felicidade? ser humilde e beber o sol, ir alegre na aluvião da Vida? Oh como ele odiava a mocidade, o amor, lábios que se beijam, a emoção!... Só a árvore esgalhada e seca o prendia ainda, a árvore sinistra que no seu reino servia de força.*

*E o que aconteceu de manhã?* → Ir para Secção 17

- Secção 21

*Voltou de manhã, d'olhos postos nela, sua igual, triste e estarrecida, sem amor e sem vida, negra como as ideias que ele tecia, da secura da sua alma, a árvore enorme que no seu reino servia de força... Começaram os cerros a ter tintas violetas, as árvores a azular-se, e a força, em que ele agora se absorvia, a erguer-se dentre a névoa, a árvore que havia séculos, não tinha seiva, esgalhada e negra...*

*Súbito ficou petrificado...* → Ir para Secção 22

- Secção 22

*De olhar fito na árvore, que aquecida com o imortal amor dos Mendigos, tinha um galho, aquele em que os dois pendiam enforcados, cheio de flor. Toda de negro, hirta e má como uma praga, deitara um galho que enternecia, tão coberto de flor, ideal noivado, a árvore enorme que havia séculos servia de forca. Nos seus galhos tinham sido enforcados tantos desgraçados, as suas raízes para sempre secas pelas lágrimas dos que choravam: tolhida pela Dor dos justicados, não bebia água, nem sugava húmus. Vira passar reinados, homens, primaveras, sem se comover, negra e arrepelada como uma mão a amaldiçoar a Terra e o Castelo.*

*Assistira a transformações do solo, a cataclismos, a tempestades e a guerras, a ambições e a sofrimentos, e sempre morta, petrificada, negra como uma cova – e naquela noite, aquecida com o amor de dois mendigos, a árvore deitara um galho, um único, mas cheio de flor, adorável, como se nele se concentrasse toda a paixão, a Primavera e o noivado da Terra – a árvore maldita que desde séculos servia de forca...*

*Fim.*

## Apêndice E – Páginas impressas para a leitura do conto “Capuchinho Vermelho” (Grimm & Grimm, 1994), na sua forma tradicional, como narrativa linear

### *Capuchinho Vermelho*

*Irmãos Grimm*

*Era uma vez uma doce pequena que tinha o amor de todos os que a viam; mas era a avó quem mais a amava, a ponto de não saber o que mais dar à criança. Uma vez deu-lhe um capucho de veludo vermelho e, como este lhe ficava tão bem que ela nunca mais quis usar outra coisa, chamaram-lhe simplesmente Capuchinho Vermelho.*

*Um dia disse-lhe a mãe: «Vem cá, Capuchinho Vermelho, aqui tens um pedaço de bolo e uma garrafa de vinho para levares à tua avó. Ela está doente e fraca e isto há-de fortalecê-la. Põe-te ao caminho antes que se ponha quente e, quando estiveres no bosque, vai directa e não te desvies do carreiro, senão ainda cais e partes o vidro e a tua avó não recebe nada. E quando entrares no quarto dela, não te esqueças de dizer bom dia e não te vás pôr a espreitar em todos os cantos.»*

*«Vou fazer tudo bem», prometeu Capuchinho Vermelho dando a sua mão. A avó vivia isolada no bosque, a meia légua da aldeia. Quando Capuchinho Vermelho chegou ao bosque, um lobo veio ao seu encontro. Capuchinho Vermelho não sabia que se tratava dum animal malvado e não teve medo nenhum.*

*«Bom dia, Capuchinho Vermelho», disse ele.*

*«Muito obrigado, lobo».*

«Aonde vais tão cedo, Capuchinho Vermelho?»

«À minha avó».

«O que levas debaixo do avental?»

«Bolo e vinho: ontem cozemos, portanto a pobre avó doente vai poder receber algo bom que a fortaleça».

«Capuchinho Vermelho, onde vive a tua avó?»

«Ainda a um bom quarto de légua dentro do bosque, debaixo dos três carvalhos, aí fica a casa dela; logo abaixo ficam as avelaneiras, assim já saberás», disse Capuchinho Vermelho.

O lobo pensou para si mesmo: «Que coisa tenra, dará um pitêu suculento. Vai saber ainda melhor que a velha. Tens que agir arditosamente se queres apanhá-las ambas». Então andou um pouco ao lado de Capuchinho Vermelho e depois falou:

«Capuchinho Vermelho, vês as lindas flores por aqui à tua volta? Porque não olhas para elas? Acho que ainda nem reparaste como os passarinhos estão a cantar amorosamente. Andas tão séria, como se fosses para a escola, enquanto que tudo no bosque está tão alegre».

Capuchinho Vermelho levantou os olhos e quando viu como os raios de sol dançavam entre as árvores, para a frente e para trás, e como havia lindas flores por todo o lado, pensou: «Se eu levar à avó um ramo fresco,

hei-de dar-lhe alegria. Ainda é tão cedo que chegarei bem a tempo». Então ela saiu do carreiro e entrou no bosque à procura de Flores. E cada vez que tinha apanhado uma, pensava que mais longe haveria outra ainda mais bonita e corria a apanhá-la, de tal forma que entrou cada vez mais fundo no bosque. Mas o lobo foi directo para casa da avó e bateu à porta.

«Quem está aí?»

«É Capuchinho Vermelho, trazendo bolo e vinho, abre!»

«Levanta o trinco», gritou a avó; «eu estou demasiado fraca para me poder levantar».

O lobo levantou o trinco, a porta abriu e ele, sem uma palavra, dirigiu-se à cama da avó e comeu-a. Depois vestiu as roupas e a touca dela, deitou-se na cama e fechou as cortinas.

Entretanto, Capuchinho Vermelho tinha corrido de flor em flor e só quando já tinha tantas que não podia carregar mais é que se lembrou da avó e retomou o caminho para casa dela. Estranhou que a porta estivesse aberta e, quando entrou no quarto, teve uma sensação tão estranha que disse para si própria: «Meu Deus, hoje sinto-me tão angustiada e normalmente gosto tanto de estar com a avó». Largou um «Bom dia!», mas não obteve resposta. Então dirigiu-se à cama e puxou as cortinas para trás: ali estava a avó com a touca puxada sobre a cara e com uma aparência estranha.

«Ó! Avó, que grandes orelhas tens!»

«Para poder ouvir-te melhor».

«Ó! Avó, que grandes olhos tens!»

«Para poder ver-te melhor».

«Ó! Avó, que grandes mãos tens!»

«Para poder abraçar-te melhor».

«Mas, avó, que boca horrivelmente grande tens!»

«Para poder comer-te melhor».

Mal tinha o lobo dito isto, pulou da cama e engoliu a pobre Capuchinho Vermelho.

E, tendo apaziguado a sua concupiscência, tornou a deitar-se na cama, adormeceu e começou a rressonar muito alto.

O caçador estava mesmo a passar em frente da casa e pensou: «Como a velhota rressona! É melhor veres se há algo errado». Então entrou no quarto e, quando chegou à cama, viu o lobo lá estendido. «Aqui te encontro, velho pecador», disse ele, «há muito que te procuro!» Apontou a espingarda, mas então pensou que o lobo podia ter comido a avó e que ela ainda podia ser salva. Portanto, em vez de disparar, pegou numa tesoura e começou a cortar a barriga do lobo. Depois de ter feito um par de cortes viu Capuchinho Vermelho luzir; e após outros tantos cortes a moça

saltou para fora, gritando: «Ah, como tive medo! Estava tão escuro dentro do lobo!» Depois a avó saiu, também viva mas quase incapaz de respirar.

Entretanto, Capuchinho Vermelho depressa procurou grandes pedras com as quais encheram o lobo. Quando ele acordou quis fugir, mas as pedras eram tão pesadas que caiu subitamente e morreu.

Então os três ficaram muito contentes. O caçador tirou a pele ao lobo e levou-a para casa. A avó comeu o bolo e bebeu o vinho que Capuchinho Vermelho tinha trazido e recuperou forças. Mas Capuchinho Vermelho pensou: «Nunca mais na vida tornarás a sair do caminho sozinha para entrar no bosque depois de a tua mãe o ter proibido».

*Fim.*

**Apêndice F – Páginas impressas para a leitura do conto “O Mistério da Árvore” (Brandão, 1986), na sua forma tradicional, como narrativa linear**

*O Mistério da Árvore*

*Raul Brandão*

*Esgalhada e seca, enorme, os seus frutos eram cadáveres ou corvos.  
Ninguém se lembrava que ela tivesse dado folhas nem flor, a árvore  
enorme que havia séculos servia de forca: ninguém se deitava à sua  
sombra e parece que nem o sol lhe dava, estorrecida e hirta, a árvore  
enorme que havia séculos servia de forca.*

*Em frente ficava o Palácio real, construído dum bloco de pedra negra,  
que o Mar bravo batia, e só o Rei se pusera a amá-la, pois que ela era  
igual à sua alma, nua e trágica, a árvore triste que havia séculos servia  
de forca...*

*Que doença estranha, vagarosa mas tenaz, matava o Rei?... Só amava os  
crepúsculos, agonias de luz, o Passado, e a Multidão silenciosa vinha vê-  
lo, ao findar da tarde, de cabeça a escaldas encostada aos vidros das  
janelas, sem desejos, o olhar perdido em quimeras, imaginários países,  
onde tudo são agonias, águas quietas, espectros de árvores esgalhadas.  
Tudo o que era moço e vivo fugira do Palácio, porque o Rei aborrecia e  
mandava punir a mocidade e o amor. Só o Mar ainda o prendia ou a  
árvore negra, desde séculos seca e estorrecida, a árvore maldita que no  
seu Reino servia de forca...*

*Pusera-se a odiar os felizes e os amorosos, na raiva de não ser moço e forte. Às noites, no silêncio tumular do seu Palácio, nos corredores, onde os seus passos ecoavam, tinha desesperos, torturas de não poder amar as lindas mulheres de carnes de camélia, frias e lácteas. Erguia os braços numa súplica, sozinho, porque não queria ver ninguém, babujava, caía no Ódio à Mocidade e ao Amor. Fizera-se assim invejoso e mau e por vezes já mandara matar criaturas, que se amavam...*

*Sucedeu que veio a Primavera e todas as árvores, ao seu hábito, estremeceram e se cobriram de floração. Havia pequenas borboletas que nasciam do Sol, pedaços de luz materializada, e dois amorosos, vindos de Países lendários, perderam-se também, naquela terra praguenta, erma e bravia... Ela era grácil, envolta na poalha dos seus cabelos, com risos infantis. O mendigo, apenas vestido, era feliz e esbeto, preso no seu olhar. E assim vieram enlaçados, com a Primavera, cobrindo todo o país árido, que calcavam, de vida e de amor. As macieiras dos quintais deitavam galhos fora dos muros e pequenas flores esvoaçavam pela sua nudez: os poentes no Mar tinham cor, púrpuras e oiro em brasa...*

*Só o Rei no Palácio trágico vivia braço a braço com a Dor. A vida, a luz, as árvores lembravam-lhe a sua miséria e enojavam-no. Queria que todo o país fosse negro e viúvo, e o Amor que ele sentia correr na terra, a Morte até, que tudo transformava e enchia de vida, lhe parecia uma abominação. Deitava-se no chão e a terra era uma noiva, os montes, seios duros, as árvores, cabelos ao vento. Sentia-a palpitar amorosa e, num*

*desespero, fugia, para não pensar, sozinho no seu Palácio construído de pedra negra e cuspidor pelo Mar raivoso...*

*Ficava então horas de olhos fitos na árvore. Como o Rei ela era seca e hirta, negra, e os seus frutos cadáveres ou corvos, a árvore trágica que havia séculos servia de forca. Tudo à volta se transformava, amava, se cobria de floração: só ela ficava estorrecida diante da Vida e do Amor.*

*Um dia o Rei soube que dois mendigos felizes tinham entrado no seu país e mandou-os logo prender. Havia já noites que ele os sentira em tudo: nos espinheiros em flor, nos sapos dos caminhos, que pareciam extáticos, nas coisas que queriam falar e estremeciam, na Noite que trazia até ao Palácio murmúrios, no vento que atirava para o Castelo construído num só bloco de pedra negra, galhos de árvores luminosos, cheiinhos, dir-se-ia, de geada. Punha-se de ouvido à terra, e a Terra, a Noite, o Mar tinham vozes confusas, que ele entendia e o enfureciam.*

*Quando vieram ao Palácio, trazidos por soldados, com eles entrou um bofo procriador, luz, sol: cheiravam a árvores, à erva e à lama dos caminhos, húmus, que traziam pegada nos seus pés feridos. A vida rompera por aquele tumulto dentro e, pois que iam morrer, dir-se-ia que a Morte, em lugar da foice simbólica, trazia nas mãos um galho de árvore onde batia o sol.*

*Raivoso, o Rei não lhes perguntou nada. Olhou-os odiento durante minutos e depois fez um gesto aos Carrascos, que logo se apoderaram*

deles e os arrastaram. Os Mendigos sorriam, alheados, lindos, cobertos de erva, de terra: cheiravam a árvores, a sol e à Primavera. Enlaçados, olhavam-se e parecia que eles eram, um a Vida, outro o Amor.

Noite negra e o Rei subiu sozinho ao terraço. Restos de nuvens, restos de mantos enlameados, arrastavam-se pelo céu. A árvore estarrecida e hirta, onde os dois mendigos haviam sido enforcados, mal se via na escuridão; mas de lá vinha um frêmito, a sua agonia talvez, e uma claridade, os seus vestidos decerto...

Toda a Terra lhe parecia uma podridão a fermentar: ouvia murmúrios, gritos de amor. Se as árvores falassem, se as árvores e as coisas dissessem tudo o que sabem!...

Encostado à muralha passou a noite absorto. As nuvens galopavam, o grasnido dos corvos na árvore affigia-o: só ele diante da Vida ficava seco e inerte... Por que não iria ser macieira, mendigo, húmus? transformar a sua dor em felicidade? ser humilde e beber o sol, ir alegre na aluvião da Vida? Oh como ele odiava a mocidade, o amor, lábios que se beijam, a emoção!... Só a árvore esgalhada e seca o prendia ainda, a árvore sinistra que no seu reino servia de força.

Ficou até de manhã, d'olhos postos nela, sua igual, triste e estarrecida, sem amor e sem vida, negra como as ideias que ele tecia, da secura da sua alma, a árvore enorme que no seu reino servia de força...

Começaram os cerros a ter tintas violetas, as árvores a azular-se, e a

forca, em que ele agora se absorvia; a erguer-se dentre a névoa, a árvore que havia séculos, não tinha seiva, esgalhada e negra...

Súbito ficou petrificado; de olhar fito na árvore, que aquecida com o imortal amor dos Mendigos, tinha um galho, aquele em que os dois pendiam enforcados, cheio de flor. Toda de negro, hirta e má como uma praga, deitara um galho que enternecia, tão coberto de flor, ideal noivado; a árvore enorme que havia séculos servia de forca. Nos seus galhos tinham sido enforcados tantos desgraçados, as suas raízes para sempre secas pelas lágrimas dos que choravam: tolhida pela Dor dos justificados, não bebia água, nem sugava húmus. Vira passar reinados, homens, primaveras, sem se comover, negra e arrepelada como uma mão a amaldiçoar a Terra e o Castelo. Assistira a transformações do solo, a cataclismos, a tempestades e a guerras, a ambições e a sofrimentos, e sempre morta, petrificada, negra como uma cova – e naquela noite, aquecida com o amor de dois mendigos, a árvore deitara um galho, um único, mas cheio de flor, adorável, como se nele se concentrasse toda a paixão, a Primavera e o noivado da Terra – a árvore maldita que desde séculos servia de forca...

Fim.

## Apêndice G – Código CSS utilizado na folha de estilo do Twine para ambas as narrativas digitais interativas

Folha de estilo

Qualquer fragmento de código CSS introduzido aqui irá alterar a aparência padrão da sua história.

```
@import url(http://fonts.googleapis.com/css?family=Satisfy);

body, tw-story {
  font-family: Satisfy, serif;
  font-size: 24px;
  color: Black;
}

a {
  color: #d81b1b;
}

a:hover {
  color: #790f0f;
}

body
{
  background-color: White;
}
```

## Apêndice H – Retiradas para a randomização da amostra

| NÚMERO DO PARTICIPANTE | PRIMEIRA RETIRADA | SEGUNDA RETIRADA |
|------------------------|-------------------|------------------|
| 1                      | Azul              | Rosa             |
| 2                      | Azul              | Rosa             |
| 3                      | Rosa              | Rosa             |
| 4                      | Azul              | Rosa             |
| 5                      | Azul              | Azul             |
| 6                      | Rosa              | Rosa             |
| 7                      | Rosa              | Rosa             |
| 8                      | Rosa              | Azul             |
| 9                      | Azul              | Rosa             |
| 10                     | Azul              | Azul             |
| 11                     | Rosa              | Rosa             |
| 12                     | Azul              | Rosa             |
| 13                     | Rosa              | Rosa             |
| 14                     | Rosa              | Azul             |
| 15                     | Azul              | Rosa             |
| 16                     | Azul              | Rosa             |
| 17                     | Rosa              | Azul             |
| 18                     | Rosa              | Azul             |
| 19                     | Rosa              | Rosa             |
| 20                     | Rosa              | Rosa             |
| 21                     | Rosa              | Azul             |
| 22                     | Rosa              | Rosa             |
| 23                     | Rosa              | Azul             |
| 24                     | Azul              | Azul             |
| 25                     | Rosa              | Azul             |
| 26                     | Azul              | Azul             |

|           |      |      |
|-----------|------|------|
| <b>27</b> | Azul | Azul |
| <b>28</b> | Azul | Azul |
| <b>29</b> | Azul | Rosa |
| <b>30</b> | Azul | Azul |
| <b>31</b> | Azul | Azul |
| <b>32</b> | Rosa | Azul |

## Apêndice I – Folha de dados do IBM SPSS

\*Tese\_1.sav [ConjuntodeDados1] - Editor de dados do IBM SPSS Statistics

Arquivo Editar Visualizar Dados Transformar Analisar Gráficos Utilitários Extensões Janela Ajuda

|    | Nome        | Tipo     | Largura | Decimais | Rótulo               | Valores          | Omisso | Colunas | Alinhar | Medida  | Papel   |
|----|-------------|----------|---------|----------|----------------------|------------------|--------|---------|---------|---------|---------|
| 1  | ID          | Númerico | 2       | 0        | Código               | Nenhum           | Nenhum | 8       | Direito | Escala  | Entrada |
| 2  | IDADE       | Númerico | 2       | 0        | Idade                | Nenhum           | Nenhum | 8       | Direito | Escala  | Entrada |
| 3  | GENERO      | Númerico | 1       | 0        | Gênero               | {0, Feminin...   | Nenhum | 8       | Direito | Nominal | Entrada |
| 4  | CURSO       | Númerico | 2       | 0        | Curso                | {0, Mestrad...   | Nenhum | 8       | Direito | Nominal | Entrada |
| 5  | LEITURA     | Númerico | 1       | 0        | Considera a leit...  | {1, Nada im...   | Nenhum | 8       | Direito | Ordinal | Entrada |
| 6  | LIVROS      | Númerico | 1       | 0        | Quantos livros (...) | {0, 0}...        | Nenhum | 8       | Direito | Ordinal | Entrada |
| 7  | LER         | Númerico | 1       | 0        | Considera a ex...    | {1, Muito m...   | Nenhum | 8       | Direito | Ordinal | Entrada |
| 8  | NI          | Númerico | 1       | 0        | Com que frequê...    | {1, Raramen...   | Nenhum | 8       | Direito | Ordinal | Entrada |
| 9  | NARRATIVA   | Númerico | 1       | 0        | Nome da narrat...    | {0, Capuchi...   | Nenhum | 8       | Direito | Nominal | Entrada |
| 10 | ORDEMNI     | Númerico | 1       | 0        | Ordem pela qu...     | {0, Primeiro ... | Nenhum | 8       | Direito | Nominal | Entrada |
| 11 | NARRATIV... | Númerico | 1       | 0        | Qual o tipo de l...  | {0, Narrativa... | Nenhum | 8       | Direito | Nominal | Entrada |
| 12 | HISTORIA    | Númerico | 1       | 0        | A história altero... | {0, Não}...      | Nenhum | 8       | Direito | Nominal | Entrada |
| 13 | POTENCIAL   | Númerico | 1       | 0        | A narrativa digit... | {0, Não}...      | Nenhum | 8       | Direito | Nominal | Entrada |
| 14 |             |          |         |          |                      |                  |        |         |         |         |         |
| 15 |             |          |         |          |                      |                  |        |         |         |         |         |
| 16 |             |          |         |          |                      |                  |        |         |         |         |         |
| 17 |             |          |         |          |                      |                  |        |         |         |         |         |
| 18 |             |          |         |          |                      |                  |        |         |         |         |         |
| 19 |             |          |         |          |                      |                  |        |         |         |         |         |
| 20 |             |          |         |          |                      |                  |        |         |         |         |         |
| 21 |             |          |         |          |                      |                  |        |         |         |         |         |
| 22 |             |          |         |          |                      |                  |        |         |         |         |         |
| 23 |             |          |         |          |                      |                  |        |         |         |         |         |
| 24 |             |          |         |          |                      |                  |        |         |         |         |         |

Visualização de dados Visualização de variável

O processador do IBM SPSS Statistics está pronto Unicode:ON

## Apêndice J – Tabela com a introdução de dados no SPSS

\*Tese\_1.sav [ConjuntodeDados1] - Editor de dados do IBM SPSS Statistics

Arquivo Editar Visualizar Dados Transformar Analisar Gráficos Utilitários Extensões Janela Ajuda

Visual: 13 de 13 variáveis

|    | ID | IDADE | GENERO | CURSO | LEITURA | LIVROS | LER | NI | NARRATIVA | ORDEMN | NARRATIVA_FAV | HISTORIA | POTENCIAL | var |
|----|----|-------|--------|-------|---------|--------|-----|----|-----------|--------|---------------|----------|-----------|-----|
| 1  | 1  | 23    | 0      | 4     | 5       | 1      | 4   | 4  | 1         | 0      | 1             | 1        | 1         |     |
| 2  | 2  | 22    | 0      | 4     | 4       | 1      | 4   | 3  | 1         | 0      | 1             | 0        | 1         |     |
| 3  | 3  | 21    | 1      | 4     | 5       | 1      | 4   | 1  | 0         | 0      | 0             | 0        |           |     |
| 4  | 4  | 23    | 1      | 4     | 5       | 1      | 5   | 3  | 1         | 0      | 1             | 1        | 1         |     |
| 5  | 5  | 23    | 1      | 0     | 5       | 1      | 4   | 2  | 1         | 1      | 1             | 0        | 1         |     |
| 6  | 6  | 19    | 1      | 2     | 5       | 2      | 5   | 1  | 0         | 0      | 1             | 0        |           |     |
| 7  | 7  | 20    | 1      | 2     | 5       | 1      | 4   | 1  | 0         | 0      | 1             | 1        | 1         |     |
| 8  | 8  | 20    | 1      | 2     | 5       | 2      | 5   | 1  | 0         | 1      | 1             | 1        | 1         |     |
| 9  | 9  | 21    | 0      | 2     | 5       | 1      | 4   | 1  | 1         | 0      | 1             | 1        | 1         |     |
| 10 | 10 | 22    | 0      | 1     | 4       | 2      | 4   | 1  | 1         | 1      | 0             | 1        | 1         |     |
| 11 | 11 | 22    | 0      | 1     | 5       | 1      | 5   | 1  | 0         | 0      | 0             | 1        | 1         |     |
| 12 | 12 | 18    | 1      | 2     | 5       | 1      | 4   | 4  | 1         | 0      | 1             | 1        | 1         |     |
| 13 | 13 | 18    | 0      | 2     | 5       | 2      | 5   | 2  | 0         | 0      | 1             | 1        | 1         |     |
| 14 | 14 | 18    | 0      | 2     | 4       | 1      | 3   | 4  | 0         | 1      | 1             | 1        | 1         |     |
| 15 | 15 | 33    | 1      | 0     | 5       | 1      | 3   | 2  | 1         | 0      | 1             | 1        | 1         |     |
| 16 | 16 | 18    | 1      | 2     | 4       | 1      | 4   | 2  | 1         | 0      | 1             | 0        | 1         |     |
| 17 | 17 | 19    | 1      | 2     | 3       | 0      | 3   | 1  | 0         | 1      | 1             | 1        | 1         |     |
| 18 | 18 | 22    | 0      | 0     | 5       | 2      | 5   | 1  | 0         | 1      | 1             | 1        | 1         |     |
| 19 | 19 | 22    | 0      | 0     | 5       | 1      | 3   | 3  | 0         | 0      | 1             | 1        | 1         |     |
| 20 | 20 | 19    | 0      | 2     | 5       | 2      | 5   | 2  | 0         | 0      | 1             | 0        | 1         |     |
| 21 | 21 | 19    | 0      | 2     | 4       | 2      | 4   | 3  | 0         | 1      | 0             | 0        | 1         |     |
| 22 | 22 | 19    | 1      | 2     | 4       | 1      | 4   | 2  | 0         | 0      | 1             | 1        | 1         |     |
| 23 | 23 | 22    | 1      | 2     | 4       | 2      | 5   | 5  | 0         | 1      | 1             | 0        | 1         |     |
| 24 | 24 | 19    | 1      | 2     | 5       | 0      | 2   | 5  | 1         | 1      | 0             | 1        | 1         |     |
| 25 | 25 | 20    | 1      | 2     | 5       | 0      | 3   | 5  | 0         | 1      | 1             | 1        | 1         |     |
| 26 | 26 | 21    | 1      | 3     | 4       | 2      | 5   | 3  | 1         | 1      | 0             | 1        | 1         |     |
| 27 | 27 | 20    | 1      | 3     | 3       | 0      | 3   | 4  | 1         | 1      | 0             | 1        | 1         |     |
| 28 | 28 | 22    | 1      | 2     | 5       | 2      | 3   | 1  | 1         | 1      | 1             | 0        | 1         |     |
| 29 | 29 | 18    | 1      | 5     | 5       | 2      | 5   | 4  | 1         | 0      | 0             | 1        | 1         |     |
| 30 | 30 | 18    | 1      | 2     | 4       | 1      | 3   | 4  | 1         | 1      | 1             | 1        | 1         |     |
| 31 | 31 | 27    | 1      | 0     | 4       | 2      | 4   | 3  | 1         | 1      | 0             | 1        | 1         |     |
| 32 | 32 | 25    | 0      | 0     | 5       | 2      | 5   | 2  | 0         | 1      | 1             | 0        | 1         |     |
| 33 |    |       |        |       |         |        |     |    |           |        |               |          |           |     |
| 34 |    |       |        |       |         |        |     |    |           |        |               |          |           |     |
| 35 |    |       |        |       |         |        |     |    |           |        |               |          |           |     |
| 36 |    |       |        |       |         |        |     |    |           |        |               |          |           |     |
| 37 |    |       |        |       |         |        |     |    |           |        |               |          |           |     |
| 38 |    |       |        |       |         |        |     |    |           |        |               |          |           |     |

Visualização de dados Visualização de variável

O processador do IBM SPSS Statistics está pronto Unicode ON

## Apêndice L – Média da idade, do género e do curso dos participantes

| Relatório |       |        |       |
|-----------|-------|--------|-------|
|           | Idade | Género | Curso |
| Média     | 21,03 | ,62    | 1,97  |
| N         | 32    | 32     | 32    |

## Apêndice M – Idade, género e curso dos participantes

| Idade  |       |            |             |
|--------|-------|------------|-------------|
|        |       | Frequência | Percentagem |
| Válido | 18    | 6          | 18,8        |
|        | 19    | 6          | 18,8        |
|        | 20    | 4          | 12,5        |
|        | 21    | 3          | 9,4         |
|        | 22    | 7          | 21,9        |
|        | 23    | 3          | 9,4         |
|        | 25    | 1          | 3,1         |
|        | 27    | 1          | 3,1         |
|        | 33    | 1          | 3,1         |
|        | Total | 32         | 100         |

| Género |           |            |             |
|--------|-----------|------------|-------------|
|        |           | Frequência | Percentagem |
| Válido | Feminino  | 12         | 37,5        |
|        | Masculino | 20         | 62,5        |
|        | Total     | 32         | 100         |

| Curso  |                                                                  |            |             |
|--------|------------------------------------------------------------------|------------|-------------|
|        |                                                                  | Frequência | Percentagem |
| Válido | Mestrado em Multimédia                                           | 6          | 18,8        |
|        | Mestrado Integrado em Bioengenharia                              | 2          | 6,3         |
|        | Mestrado Integrado em Engenharia Mecânica                        | 17         | 53,1        |
|        | Mestrado Integrado em Engenharia e Gestão Industrial             | 2          | 6,3         |
|        | Mestrado Integrado em Engenharia Eletrotécnica e de Computadores | 4          | 12,5        |
|        | Mestrado Integrado em Engenharia do Ambiente                     | 1          | 3,1         |
|        | Total                                                            | 32         | 100         |

## Apêndice N – Consideração da leitura por idade e gênero

| <b>Considera a leitura como: * Idade</b> |       |    |
|------------------------------------------|-------|----|
| Considera a leitura como:                |       |    |
| Idade                                    | Média | N  |
| 18                                       | 4,50  | 6  |
| 19                                       | 4,33  | 6  |
| 20                                       | 4,50  | 4  |
| 21                                       | 4,67  | 3  |
| 22                                       | 4,57  | 7  |
| 23                                       | 5,00  | 3  |
| 25                                       | 5,00  | 1  |
| 27                                       | 4,00  | 1  |
| 33                                       | 5,00  | 1  |
| Total                                    | 4,56  | 32 |

| <b>Considera a leitura como: * Gênero</b> |       |    |
|-------------------------------------------|-------|----|
| Considera a leitura como:                 |       |    |
| Gênero                                    | Média | N  |
| Feminino                                  | 4,67  | 12 |
| Masculino                                 | 4,50  | 20 |
| Total                                     | 4,56  | 32 |

## Apêndice O – Livros lidos pelos participantes durante um ano

| Quantos livros (em todos os formatos e excluindo livros técnicos) lê por ano? |       |            |             |
|-------------------------------------------------------------------------------|-------|------------|-------------|
|                                                                               |       | Frequência | Percentagem |
| Válido                                                                        | 0     | 4          | 12,5        |
|                                                                               | 1-3   | 15         | 46,9        |
|                                                                               | >3    | 13         | 40,6        |
|                                                                               | Total | 32         | 100         |

## Apêndice P – Consideração da experiência de ler por parte dos participantes

| Considera a experiência de ler como: |                    | Frequência | Porcentagem |
|--------------------------------------|--------------------|------------|-------------|
| Válido                               | Má                 | 1          | 3,1         |
|                                      | Normal             | 8          | 25,0        |
|                                      | Satisfatória       | 12         | 37,5        |
|                                      | Muito satisfatória | 11         | 34,4        |
|                                      | Total              | 32         | 100         |

## Apêndice Q – Frequência de consumo de narrativas digitais interativas por parte dos participantes

**Com que frequência consome narrativas digitais interativas tais como jogos, episódios interativos, documentários interativos, *graphic novels* interativas, entre outros?**

|        |              | Frequência | Percentagem |
|--------|--------------|------------|-------------|
| Válido | Raramente    | 10         | 31,3        |
|        | Poucas vezes | 7          | 21,9        |
|        | Às vezes     | 6          | 18,8        |
|        | Muitas vezes | 6          | 18,8        |
|        | Diariamente  | 3          | 9,4         |
|        | Total        | 32         | 100         |

## **Apêndice R – Transcrição das entrevistas**

### **Id 1**

1- De facto, ter a interface interativa simplesmente para ler tornou-se muito mais interessante, fez com que eu conseguisse encadear a história consoante aquilo que me estivesse a puxar mais o interesse enquanto que aqui no papel tenho de seguir a história toda tal e qual como ela está escrita. Não há interatividade nenhuma.

2- A do computador porque eu podia encadear a história conforme eu achasse que estava mais interessada numa coisa ou noutra e também algumas questões porque às vezes não havia opção mas havia uma questão que me sabia indicar o que vinha a seguir e me deixava aquela curiosidade do que é que vem a seguir.

3- Eu penso que houve ligeiras diferenças e confesso que o texto também é um texto um pouco mais complicado de entender e se calhar a dada altura perdi-me um bocadinho neste (leitura em papel) e neste (leitura interativa) consegui encadear melhor, no computador consegui encadear melhor a história do que no papel, que me perdi um bocadinho, portanto não consigo bem dizer se ficou diferente ou não nesse sentido.

4- Sim, sim, acho que sim. Principalmente acho que até um bocadinho quando aplicado com jovens, nas escolas e isso, que às vezes é difícil incentivá-los à leitura do livro e depois eles olham “Ai tantas páginas, meu Deus, não vou conseguir ler isto tudo” enquanto no computador e numa forma tecnológica puxa-lhes mais o interesse e para eles darem o fio condutor que querem à própria história.

### **Id 2**

1- Achei interessante porque a dada altura havia vários caminhos que podíamos escolher e se calhar fez-me perceber melhor a história do que aquele que estava em papel.

2- Acho que já deu para perceber (interativa). É mais fácil perceber. Digamos que o texto em si é como se tivéssemos a responder a perguntas e sem as perguntas feitas torna-se um bocadinho complicado de perceber o caminho da história e assim torna-se mais fácil.

3- Não muito, esteve quase igual.

4- Sim, sim, é interessante, tem palavras interessantes, e sim, algumas coisas que a minha avó diz também e achei interessante claro.

### **Id 3**

1- Achei que foi simples. Muito simples. E basicamente foi isso. Em relação à interação acho que não há assim grandes escolhas a fazer, são coisas muito básicas.

2- Em papel, sem dúvida. (A interativa) não me permitiu grandes interações à história que já estava definida, só isso.

3- Não, completamente igual. Os traços gerais, o seguimento da história, foram basicamente os mesmos.

4- Pode ajudar se isso permitir que a pessoa que está a “interacionar” consiga mudar por completo tipo o rumo da história. Se for simplesmente decisões que não são assim muito importantes no que diz respeito ao rumo da história acho que não, acho que é irrelevante.

#### **Id 4**

1- Acho que foi engraçada, foi nova, nunca tinha feito e gostei muito deste método por acaso.

2- Eu gostei mais da interativa mas também não sei se é por ser diferente, não estar habituado mas por acaso gostei da interativa.

3- A cena é que a ler a interativa uma pessoa consegue tomar decisões e com as perguntas acho que te cativa mais do que estar... é muito monótono estar a ler assim sempre seguido, não sei se é diferente mas gostei mais da interativa.

4- Sim, acho que sim. Acho que cativa-nos mais a leitura, pelo menos eu achei.

#### **Id 5**

1- Relativamente à literatura interativa gostei pela forma como eu pudesse influenciar a história mas ao ler o conto em papel li que não tivesse fator mas senti essa característica na parte interativa.

2- Ambas são positivas mas a interativa como tem a característica de influenciar a história, no utilizador, é melhor, acaba por ser melhor.

3- Não, o final é o mesmo. Mas de uma certa forma ao escolher diferentes caminhos na narrativa parecia que eu próprio estava a construir a própria história quando isso não aconteceu ao comparar ambas.

4- Sim, pode influenciar bastante desde já pelo crescer da forma de escolher o caminho e da história diferente por isso acho que sim.

#### **Id 6**

1- Penso que é mais interessante (a narrativa interativa) do que ler mas no final vai tudo dar ao mesmo porque no final não há opção de alterar a história.

2- A do computador porque podemos escolher qual é que era o próximo passo.

3- Não. Sim, (ficou igual).

4- Acho que não. Talvez (se não conhecesse a história).

### **Id 7**

- 1- Achei engraçada, interagi com outro pessoal e pode ser para repetir outra vez.
- 2- No computador, é mais interativo, podes escolher os caminhos, decidir o que dizer, o que falar, acho que é melhor.
- 3- Acho que as duas histórias são iguais, sim, mas dá outra sensação fazer no computador, sim.
- 4- Sim, acho que sim. Acho que compensa, acho que dá mais pica e dá vontade de ler mais.

### **Id 8**

- 1- É diferente de ler uma história normal e acho que como isto é uma história infantil acho que em miúdos é capaz de os cativar mais facilmente porque podem dar a forma deles geral à história sem que a parte essencial nunca se desvie muito.
- 2- Acho as duas por razões diferentes, a que é interativa é mais satisfatória no sentido em que nós é que fazemos aquilo que queremos e dá para perceber o que é que acontece se eu fizer isto, o que é que acontece se eu fizer aquilo ou é interessante voltar atrás e fazer escolhas diferentes mas a história original tem sempre aquele toque do autor que nunca temos numa história interativa.
- 3- A história em si não se alterou muito contudo as escolhas que fazemos causam sempre pequenas alterações que acabam por dar um toque nosso à história.
- 4- Sim, sem dúvida mas acho que esta história das histórias interativas é mais atrativa para pessoas mais novas até do que para pessoas propriamente da minha idade ou mais velhas. (Para crianças) seria muito adequado e muito interessante.

### **Id 9**

- 1- Diferente.
- 2- Eu gosto de ler mais em papel mas a do computador, tendo aquelas opções, torna-se mais interativa e leva a uma leitura mais fácil.
- 3- A história essencialmente é a mesma mas como salta conforme nós queremos acaba por ser uma narrativa um bocado diferente, anda à volta do mesmo mas de forma diferente.
- 4- Sim, sim, se calhar cativava mais, porque não é muito o género de leitura que eu faça então a interativa ajuda.

### **Id 10**

1- Eu não gostei muito, em particular porque havia, não sei, parecia no início, especialmente que as coisas estavam muito segmentadas e ao ter que fazer a escolha acabava por interromper a compreensão do texto. Mas acho que já tinha lido um livro assim, se bem que não me lembro como é que era nem nada, mas sim, acho que tem potencial para ser uma boa ideia.

2- É como digo, eu acho que prefiro ter a leitura toda contínua, sem ter de fazer as escolhas.

3- Sim, porque acabávamos por ter a hipótese de escolher certas partes ou não ler outras, havia alturas em que se percebia que se se escolhesse uma das opções íamos ter mais conteúdo do que se escolhêssemos outras das opções e pronto, acaba por dar uma dinâmica diferente da dinâmica do papel.

4- Possivelmente, não sei sinceramente.

### **Id 11**

1- Achei interessante, achei que era interessante poder mudar a ordem com que se via a história.

2- Eu pessoalmente gostei mais da primeira porque gosto de ler mais tradicional, um livro por si do que no computador mas acho que também seria interessante se pudesse ter isto como no livro em que pudéssemos avançar com as páginas.

3- Sim, mesmo sendo a mesma história acho que por ver as coisas por ordem diferente se calhar para quem não conhece a história interpretaria de forma diferente, acho isso interessante.

4- Sim, penso que sim. Acho que é tipo uma gama nova para a literatura e acho isso interessante.

### **Id 12**

1- Achei interessante porque não costumo de todo ler nem em suporte digital e muito menos com esta interação que de certa forma dá para escolher o que ver a seguir por isso foi algo novo e gostei.

2- Talvez pela diferença e pela novidade gostei muito da do computador, senti mesmo a interação com a história, de certa forma tinha poder para decidir, o que ver, qual questão queria ver primeiro respondida e a minha preferência é a do computador.

3- A forma... A ordem fez diferença. Entendi... não se alterou mas entendi melhor, ficou melhor retido pelo computador.

4- Sim, a partir do momento que a história e o tipo de história despertasse interesse muito provavelmente iria querer continuar a procurar mais sobre o mesmo autor.

### **Id 13**

1- É diferente, acho que nunca tinha visto/lido uma história interativa.

2- A interativa, desperta mais a atenção.

3- Aqui dava para alterar a ordem como podíamos fazer as perguntas por exemplo, mais no fim podíamos alterar a ordem das perguntas por isso ficou diferente.

4- Sim, acho que sim porque é diferente e, lá está, não é aquilo convencional, desperta mais a atenção.

#### **Id 14**

1- Acho que lendo o texto corrente acaba por ser muito mais apelativo termos uma história interativa, então se falarmos principalmente para os mais novos que estão agora muito no mundo das tecnologias, eles têm algum controlo, acabam por ter um controlo na história e procurarem aquilo que querem acaba por ser muito mais apelativo, para também apelar a ler e tudo. Acho que é bastante interessante.

2- Gostei mais da interativa. Lá está, acho que como temos aquelas curiosidades sobre um livro, tendo assim essas opções conseguimos rapidamente satisfazer aquela curiosidade que temos imediata e torna-se mais motivante ler do que um livro corrido, acaba por ser mais apelativo.

3- Acho que é um bocadinho diferente é como a vivemos, acho que a história acaba por ser a mesma mas como nós acabamos por escolher a “ordem” e lá está, se calhar satisfazer aquelas curiosidades primeiro acaba por se tornar diferente aos nossos olhos, no fundo, mesmo sendo a mesma.

4- Sim, eu acho que sim, acho que é... acaba por ser cativante e até como eu falei há bocadinho, de transmitir esse interesse para os mais novos que agora são muito agarrados às tecnologias e se se transmitir desde pequenos acho que é um interesse que pode passar para as gerações acima também.

#### **Id 15**

1- Primeiro li um texto quase prosa poética sobre uma, digamos, metafórica árvore, que era um texto, digamos, tradicional, cada página é um grande bloco de texto seguido e posteriormente vi o mesmo texto subdividido em várias parcelazinhas com algumas escolhas e às vezes antes de... mesmo sem escolha, uma espécie de contextualização do que se passa a seguir, o que de certo modo obriga... às vezes quando há uma escolha obriga-me a reler o que acabei de ler para ter a certeza que vou tomar a escolha correta mas... pronto... A experiência em si foi duas maneiras diferentes de ler a mesma história.

2- Neste caso, como foi o mesmo texto exatamente num espaço... imediatamente um a seguir ao outro é difícil fazer essa avaliação porque a segunda vez que estou a usar, acabei de ler mas... num ambiente de... neste ambiente em que pronto eu estava a fazer alguma coisa, vim aqui fazer, digamos, a experiência e depois vou-me embora, eu prefiro este tipo, sentado num computador, numa secretária, mas se fosse por exemplo no comboio ou na praia preferiria papel. Aqui prefiro

digital até porque de certa forma subdividi-los facilita a leitura e a parte do... “E o que é que o rei fez a seguir?”, por exemplo, ou “Com quem é que ele está?”, isso aí oferece uma redundância ao texto que também ajuda a compreender rapidamente. Digamos que se o meu objetivo fosse estudar o texto, porque iria ter de responder a umas perguntas sobre ele, preferiria de certeza o digital.

3- Sim. A história claro que é a mesma mas a experiência não é e, não é segredo para ninguém, experiência não é? Quando vemos qualquer tipo de mídia ou qualquer tipo de arte uma pessoa só de ver... ouvir uma música às vezes vê mesmo a música, adoramos porque estamos contentes e é uma música feliz, às vezes estamos infelizes, ouvimos essa música e desligamos porque não estamos para ouvir isso, é a mesma coisa com isto. Apesar de ser a mesma história exatamente, a própria experiência vai mudá-la e neste caso nem é tanto o caso de flutuação emocional que eu tinha acabado de dizer, é mesmo por ser uma linguagem diferente que estão a falar comigo, acaba por ser uma experiência diferente. Já li por aí, não sei a validade científica disso mas faz muito sentido que é, se pensarmos noutra língua que não a nossa pensamos de outra forma, da mesma forma se o mídia nos está a falar noutra linguagem também irá dar-nos outro tipo de experiência. No papel... eu acho que no papel... por exemplo eu gosto de escrever e às vezes leio também como exercício imposto a mim próprio para ler o texto por alto, os portugueses, como exercício imposto a mim próprio para ganhar vocabulário ou para ver figuras de estilo que outras... para ver os truques e artimanhas que eles usam. Eu nesse sentido prefiro o outro, o papel, no sentido de, neste aqui, digital, é diferente, não dá tanto enfoque à parte da prosa poética da coisa, não é, e dá mais de... faz, pronto, é intencional, faz daquilo praticamente um jogo e penso, penso não é, que o objetivo será emergir mais na narrativa e tentar identificar mais com os personagens e esse tipo de coisas.

4- Neste caso, penso que se falarmos neste texto específico, o da Mistério da Árvore, não porque eu, isto agora é apenas a minha opinião, o texto... a história é bastante simples e linear, o de mais interesse é a parte metafórica, a parte figurativa, algumas descrições engraçadas que ele faz, ou seja, eu pessoalmente prezo mais a forma do que o conteúdo. Neste texto em específico, se calhar digamos, num texto que seja mais denso, um James Joyce qualquer ou uma coisa assim e que ajudasse a perceber a história, se calhar depois eu, num texto que eu se calhar a começar a ler ficava logo desmotivado pelo próprio texto ser denso, se calhar isto ajudando depois eu fico envolto na narrativa e acabo por depois gostar de querer saber mais porque percebi o que estava ali, não é?

## **Id 16**

1- Antes de mais vou dizer que gostei bastante, acho que é uma forma mais apelativa de convencer as pessoas a ter uma leitura mais frequente e mais variada também.

2- Devo dizer da segunda (interativa) porque, primeiro existe sempre um maior suspense nas questões. As questões foram bem colocadas e portanto isso acabava sempre por pôr-me... por

me apelar mais a continuar a ler o livro e a...portanto... provocar uma maior motivação. Ou seja, penso que sim, a segunda leitura foi mais interessante.

3- Não de todo, penso que a base da história no fundo é a mesma, dá para perceber que é exatamente a mesma, simplesmente acaba por parecer que torna a leitura um bocado mais... um pouco mais fácil, acho que sim.

4- Penso que é uma grande ajuda, a narrativa interativa, porque no fundo para pessoas que, pelo menos, ou não estão tão habituadas a ler ou não sentem tanta necessidade de ler, penso que acaba sempre por ajudar um pouco por ser facilitada e por se relacionar com as novas tecnologias acaba sempre por apelar a mais gente, já se sabe.

### **Id 17**

1- Achei interessante, apela mais à imaginação e fiquei a pensar no que teria acontecido se tivesse clicado noutro *link* e é sem dúvida mais interessante e como é mais breve também é mais fácil de ler, na minha opinião. Não é tão extenso, mais apelativo.

2- A interativa.

3- Quer dizer, houve alturas que eu tinha o poder de decisão na minha cabeça de escolher o rumo da história e ficava sempre a pensar no que é que teria acontecido se tivesse clicado noutro *link*, se ela tivesse ido para o rio e não para a esquerda por isso... qual era a pergunta?

Mudou e não mudou, não é? Na minha cabeça estava a pensar noutras coisas como no que é que podia ter acontecido e depois li em papel e fiquei totalmente esclarecido e pronto, é esta a história mas fiquei a pensar noutras coisas depois da interação.

4- Quer dizer, um livro de duzentas, trezentas páginas, não sei como é que me sentiria mas dava sem dúvida uma oportunidade e era capaz de gostar, tal como preferi agora e nunca vi isto por isso talvez também procurasse o autor e pesquisasse.

### **Id 18**

1- É assim, é diferente do que eu costumo fazer porque, imagina, eu gosto muito de ler mas é de livros impressos, portanto sendo que são narrativas digitais, eu por norma nunca as faço. Sou muito cliché. É que é engraçado porque tu acabas por poder decidir o que é que ela vai ou não fazer, mas acho que ficava ainda mais giro se as decisões tomassem rumos diferentes e não colidissem depois na mesma história, estás a ver? Mas achei bastante engraçado, portanto, é um conto que nós crescemos com, portanto gostei, gostei bastante.

2- Em papel, continuo a preferir em papel. É assim, gosto bastante da ideia porque tu vais dividindo a história portanto “o que é que acontece à avó?”, tu carregas na avó e vais ver o que é que acontece à avó. “O que é que acontece à Capuchinho Vermelho?”, tu carregas e descobres o que é que acontece à Capuchinho Vermelho mas uma coisa é, tu teres o papel à tua frente e saberes

logo tudo corrido. Eu cresci a ler dessa maneira então estou habituada a... mas não deixei de gostar da experiência.

3- Tens sempre uma sensação diferente, não considero que muda a história mas... como é que eu vou explicar isto? Portanto, a história é exatamente a mesma e tu quando fazes a experiência e depois lês em papel percebes: ok, não muda nada porque a narrativa está lá, o objetivo está lá mas quando é por escolhas acho que acabas sempre por divagar um bocado do centro da história, ou seja, tu estás a ler a narrativa digital, como és tu que fazes as escolhas, acaba sempre por ser muito personalizado e muito teu, enquanto que o livro escrito em papel, não é, não consegues fugir daquilo, estás a ver? Acaba sempre por ser diferente no sentido de ser mais teu, mais personalizado mas ao mesmo tempo a história é sempre a mesma. Foi isso que eu senti.

4- É assim, eu sou suspeita. Portanto, provavelmente não porque iria continuar a preferir ler o livro impresso mas acho que as narrativas digitais são uma mais-valia para crianças que estão agora a aprender a ler e estão na primária e assim porque agora há muitas tecnologias, então eu acredito mesmo que os miúdos, ao terem estas opções, ficam mais entretidos, têm a opção de tomarem as escolhas então sentem-se mais crescidos e acho que isso estimula bastante o hábito de leitura portanto considero que as narrativas digitais seriam muito úteis para as crianças, não é, até ao quarto ano mais ou menos... sexto até. Pronto, nas escolas acho que seria uma mais-valia mas para mim que já tenho o hábito de leitura seria sempre preferível ler em papel.

## **Id 19**

1- Acho que é uma experiência interessante, faz-nos lembrar sobre como é que eram os contos que nos contavam quando éramos mais novos. Gostei da parte da interativa, acho que é mais fácil até de ler a história se for assim do que se for tipo escrito num papel portanto acho que foi uma abordagem interessante àquilo que todos nós já sabemos e conhecemos.

2- Ler no computador porque lá está, a interatividade é muito mais apelativo do ler. Porquê? Porque tu estás sempre a perguntar o que vai acontecer a seguir e está ali aquela palavrinha a vermelho, tu carregas e vais dar lá, enquanto que a ler estás sempre tipo a ver o texto a chegar e nunca “acabar”.

3- Ficou igual.

4- Sim, porque se eu gostasse da história muito provavelmente gostaria de ir ver mais sobre esse autor e de procurar mais sobre os outros textos que ele teria.

## **Id 20**

1- Não sei, acho que é a primeira vez que tive a possibilidade de comparar as duas histórias dos dois métodos diferentes. Até gostei.

2- Em papel. Sei lá, parece que é mais direto ao assunto, não perco tanto tempo, não tenho de pensar “E se escolhesse uma e se escolhesse outra”, eu não tenho... Não me deem escolhas.

3- Ah não porque volta sempre ao início, porque eu no computador escolhi o amarelo só para ver a diferença e depois voltou ao vermelho portanto vai dar ao mesmo.

4- Sim, é como o filme da Netflix. Acho que sim, para quem não conhece a história vai tentar sempre ver os caminhos e pensar. Acho que é interessante.

#### **Id 21**

1- Eu gostei, eu sem dúvida gostei mais de ler em papel e eu também gosto imenso de ler livros e também eu não gosto nada de ter decisões e eu pensei várias vezes em “Será que escolho o amarelo só para mudar a história?” “Será que escolho ignorar?” Mas, opa, acho que ter a história... não sermos nós a escolher e termos alguém que tipo, que nos diga o que... eu acho que é melhor, sinceramente, não gosto de tomar as decisões e gosto imenso de ler em papel.

2- Papel.

3- Não, acho que obviamente é mais interativo, para pessoas diferentes de mim, eu acho que podiam gostar, até pessoas que não se interessam muito por ler, isto cativa um bocadinho mais mas não muda a história.

4- Sim, eu acho que sim. E já temos visto isso, imensas pessoas a fazer a propaganda destas novas aplicações, tipo *audiobooks* e assim, de ouvir e também como do Netflix e assim. Acho que sim, para pessoas que não se interessem tanto por ler, acho que é interessante.

#### **Id 22**

1- Achei interessante e melhorou a minha manhã, estava a estudar matemática e estava aborrecido.

2- A segunda (interativa) é sempre mais interessante, só pelo facto de te obrigar a prestar alguma atenção ao ter de responder às perguntas de vez em quando, obriga a pessoa acordar.

3- Tentei ser o mais fiel à narrativa, sei que havia opção de logo no início podermos chamar a miúda de Capuchinho Amarelo que mudava, mexia na história, mas eu portei-me bem portanto acabei por ficar muito perto do que tinha acabado de ler.

4- Já começa a ser usada algumas vezes, sei de algumas mas é mais tipo jogos, assim só em narrativa nunca tinha visto mas acredito que tenha futuro como tudo tem futuro agora que a tecnologia se está a desenvolver.

#### **Id 23**

1- Acerca da diferença entre leitura digital e em papel penso que na questão da leitura interativa foi mais cativante, por assim dizer.

2- Gostei mais da leitura interativa. Como já disse, achei mais cativante, manteve-me mais preso à história, por exemplo, se inicialmente me tivessem dado o papel provavelmente não teria

lido com tanta atenção mas por outro lado também ter as coisas em papel quando é uma leitura mais técnica se calhar ajuda mais.

3- Ficar diferente não ficou porque no computador aquilo, embora fizesse escolhas diferentes, ia sempre dar ao mesmo ponto mas sim tornou-se mais interessante saber que, pelo menos o pensamento de que poderia tomar uma decisão tornou a história mais interessante.

4- Penso que sim. Penso que fazer livros interativos até pode tornar pessoas mais novas mais interessadas pela leitura porque podem tornar aquilo como um jogo.

#### **Id 24**

1- Achei interessante que eu memorizo muito mais a história a ler no papel do que a ler no computador, no ecrã.

2- De ler no papel, consigo decorar, se não, não consigo.

3- Sim, por ser mais simples no papel, muito mais simples e passou muito mais rápido, percebi muito melhor, sem dúvida.

4- Talvez sim mas eu acho que a longo prazo não vou retirar nada desse, na minha opinião. Mesmo, por acaso eu não leio, não leio muitos livros, não tenho muito interesse sem ser em livros técnicos mas acho que pode dar interesse de estarmos a decidir o que é que vai acontecer mas não estamos a decorar por isso... (Se tivesse de procurar textos) procuraria em papel, sem dúvida.

#### **Id 25**

1- Não sei, em relação às primeiras perguntas achei interessante que realmente hoje em dia não se lê muito, lê-se mais em formato digital pronto e não... e pronto e acho interessante realmente ler. Em relação a esta história interativa não sei bem o que pensar.

2- A interativa. Porque pronto há sempre movimento e não sei quê, e a ação de mexer com o rato e não sei quê, torna sempre menos aborrecido.

3- Eu acho que ficou praticamente igual, sim.

4- Sim, talvez sim. Se realmente tivesse gostado depois da leitura e assim, talvez, depois pronto, depende um bocado.

#### **Id 26**

1- Foi interessante.

2- Em papel. É mais prático, gosto mais de ter as folhas na mão, folhear, passar, é mais agradável.

3- Diferente no sentido em que no computador houve uma parte que eu não li, no mínimo dois parágrafos acho eu que tinham ficado por ler, que acrescentam algo à história. Não fica diferente, diferente, no sentido final mas fica mais completa.

4- É assim, torna mais interessante porque as pessoas têm algum controlo sobre aquilo que estão a ler, eles seleccionam a parte que eventualmente pensam que será mais interessante de ler, ou seja, claro que no fim é sempre interessante ler o conto todo para ver o que é que se perdeu e o que é que mudou mas sim era interessante.

#### **Id 27**

1- Eu por acaso prefiro no papel, dá para perceber melhor, acho eu, não sei porquê, é uma coisa pessoal.

2- No geral leio sempre no papel, só.

3- Pelo primeiro parágrafo, só pela introdução, é diferente.

4- Não, porque eu acho que, quer dizer depende, pessoas como eu não porque eu não gosto mesmo nada de ler em *tablets* e computadores, agora, pronto, para outras pessoas talvez. Se o mundo fosse todo pessoas como eu, não.

#### **Id 28**

1- Apesar de não ser propriamente o estilo literário que eu goste acho que é uma boa experiência. No entanto, se calhar, em vez de rumar para um final comum, o final ser decidido conforme as escolhas do utilizador.

2- Acho que foi em computador pelo simples facto de estar a ler a mesma coisa duas vezes em papel. Possivelmente (se tivesse lido ao contrário gostaria mais em papel).

3- Não, acho que é o fator curiosidade do que vem a seguir é maior no pc porque tomei uma decisão e isso acarreta um peso para o que vais ler, acho eu.

4- Sim, claro. Somos expostos a diversas situa... não é bem situações, não é... Tudo o que incentivar a leitura é bom e se isto for um motivo de tal acho que se deve seguir em frente com.

#### **Id 29**

1- Assim, li primeiro o texto completo, eu senti ali depois na leitura interativa como se tivesse, sabe, já sei e quê e estar ali sempre a coiso não, pronto, não dá muito jeito mas assim ler pela primeira vez ou ali ou aqui é mais fixe.

2- Em papel, não gosto nada de ler no computador porque não sei, não me dá jeito, eu sempre tenho de ter o livro mesmo em mãos.

3- Ali parecia que nós estávamos a escolher o caminho que a história tomava porque por vezes tínhamos uma opção só mas às vezes tínhamos duas, tipo “Achas que o rei deve ir a tal?” ou o quê e acaba ficando um pouquinho diferente a experiência também como um todo.

4- Pela narrativa interativa, epá, não sei porque assim, acredito que conhecer o autor para me interessar tenho de ter acesso, tanto à narrativa interativa ou ao livro, então depende acho que

mais da forma como chega a mim porque se fosse pela narrativa interativa, pronto gostei e li, quero ler mais sobre este autor e me interessei e se fosse pelo livro era da mesma forma.

### **Id 30**

1- Eu comecei a ler primeiro a versão interativa e eu entendi a mesma coisa basicamente que a versão normal, então acho que foi uma experiência boa, pode-se escolher o que se quer que aconteça, eu achei muito interessante isso.

2- Acho que a do computador. Não sei, podia escolher, pelo que eu estava a ler podia escolher o que queria que acontecesse, no final provavelmente ia dar ao mesmo mas eu escolhia como a forma como o livro se desenvolvia, então acho que foi melhor.

3- Achei parecido. Tinha passagens na do computador que eu acho que não tinha no livro, estava um pouco mais completo mas o sentido continua o mesmo.

4- Acho que sim, é, não sei. Talvez o facto da tecnologia em si já ajude a pessoa a buscar mais o autor então, o facto de ter um livro disponível mais facilmente e tudo, não só o facto de ser interativo mas isso ajuda também.

### **Id 31**

1- Foi interativa. Foi interessante, interativa, sinistro e com uma letra que também diz respeito à sinistralidade, com poucos sinónimos.

2- Sinceramente vi o potencial no computador mas não nesta história e no papel foi muito mais claro.

3- Pela experiência em computador eu tive mais facilidade, aliás, entendo a função de ler por parágrafos e clicar para ter mais vontade mas em papel é muito mais rápido e é muito mais linear, daí as experiências serão diferentes. A história ficou muito mais clara no papel, neste caso.

4- Sim, tem. Tem muito potencial mas também tens de ter em consideração o tipo de história que queres contar se tens narrativas, não uma mas várias narrativas e vários *outcomes*. Neste caso podes construir várias histórias numa *timeline* que dão-me a possibilidade do leitor escolher para que lado é que ele pode ir. No caso dos clássicos isto torna-se mais difícil um pouco porque eles tinham de ter a noção mais de dar uma história concreta. Por isso acho que sim, tem muito potencial. E além disso, é acessível por ferramentas de telefone, internet, que é de muito mais fácil acesso do que um livro.

### **Id 32**

1- Acho que foi interessante. Nota-se logo à partida que a parte interativa cativa mais a atenção, mesmo conhecendo a história é mais fácil. No entanto, como li a forma tradicional depois

de ter feito essa primeira acredito também que possa ter pesado mais um bocadinho já ser a segunda vez que estava a ler a história.

2- Eu acho que estranhamente não afetou porque como no computador apresentava pouca quantidade de informação de cada vez facilitou a leitura. Acho que se tivesse... Se fosse a mesma quantidade a aparecer no ecrã como apareceu nas páginas ia-me cansar mais no computador mas assim acho que foi igual.

3- Eu acho que a história foi a mesma mas eu também conhecia a história, ou seja, nas circunstâncias... nas alturas em que me eram apresentadas alternativas, eu tive tendência a escolher aquela que eu reconhecia como sendo o caminho tradicional. Por isso quando li a história em papel foi bastante semelhante à experiência que eu tive no computador. Mas o que me fez pensar o que é que teria acontecido se eu tivesse escolhido “capuchinho amarelo”, por exemplo, fiquei a pensar nisso. Se calhar voltaria atrás para ver o que é que acontecia.

4- Não sei, honestamente só posso falar mesmo por mim, óbvio, mas eu procuraria se o conteúdo da história fosse mesmo interessante para mim e provavelmente procurava só para saber se ele tinha obras semelhantes, pronto, caso contrário acho que não tinha o mesmo efeito como se eu lesse um livro. A única diferença aqui poderia ser a rapidez com que eu o lesse mas de resto... fiquei com a sensação que a interativa é mais rápida, acho que foi mais fácil para mim concentrar-me e então a leitura fluiu.

**Apêndice S – Artigo científico submetido para a *International Conference on Interactive Digital Storytelling***

**From a Linear Literary Narrative to an Interactive Digital Narrative: A Study on Potentialities through Two Tales: "The Mystery of the Tree" and "Red Riding Hood"**

Ana (Isabel Dias) Ferreira<sup>1</sup>[0000-0001-9283-7657]; Soraia (Alexandra Mesquita) Ferreira<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto 4200-465 PORTUGAL  
ana.isabel.dias.ferreira@gmail.com

<sup>2</sup> Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto 4200-465 PORTUGAL  
soraia.ferreira@yellow.pt

**Abstract.** Books appeared early in history and for centuries have played a decisive role. However, in an increasingly digital society, there is a constant debate about its place. Nowadays, the population contacts with stories through interactive digital narratives while literary texts seem to be increasingly ignored. This study arises due to the lack of research on interactive digital narratives as enhancers of reading habits. The main objective is to understand the sensation of reading a printed text and an interactive digital narrative of the same story, in order to analyze the latter's potential in relation to the first. For this purpose, thirty-two participants read one of two different short stories, as a printed linear narrative and as an interactive digital narrative, in this order or in reverse. At the end, an interview was held. The results suggest that the interactive digital narrative is more captivating as well as a facilitator of the reading of the narrative. However, individuals with good reading habits prefer the printed linear narrative, expressing the absence of decision-making as one of its several advantages. On the other hand, most people find that the user's involvement in the story helps to keep their attention. There is a consensus on its potential. Finally, this study confirms that the use of literary texts for the creation of interactive digital narratives can be useful, especially in stimulating reading habits for individuals who do not usually read.

**Keywords:** Literature; Books; Interactive Digital Narratives; Reading Habits; Twine.

## **1 Introduction**

There is no Humanity, no thought, and no human consciousness without stories [1]. In fact, according to Andy Cameron [2], humans without stories appears as absurd an idea as humans without language. Hence, storytelling, whether traditional or digital and / or interactive, seems to serve societies regarding the creation of a shared identity, which enables us to create a common "memory", as Lamberti [3] points out. For its crucial

role in human life, from Aristotle to Joseph Campbell and Christopher Vogler, we have always tried to understand and seek more knowledge about the narratives created by our psyche [4].

Even though words are delightfully universal to those who know its structures and rules, sometimes a painting or a song materializes more accurately a sensation or a causal relationship, as Francastel [5] points out. Thus, the narrative constitutes a sequence of action, and that narrative, according to the medium of transmission, conditions of reception, and the technology used (both print technology, visual and sound systems), relates with the public in different ways [6].

In the early sixties, the literary chain OuLiPo (Ouvroir de Littérature Potentielle or Workshop of Potential Literature), created in France by poets and mathematicians including Marcel Duchamp and Italo Calvino, proposed the liberation of literature and a somewhat infinite literature, through the combination of literature and mathematics [7]. In a sense, this literary movement prophesied a literature of the future, which follows rules, not only of language, but also of computation. This includes both texts born directly from digital, especially the hypertexts used by a first digital generation, and what Jessica Pressman [8] calls "digital modernism". This represents a second generation that takes advantage of the characteristics of new software, especially Flash, which allows the production of a multimodal, interactive and multimedia aesthetic [8].

While it is true that many literary spaces have been replaced by spaces for the exposure of multimedia elements, it is also true that the preoccupation with reading habits has existed since before the present hyper-technological period. Actually, we can now refer to the existence of "zapping reading", an expression that seems appropriate to the theme in question, as equated by Fabrice Piault in 1995 [9].

Therefore, it is essential to explore these new media in order to stimulate a greater interest in reading, fundamentally contributing to a population that is linked to the cultural and social value of these artistic objects [9]. The new digital age, frequently quoted as an exterminator of reading habits, may contain in itself the necessary strategy to promote/instigate literary interest.

## 2 Case Studies

When it comes to using literary texts in order to create interactive digital narratives there are already some applications that were developed in this way. iClassics Productions is a company focused on creating such applications. As an example, we can mention iPoe Collection 1 – Edgar Allan Poe Immersive Stories [10].

All of these applications provide interactivity through the original story, written originally with the purpose of being read in a linear way. Together with some multimedia factors, the user is able to gain access to the full, almost untouched text, while interacting and being stimulated by other factors, such as sound. However, as it is known, no studies were conducted regarding these applications and their potential [10].

Regarding the actual use of linear narratives for the construction of interactive digital narratives, we find the work of Cavazza, Lugin, Pizzi and Charles [11]. The researchers used excerpts from 19<sup>th</sup> century author Gustave Flaubert, *Madame Bovary*, for the

creation of an immersive system of interactive storytelling, in which the user could interact with the characters. Subsequently, researchers concluded that users were able to successfully engage in an immersive interactive narrative with a satisfactory exploration of the story, both in terms of duration and level of contentment [12].

Regarding the use of a marginal narrative for the creation of an interactive digital narrative, we find a case study conducted in 2016, wherein participants experienced a fable, *Magnet*, either in its traditional printed version or in augmented reality. Participants reported a greater sense of expressiveness in the book experienced in augmented reality, as well as the good usability that contributed to a greater sense of involvement. At the level of understanding, participants in both groups achieved the same results. Finally, the researchers concluded that positive results can be achieved, both in terms of understanding and in terms of enhancement of involvement [13].

Similarly, in a study carried out by Vosmeer, Sandoval and Schouten [14], a historical novel was used, *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet*, which became a radio drama, then converted into an interactive virtual reality project. The researchers realized that through storytelling in virtual reality it is possible to maintain users' full attention. In this way, virtual reality would serve to block external stimuli, placing the user in a virtual reality environment that was created for the narration that he was listening to. This optimization also allows for the addition of emotional content to the story. It was also reported that the interactive element increased satisfaction and the entertainment factor. Finally, the authors concluded that the traditional medium, the radio drama, can benefit from the qualities of virtual reality, which opens a door to the study of the same process, in this case from a book to an interactive digital narrative.

### 3 Methods

#### 3.1 General View

An experimental procedure was conducted in order to understand the user's experience when reading a linear narrative and an interactive digital narrative, as well as the potential of the construction of interactive digital narratives from linear narratives. Therefore, the main objective of the procedure is to find meanings, opinions and reasons underlying the subject in question through a qualitative approach. This study does not intend to obtain feedback on the design of interactive digital narratives nor on interaction design. A quantitative research method was also used to understand the base properties of the sample, thus complementing the investigation.

After the analysis of related case studies, two short stories were chosen for the purpose of this research, one vastly known to the general public, "Red Riding Hood" [15], published in 1857 by the Grimm brothers, and a less known one, "The Mystery of the Tree" [16], published in 1926 by Raul Brandão, a Portuguese writer. The relation between these two short stories relies on its genre, both being horror stories. Two interactive digital narratives were created from the original versions in the software Twine.

Thirty-two students of the Faculty of Engineering of the University of Porto experienced a randomly selected story by removing a piece of paper from an opaque bag. Thus, sixteen participants were part of the control group, who experienced "Red Riding

Hood", and another sixteen were part of the test group, who experienced "The Mystery of the Tree." Some participants experienced the story as a linear narrative in a printed version, followed by reading the interactive digital narrative or in reverse order.

Prior to the experiment, the participants filled in the informed consent document and responded to a brief questionnaire, after which the interview was performed, recorded and later transcribed for analysis.

### 3.2 Preparation

First, the informed consent document was elaborated, followed by the questionnaire, in order to collect some basic information about the participants.

The interview guide was also created with four qualitative questions to which participants should respond after their participation in the experiment. Question one explored what the participants thought regarding the experiment. The second question was about which reading experience was more satisfying and the reason behind the choice. On question three, the participants were asked if they thought that the story changed from one medium to another and the reasons why. Question four inquired directly about the opinion of the participant regarding the potential of the interactive digital narrative, especially as an enhancer of reading habits. These questions served to guide the participants' reasoning on the experiment, even though they had complete freedom to talk about it regarding other aspects.

In the following figures it is possible to observe the two structures of interactive digital narratives that were created on Twine. This software allows to create interaction with the user through cards connected by links. Both stories have a "Fishbone Narrative" structure [17], which implies the presence of a base path, despite the various choices.



Fig. 1. Structure of the interactive digital narrative of "Red Riding Hood", built on Twine.

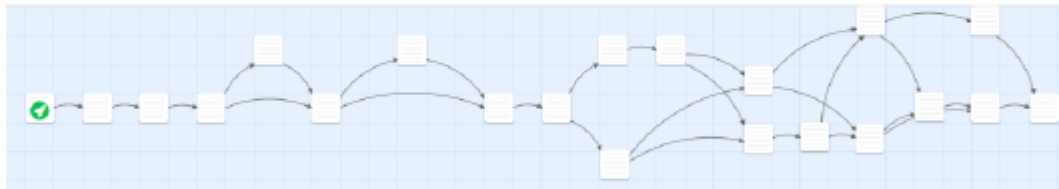


Fig. 2. Structure of the interactive digital narrative of "The Mystery of the Tree", built on Twine.

The interactive digital narrative was formatted in a similar way to the printed literary text used in the experiment. Therefore, multimedia elements were not used, so that it

was possible to compare interactivity only. The Satisfy font, of the Serif family, with a size of 24px, in black color, on a white background was used in all narratives and inserted through CSS code in the style sheet.

The nodes that make the links between the different cards that constitute the structure of the interactive digital narrative appear in red. These links were created in conflict locations in order to create interest in the process of choice. A maximum of two links per page was established. Some pages contained only one link, allowing the separation of large amounts of text.

The choice of these stylistic elements was due to the creation of a desired horror feeling. As it can be seen by the following figures, the differences between the printed text and the initial panel of the two narratives are not very significant.

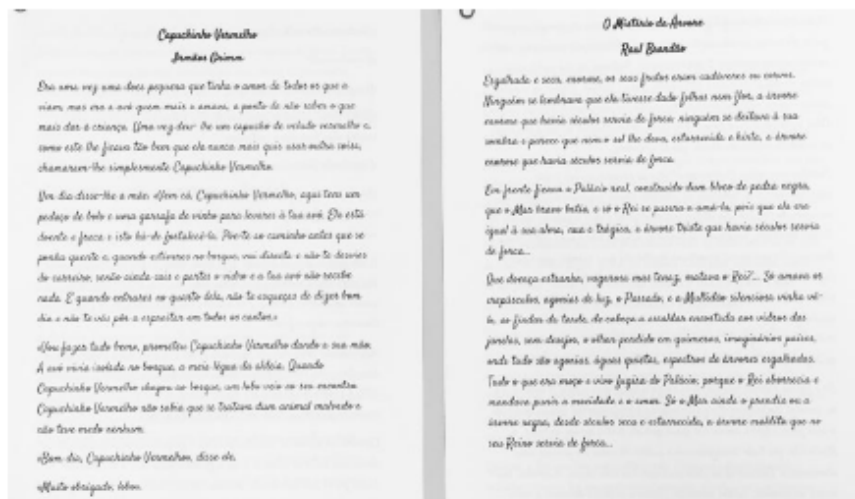


Fig. 3. Printed versions of the linear narratives.

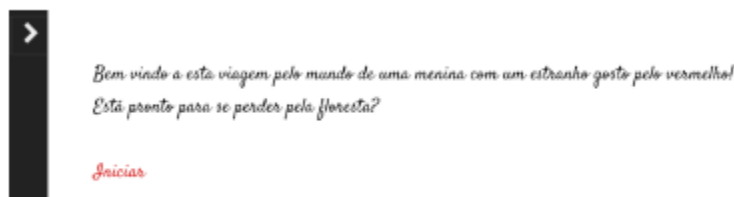


Fig. 4. Initial page of the interactive digital narrative of the short story "Little Red Hood".

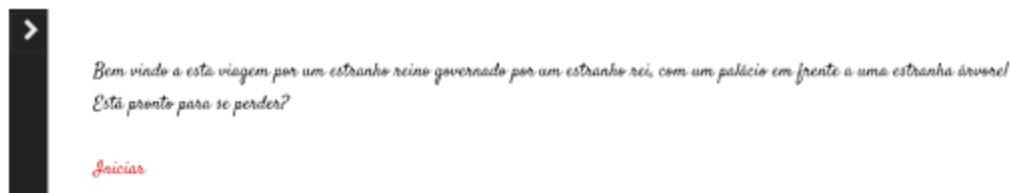


Fig. 5. Initial page of the interactive digital narrative of the story "The Mystery of the Tree".

## 4 Findings

### 4.1 Participants

The sample population consisted of thirty-two students from the Faculty of Engineering of the University of Porto who are Portuguese native speakers. Sixteen participants were in the control group and sixteen participants in the test group. These two groups were, in turn, divided into two different reading orders, converging into four groups of eight participants each. The selection of the group was random.

The individuals' age ranged between 18 and 33 years of age. 37.5% of the participants identified themselves as female and 62.5% as male. There was a great variety of courses in which individuals were enrolled: Master in Multimedia (18.8%), Integrated Master in Bioengineering (6.3%), Integrated Master in Engineering Mechanical (53.1%), Integrated Master in Engineering and Industrial Management (6.3%), Integrated Master in Electrical and Computer Engineering (12.5%) and Integrated Master in Environmental Engineering (3.1%).

In general, regardless of gender, age or course, all participants considered reading an important process. The overall average was 4.56 out of 5. Four participants did not read any book within a year, while 46.9% read between one and three books per year and 40.6% read more than three books per year. Concerning the perception of the reading experience, only one individual considered it as a bad experience. Most participants considered the experience satisfactory (37.5%) or very satisfactory (34.4%).

The majority of the participants rarely used interactive digital narratives (31.3%) or did it little times (27.9%). Despite this, a considerable number of participants used these types of narratives sometimes (18.8%) or a lot of times (18.8%).

### 4.2 Results from the Interviews

After participating in the experiment, 67.9% of the participants preferred the interactive digital narrative, while 32.1% preferred the printed linear narrative.

Regarding the perception of the change in the story when reading through the different mediums, 55.6% reported that they didn't feel that the story changed. On the other hand, 44.4% reported feeling some differences between the story of the printed linear narrative and that of the interactive digital narrative.

When asked about the possibility of interactive digital narratives being able to contribute to an increase in the consumption of literary texts, 11 out of the 32 participants did not respond directly to this question. However, out of the 21 respondents, 100% of them considered that the interactive digital narrative can contribute to such effect.

The method of qualitative analysis performed constitutes a thematic content analysis. This means that certain patterns of the participants' answers were found and coded as themes, as can be observed in the following figures.

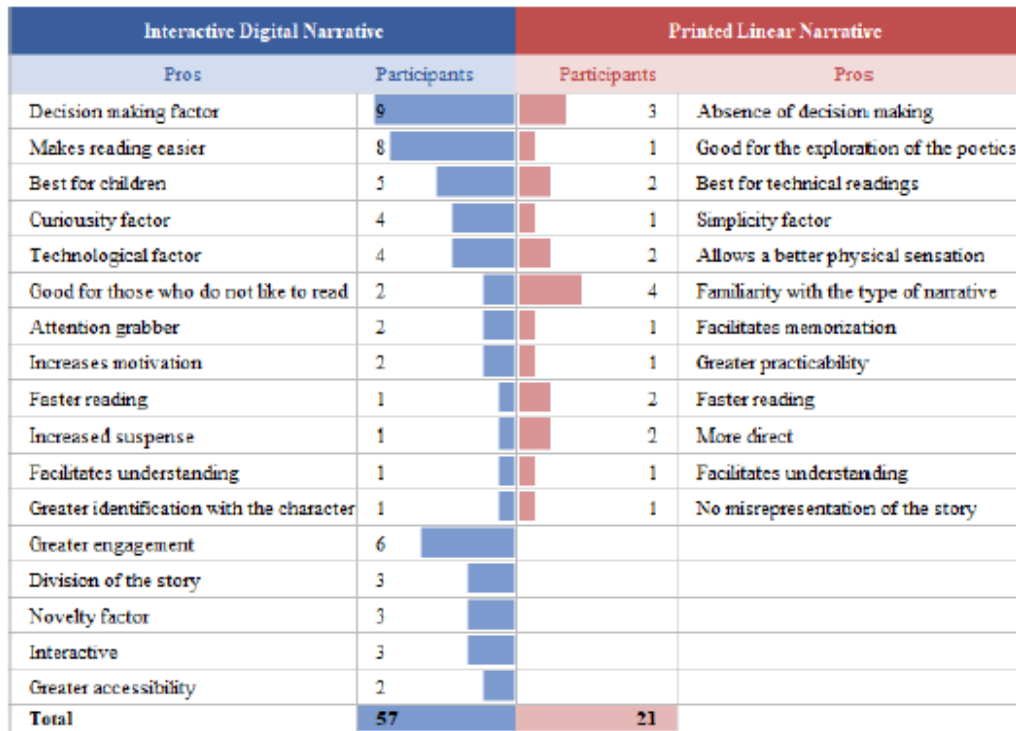


Fig. 6. Pros of the different types of narratives.

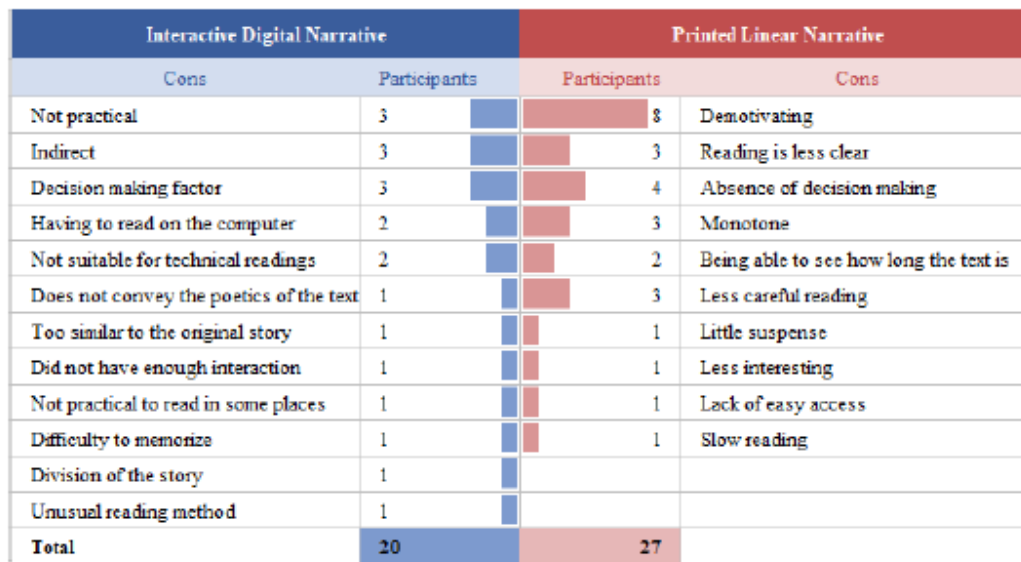


Fig. 7. Cons of the different types of narratives.

**What is the Experience of Reading a Linear Narrative and an Interactive Digital Narrative?** Regarding the exploration of the experience of reading a linear narrative and an interactive digital narrative, the participants of this study held several opinions. On the one hand, the participants referred to the advantages of the interactive

digital narrative as helpful to capture the user's attention (id 22 and 32), contributing to the understanding of the story (id 15), being effective for the exploration of more complex stories (id 15) and even for the exploration of more extensive ones (id 1). Other participants also mentioned that the experience of this narrative format has a superior factor in the user's curiosity (id 1, 14 and 28), thus increasing the sense of suspense (id 16), becoming more captivating (id 4, 9 and 31) and motivating (id 1 and 16) than the printed linear narrative. In this sense, interactive digital narrative was also considered to be faster (id 17) as well as easier to read (id 1, 2, 6, 9, 12, 17, 31 and 32) when compared with the more traditional reading format. Thus, some participants related the interactive digital narrative to games, feeling it in the same way (id 15, 22 and 23).

Also, the interactive digital narrative was considered to be an enhancer of the story, making it more interesting (id 1), being able to captivate the user in a more optimized way (id 1, 15, 23) and allowing a greater identification of the reader with the characters (id 15). In another perspective, some participants felt precisely the opposite, referring to the traditional narrative format as easier to understand (id 27), more practical (id 26), as well as faster (id 20 and 24) and simpler (id 24).

In addition, the fact that it is not possible to anticipate the end of the story by reading the interactive digital narrative is mentioned as a positive point (id 19), as well as the division of the narrative, showing small pieces of information at each time (id 18, 31 and 32). Moreover, many of the participants mentioned that the decision-making power attributed to the user is one of the strongest points of this format (id 1, 5, 7, 8, 12, 18, 23, 26 and 30) since, in this way, there is a sensation of co-authoring between the reader and the author.

However, some individuals reported feeling that the printed narrative facilitated the process of memorization (id 24), as well as being more direct (id 18 and 20). Additionally, some participants simply do not appreciate the decision-making process (id 10, 20 and 21), preferring the presence of a text in which the author has full control of the story. Still, another participant considered the division of the narrative as a negative feature of the interactive digital format (id 10). In this sense, another participant pointed out that the printed linear narrative is better than the interactive digital narrative simply for containing the story in an undistorted way (id 8). Another individual also considered that this more traditional format of reading constitutes the most appropriate format for the exploitation of texts regarding its "poetics" (id 15).

On the other hand, some participants reported that printed linear narrative is also the most appropriate for technical readings (id 23 and 24). In another perspective, users that are used to reading printed linear narratives mentioned the importance of feeling the book in their hands (id 26 and 29).

**Does it make Sense to Create Interactive Digital Narratives from Linear Narratives with the Objective of Increasing the Consumption of Literature?** In relation to this research question, we found several interesting answers, although some of the participants did not respond directly to it (id 3, 6, 10, 15, 17, 18, 24, 26, 27, 19 and 32).

A reference was made regarding the influence of the order of the type of reading for the participant's thinking (id 17), for the preference of the type of narrative (id 23, 32, 5 and 28), as well as prior knowledge of the story (id 11, 22 and 32). Some participants spontaneously decided that, as they already knew the development of the story, they

would simply make decisions according to this previously known story (id. 21 and 32). According to these individuals, the factors mentioned influenced their experience.

More directly, there is an indication of another participant who considered the existence of potential only if the story is not previously known. It is important to note that this participant was part of the group that read "Red Riding Hood" starting by the printed format, which meant that, besides knowing the story before starting the experiment, this individual also read it in print before reading it as an interactive digital narrative (id 6). However, regarding the answers of the participants of the group who read "The Mystery of the Tree", who started reading the printed narrative, with those who read the same story, but in reverse order, this statement cannot be confirmed. However, another factor that can also be mentioned is that of the complexity of the text. Thus, for those who read "The Mystery of the Tree", the reading of the interactive digital narrative may have become simpler by having access to the linear printed narrative first.

On the other hand, half of the participants who read "The Mystery of the Tree" beginning with the reading of the interactive digital narrative already had reading habits prior to their participation in the experiment (id 10, 26, 27 and 31), something that seems to greatly influence the preference towards the printed linear narrative. The only individual who preferred the printed linear narrative and who does not have the habit of reading said that he usually reads technical books and for that purpose he always prefers to read on paper (id 24).

Another participant mentioned that it is important to consider that not all individuals enjoy reading through screens (id 27) and therefore, they should not be part of the target audience. On the other hand, two participants mentioned that interactive digital narratives can be very useful for people who do not usually enjoy reading (id 16 and 21).

As for other comments concerning the potential of creating interactive digital narratives from linear narratives, some participants suggested some characteristics that could be more pleasing to the public. One participant mentioned that the power to "flip pages" in a book-like manner in interactive digital narratives could contribute to the liking of users who, like this individual, enjoy reading in print (id 11). Other participants proposed that the possibility of getting more than one ending and an actual change in the course of the story according to the user's decisions could contribute to better interactive digital narratives (id 3 and 28).

Some users referred to interactivity as a natural factor of potential (id 19, 21 and 30), while others referred to the technological factor of the interactive digital narrative (id 11, 14, 16 and 22), since technology is being increasingly used by the general population (id 21 and 22), and is already used for reading (id 24).

Other positive factors in the use of this new format of literature is the fact that it is more accessible than a book (id 30 and 31), and thus can contribute to a more frequent (id 16) and more diverse reading (id 9 and 16). There was also a reference to the lack of conventionality (id 13) and the novelty factor (id 4 and 12) of the interactive digital narrative as positive factors, thus existing a potential for increasing the interest in literature by the general population (id 19 and 32).

On the other hand, some participants considered that this kind of narrative may be more interesting for the stimulation of reading habits of younger generations, especially in children of school age (id 1, 8, 14, 18 and 23).

## 5 Discussion

### 5.1 What is the Experience of Reading a Linear Narrative and an Interactive Digital Narrative?

Individuals who already had reading habits prior to their participation in the experiment are the ones who usually prefer the printed linear narrative. On the other hand, this type of result comes to fill a gap in the literature regarding the creation of interactive digital narratives from linear narratives, since a pattern of a certain level of discontent was identified. This pattern can be used for further investigations with the separation of individuals into groups with those who already have reading habits and those who do not read regularly in order to increase general satisfaction.

In general, the experience of reading a linear narrative appears as a process that participants consider to be safer for more technical readings. This may be due to the fact that these participants had more contact with linear printed readings during their school education. Therefore, other studies on the use of technical books for the creation of interactive digital narratives can contribute to the knowledge about this subject.

The experience of reading an interactive digital narrative seems to relate more to the experience of playing a game. For many participants, this means that the narrative is simpler or that it actually provides greater involvement for the user. They feel a greater need to participate in the construction of the story, consequently keeping them more attentive to its details. Thus, interactive digital narratives also seem to foster a better understanding of the text. These results are in agreement with studies regarding the exploration of interactive digital narratives, although in such studies most of the narratives were not created from linear narratives.

Nonetheless, the possibility of participation in the story appears as a negative factor for those who do not like to make decisions and / or prefer a more traditional text. This result seems essential for understanding the factors that influence the possible use of interactive digital narratives by the population.

There was also the suggestion of creating interactive digital narratives that would resemble reading a book, with pages to turn, for example. This suggestion may be used in the future for studies that seek to explore the characteristics of interactive digital narratives in order to attract regular book readers.

On the other hand, it seems that the existence of more than one possible ending to the story could increase its effectiveness. However, it should be noted that the participants who made this suggestion knew the story in its linear form, whether they had read the story before or after the experimentation. This indicates that this factor would not be determinant if the linear narrative was not known.

Although the sensations felt were different and there may be a greater or lesser degree of liking about it, it seems that users are able to get the same meanings from either formats. This result is essential since it provides even more value to interactive digital narratives, which apparently are able to maintain the story of the original narrative. This also means that this new type of narrative may be used for teaching literature.

In conclusion, the results mentioned are in agreement with those analyzed in the case study conducted by Lorenzini, Evangelista and Carrozzino [13]. It was found that, although the involvement and entertainment is increased through interactive digital narrative, in terms of understanding the text itself, some participants prefer a linear text, especially for shorter texts, such as the story used in the present study.

## 5.2 Does it Make Sense to Construct Interactive Digital Narratives from Linear Narratives in Order to Increase the Consumption of Literature?

All the findings of this research point towards a positive response. In fact, regarding the potential of interactive digital narratives created from linear narratives (literary texts), there seems to be a general agreement among the participants. Even for those who did not appreciate the interactive digital narrative as much, they believe it can bring benefits to the increment of reading habits and to the propagation of the exploration of more classic texts. This result is of special importance given that, despite the existence of several studies on interactive digital narratives, few refer to its creation through linear narratives or literary texts.

If this potential exists, the use of interactive digital narratives, both for the teaching of literature and for an entertainment exploration of literary texts, can be used and optimized in order to reach the population that would usually not have an interest in such texts. Going further, considering the current digital world, this may be the decisive opportunity for the preservation of reading, especially of older texts and works that would not usually be selected by potential readers.

In addition, these types of narratives linked to technology, which require a greater participation on the part of the user, can boost reading, especially by younger generations and children. Nonetheless, even for other age groups, participants consider that interactive digital narratives have great potential for its increased factor of entertainment and involvement. Thus, through these features, it has been found that the interactive element may also enable a greater and more effective focus by the user. This comes in agreement with what has already been mentioned previously and once again establishes how much interactive digital narratives may contribute to a greater eagerness to explore literary texts in the future. These results are also in line with the conclusions of Vosmeer, Sandovar and Schouten [14], which refer to the factor of entertainment and focus as a great advantage of interactivity.

## 5.3 Other Considerations

Similar to the case study by Lugin, Cavazza, Pizzi, Vogt and Andre [12], there was a successful and active involvement by the participants, as well as a satisfactory general level of content regarding the interactive digital narrative, independently of the preference of the type of narrative. Taking this into account, even when experimenting with such an old and complex tale as "The Mystery of the Tree," one can conclude that the use of interactive digital narratives for the exploration of older Portuguese (or others) texts can contribute for these to be better known by the general population.

It seems to be of high interest to explore interactive digital narratives in order to reach a broader audience with regard to literary texts. In addition to its potential for schools, it is important to mention the entertainment side. More studies are needed in order to open new doors and to create good practices for the creation of interactive digital narratives from linear literary narratives, since at the moment not all possibilities have been explored.

Moreover, as anticipated, knowledge of the story prior to the experiment influenced the way participants viewed the interactive digital narrative, the way they interacted with it, as well as their responses to interview questions. The data seems to indicate that interactive digital narratives are most effective for stories not previously known.

## 6 Conclusion

Even if the exploration of the use of interactive digital narratives in education is already fairly studied, it is important to aim for a greater understanding of this format of storytelling in specific areas to assess its full potential. In fact, due to the increasing popularity of this type of narrative, it is also important to understand its place in relation to narratives that already previously existed.

Interactive digital narratives play a pivotal role in the future of the transmission of these stories. Companies are already betting on this type of narrative and, since it fits into the lifestyle of the population of developed countries, its technological and involvement factor has been increasingly used. However, there is a gap in the literature on this type of narratives regarding the use of linear literary texts for its creation, even more when we consider the Portuguese literary context.

Through the analysis of the questionnaires and the interviews conducted, the results of this research indicate that the interactive digital narrative allows for a greater focus, involvement, comprehension and general satisfaction regarding the reading of the story. This story, according to the perception of most participants, does not change much from one medium to the other at its core, only in the way it is felt. On the other hand, it also seems that individuals who have reading habits prefer printed linear narrative to the detriment of the interactive digital format. Notwithstanding, and in general, all participants admit that the interactive digital narrative has potential, especially for those who do not yet have reading habits.

## References

1. Mendes, J.: *Por Quê Tantas Histórias. O Lugar do Ficcional da Aventura Humana*. MinervaCoimbra, Coimbra (2001).
2. Cameron, A.: *Dissimulations: the Illusion of Interactivity* (1995). <http://mfj-online.org/journalPages/MFJ28/Dissimulations.html>. Accessed 2 January 2019.
3. Lamberti, E.: Memory between old and new media. Rethinking storytelling as a performative practice to process, assess and create awareness of change in the world of secondary orality. *Journal for Communication Studies* 5, 2(10), 227–244 (2012).

4. Miller, C.: *Digital Storytelling - A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Elsevier, Oxford (2004).
5. Francastel, P.: *A Imagem, a Visão e a Imaginação: Objecto Fílmico e Objecto Plástico*. Edições 70, Lisbon (1983).
6. Kieling, A., & GT de Estudos de Televisão: *Narrativas Digitais Interativas e o Uso da Tecnologia como Narrador Implícito*. *Revista FAMECOS- mídia, cultura e tecnologia* 19(3), 739–758 (2012).
7. Walty, I.: *Linguagens e Tecnologias: Relações Impertinentes*. In: Ribeiro, A., Villela, A., Sobrinho, J., Silva, R. (eds.) *Leitura e Escrita em Movimento*, pp. 17–26. Editora Peirópolis, São Paulo (2010).
8. Pressman, J.: *Digital Modernism*. Oxford University Press, New York (2014).
9. Outeirinho, F.: *Culturas Literárias e Cultura Digital: Percursos, Cruzamentos, Desafios*. *Carnets, Cultures littéraires: nouvelles performances et développement spécial (automne / hiver 2009)*, 163–172 (2009).
10. iClassics, <https://iclassicscollection.com/en/>, last accessed 2019/06/01.
11. Cavazza, M., Lugrin, J.-L., Pizzi, D., Charles, F.: *Madame bovary on the holodeck*. *Proceedings of the 15th International Conference on Multimedia - MULTIMEDIA '07*, pp. 651–660. ACM, New York (2007). <https://doi.org/10.1145/1291233.1291387>
12. Lugrin, J.-L., Cavazza, M., Pizzi, D., Vogt, T., André, E.: *Exploring the usability of immersive interactive storytelling*. *Proceedings of the 17th ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology - VRST '10*, pp. 103–110. ACM, New York (2010). <https://doi.org/10.1145/1889863.1889887>
13. Lorenzini, C., Evangelista, C., Carrozzino, M.: *An Interactive Digital Storytelling Approach to Explore Books in Virtual Environments*. *Informatica* 40, 317–321 (2016).
14. Vosmeer, M., Sandovar, A., Schouten, B.: *From Literary Novel to Radio Drama to VR Project: The thousand autumns of Jacob de Zoet*. In: Rouse, R., Koenitz, H., Haahr, M. (eds.) *ICIDS 2018*. LNCS, vol. 11318, pp. 392–400. Springer, Cham (2018). [https://doi.org/10.1007/978-3-030-04028-4\\_46](https://doi.org/10.1007/978-3-030-04028-4_46)
15. Grimm, J., Grimm, W. *Os Mais Belos Contos de Grimm: Ilustrados por Alexander Koshkin*. Círculo de Leitores, Lisbon (1994).
16. Brandão, R.: *A Morte do Palhaço e O Mistério da Árvore*. Relógio d'Água, Lisbon (1986).
17. Munday, R.: *A Guide to Interactive Documentary: Structure, Tools & Narrative* (2016). <https://directorsnotes.com/2016/08/08/interactive-documentary-guide/>. Accessed 2 January 2019.