

A página como pontuação: escrita criativa e a gamificação dos royalties no Kindle Direct Publishing Select

The page as score: creative writing and the gamification of royalties on Kindle Direct Publishing Select

Jaimeson Machado Garcia

Universidade Federal de Santa Maria – Rio Grande do Sul – Brasil

Ana Claudia de Almeida de Campos

Universidade de Santa Cruz do Sul – Rio Grande do Sul – Brasil

Resumo: O artigo analisa como o KDP (Kindle Direct Publishing) Select transforma o sistema tradicional de royalties em uma economia gamificada, na qual a escrita e a leitura são mediadas por métricas, algoritmos e desempenho contínuo. Parte-se da hipótese de que a plataforma instaura uma forma de governamentalidade estética, convertendo a liberdade autoral em engajamento produtivo e o valor simbólico da literatura em dado mensurável. A partir de uma abordagem teórico-analítica, baseada em estudos sobre gamificação (DETERDING et al., 2011), articulada à análise dos dados do *KDP Select Global Fund* (NOBLIT, 2025), observa-se que, embora o fundo global tenha se expandido mais de vinte vezes desde 2014, o valor pago por página lida permaneceu estável, indicando uma competição difusa e autorregulada. Conclui-se que o KDP Select converte o ato de criar em performance mensurável e o de ler em dado econômico, instaurando uma economia da permanência em que o autor, transformado em jogador, precisa produzir incessantemente para continuar existindo no jogo literário.

Palavras-Chave: Escrita Criativa. Gamificação. *Royalties*. Kindle Select. Amazon.

Abstract: This paper analyzes how KDP (Kindle Direct Publishing) Select transforms the traditional royalty system into a gamified economy in which writing and reading are mediated by metrics, algorithms, and continuous performance. It is based on the hypothesis that the platform establishes a form of aesthetic governmentality, converting authorial freedom into productive engagement and the symbolic value of literature into measurable data. Through a theoretical-analytical approach, grounded in studies on gamification (DETERDING et al., 2011), combined with an analysis of data from the *KDP Select Global Fund* (NOBLIT, 2025), the study observes that although the global fund has expanded more than twentyfold since 2014, the value paid per page read has remained stable, revealing a diffuse and self-regulated competition. It concludes that KDP Select turns the act of creating into a measurable performance and reading into economic data, establishing an economy of permanence in which the author, transformed into a player, must produce incessantly to continue existing within the literary game.

Keywords: Creative Writing. Gamification. *Royalties*. Kindle Select. Amazon.

1 Introdução

Em diversos tópicos de fóruns virtuais voltados a escritores independentes, como os que se encontram hospedados no Reddit, multiplicam-se os debates sobre as melhores formas de aumentar os royalties provenientes das páginas lidas no Kindle Unlimited por meio da inscrição dos e-books no programa Kindle Direct Publishing Select¹. Em uma dessas discussões, um usuário argumenta que, quando um autor dispõe de uma série, leitores que apreciam o primeiro volume apresentam maior propensão a adquirir os seguintes, ampliando as possibilidades de circulação entre títulos de um mesmo catálogo (REDDIT, 2024b). Em outra, argumenta-se que o primeiro volume de uma trilogia resolva seu conflito central, mas preserve um *cliffhanger* moderado ou um gancho para o volume seguinte, tendo em vista o interesse dos leitores pela continuidade da série (REDDIT, 2026). As estratégias de visibilidade também aparecem nas discussões sobre metadados, nas quais autores relatam o uso de ferramentas específicas para pesquisar e selecionar palavras-chave no Kindle Direct Publishing (REDDIT, 2022). A concorrência constitui outro elemento desse processo: em uma discussão sobre categorias, um usuário observa que determinadas escolhas podem tornar um livro particularmente difícil de posicionar, enquanto, em outro tópico, recomenda-se buscar nichos de menor concorrência em vez de disputar visibilidade com títulos já estabelecidos (REDDIT, 2024a; REDDIT, 2025).

À primeira vista, tais orientações podem soar como uma trivial troca de experiências entre escritores que não contam com o respaldo de uma editora tradicional e acabam tendo de recorrer à coletividade de fóruns virtuais para suprir a ausência de uma expertise profissionalizada em áreas como marketing, revisão e circulação de obras. Contudo, o que nelas se

revela é a tentativa de extrair o máximo proveito das lógicas algorítmicas que estruturam o próprio funcionamento do KDP Select e, por extensão, da economia da atenção que governa o ecossistema digital contemporâneo.

Enquanto para os leitores o Kindle Unlimited funciona mediante o pagamento de um valor fixo mensal, que lhes garante acesso irrestrito a um catálogo tão vasto que dificilmente poderia ser integralmente lido ao longo de toda a vida, para os escritores independentes, que aderem ao programa KDP Select disponibilizando suas obras, a lógica de remuneração não ocorre pela venda direta de exemplares. Ela acontece pela divisão de um fundo global que é repartido entre todos os autores participantes a partir do número de páginas lidas, tomando como parâmetro o Kindle Edition Normalized Page (KENP).

Ao longo de mais de quinhentos anos de história do livro impresso, a página, enquanto unidade material, definia não apenas a extensão física de uma obra, mas também a base de sua circulação, precificação e valor simbólico. No ambiente digital, no entanto, essa referência se desfaz: não há uma página fixa, mas um fluxo textual moldado pelas escolhas do leitor e pelas variáveis técnicas do dispositivo, como o tipo de fonte, tamanho, entrelinhas e até a orientação e dimensões da tela em que se está lendo. Diante dessa instabilização, a Amazon criou o Kindle Edition Normalized Page (KENP) como uma métrica artificial que procura padronizar o que não é, por essência, padronizável sem explicar a metodologia técnica integral empregada na normalização e na validação das páginas lidas (AMAZON, [s.d.], n.p.)².

Nesse cenário, estruturas narrativas como capítulos curtos, finais abertos ou *cliffhangers* reaparecem com insistência nos fóruns de escritores, visto que tais escolhas funcionam como estratégias de retenção, calculadas para garantir que o leitor avance

¹ Por se encontrarem estreitamente articulados no ecossistema da Amazon, convém elucidar, de antemão, as funções específicas de cada serviço: o Kindle Direct Publishing (KDP) constitui a plataforma de autopublicação de livros digitais e impressos; o KDP Select corresponde a um programa opcional para e-books, condicionado à exclusividade de sua distribuição digital pela Amazon em ciclos de 90 dias (AMAZON, [s.d.], a; [s.d.], b); e o Kindle Unlimited consiste em um serviço de assinatura destinado aos leitores, no qual os títulos inscritos no KDP Select são automaticamente disponibilizados, com remuneração aos autores calculada conforme as páginas lidas. É precisamente esse modelo de remuneração que será analisado ao longo deste artigo.

² As referências às publicações do site da Amazon estão registradas pelas letras a, b, c, d, e, para distingui-las umas das outras já que não têm data.

algumas páginas a mais e, com isso, aumente a remuneração do autor. Trata-se de uma interferência direta do modelo econômico da plataforma sobre os elementos constitutivos da narrativa: o enredo, o ritmo, a focalização e a extensão dos capítulos passam a ser pensados não apenas como escolhas poéticas, mas como variáveis de desempenho dentro de um sistema de medição. O resultado é a configuração de uma dinâmica em que a literatura deixa de responder apenas a critérios estéticos ou simbólicos e passa a ser atravessada por uma lógica de cálculo e de performance. Ou seja, não se trata apenas de escrever, mas de jogar conforme regras invisíveis, nas quais as páginas viram pontos e a atenção do leitor, um prêmio a ser conquistado.

É nessa zona ambígua, em que escrita criativa e métrica se (con)fundem, que este estudo propõe situar sua reflexão: na hipótese de que o KDP Select opera uma silenciosa gamificação dos *royalties*, cujas implicações ainda permanecem pouco exploradas, mas que atravessam o processo criativo dos escritores independentes. Para fins deste artigo, entende-se por governamentalidade estética o processo pelo qual a plataforma converte a liberdade criativa em conduta orientada por métricas, fazendo com que decisões autorais, de extensão, estrutura narrativa, escolha de gênero e cadência de publicação, sejam progressivamente moldadas por imperativos de desempenho algorítmico, e não apenas por critérios simbólicos ou artísticos. Para isso, o artigo analisa, em primeiro lugar, o Kindle Direct Publishing como ambiente de incentivo performativo; em seguida, examina o sistema de remuneração do KDP Select e suas flutuações algorítmicas; e, por fim, discute as consequências para o processo criativo e para a experiência de leitura decorrentes dessa lógica de medição contínua. O objetivo é compreender como o modelo econômico e técnico da Amazon reconfigura o sentido da autoria e os processos de criação literária na era das plataformas, instaurando uma forma de governamentalidade estética em que o valor simbólico da escrita criativa se converte em dado, e o ato de criar transforma-se em desempenho mensurável.

2 Da brincadeira ao controle: as camadas da gamificação

O termo "gamificação" entrou recentemente no vocabulário das ciências sociais e da comunicação, mas, em pouco tempo, tornou-se uma das palavras de ordem da cultura digital, e um sintoma das transformações mais profundas do capitalismo contemporâneo. Embora soe, à primeira vista, como a "transformação em jogo", o conceito designa o uso estratégico de elementos de design de jogos em contextos não lúdicos, como definem Deterding et al. (2011). Ou seja, trata-se de importar para o cotidiano as lógicas de motivação, competição e recompensa típicas dos jogos digitais sob a aparência de leveza e diversão, instalando-se um sistema de engajamento contínuo e controle emocional.

Inspirada na distinção clássica de Roger Caillois (1958) entre *paidia* e *ludus*, a gamificação se inscreve decisivamente no segundo polo: o do jogo regrado, mensurável e produtivo. Enquanto a *paidia* remete ao prazer do brincar livre, à criação imprevisível, o *ludus* organiza o jogo pela norma, pela meta e pela eficiência. É essa racionalidade que a gamificação captura e dissemina: uma estética da disciplina disfarçada de entretenimento.

Nos cinco níveis de abstração identificados por Deterding et al. (2011), nos quais opera a gamificação, é possível perceber como o lúdico é cuidadosamente decomposto e instrumentalizado. No nível mais visível, o dos (I) padrões de design de interface, a gamificação se manifesta por meio de distintivos (*badges*), barras de progresso, *rankings* e indicadores de nível. Esses elementos produzem *feedbacks* imediatos e geram uma sensação constante de avanço, mesmo quando o progresso é puramente simbólico. A experiência é desenhada para recompensar a persistência, criando o efeito psicológico da conquista, ainda que esta seja trivial. No ecossistema do Kindle Direct Publishing, esse nível se traduz nos rankings de mais vendidos e nas métricas de páginas lidas, que funcionam como painéis de pontuação permanentemente visíveis ao

autor e que passam a orientar decisões do processo criativo.

Abaixo dessa superfície visual, as (II) mecânicas e padrões de jogo estruturam a própria dinâmica da participação. Restrições temporais, desafios graduais e recursos limitados configuram uma arquitetura de regras que mantêm o jogador em estado de fluxo contínuo, uma tensão calibrada entre frustração e recompensa. Nesse nível, a lógica do jogo reproduz uma lógica contemporânea do trabalho: produtividade mascarada de prazer, esforço disfarçado de diversão. No KDP Select, essa mecânica se traduz na oscilação mensal do valor pago por página: o autor nunca sabe exatamente quanto receberá, o que o mantém em estado de vigilância e produção contínuas, condicionando, inclusive, o ritmo e o volume de sua produção literária. Byung-Chul Han (2015) critica o modelo neoliberal do trabalho, que glamouriza o sujeito como um empreendedor de si mesmo. Segundo o autor, essa noção de que se deve amar o trabalho pode levar a uma forma de autoexploração, na qual o indivíduo internaliza a exigência de produtividade e passa a interpretar o esforço sísifo como valoroso e como realização pessoal. A transição para o terceiro nível ocorre quase imperceptivelmente, à medida que o controle técnico se converte em controle emocional.

Nos (III) princípios e heurísticas de design, a gamificação passa a operar sobre a economia dos afetos. Clareza de objetivos, percepção de progresso e equilíbrio entre esforço e recompensa tornam-se diretrizes de um governo da motivação e do engajamento. Ao deslocar a coerção para o campo da experiência subjetiva, o sistema produz adesão espontânea: o sujeito acredita estar jogando livremente, mas é conduzido por mecanismos de prazer calibrado que transformam o desejo em vetor de desempenho. No KDP Select, esse princípio opera quando o autor interpreta cada novo lançamento não como uma imposição externa, mas como uma escolha pessoal de crescimento, quando, na verdade, está respondendo à pressão estrutural de um sistema que penaliza a inatividade com a invisibilidade algorítmica

e que, dessa forma, interfere diretamente na cadência e nas condições do processo criativo.

Essa lógica atinge sua plena maturação no quarto nível, quando a própria estrutura do jogo se converte em modelo de subjetivação. Os (IV) modelos conceituais de jogo, como o MDA (*Mechanics, Dynamics and Aesthetics*) e os "átomos do design de jogos", pretendem compreender e replicar a totalidade da experiência lúdica, decompondo o prazer em curiosidade, desafio e fantasia. A gamificação apropria-se dessa engenharia emocional e a transforma em tecnologia de poder: a emoção é projetada, o comportamento é previsto, o prazer é instrumentalizado. Jogar deixa de ser um ato de liberdade para se tornar uma forma de adesão afetiva ao sistema, uma pedagogia do entusiasmo. No KDP Select, esse nível se manifesta quando o escritor começa a moldar sua identidade autoral e suas escolhas de escrita em função das categorias e dos nichos mais rentáveis da plataforma, internalizando os critérios de mercado como se fossem critérios estéticos.

A progressão culmina no quinto nível, em que a técnica se funde à ideologia. Nos (V) métodos e processos de design, como: (a) *playtesting*, etapa de testagem prática em que protótipos são experimentados por jogadores reais a fim de observar comportamentos, corrigir falhas e aperfeiçoar a experiência lúdica; (b) *playcentric design*, abordagem de criação centrada no jogador, que orienta as decisões do projeto com base nas respostas e percepções dos usuários; e (c) *value-conscious design*, modelo de design atento aos valores éticos, sociais e culturais implicados na experiência do jogo, buscando alinhar suas mecânicas a princípios reflexivos e humanísticos; o foco já não está na criação de jogos completos, mas na produção de comportamentos previsíveis. O design converte-se, assim, em uma metodologia de controle voltada à captura da atenção e à manutenção do engajamento permanente. A experiência lúdica, reduzida à ferramenta, serve à lógica da retenção e da monetização: jogar é permanecer conectado, e permanecer conectado é continuar produzindo valor. É

nesse quinto nível que o KDP Select opera de forma mais plena, como se examinará na seção seguinte: não oferece regras explícitas, mas produz comportamentos previsíveis por meio de um ambiente algorítmico que recompensa a permanência e penaliza o silêncio criativo.

Mesmo diante dessa leitura crítica, que evidencia o potencial disciplinador e mercadológico da gamificação, não se pode ignorar as interpretações que vislumbram nesse fenômeno uma possibilidade de transformação positiva da experiência humana. Para Jane McGonigal (2011), por exemplo, a realidade contemporânea encontra-se "quebrada": fragmentada, esvaziada de propósito e incapaz de oferecer o mesmo sentido de desafio, conquista e recompensa que os jogos proporcionam. Diante desse diagnóstico, a autora propõe a aplicação dos princípios de design dos jogos à vida real como meio de restaurar a motivação e o engajamento humano. Ao incorporar metas claras, *feedbacks* imediatos e recompensas simbólicas às atividades cotidianas, seria possível converter a rotina em um espaço de superação e realização, no qual cada gesto adquire valor e significado. Nessa concepção, o jogo deixa de ser mera evasão para se tornar modelo de reorganização existencial, um método de reencantamento do real pela via da participação e do propósito. O KDP Select poderia ser lido, sob essa perspectiva, como uma tentativa de reencantamento da escrita: ao gamificar os *royalties*, a plataforma promete ao autor independente um propósito claro, metas mensuráveis e recompensas imediatas. O problema, como se verá, é que essa promessa encobre uma estrutura de autoexploração que condiciona o processo criativo de forma cada vez mais determinante.

Contudo, o que se instala é uma nova forma de exaustão subjetiva. O sujeito contemporâneo já não é coagido por proibições externas, mas por uma positividade interiorizada que o impele a superar-se continuamente. Transformado em empresário de si mesmo, ele se autoexplora em nome da performance, da produtividade e do autoaperfeiçoamento. E é justamente nessa lógica que a gamificação encontra seu terreno mais fértil, já que, ao impor métricas

constantes às mais diversas esferas da vida, essa dinâmica traduz o ideal neoliberal de eficiência em linguagem emocional e lúdica.

A promessa de prazer e leveza da gamificação esconde um regime de vigilância afetiva, em que o engajamento é incessante e o descanso se torna uma falha de desempenho. E o que se vende como liberdade de escolha torna-se, na realidade, uma forma de coerção, em que o sujeito acredita estar se motivando quando, na verdade, está apenas se autogerindo para atender às demandas do sistema.

3 O jogo dos *royalties*: mecânicas, métricas e performance no KDP Select

Ao acessar a página do Kindle Direct Publishing (KDP), o escritor independente se depara com o seguinte discurso: "Publique livros impressos e digitais por conta própria e alcance milhões de leitores em todo o mundo através da Amazon" (AMAZON, [s.d.]d, n.p.). A promessa, ainda que clara e envolvente quanto à autonomia criativa, alcance global e obtenção direta dos lucros, trata-se de um dispositivo de captura em que o ideal de liberdade autoral é transformado em engrenagem de uma economia de dados e engajamento. Ao fornecer ferramentas que aparentemente simplificam o processo editorial, como a diagramação, o design de capa, a precificação e a distribuição, o KDP cria uma infraestrutura que substitui a mediação editorial tradicional. O escritor é conduzido a seguir modelos otimizados de publicação, formatos preestabelecidos e diretrizes de "melhores práticas" que orientam, de modo invisível, o que é publicável, vendável e, sobretudo, legível dentro do ecossistema literário da Amazon. Essa autonomia prometida revela-se, portanto, como uma conduta condicionada: o autor escolhe, mas dentro dos parâmetros técnicos, estéticos e mercadológicos definidos pela plataforma.

Mesmo a possibilidade de venda direta, que parece devolver ao autor o controle sobre sua obra, está submetida a um sistema de gamificação da visibilidade, já que há um jogo interno de posições, sustentado por *rankings* dinâmicos, como as listas de

mais vendidos. Esses dispositivos produzem *feedbacks* imediatos e recompensas simbólicas, convertendo o desempenho comercial em um indicador de valor estético e subjetivo. O escritor passa, assim, a monitorar seu lugar no *ranking*, podendo, para isso, atualizar metadados, otimizar descrições e ajustar preços como quem tenta avançar de nível em um jogo de competição contínua.

O Kindle Direct Publishing representa, portanto, a fase ideológica e performativa da gamificação, aquela em que a retórica da liberdade e da criatividade serve para legitimar um sistema de controle que se apoia no entusiasmo e na autoexploração do sujeito criativo. O autor é conduzido a agir como jogador, internalizando as regras do jogo e competindo dentro de um circuito de recompensas que o mantém permanentemente engajado. Entretanto, é no KDP Select que essa racionalidade se concretiza de forma plena, atingindo o quinto nível da gamificação identificado por Deterding et al. (2011), em que a técnica deixa de ser apenas instrumental e se torna ideológica, já que passa a governar comportamentos e a modelar subjetividades.

Não se trata mais de *badges*, *rankings* ou indicadores de progresso, como já ocorre no Kindle Direct Publishing, mas da transformação da própria leitura em um processo de *playtesting* algorítmico, em que os dados de leitura são convertidos em métricas de desempenho e insumos para decisões editoriais e comerciais. Nesse ambiente, os *royalties* deixam de ser apenas uma forma de remuneração e passam a funcionar como objetivo de jogo: o ganho financeiro assume a forma de uma pontuação variável, calculada em função do número de páginas lidas, cuja oscilação mensal mantém o escritor em permanente estado de incerteza.

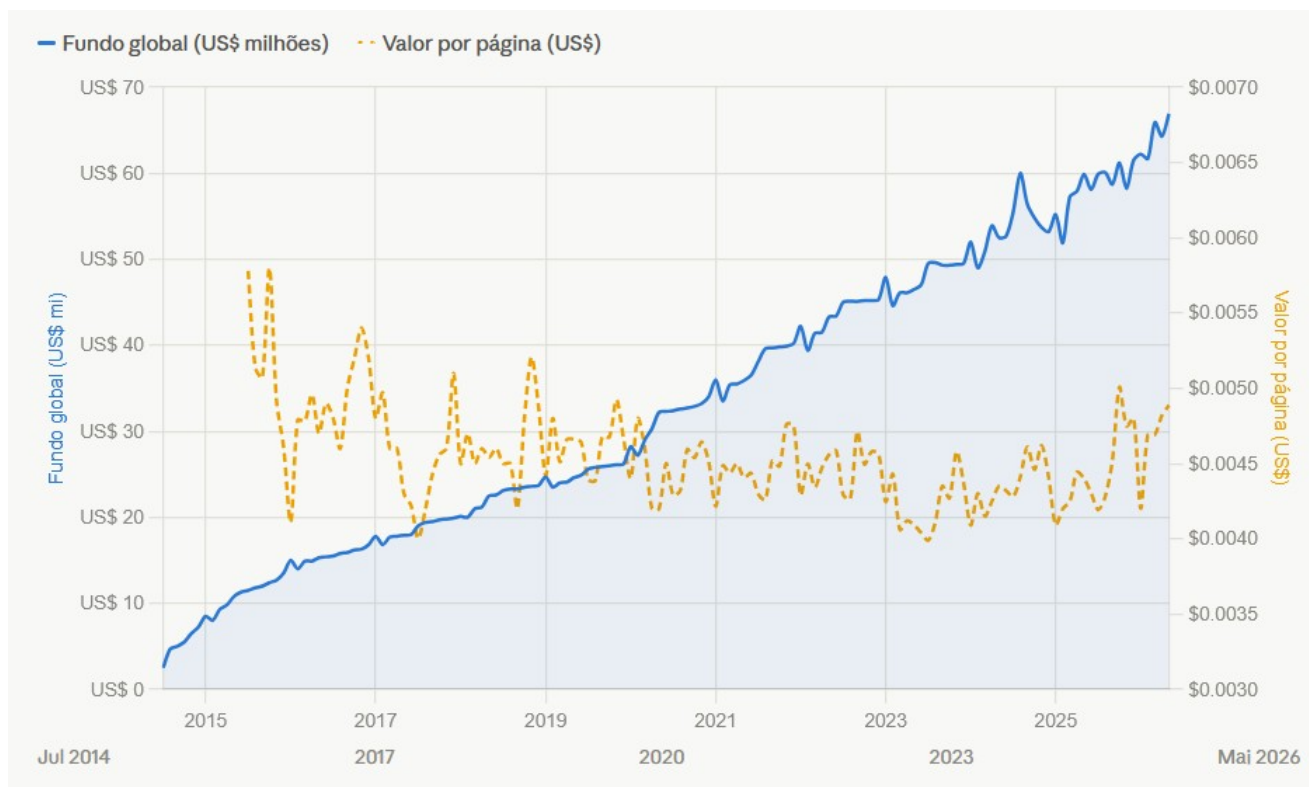
Segundo dados levantados por Noblit (2025)³, o KDP Select Global Fund atingiu, em agosto de 2025, o valor de US\$ 60,1 milhões, com um pagamento médio por página lida de US\$ 0,004282. Embora esses números possam sugerir crescimento e prosperidade do sistema, uma leitura mais atenta dos

dados históricos revela um movimento de expansão quantitativa acompanhado de compressão do valor individual do trabalho autoral, já que, desde a criação do programa, em julho de 2014, quando o fundo era de US\$ 2,5 milhões, o montante global cresceu mais de vinte vezes, mas o valor pago por página praticamente não se alterou, oscilando dentro de uma faixa estreita entre US\$ 0,004 e US\$ 0,005 ao longo de toda a década.

Essa desproporção revela uma contradição estrutural: enquanto o sistema se expande em escala e volume, o valor unitário do trabalho criativo permanece estagnado, refletindo não uma valorização da autoria, mas a intensificação da concorrência interna. O gráfico que cobre o período de 2014 a 2025 evidencia essa disparidade: a curva azul, que representa o crescimento do fundo global, ascende continuamente, enquanto a linha vermelha, correspondente ao pagamento por página, mantém-se praticamente estável. O crescimento coletivo, portanto, não se converte em ganho proporcional para cada autor, mas em diluição progressiva do valor individual.

³ Em sua página pública, a Amazon exibe somente o total de rendimentos dos autores relativo ao mês mais recentemente divulgado, sem apresentar ali uma série histórica. Os valores mensais do KDP Select Global Fund, entretanto, aparecem em anúncios individuais mantidos na KDP Community, que dispõe de um arquivo público. Como esses dados se encontram dispersos em publicações mensais e

Gráfico 1 — Comparativo entre a evolução do fundo global e o valor pago por página lida (2014–2025).



Fonte: autores, baseado nos dados de Noblit (2025).

Diante da análise de tais dados, é possível perceber que nenhum autor concorre diretamente com outro, já que não há uma perda direta de recursos entre indivíduos, mas uma competição indireta, visto que o valor unitário pago por página não depende apenas do desempenho individual, mas da performance coletiva de todos os autores participantes do programa. Ou seja, quando o número total de leituras cresce mais rapidamente que o valor do fundo, o pagamento por página diminui, ainda que o engajamento geral da plataforma aumente. Assim, o sucesso coletivo converte-se em compressão individual: quanto mais todos produzem e são lidos, menos cada página tende a valer. Essa estrutura cria uma dinâmica competitiva difusa, em que cada escritor é levado a ajustar seu comportamento não em oposição direta aos outros, mas em resposta às variações do próprio sistema gamificado.

Para melhor compreender essa dinâmica, imaginemos um cenário hipotético em que o fundo global, fixado em determinado mês em US\$ 60 milhões, seja distribuído entre todos os autores participantes com base no número total de páginas lidas. Suponhamos que, nesse mesmo período, o conjunto de leituras realizadas pelos assinantes do KDP Select some 14 bilhões de KENPs. Nessa proporção, cada página lida corresponderá a aproximadamente US\$ 0,004285, valor próximo à média observada em agosto de 2025.

Agora, se no mês seguinte o número total de páginas lidas subir para 15 bilhões, mas o fundo permanecer estável em US\$ 60 milhões, o valor unitário pago por página cairá para cerca de US\$ 0,0040. Nenhum autor perde diretamente para outro, já que todos continuam acumulando páginas e recebendo pagamentos, mas a ampliação do volume

sua consulta é dificultada pela interface dinâmica da plataforma, utilizamos, para fins de sistematização e acesso público à série histórica, a compilação de Noblit (2025), que tem reunido os valores divulgados pela Amazon desde julho de 2014, primeiro mês de funcionamento do Kindle Unlimited. Trata-se, portanto, de uma fonte secundária de organização dos dados originalmente publicados pela própria plataforma.

coletivo de leitura reduz o valor de cada unidade individual. Assim, mesmo que um escritor mantenha o mesmo desempenho de leitura que no mês anterior, seu rendimento final será menor, pois o valor do KENP diminuiu.

Da mesma forma, se o total de leituras cair, mas o fundo global for mantido, o valor por página tende a subir, elevando a remuneração média de todos. O que está em jogo, portanto, não é o êxito isolado de um autor, mas o equilíbrio entre o crescimento da base de leitores e o montante total distribuído pela Amazon. Trata-se de uma economia autorregulada por algoritmos, na qual pequenas variações coletivas de ordem quantitativa produzem efeitos diretos sobre a renda individual. Imaginemos, ainda, um autor cuja obra possua 500 páginas normalizadas. Se mil leitores a consumirem integralmente em um mês, serão contabilizadas 500 mil KENPs. Com o valor unitário de US\$ 0,004282, o rendimento será de aproximadamente US\$ 2.141. No entanto, se, no mês seguinte, o número de páginas lidas por leitor se mantiver, mas o valor pago por página cair para US\$ 0,0040, o mesmo volume de leitura renderá apenas US\$ 2.000. A diferença, de pouco mais de cem dólares, não se deve a uma queda de desempenho, mas à variação sistêmica do índice.

Essa oscilação, quase imperceptível em escala individual, adquire magnitude quando observada coletivamente: milhões de páginas lidas a mais ou a menos podem alterar em centenas de milhares de dólares o montante total distribuído. O sistema opera, portanto, com base em uma lógica de flutuação contínua, um mercado da leitura em tempo real, no qual o valor é recalculado a cada ciclo mensal e nenhum resultado permanece estável.

Nesse contexto, cada autor se vê compelido a produzir mais para neutralizar a defasagem do valor unitário. Um aumento de 5% no número de KENPs pode simplesmente compensar uma queda de 5% no valor por página. O crescimento torna-se, assim, uma necessidade estrutural: para manter o mesmo rendimento, é preciso gerar mais leitura. O KDP Select estabelece, desse modo, uma economia de expansão permanente, na qual o trabalho criativo é regido por

um imperativo matemático: escrever mais, ser mais lido, gerar mais páginas para permanecer no mesmo lugar.

Por isso, não é de estranhar que autores independentes recorram aos fóruns e às comunidades especializadas em busca de estratégias para aumentar o número de páginas lidas, fazendo com que a publicação deixe de ser apenas um gesto artístico e passe a constituir uma operação de ajuste contínuo a um sistema de medição. O resultado é a transformação de escritores independentes em analistas de dados de si mesmos: que examinam relatórios de desempenho, monitoram curvas de leitura, comparam meses, simulam ganhos. E diante de uma queda no valor por página, podem reagir com novas publicações, atualizações de capa, reformulações de sinopses, já que cada ação é pensada como movimento dentro de um jogo de desempenho, em que a visibilidade e a renda dependem da capacidade de reagir com agilidade às variações do ambiente algorítmico.

Com o tempo, esse comportamento coletivo retroalimenta o próprio sistema: quanto mais autores aplicam estratégias de otimização, mais o número total de páginas lidas cresce, e mais o valor unitário tende a se comprimir. A competição torna-se uma espiral sem fim, sustentada pela promessa de ascensão e pelo medo da irrelevância. O KDP Select consolida-se, assim, como um ecossistema de produtividade infinita, no qual o valor simbólico da literatura é substituído por sua capacidade de gerar movimento: páginas, leituras e métricas.

4 Ler sem ler: a ilusão da métrica e o empobrecimento da experiência

A dinâmica de gamificação promovida pelo KDP Select possui uma limitação estrutural que compromete o próprio princípio de medição em que se sustenta, já que o KENP é capaz de contabilizar o avanço do leitor, mas incapaz de registrar o modo como ele lê. Isto é, sua intensidade, dispersão, hesitação, o cansaço diante de uma narrativa repetitiva, a fadiga cognitiva provocada pelo excesso

de estímulos ou a leitura interrompida por distrações externas.

Como demonstram autores da ciência da leitura como Stanislas Dehaene (2014), a leitura é uma operação neurocognitiva altamente complexa, que envolve múltiplas redes cerebrais interativas, integrando percepção visual, decodificação fonológica, memória de trabalho e inferência semântica. Ou seja, ler não é apenas avançar os olhos sobre uma sequência de palavras, mas ativar, em frações de segundo, uma arquitetura de interpretações e associações que variam segundo o contexto, o repertório e o estado de atenção do leitor. O KENP, entretanto, ignora essa dimensão do processo cognitivo, já que reconhece apenas o gesto técnico de virar de página, reduzindo a experiência da leitura a um marcador temporal e espacial. Nesse sentido, o KENP não mede leitura: mede deslocamento. É uma métrica de movimento, não de compreensão, e essa distinção tem consequências diretas sobre o tipo de literatura que o sistema incentiva e, por extensão, sobre os processos de criação dos escritores que nele operam.

Não há, por exemplo, distinção entre o leitor que lê em estado de imersão e aquele que desliza mecanicamente as páginas; entre a leitura que envolve elaboração simbólica e aquela que se realiza como mero acompanhamento visual. Assim, a plataforma reconhece apenas a extensão do movimento, não a profundidade da experiência. Por isso, de um lado, o KENP empobrece o ato de ler, reduzindo a complexidade do pensamento à regularidade do gesto. De outro, condiciona o próprio comportamento dos autores no processo de criação.

Se o sistema não distingue leitura atenta de leitura apressada, a tendência é a de privilegiar o ritmo em detrimento da densidade e, assim, multiplicarem-se os textos curtos, de linguagem simples, projetados para minimizar o risco da dispersão. Com isso, a literatura passa a se adaptar à lógica da eficiência cognitiva: mais fluidez, menos fricção; mais sequência, menos pausa. A consequência é um regime de leitura acelerado, sustentado por narrativas que precisam ser constantemente recompensadoras para evitar o

abandono, uma escrita calibrada não para ser lembrada, mas para ser consumida. Essa pressão sobre o texto reconfigura escolhas que deveriam ser poéticas, como a extensão dos capítulos, a densidade das descrições, o ritmo das revelações narrativas, em variáveis de retenção calculadas em função do comportamento do leitor medido pela plataforma. E assim, a atenção, explorada até o limite, torna-se um recurso escasso.

É precisamente aqui que a promessa de McGonigal (2011) revela seu limite. Se a gamificação deveria produzir engajamento genuíno e sentido de propósito, o que o KENP produz é o inverso: um leitor que avança sem necessariamente compreender, e um autor que orienta seu processo criativo não pela obra que deseja escrever, mas pela obra que o sistema é capaz de medir.

Nesse ponto, o KDP Select revela sua natureza paradoxal: uma máquina de leitura que desconhece o que é ler, um sistema de mensuração que transforma a atenção em dado sem jamais compreendê-la. O que se apresenta como uma métrica objetiva da leitura é, na verdade, uma ficção estatística: uma tentativa de quantificar o inquantificável, de traduzir em unidades padronizadas um fenômeno essencialmente subjetivo e variável, tão variável quanto o próprio valor pago por página, que o autor jamais consegue antecipar.

5 O fim do jogo finito: a transformação histórica dos royalties

Ao longo dos séculos, o pagamento de royalties constituiu uma das mais importantes conquistas da história da autoria. Foi esse mecanismo que consolidou, segundo Febvre e Martin (1999, p. 256), a passagem do autor de "mero fornecedor de conteúdo" para sujeito de direito, reconhecido juridicamente como proprietário de sua obra. Se no Antigo Regime o escritor dependia do favor de mecenas e corporações editoriais, o royalty representou a possibilidade de vincular o valor da criação intelectual ao trabalho efetivamente produzido, e não mais à tutela externa. Martyn Lyons (2011, p.

116) lembra que, com o Statute of Anne de 1710, o autor adquiriu pela primeira vez o monopólio temporário sobre a reprodução de sua obra, marco simbólico de autonomia, mas também início de uma nova dependência: a de um mercado que, a partir de então, passaria a determinar o valor da literatura.

Com o KDP Select, essa trajetória histórica parece completar um ciclo paradoxal. A mesma ferramenta que outrora libertou o escritor do controle editorial o reinscreve agora em uma economia algorítmica, em que o valor de seu trabalho não é fixo, mas calculado a partir do comportamento coletivo dos leitores. O royalty, que nasceu como garantia de estabilidade e reconhecimento, dissolve-se em uma lógica de flutuação contínua, subordinada às variações mensais do fundo global de repasse. A remuneração, outrora vinculada à venda de exemplares, transforma-se em pontuação variável, um índice de performance que mede a produtividade do autor não por sua criação, mas pelo número de páginas efetivamente lidas.

Em termos simbólicos, o KDP Select representa a transição da literatura como jogo finito para a literatura como jogo infinito, nos termos de James P. Carse (1986). O sistema clássico dos royalties era, em essência, um jogo finito: o autor publicava, vendia exemplares, recebia uma porcentagem fixa e, ao término do ciclo editorial, encerrava-se a partida. Havia um começo, um meio e um fim. No ecossistema digital, porém, o jogo nunca termina. As regras se atualizam a cada mês, o valor por página se recalcula, o ranking se reorganiza, e o autor precisa continuar produzindo para não desaparecer. O KDP Select opera exatamente nessa segunda lógica: ele não busca um vencedor, mas a manutenção do jogo, o engajamento contínuo de todos os participantes.

Essa mutação transforma a antiga segurança do direito autoral em um regime de instabilidade produtiva. O autor, que antes lutava para garantir sua participação nos lucros, agora precisa lutar para manter sua posição dentro de um sistema de variação permanente. A promessa de democratização da escrita – qualquer um pode publicar, todos podem ser

lidos – converte-se, na prática, em um modelo de competição difusa e autorregulada, semelhante ao que Byung-Chul Han (2015) descreve como sociedade do desempenho: um espaço em que o sujeito acredita agir livremente, mas está preso à necessidade incessante de se superar, de permanecer visível, de continuar jogando.

O resultado é uma forma de economia literária que, ao mesmo tempo em que expande o acesso e a produção, dissolve as fronteiras entre criação e trabalho, liberdade e controle, arte e dado. Como observa Anderson (2006), a abundância digital redefine o valor: quando tudo pode ser publicado, o desafio não é mais produzir, mas ser encontrado. O KDP Select leva essa lógica ao extremo, fazendo com que a remuneração dependa da atenção, um recurso escasso e volátil, e o texto se converta em mero vetor de circulação.

Podemos dizer, assim, que o sistema gamificado dos royalties marca a passagem de uma economia do direito para uma economia da permanência. O escritor não busca mais concluir a partida, mas manter-se dentro dela. Cada leitura é uma jogada, cada página um ponto, cada mês uma nova rodada. O jogo não se encerra, apenas se reorganiza, e é justamente nessa continuidade que reside seu poder de captura. Retomando a distinção de McGonigal (2011), o KDP Select cumpre apenas metade da promessa dos jogos: oferece metas claras e feedbacks imediatos, mas suprime o elemento que a autora considera central, o sentido de propósito autêntico. O que resta é a estrutura do jogo sem o seu significado: performance sem criação, engajamento sem liberdade.

O KDP Select transforma o ato de escrever em performance mensurável e o ato de ler em dado econômico, instaurando um regime em que a literatura sobrevive não pela permanência do sentido, mas pela persistência do jogo. Em suma, o que o sistema gamificado dos royalties instaura não é apenas uma nova forma de remuneração, mas uma reconfiguração dos processos de criação literária: aquela em que criar e competir se tornam indistinguíveis, e em que a pausa, o recolhimento e o tempo lento da escrita

passam a ser interpretados pelo sistema como ausência de produção. No fim, o autor sobrevive não pela força da palavra, mas pelo cálculo da página, jogando, sem cessar, o jogo que a plataforma exige que se jogue.

Referências

- AMAZON. How to enroll in KDP Select. KDP Help, [s.d.]a. Disponível em: https://kdp.amazon.com/en_US/help/topic/GD9PMU58BV24QFZ7. Acesso em: 05 ago. 2026.
- AMAZON. KDP Select. KDP Help, [s.d.]b. Disponível em: https://kdp.amazon.com/en_US/help/topic/G201392160. Acesso em: 14 ago. 2026.
- AMAZON. KDP Select. Kindle Direct Publishing, [s.d.]c. Disponível em: <https://kdp.amazon.com/select>. Acesso em: 18 set. 2026.
- AMAZON. Kindle Direct Publishing. Kindle Direct Publishing, [s.d.]d. Disponível em: https://kdp.amazon.com/pt_BR/. Acesso em: 18 set. 2026.
- AMAZON. Royalties e Kindle Edition Normalized Page Count (KENPC v3.0). KDP Help, [s.d.]e. Disponível em: <https://kdp.amazon.com/help/topic/G201541130> (versão em português: https://kdp.amazon.com/pt_BR/help/topic/G201541130). Acesso em: 27 ago. 2026.
- ANDERSON, Chris. *A cauda longa: do mercado de massa para o mercado de nicho*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.
- CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Paris: Gallimard, 1958.
- CARSE, James P. *Finite and infinite games: a vision of life as play and possibility*. New York: Free Press, 1986.
- DEHAENE, Stanislas. *Os neurônios da leitura: como a ciência explica a nossa capacidade de ler*. Porto Alegre: Penso, 2014.
- DETERDING, Sebastian; DIXON, Dan; KHALED, Rilla; NACKE, Lennart. From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In: INTERNATIONAL ACADEMIC MINDTREK CONFERENCE, 15., 2011, Tampere. *Proceedings [...]*. New York: ACM, 2011. p. 9–15. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>. Acesso em: 01 fev. 2026.
- FEBVRE, Lucien; MARTIN, Henri-Jean. *O aparecimento do livro*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1999.
- HAN, Byung-Chul. *Sociedade do cansaço*. Petrópolis: Vozes, 2015.
- LYONS, Martyn. *Books: a living history*. Los Angeles: J. Paul Getty Museum, 2011.
- MCGONIGAL, Jane. *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. New York: Penguin Press, 2011.
- NOBLIT, Clayton. *KDP Global Fund payouts 2014–2025*. Written Word Media, 2025. Disponível em: <https://www.writtenwordmedia.com/kdp-global-fund-payouts>. Acesso em: 02 abr. 2026.
- REDDIT. Complete trilogy. r/KDP, 3 jul. 2026. Disponível em: https://www.reddit.com/r/KDP/comments/1umr4vm/complete_trilogy/. Acesso em: 18 set. 2026.
- REDDIT. Found the best way to find Amazon KDP low competition niches (made \$3.2k last month). r/KDP, 20 ago. 2025. Disponível em: https://www.reddit.com/r/KDP/comments/1mvm4mo/Found_the_best_way_to_find_amazon_kdp_low/. Acesso em: 18 set. 2026.
- REDDIT. How do you find the keywords you use on Amazon KDP? r/selfpublish, 23 mar. 2022. Disponível em: https://www.reddit.com/r/selfpublish/comments/tl8fm9/how_do_you_find_the_keywords_you_use_on_amazon_kdp/. Acesso em: 18 set. 2026.
- REDDIT. Key words for your book. r/selfpublish, 24 jun. 2024a. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/selfpublish/comments/1dnmar7/>. Acesso em: 18 set. 2026.
- REDDIT. Why is the answer to the great mystery of self-promotion always "write more books" how does writing more books work as self-promotion? r/selfpublish, 12 fev. 2024b. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/selfpublish/comments/1aouxru/>. Acesso em: 18 set. 2026.