



## OS APLICATIVOS DE QUIZ BÍBLICOS COMO PRÁTICA RELIGIOSA

Renata Alves dos Santos<sup>1</sup>  
Sueli Maria Ramos da Silva<sup>2</sup>

**Resumo:** A presente pesquisa equivale à apresentação dos resultados finais do projeto de iniciação científica (PIVIC) submetido na plataforma Sigproj/UFMS, que, ao consistir na proposição referente às práticas religiosas de divulgação religiosa, propôs-se a analisá-las dentro do ambiente de mediação, sobretudo no que se refere ao uso aplicativos religiosos de *Quiz* bíblicos disponíveis em tablets e smartphones *ios* e *android* concernentes a práticas de fé de distintas denominações religiosas. Para a realização desta pesquisa, foi utilizado como *corpus* de análise o aplicativo *Quem sou eu? (Bíblico)*. Os objetivos do estudo consistem em analisar os diferentes estilos e linguagens das práticas de fé do quiz, juntamente com a análise das relações que estabelecem com seu enunciário. A análise do aplicativo tem por premissa a fundamentação teórica da semiótica greimasiana de linha francesa. O aplicativo foi analisado nos níveis narrativo e discursivo do percurso gerativo do sentido, de modo a procurar entender como se constrói o sentido do texto e de como se processa a sua consequente leitura. Esperamos, assim, por meio deste estudo, contribuir com a apresentação de uma epistemologia diferenciada no que concerne ao tratamento das linguagens da religião, notadamente às práticas contemporâneas da devoção on-line, com destaque a mediação presente nos aplicativos de *Quiz* bíblicos. Nossos resultados pretendem ampliar os estudos que vêm sendo realizados acerca do *Quiz* bíblico, dos quais não se tem notícia na análise semiótica.

**Palavras-chave:** Aplicativos. Mediação. Semiótica. Práticas Religiosas. *Quiz* bíblico.

### **BIBLE QUIZ APPLICATIONS AS A RELIGIOUS PRACTICE**

**Abstract:** *This study shows the final results of the scientific initiation project (PIVIC) submitted on the Sigproj/UFMS platform, and, as it consists of the proposition regarding religious practices of religious dissemination, we proposed to analyze them within the mediation environment, especially concerning the use of bible quiz religious apps available on ios and android tablets and smartphones concerning faith practices of different religious denominations. To carry out this study, we used the app "Who am I? (Bible)" as analysis corpus. It aims at analyzing the different styles and languages of each of these faith practices, along with the analysis of the associations they establish with their enunciator. The app's analysis is based on the theoretical framework of French Greimasian semiotics. The app was analyzed at the narrative and discursive levels of the generative path of meaning, in order to understand how the meaning of the text is constructed and how its reading is processed. Through this study, we hope to contribute with a different*

---

1 Acadêmica do sexto semestre no curso de Letras Português e Inglês, pela UFMS. E-mail: santosrenataa84@gmail.com.

2 Professora adjunta dos cursos de Letras Português e Inglês da UFMS. Docente permanente dos cursos de mestrado e doutorado do Programa de Pós-graduação em Estudos de Linguagens da FAALC/UFMS. ORCID: 0000-0002-2631-066X . E-mail: sueli.silva@ufms.br.

*epistemology with regard to the treatment of the languages of religion, notably the contemporary practices of online devotion, with emphasis on the mediatization in Bible Quiz apps. Our results intend to expand the studies that have been carried out on the Bible Quiz, which does not exist in semiotic analysis.*

**Keywords:** Applications. Mediatization. Semiotics. Religious Practices. Bible quiz.

## Introdução

As mídias digitais estão cada vez mais presentes no cotidiano e nas práticas sociais dos indivíduos. Sendo assim, torna-se imprescindível que consideremos o conceito de midiatização e suas consequências/efeitos nos usuários dessas mídias. Segundo Martino (2016), há muitas definições para o termo *midiatização*, mas, em geral, ele pode ser definido como a articulação entre o ambiente midiático e os processos sociais dos quais fazemos parte, isto é, quando um evento deixa de ser apenas mediado pelas mídias digitais e passa a ser midiatizado, tendo sua estrutura e características modificadas para se adequar a esses novos meios. Com isso, a midiatização passa a ser um “novo modo de ser no mundo”. Assim sendo, os aplicativos, mais precisamente os aplicativos de *Quiz* Bíblico, são uma forma de midiatização de práticas religiosas.

Um ponto abordado por Martino (2016) é o de que a mídia não transforma processos sociais, considerando-se a subjetividade do sujeito dentro desse ambiente midiático. Entretanto, a afirmação feita pelo autor de que a mídia não tem efeitos sobre as práticas religiosas, torna-se confusa, sobretudo, ao considerarmos, tal como mencionado pelo autor, posteriormente, de que a midiatização da religião tem alterado as dinâmicas e práticas tanto no campo religioso quanto no campo da comunicação. Sendo assim, pode-se considerar que a midiatização é também uma forma de comunicação, em que cada mídia possui sua própria linguagem.

Vecchio (2013) apresenta resultados distintos dos apresentados por Martino (2016). A autora analisa em seu texto versões digitais de obras consideradas sagradas visando entender o que acontece com os protocolos de leitura e com a reverência aos suportes materiais das leituras sagradas. Por meio da análise empreendida, a autora afirma que os diferentes modos de leitura do texto bíblico têm mudado com o surgimento da tecnologia e das novas mídias digitais. Essa afirmação é evidenciada quando a autora diz que “hábitos tradicionais de leitura têm sido alterados em função dos novos suportes” Vecchio (2013). Para exemplificar essa alteração, Vecchio (2013) utiliza autores como Soares (2002) para enfatizar como essas novas formas de leitura do texto bíblico trazem

não apenas novas formas de acesso à informação, mas também “novos processos cognitivos”, o que consiste, portanto, segundo Vecchio (2013), em uma nova forma de letramento.

Joshua Meyrowitz propõe a noção de “ambiente midiático”, que consiste na criação de um ambiente com a presença das variadas mídias no nosso cotidiano. Cabe ressaltar, no entanto, que somente a existência das mídias em nossas vidas não seria suficiente para que houvesse um ambiente midiático. É preciso que haja sujeitos interagindo com essas mídias. Cada mídia pertencente a esse ambiente midiático, mais notadamente os aplicativos de Quiz Bíblico, objeto da pesquisa em questão, possui uma lógica, cada aplicativo possui seu próprio estilo, sua própria linguagem.

Os jogos são atividades que têm como natureza e finalidade a diversão, o entretenimento, o passatempo, a brincadeira, e, geralmente, possuem regras. Segundo Greimas (2007), o jogo é somente um simulacro, isto é, um pretexto no qual o jogador implementa sua atividade cognitiva para elaborar um programa narrativo, com estratégias que o conduzam à vitória, e também é composto por sujeitos dotados de conhecimento implícito das regras. O *Quiz* é um exemplo de jogo, porém, ele é composto de questionários que têm por objetivo fazer uma avaliação dos conhecimentos de seu jogador sobre um determinado assunto. Portanto, os aplicativos de *Quiz* Bíblico são jogos que possibilitam seus jogadores testarem seus conhecimentos acerca da Bíblia. Por isso, é preciso também considerar na análise o percurso narrativo do sujeito que joga o *Quiz*, bem como as estratégias utilizadas ao jogar.

Segundo Chabrol (1980), o texto bíblico é considerado uma experiência de leitura. A utilização de aplicativos de *Quiz* Bíblicos é tratada pela semiótica como também sendo uma experiência de leitura. Essa experiência contém a relação de interlocução e o “*desejo*”, representado por valores modais presentes na leitura, como o *querer*, podendo ser exemplificado pela situação de quando um sujeito busca pelo aplicativo a ser jogado. Ao jogar o *Quiz*, o sujeito adquire um *saber*, e então, um *poder*. Isso significa que há uma persuasão do desenvolvedor do aplicativo em fazer seu jogador querer jogar o jogo em questão.

Além de ser considerado uma experiência de leitura, o *Quiz* Bíblico também pode ser definido como um texto de comentário. Isso ocorre pelo fato de este ser um texto/discurso que foi produzido a partir de um outro texto/discurso, definido então como um discurso segundo, ou discurso comentário, produzido a partir de um texto fundador, isto é, a Bíblia (PANIER, 1986). Dentre as categorias de comentários apresentadas por

Panier (1986), o Quiz Bíblico se encaixa como um comentário de fazer comunicativo/persuasivo, que tem como valor modal o fazer-saber, isto é, transmite um saber que pretende a verdade, função narrativa da comunicação do saber.

### **1. Análise do aplicativo Quem sou eu? (Bíblico) utilizando o percurso gerativo do sentido**

De posse das informações acerca do objeto em estudo, procedemos a análise do aplicativo *Quem sou eu? (Bíblico)* mediante a utilização do percurso gerativo do sentido.

De acordo com Barros (2003), é no nível narrativo do percurso gerativo do sentido que ocorrem transformações narrativas operadas por um sujeito. Sendo assim, no aplicativo *Quem sou eu? (Bíblico)*, há um destinador-manipulador, representado pelo simulacro do desenvolvedor do aplicativo, e um destinatário-manipulado, representado na narrativa pelo sujeito que joga o *Quiz*. O sujeito-jogador, ao baixar o jogo, demonstra estar em busca de um objeto valor, isto é, em busca do ‘conhecimento’ acerca da Bíblia. Para que o jogador obtenha o objeto desejado, ele passa por uma série de manipulações. Nessas manipulações, o destinador tem por objetivo levar o destinatário a fazer algo, realizar uma ação. Para tanto, o destinador precisa persuadi-lo, projetando no destinatário um *querer*, um *dever fazer*, um *poder*, e um *fazer fazer*. Segundo Barros (2003), a manipulação pode ser concebida, portanto, como um *fazer-criar*, que determina os valores em jogo, e como um *fazer fazer*, responsável pelas transformações e pelos sentidos da narrativa.

O enunciatário, como filtro e instância pressuposta no ato de enunciar, é também sujeito produtor do discurso, pois o enunciador, ao produzir um enunciado, leva em conta o enunciatário a quem ele se dirige. Não é a mesma coisa fazer um texto para crianças ou para adultos, para leigos numa dada disciplina ou para especialistas nela (FIORIN, 2012, p. 163).

Assim como o simulacro do desenvolvedor, há também o simulacro do destinatário para o qual o desenvolvedor criou o jogo. Para desenvolver o *Quiz*, primeiramente, é necessário ter um conhecimento prévio de seu possível jogador, ou seja, seu destinatário precisa ser um sujeito que saiba manusear as Sagradas Escrituras. Esse sujeito deve saber decodificar a dica que é apresentada ao final de cada pergunta. Independentemente de o jogador tê-la respondido corretamente ou não, o aplicativo indica ao jogador o livro, o capítulo, e o versículo no qual ele pode encontrar a resposta adequada da pergunta em questão, assim como demonstrado nas figuras 1 e 2, a seguir.

Porém, embora para muitos, essas dicas sejam simples de serem decodificadas, um sujeito que não possui a habilidade de manusear a Bíblia, não saberia procurar pela passagem indicada.

Figuras 1 e 2: Elemento presente ao final de cada pergunta.



Fonte: Aplicativo Quem sou eu? (bíblico).

Há fatores no jogo que atuam como adjuvantes e como antissujeitos, fatores esses que podem, respectivamente, auxiliar ou prejudicar a trajetória do jogador até a obtenção de seu *objeto-valor*. Por exemplo, a dica, elemento mencionado anteriormente, pode tanto ser um adjuvante, quanto um antissujeito, já que, pode servir de ajuda para que o jogador adquira um maior conhecimento sobre a Bíblia, fazendo-o alcançar o objeto desejado, como também pode dificultar esse processo, por falta de conhecimento de manuseio da Bíblia. Com esses elementos, o enunciador tem por objetivo fazer com que o enunciatário sempre retorne ao texto fundador, pois, apesar de ser um jogo, que tem como um de seus objetivos a diversão e o entretenimento, há sempre o intuito de fazer com que o destinatário retorne ao discurso fundador. O conceito de texto fundador é retomado de Silva (2012), que afirma que o texto bíblico, considerado como texto de referência primeiro e como discurso fundador dos discursos de fidelização e de divulgação religiosa, devido ao efeito de atemporalidade do discurso religioso, é a base para a discursivização do discurso de fidelização e de divulgação religiosa.

Para que consiga persuadir o jogador do Quiz, o sujeito da enunciação propõe um contrato fiduciário, e este ocorre em três fases: i) no momento em que o jogador baixa

o aplicativo; ii) quando concorda com suas regras, e, iii) quando inicia o jogo. Para que haja um completo entendimento do contrato, o destinador exerce sobre seu destinatário um *fazer-persuasivo*, isto é, utiliza de mecanismos de manipulação para tentar convencer o sujeito jogador que, por sua vez, cabe interpretar as manipulações feitas pelo destinador e aceitar, ou não, o contrato proposto, exercendo então seu *fazer-interpretativo*. Para entender melhor como ocorre o *fazer-persuasivo* exercido pelo sujeito da enunciação, uma análise do sistema narrativo canônico é necessária.

Na sintaxe narrativa, observamos as fases do sistema narrativo canônico: manipulação, competência, performance e sanção. A manipulação ocorre quando o destinador propõe o contrato ao destinatário, tendo por objetivo transformar sua competência. O destinador, através das regras e recompensas presentes no jogo, usa de estratégias para persuadir o jogador a aceitar o contrato, transmitindo ao sujeito-jogador um *querer* e um *dever*, já que, se o jogador ganhar o jogo, receberá recompensa, 'pontos', convertidos em 'conhecimentos' adquiridos durante a partida. Diante do contrato, o destinatário exerce seu *fazer interpretativo* para aceitar ou não o contrato proposto e, no caso da narrativa em questão, ao iniciar o jogo, pressupõe-se que ele aceitou o contrato fiduciário.

Na competência, um sujeito atribui a outro um *saber* e um *poder fazer*. No *Quiz*, o destinador atribui a seu destinatário um *saber* e um *poder fazer*, dando-lhe a competência necessária para que realize uma ação. A performance ocorre durante o processo do jogo, por meio da qual a principal mudança da narrativa ocorre. Dessa forma, o sujeito que estava inicialmente em disjunção com o conhecimento, objeto valor almejado, passa a estar em conjunção com ele. Para isso, é possível identificarmos no aplicativo programas narrativos de performance e de competência.

No programa narrativo de competência, temos uma mudança de estado. O sujeito de estado e de fazer são representados por sujeitos distintos, como no seguinte esquema: PN: F [ $S_1$  (simulacro do desenvolvedor)  $\rightarrow$  ( $S_2$  (sujeito jogador)  $\cap$   $O_v$  (conhecimento))  $\rightarrow$  ( $S_2 \cup O_v$ )]. O destinador, neste programa narrativo, assume o papel de sujeito do fazer, e o jogador, sujeito de estado. define-se, portanto, um programa de competência transitivo de aquisição. No programa narrativo de performance, o sujeito-jogador torna-se sujeito transformador da ação, isto é, sujeito do fazer, procurando transformar seu estado disjuntivo com o objeto-valor em um estado conjuntivo, ou seja, sujeito de estado e de fazer são representados pelo mesmo sujeito: F [ $S_1$  sujeito-jogador]  $\rightarrow$  ( $S_2$  (sujeito-jogador)  $\cap$   $O_v$  (conhecimento/grça divina))  $\rightarrow$  ( $S_2 \cup O_v$ )]. Assim, notamos que o destinador, por meio de doações modais como o *dever*, *querer*, *saber* e *fazer*, cria

as condições necessárias para que o sujeito jogador realize a transformação que o coloca em estado de conjunção com seu *objeto-valor*, cumprindo com sua parte no contrato.

No aplicativo em análise, há a presença dos dois tipos de sanção: cognitiva e pragmática. A sanção cognitiva ocorre quando o destinatário reconhece que a performance realizada pelo destinatário realmente ocorreu, mostrando ao sujeito-jogador se ele perdeu ou ganhou o jogo. Já a sanção pragmática ocorre quando o jogador ganha a partida e recebe sua recompensa, isto é, os pontos do jogo, convertidos em conhecimentos sobre o texto bíblico.

O nível discursivo do percurso é o momento em que a narrativa é assumida pelo sujeito da enunciação, e está relacionado com a situação de produção do texto, sua enunciação. Sendo assim, analisando o nível discursivo do *app*, observamos que o discurso está projetado, em sua maioria, na primeira pessoa do singular (figura 3), e também há o uso da segunda pessoa do singular (figura 4). “Partindo do princípio de que todo discurso procura persuadir seu destinatário de que é verdadeiro (ou falso), os mecanismos discursivos têm, em última análise por finalidade criar a ilusão de verdade” (BARROS, 2011, p. 55). Assim sendo, é possível então observarmos que o sujeito da enunciação, ou seja, o simulacro do desenvolvedor do jogo, que se constitui como ator do discurso, utiliza tais projeções a fim de produzir um determinado efeito em seu enunciatário.

Figura 3: Pergunta do jogo

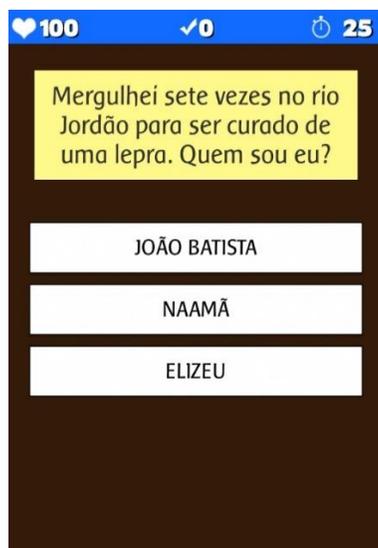
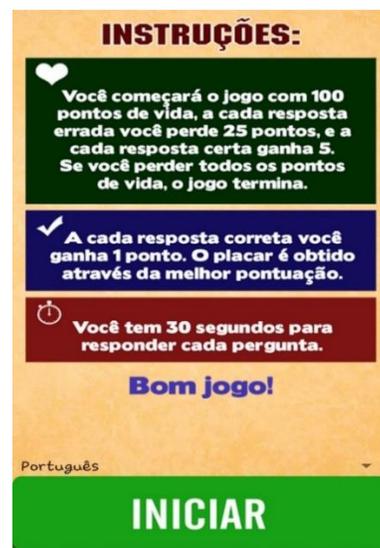


Figura 4: Regras do jogo



Fonte: Aplicativo Quem sou eu? (bíblico)

Ao utilizar o mecanismo discursivo de debreagem enunciativa, isto é, o uso da primeira pessoa “eu”, que conseqüentemente pressupõe um *tu*, destinatário ao qual ele se dirige diretamente, o enunciador pretende obter um efeito de diálogo com o jogador. São dois simulacros de sujeitos que interagem entre si, o que caracteriza o jogo como uma forma de comunicação, Greimas (2007). Outro efeito obtido com a debreagem enunciativa é o de subjetividade e proximidade do *sujeito-jogador* com os temas abordados sobre o texto bíblico, já que, ao responder às perguntas do *Quiz*, o destinatário, através do mecanismo empregado, se sente projetado nelas e, conseqüentemente, com o personagem bíblico em questão.

No enunciado das instruções do jogo, o enunciador utiliza a segunda pessoa *tu*, obtendo então o efeito de diálogo, de estar dirigindo-se diretamente ao destinatário, permitindo que ele interprete as instruções e aceite, ou não, o contrato fiduciário proposto. O tempo da enunciação é o “agora”, que produz o efeito de proximidade da enunciação e o lugar é o “aqui”, instaurado pelo próprio ato de enunciação, por meio da utilização do simulacro de diálogo.

## Referências

- ARÊAS, Camila Cabral. **Conselhos bíblicos para os usuários de redes sociais: rumo a uma nova teologia da comunicação?** Campinas: 2017.
- BARROS, Diana Luz Pessoa de. **Teoria semiótica do texto**. 5. ed. São Paulo: Ática, 2011.
- CHABROL, C. Problemas da semiologia narrativa dos textos bíblicos. In: CHABROL, C. **Semiótica Narrativa dos Textos Bíblicos**. Tradução de: Katia Hakim Chalita. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1980.
- FIORIN, José Luiz. **Introdução à linguística I**. 6. ed. São Paulo: Contexto, 2018.
- \_\_\_\_\_. **Introdução à linguística II**. 5.ed. São Paulo: Contexto, 2012.
- FONTANILLE, J. Práticas semióticas: imanência e pertinência, eficiência e otimização. In: DINIZ, Maria Lúcia Visotto Paiva; PORTELLA, J.C (Org.). **Semiótica e mídia: textos, práticas e estratégias**. Bauru: UNESP; FAAC, 2008.

GREIMAS, J. A. **Acerca do jogo**. São Paulo: Significação, Revista Brasileira de Semiótica. 2007.

LIMA, Anderson de Oliveira. **A semiótica a serviço da leitura bíblica**: Análise da narrativa de Mateus 19.16-24.

MARTINO, Luís Mauro de Sá. **Mídia, religião e sociedade**. Das palavras às redes digitais. São Paulo: Paulus, 2015.

\_\_\_\_\_. **A midiatização da religião**. In: MARTINO, L. M. S. *Mídia, religião e sociedade: das palavras às redes digitais*. São Paulo: Paulus, 2016.

MENDES, Mariza B. T. **No princípio era o poder**: uma análise semiótica das paixões no discurso do antigo testamento. São Paulo: Annablume, 2009.

PANIER, L. O discurso de interpretação no comentário bíblico. In: GREIMAS, A.J.; LANDOWSKI, E. **Análise do discurso em ciências sociais**. São Paulo: Global, 1986.

SILVA, Adriana Ferreira da. **A Bíblia na hipermídia**: novas formas de Acesso Aos textos Bíblicos.

\_\_\_\_\_. **Textos Bíblicos em Aplicativos para computadores e dispositivos móveis**. São Paulo: PENSACOM BRASIL, 2016.

SILVA, Sueli Maria Ramos da. **O discurso de divulgação religiosa materializado por meio de diferentes gêneros**: dois ethé, duas construções do céu e da terra. Dissertação (Mestrado em Semiótica e Linguística Geral) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

\_\_\_\_\_. **Discurso de divulgação religiosa**: a perspectiva semiótica e retórica. Tese (Doutorado em Semiótica e Linguística Geral) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

VECCHIO, Pollyanna de Mattos Moura. **Leitura religiosa e novas tecnologias**: um estudo sobre o uso de versões digitais da *Bíblia*, do *Alcorão*, do *Livro de Mórmon* e da *Torá*. Minas Gerais: CEFET, 2013.