

# O JOGO LITERÁRIO DIGITAL INFANTIL

## THE CHILDREN'S DIGITAL LITERARY GAME

Luiz Roberto Peel Furtado de Oliveira **1**  
Rosélia Sousa Silva **2**

**Resumo:** Neste artigo proporemos a literatura digital infantil como vicissitude e estímulo para o aproveitamento efetivo da multiplicidade presente nos acontecimentos. O objetivo deste texto é contemplar a literatura digital infantil como jogo profícuo para construção de uma coparticipação e coautoria do leitor ao interagir com as mensagens. Para atingir a proposta, caminhamos por pistas cartográficas de Gilles Deleuze a Patrícia Silveirinha Castello Branco, entre outros, pensando a literatura digital infantil como interface que permite romper com a dicotomia forma/conteúdo e construir entidades complexas. Como resultados e discussões, percebemos que a literatura digital infantil altera os objetivos estéticos, transformando a relação com o texto, imagem e som de "objeto observado" para "sistemas de observação", possibilitando o surgimento de novos espaços, o prolongamento do corpo humano e dos sentidos, a integração da tecnologia com a interação humana. Transformações que possibilitam uma recepção textual háptica e a leitura acontece múltipla e cartográfica.

**Palavras-chave:** Literatura digital infantil. Jogo. Integração.

**Abstract:** In this article we will propose the children's digital literature as a possibility and stimulus for the effective use of the multiplicity present in the events. The objective of this text is to contemplate the children's digital literature as a useful game for the construction of a co-participation and co-authoring of the reader when interacting with the messages. To reach the proposal, we walk through cartographic clues of Gilles Deleuze to Patrícia Silveirinha Castello Branco, among others, thinking about children's digital literature as an interface that allows us to break with the form/content dichotomy and to construct complex entities. As results and discussions, we perceive that children's digital literature alters aesthetic goals, transforming the relationship with text, image and sound from "observed object" to "observation systems", allowing the emergence of new spaces, the extension of the human body and of the senses, the integration of technology with human interaction. Transformations that make possible a textual reception haptics and the reading happens multiple and cartographic.

**Keywords:** Children's digital literature. Game. Interface. Integration.

---

Pós-doutor em Letras (Terminologia Gramatical e Ensino de Língua **1** Portuguesa) e em Letras Clássicas (Latim); Doutor em Letras (Letras Clássicas), Professor da Universidade Federal do Norte do Tocantins. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2236589044106079>, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7412-890X>. E-mail: [luizpeel@uft.edu.br](mailto:luizpeel@uft.edu.br)

Mestre em Letras; Doutoranda em Letras, Técnica na **2** Universidade Federal do Norte do Tocantins. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0077884490734353>, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5624-2701>. E-mail: [roseliasousasilva09@uft.edu.br](mailto:roseliasousasilva09@uft.edu.br)

## Introdução

Assim passava dias inteiros a compor e a recompor o meu quebra-cabeça, imaginava novas regras do jogo, traçava centenas de esquemas, em quadrado, em losango, em estrela, mas sempre havia cartas essenciais que permaneciam fora e cartas supérfluas que ficavam no meio, e os esquemas se tornaram tão complicados (adquirindo às vezes até mesmo uma terceira dimensão, tornando-se cubos e poliedros) que eu próprio acabava me perdendo neles.

(Ítalo Calvino)

*A literatura é uma saúde.* (Gilles Deleuze)

Há coisas que só a literatura com seus meios específicos nos pode dar. (Ítalo Calvino)

Diante da contemplação da literatura digital infantil como jogo saudável e único, tentaremos mostrar nos parágrafos que seguem esta apresentação da percepção da literatura digital infantil como vicissitude e estímulo para o aproveitamento efetivo da multiplicidade presente nos acontecimentos; também é nosso desejo o empenho dos professores de língua portuguesa no que toca à ternura pela literatura, pelo fazer literário e pela contemplação hermenêutica desse fazer, ademais, acreditamos que uma das figuras mais importantes para estabelecer nos ensinamentos escolares essa possibilidade de contemplação da literatura digital infantil como jogo profícuo na formação de leitores a partir da experimentação de literatura, sem dúvida, é o professor.

Conceituamos literatura digital (ou literatura eletrônica) infantil como os experimentos literários endereçados a crianças para serem experimentados por meio digital. Tais obras são produzidas com linguagem de programação de computador e, geralmente, apresentam recursos hipertextuais e hipermediáticos como parte integrante da composição, mesclando formas literárias com recursos acústicos eletrônicos, jogos, filmes, animações, arte digital, design gráfico, cultura visual eletrônica, entre outros. Os recursos e a mistura desses tornam a literatura digital infantil em produtos híbridos por excelência.

A literatura digital infantil, por sua multimodalidade visual, assemelha-se muito ao cinema ou à animação, por vezes mais do que com a literatura escrita; e isso ocorre por causa da sua sintaxe fílmica (uso do plano de conjunto, do plano médio, da música e do *travelling*, por exemplo).

O caminho a ser seguido para proposição deste trabalho tem pinceladas e cores dos filósofos Gilles Deleuze e de Félix Guattari, mas também matizes de Ítalo Calvino, de Pierre Lévy, de Jacques Rancière, de Ludwig Wittgenstein, de Umberto Eco, de Patrícia Silveirinha Castello Branco, além das tonalidades próprias de outros estudiosos que abordaram o fenômeno cultural em suas inquietações, inspirando-nos a dar continuidade em reflexões acerca do tema.

As cores que mais nos agradam são aquelas presentes nos matizes que assumem a literatura como conjunção disjuntiva de agenciamentos – um paradoxo calcado na contemplação fenomenológica e hermenêutica da alteridade; posto que a literatura, ainda mais e especialmente a literatura infantil, seja realmente um jogo combinatório de contemplação do outro, que persegue possibilidades implícitas no seu próprio material, além de carecer, nos dias de hoje, de um espectador ativo e emancipado [o que já era exigido pela literatura veiculada tradicionalmente, na oralidade ou na sua forma escrita, pois, como nos disse Umberto Eco, em *Seis passeios pelo bosque da ficção*, o texto é realmente uma máquina preguiçosa que carece do esforço do leitor (muito mais em sua modalidade ergódica literária)].

A literatura digital infantil pode ser compreendida, dessa forma, como uma disjunção

de agenciamentos; disjunção, por não ser apenas e basicamente conjunção, já que é a síntese disjuntiva dos acontecimentos que estabelece o sentido pela busca e pela contemplação da diferença (Merleau-Ponty já havia dito que a libido é a capacidade psíquico-física de contemplação da diferença).

Algumas palavras de Zourabichvili, comentando Deleuze e Guattari, ajudar-nos-ão a compreender melhor a relação entre acontecimento e disjunção, além do acréscimo do tempo nesta discussão (2004, p. 12):

O acontecimento, como “entre-tempo”, por si próprio não passa, tanto porque é puro instante, ponto de cisão ou de disjunção de um antes e um depois, como porque a experiência a ele correspondente é o paradoxo de uma “espera infinita que já é infinitamente passada, espera e reserva” (QPh, 149). Eis por que a distinção entre Aion e Chronos não reconduz à dualidade platônico-cristã da eternidade e do tempo: não existe experiência de um para-além do tempo, mas apenas de uma temporalidade trabalhada por Aion, onde a lei de Chronos cessou de reinar. Esse é o “tempo indefinido do acontecimento” (MP, 320). Essa experiência do não-tempo no tempo é a de um «tempo flutuante» (D, 111), considerado ainda morto ou vazio, que se opõe àquele da presença cristã: «Esse tempo morto não sucede ao que chega, coexiste com o instante ou o tempo do acidente, mas como a imensidão do tempo vazio em que o vemos ainda por vir e já chegado, na estranha indiferença de uma intuição intelectual» (QPh,149).

Um outro excerto da mesma obra também esclarece muito sobre essa relação:

O acontecimento está no tempo no sentido em que é a diferença interna do tempo, a interiorização de sua disjunção: ele separa o tempo do tempo, não há como conceber o acontecimento fora do tempo, embora ele próprio não seja temporal. Convém, portanto, dispor de um conceito de multiplicidade, de modo que a “coisa” não tenha mais unidade a não ser através de suas variações, e não em função de um gênero comum que subsumiria suas divisões (sob os termos univocidade e síntese disjuntiva, o conceito de “diferença interna” realiza esse programa de um fora colocado dentro, no nível da própria estrutura do conceito [...]). (2014, p. 12)

A unidade, para alguns filósofos, tanto para Deleuze quanto para Zourabichvili, ocorre somente nas variações, não sendo, de forma alguma, genérica; assim, para Deleuze, pela variação e pela diferença, podemos compreender a identidade como convenção e assumir a síntese disjuntiva como procedimento elementar, no lugar da análise; e o acontecimento será sempre a diferença interna do tempo, sua interiorização disjuntiva.

Ora, a partir disso, há algo muito importante a ser considerado: a síntese disjuntiva funciona por conexão, diferentemente da síntese distributiva da análise; ignorando, ainda, a lógica aristotélica do terceiro excluído e admitindo que se opere com a contradição e que se implique termos que não se relacionam. Dessa forma, na síntese disjuntiva, a não relação se torna uma relação, incluindo a conexão do divergente, do diferente, da experimentação, da possibilidade, da abertura para o terceiro incluído.

Na positividade da divergência, a síntese disjuntiva se torna inclusiva, admitindo o contato das diferenças e proporcionando abertura para inúmeras possibilidades, para outras vivências e experimentações. Os termos são, conseqüentemente, registrados e afirmados sem contradição, extrapolando qualquer intenção à identidade (o único problema da síntese disjuntiva é fechar-se numa disjunção exclusiva, se for apropriada pelo uso transcendente; daí o resultado será a restrição

do movimento – o que não acontece com a literatura digital, que exige movimentos do escreitor).

A literatura digital infantil possibilita e estimula, de fato, a multiplicidade presente nos acontecimentos como diferenças do tempo, tanto por sua dimensão interativa, quanto por sua dimensão randômica, ou seja, pela dimensão que não depende de um evento ou de uma escolha pré-determinada, mas de situações incertas, por sua acidentalidade. As dimensões interativas e randômicas são anseios contemporâneos e existe uma relação dialogante entre a literatura digital infantil interativa e contemporaneidade.

Na literatura digital, a interatividade transforma a relação entre autor, mensagem e leitor, já que as mensagens são modificáveis, estando permanentemente em mutação e respondendo às solicitações daqueles que as manipulam. No que toca ao escritor, seu papel também se alterou, agora trabalha como um, ou com um, designer de web, construindo redes, não rotas, e criando uma cartografia de territórios abertos a navegações. Em relação ao terceiro componente do processo, o leitor ou receptor pode agora manipular as mensagens, sendo de fato um escreitor – que trabalha como coautor, cocriador ou colaborador do processo – e vivencia dimensões interativas não alcançadas em outros dispositivos de leitura.

As experimentações interativas contidas na literatura digital são permitidas pela imaterialidade contida na cibercultura. A imaterialidade permite que texto, som e imagem sejam manipulados conforme a opção afetivo-volitiva do escreitor, e isso ocorre por meio do *mouse*, da tela tátil, do teclado ou do *joystick*. Essas modificações podem ser feitas pela combinação, pela mixagem, pelo reordenamento de signos, pelo aumento de um objeto, pela mudança do som ou da melodia, pelo acréscimo de informação e por outras ações e intenções possibilitadas pela intuição, pela percepção e pelo conhecimento do usuário ou leitor imersivo.

As interfaces, mouses teclados, telas sensíveis, luvas, capacetes de realidade virtual, sensores etc., devem ser vistas como o cerne do trabalho artístico por meio das mídias digitais, pois não somente explicitam a forma de desenvolvimento do trabalho, mas também o modo pelo qual o espectador se relaciona com a obra (ARANTES, 2005). A interface é um elemento que permite romper com a velha dicotomia forma/conteúdo, pois interface e conteúdo misturam-se tanto que passam a ser vistos como entidades jungidas e mescladas, de forma que, essa mistura propiciada pela cibercultura anula demarcações e quebras sensoriais, permitindo a possibilidade de uma continuidade positiva na experimentação e na aprendizagem.

A estética, a lógica e a ética passaram, pois, por reformulações, das quais brotam os seguintes procedimentos desempenhados pela lógica háptica (a lógica da ciberliteratura), destacados com precisão por Patrícia Silveirinha (2013, p. 448):

- anulação da mediação com a consequente substituição do conceito de “objeto” pela noção de “interface”;
- mudança do estatuto de “objeto artístico” (passagem de uma construção composta, resolvida e ordenada para um sistema composto por infinitas potencialidades, ou seja, por elementos visuais que consistem em potencialidades materiais e semânticas);
- alteração nos objetivos estéticos com a passagem de um modelo de “objeto observado” para um outro que se centra no sujeito participativo, ou seja, de um modelo de “sistemas observados”, para uma ordem de “sistemas de observação”;
- novo papel do referente (o *cânon* da imaterialidade);
- novos espaços como prolongamento do corpo humano e dos sentidos (integração da tecnologia com a interação humana, com o ambiente e com a monitorização das “ecologias” externas e internas);
- diluição do “humano” na tecnologia (simbiose do humano com a máquina através do estabelecimento de ligações complexas entre os diversos nódulos artificiais e sensoriais);
- estabelecimento de uma nova ordem de percepção (a criação de ambiências, a nova relação ótico-sonora-tátil e os novos vetores espaço-temporais);
- papel essencial do fluxo de imagens (a fragmentação do sentido e o permanente fazer/desfazer das figuras).

Todas essas transformações fazem com que, na literatura digital, a leitura seja múltipla e cartográfica, alterando todo o processo de recepção que deixa de ser eminentemente hermenêutico e passa a ser cartográfico, fenomenologicamente imanente, tendo o caos como fundo para a criação

de sentidos, que, no caso da literatura, enquanto expressão artística, esses sentidos se caracterizam por serem sensações e perceptos icônicos ou quali-signos, se nos lembramos de Peirce e de suas categorizações significativas para a reflexão da literatura digital como processo de transformação e multiplicidade.

No entanto, o capitalismo e muitos outros agitados sociais atuais não suportam a multiplicidade, procurando sempre a identidade por meio das disjunções exclusivas; a literatura digital não somente a suporta, mas vibra com o múltiplo e com as disjunções inclusivas, com seus movimentos e com seus fluxos. Como vemos na teoria deleuzeana das multiplicidades explanada por Cardoso Júnior, “o ser da multiplicidade, de fato, tem um motivo para sair de si mesmo; e que não precisa comprovar sua unidade original, pois a unidade da diferença no ser já implica que ele não pode permanecer num estado de recolhimento” (1996, p. 151).

O escreitor ou leitor-autor é um agente que também se movimenta muito na literatura digital; sendo, deveras, um administrador do processo de leitura, trazendo suas competências literárias, suas experiências de vida, seus interesses, suas motivações para o momento de leitura. Para Freire e Rangel (2012), o leitor do hipertexto

“é também o seu autor, já que escolhe o seu percurso por hiperlinks, que ligam diferentes textos e contextos. O leitor que se faz usuário do texto reflete, infere, questiona, flexibiliza-se no diálogo com o que é seu, na troca com o que é alheio e na abertura de outros textos, independente do suporte que os abriga” (2012, p.19 e 20).

No sentido contrário, com a restrição do movimento, os sistemas sociais associados ao capitalismo criam espectadores passivos, o que o teatro e a literatura apropriados por esses sistemas, que tudo engolfam, também ajudam a construir. A literatura digital infantil quer algo completamente diferente, pois aceita a multiplicidade, como já foi dito, interativa e randômica.

Rancière, em ensaio e livro com o mesmo título – *O espectador emancipado*, acentua a função passiva do espectador, não só do atual, fruto do capitalismo, mas também daquele que, desde a origem do teatro, foi se acostumando com a passividade:

As numerosas críticas às quais o teatro deu ensejo ao longo de toda a sua história podem ser reduzidas a uma fórmula essencial. Eu lhe daria o nome de paradoxo do espectador, paradoxo mais fundamental talvez que o célebre paradoxo do ator. Esse paradoxo é simples de formular: não há teatro sem espectador [...]. Ora, como dizem os acusadores, é um mal ser espectador, por duas razões. Primeiramente, olhar é o contrário de conhecer. O espectador mantém-se diante de uma aparência ignorando o processo de produção dessa aparência ou a realidade por ela encoberta. Em segundo lugar, é o contrário de agir. O espectador fica imóvel em seu lugar, passivo. Ser espectador é estar separado ao mesmo tempo da capacidade de conhecer e do poder de agir. (2017, p. 8)

A partir dessas críticas, que remontam a Platão, surgiram várias possibilidades dirigidas para a transformação do papel de espectador, sendo algumas delas as que caminham para a criação de um novo teatro, em que os participantes seriam ativos (Brecht e Artaud são exemplos desse movimento).

Com a literatura digital, ergódica por excelência, também acontece esse processo – o espectador não é simplesmente um *voyeur*, uma vez que trabalha ‘ativamente’, chegando às vezes até o papel de co-escritor, o escreitor.

Em parágrafo anterior, citamos a qualidade háptica da literatura e da cultura digital, sem, no entanto, conceituá-la ou explicá-la, o que faremos a partir do próximo excerto deste texto; esclarecendo, ainda, o que seria o ergódico, quando relacionado com a literatura infantil.

## Literatura Ergódica e Percepção Háptica

O conceito de literatura ergódica foi cunhado por Aarseth, em *Cibertexto: Perspectivas sobre a Literatura Ergódica*, e está ligado intrinsecamente ao conceito de percepção háptica. A literatura ergódica é aquela que exige o trabalho do leitor para ser fruída [o termo vem do grego – érgon (trabalho) + *hodós* (caminho)]; sendo que, relacionado ao mundo digital, interativo e hipertextual, o ergódico suscita o háptico, ou seja, o trabalho é feito por intermédio de várias sensações e percepções, numa verdadeira sinestesia criativa.

Dessa forma, há, na fruição háptica possibilitada pela literatura ergódica, o abandono do ocularcentrismo e a emancipação do espectador, que deixa de ser passivo e parado, chegando até a participar corporalmente, em alguns casos, da fruição literária.

A função háptica da arte foi seriamente estudada por Patrícia Silveirinha Castello Branco na obra *Imagem, Corpo, Tecnologia: a função háptica das novas imagens tecnológicas*; do qual convém citar alguns trechos, sendo o primeiro o que segue: “a imagem háptica dos discursos artísticos tem vindo progressivamente a centrar-se no binômio corpo-máquina explorando domínios que fogem completamente ao racionalismo e ocular-centrismo modernos” (2013, p. 494).

Essa função nova das artes, principalmente das digitais, acarreta as ideias de imanência, de continuidade, de contato direto, de ressonância e de pontos de fuga; em oposição à visão de mundo metafísica, que reflete os pontos de vista desconectados e distantes da percepção sensorial tradicional, baseada num ocularcentrismo que almeja somente a identidade transcendental.

Dessa forma, a literatura digital infantil, possibilitando a fruição háptica, deve ser estudada, compreendida e estimulada, para que as crianças sejam deveras estimuladas a criar e a viver vidas íntegras e integradas numa realidade verdadeiramente rizomática (rizoma é fluxo, é linha, é interação entre raízes; é, enfim, meio que possibilita a criação e o prazer advindo desta). Vemos em Deleuze e Guattari que rizomas são linhas e não formas, linhas de intensidades, sem pontos ou posições como existentes nas estruturas. As linhas libertam, as estruturas aprisionam. Na literatura digital infantil há linhas de fugas que possibilitam a liberdade de interação, de percepção, de interpretação, de participação, de transformação.

Em seu precioso livro, Patrícia Silveirinha Castello Branco defende, como já dissemos e com asserção científica, a tese de que “a arte tem vindo a explorar uma nova ordem perceptiva em que a hegemonia moderna do olho e da visão tem sido substituída por uma nova óptica tendencialmente háptica” (2013, p. 494), e essa nova ordem resultou da acomodação de um novo protagonista: o corpo humano, é necessário repetir; e, numa arte háptica, segundo a autora, não há supremacia da visão sobre os demais sentidos, como também já foi dito, importando mais a sensação (2013).

Nesse sentido, simultaneamente com a ascensão do corpo humano e da percepção háptica, houve, ainda para Patrícia Silveirinha (2013), um também crescente agenciamento tecnológico da imagem, que pode ser compreendido como um dos principais intercessores do mundo contemporâneo no que diz respeito à criação de experiências deiscuentes; sendo que a imagem, por meio dessas deiscências, tem se libertado das funções representativas e críticas que a tradição lhe tinha outorgado.

Quais serão, então, os conceitos-chave dessa arte háptica? Podemos responder, ainda com a autora, mais já nos servindo também das sugestões de Gilles Deleuze, que são a multissensorialidade, a corporeidade, o experimento, a fisicalidade, o abandono dos contornos visuais fixos, a fluidez e os fluxos, os fluxos e os cortes, o apelo a intensidades não apenas visuais, a força, a envolvimento, e as simultaneidades espaço-temporais; em suma, os agenciamentos não só enquanto desejos, mas também enquanto pensamentos.

Com essa transformação, a obsessão pelo corpo passa por duas vertentes capitais, ainda segundo a autora Patrícia Silveirinha Castello Branco: sendo que a primeira passa pelo “deslocamento do enfoque da representação imagética” (a imagem se centra cada vez menos sobre o “real” ou sobre a própria “representação” e cada vez mais sobre o aparelho perceptivo do espectador); e a segunda passa pela “alteração da relação tradicional do corpo do espectador com o meio ambiente

circundante devido à emergência das próteses perceptivas dos novos media” (2013, p. 448).

Dessa reformulação brotam os seguintes procedimentos desempenhados pela lógica háptica, destacados com precisão por Patrícia Silveirinha (2013, p. 448):

- anulação da mediação com a conseqüente substituição do conceito de “objeto” pela noção de “interface”;
- mudança do estatuto de “objeto artístico”: passagem de uma construção composta, resolvida e ordenada para um sistema composto por infinitas potencialidades, ou seja, por elementos visuais que consistem em potencialidades materiais e semânticas;
- alteração nos objetivos estéticos com a passagem de um modelo de “objeto observado” para um outro que se centra no sujeito participativo, ou seja, de um modelo de “sistemas observados”, para uma ordem de “sistemas de observação”;
- novo papel do referente: o *cânon* da imaterialidade;
- novos espaços como prolongamento do corpo humano e dos sentidos: integração da tecnologia com a interação humana, com o ambiente e com a monitorização das “ecologias” externas e internas;
- diluição do “humano” na tecnologia: simbiose do humano com a máquina através do estabelecimento de ligações complexas entre os diversos nódulos artificiais e sensoriais;
- estabelecimento de uma nova ordem de percepção: a criação de ambiências, a nova relação óptico-sonora-táctil e os novos vetores espaço-temporais;
- papel essencial do fluxo de imagens: a fragmentação do sentido e o permanente fazer/desfazer das figuras.

Todas essas significativas transformações fazem com que, na literatura digital, a leitura seja múltipla e cartográfica, alterando todo o processo de recepção, que deixa de ser eminentemente hermenêutico e passa a ser cartográfico, fenomenologicamente imanente, tendo o caos como fundo para a criação de sentidos, que, no caso da literatura, enquanto expressão artística, caracterizam-se por serem sensações e perceptos icônicos ou quali-signos, se nos lembramos de Peirce.

Esse processo de recepção cartográfica está intimamente associado à percepção háptica; podemos, então, dizer que se trata de uma recepção textual háptica.

Na literatura infantil digital, há realmente um discurso propriamente háptico, criado a partir do surgimento do *tablet* e do *smartphone*, pois, com o uso artístico desses novos suportes tecnológicos, surgiu a arte vídeo e, posteriormente, *e-books* de toda a espécie, que permitem ao escritor todo um trabalho que envolve a percepção e a recepção do discurso propriamente háptico, que mana em fluxos e cortes, sempre rizomáticos (fluxos e cortes híbridos – visuais, sonoros, verbais, tácteis, randômicos e interativos).

E, evidentemente, o universal da cibercultura é desprovido de linearidade diretriz e de centralidade centrípeta ou centrífuga. A abertura labiríntica é, então, resultado da vivência do ciberespaço como sistema do caos, que, para Gilles Deleuze, é uma espécie de zeroidade, se pensarmos como o filósofo francês, nas matrizes de geração da linguagem de Charles Sanders Peirce, da qual são geradas todas as outras matrizes, ou seja, a primeiridade, a secundidade e a terceiridade. O caos, na filosofia deleuzeana, é ponto de partida da criatividade.

Dessa forma, o discurso háptico se configura a partir da zeroidade, lugar do caos de Deleuze e Guattari, podendo fluir para a primeiridade, para a secundidade ou para a terceiridade diretamente ou transversalmente, percorrendo várias idades sucessivamente.

E, nesse fluir, estimulado pelo autor ou cartografado criativamente pelo escritor, a narrativa digital vai sendo criada de maneira háptica, estabelecendo assim o discurso propriamente háptico, aberto por excelência, constituído de redes de efeitos e possibilidades.

Em relação à abertura da obra de arte, algumas palavras de Umberto Eco precisam de ideia: “uma obra de arte é um objecto produzido por um autor que organiza uma rede de efeitos comunicativos de modo que cada possível fruidor possa recompreender [...] a própria obra” (1989, p. 67). No caso da obra literária digital, quando da sua modalidade ergódica, a abertura é sempre labiríntica e singular.

## Considerações

A cibercultura possibilita, de fato, a abertura labiríntica adequada a cada escritor, ou seja, a existência do universal sem totalidade hermenêutica, que gera uma transparência igualmente labiríntica, como afirmou Pierre Lévy, em *Cibercultura* (2000): “A cada minuto que passa, há novas pessoas que se ligam à Internet, novos computadores que se interligam, novas informações são injectadas na rede. Quanto mais se amplia o ciberespaço, mais ele se torna “universal”, e menos o mundo informativo é totalizável”.

É impossível, de fato, totalizar se há definitivamente o caos como elemento básico da criação; senso que o caos, para Deleuze, caracteriza-se mais pela velocidade do que pela desordem: «Definimos o caos menos pela sua desordem do que pela velocidade infinita com que se dissipa toda a forma que nele se esboça. É um vazio que não é um nada, mas um virtual, contendo todas as partículas possíveis e adquirindo todas as formas possíveis que surgem para de imediato desaparecerem, sem consistência nem referência, sem consequência” (DELEUZE e GUATTARI, 1991, p. 111).

Essa deiscência labiríntica é que possibilitará, então, na literatura digital, a criação infinda tanto do escritor-leitor quanto do leitor-escritor, já que ler e pensar são mergulhos no caos. E é esse universal sem totalidade que se constitui como a essência paradoxal tanto da cibercultura (LÉVY, 2000, p. 114), quanto de qualquer possibilidade ou tentativa de transculturalidade.

Se concordarmos com Pierre Lévy, no tocante à manifestação do ciberespaço como efeito tão radical quanto a invenção da escrita, concordaremos também que a literatura digital é um dos meios pelos quais a cibercultura poderá cooperar para o desenvolvimento das faculdades elementares das crianças, junto com todo o aparato hermenêutico, toda a tecnologia linguística (gramáticas, dicionários, vocabulários e glossários), todas as técnicas de tradução e toda a cartografia rizomática exigida pelas novas possibilidades dos fazeres e dos conheceres artísticos, científicos e filosóficos.

A literatura ergódica deve ser lida e contemplada pelos professores de língua e de literatura, posto que já existam excelentes obras no mercado editorial digital do Brasil; um livro excelente por sua criativa relação entre imagem e texto, também pela interatividade que provoca, é *Quem soltou o Pum?*, de Blandina Franco e José Carlos Lollo, publicado pela Companhia das Letras.

Leiamos, pois! E, com a leitura háptica e ergódica, caminhemos por bosques randômicos e interativos.

## Referências

AARSETH, E.J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1997.

AARSETH, E.J. *Cibertexto: Perspectivas sobre a Literatura Ergódica*. Lisboa: Pedra da Roseta, 2006.

ASCENSÃO, A.T.; BABO, M.A.; TORRES, R. O hipertexto na cultura contemporânea: do fim da linearidade à abertura conceptual. *Revista Cibertextualidades*, número 6, 2014, ISSN: 1646-4435, p. 121-138. Disponível em: [https://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/4690/1/cibertextualidades6\\_121-138.pdf](https://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/4690/1/cibertextualidades6_121-138.pdf). Acesso em: 05 Mai. 2019.

CARDOSO JUNIOR, Helio Rebelo. A origem do conceito de multiplicidade segundo Gilles Deleuze. *Trans/Form/Ação*: São Paulo, 1996. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/trans/v19/v19a10.pdf>. Acesso em: 20 Mar. 2019.

CASTELO BRANCO, P.S. *Imagem, Corpo, Tecnologia: a função háptica das novas imagens tecnológicas*. Lisboa: Calouste Gulbenkian, 2013.

CASTELO BRANCO, P.S. 2013. “Imagem. Corpo. Tecnologia. Um novo sujeito pós-humano?” In *Atas do II Encontro Anual da AIM*, editado por Tiago Baptista e Adriana Martins. Lisboa: AIM. ISBN 978-989-98215-0-7, p. 27-39.



- DELEUZE, G. **A Lógica do Sentido**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- DELEUZE, G. **Diferença e repetição**. Rio de Janeiro: Graal, 1988.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Ed. 34, São Paulo, 1995.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Kafka. Por uma literatura menor**. Rio de Janeiro: Imago, 1977.
- DELEUZE, G. **Cinéma 1, L'Image-mouvement**. Paris: Minuit, 1983.
- DELEUZE, G. **Lógica da Sensação**: Francis Bacon. Rio de Janeiro: ZAHAR, 2007.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. **Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia**. Volume I, II, III, VI e V. São Paulo: Editora 34, 1995.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **O que é filosofia?** São Paulo: Editora 34, 1997.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Qu'est-ce que la Philosophie?** Paris, Minuit, 1991.
- ECO, U. **Obra Aberta**. Lisboa: Difel, 1989.
- ECO, U. **Seis passeios pelo bosque da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- FLUSSER, V. "Alphanumerische Gesellschaft". **Medienkultur**, Frankfurt: Fischer Verlag, 2008.
- FLUSSER, V. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.
- FREDERICO, A. "A ludicidade nos *E-picture-books apps*: como o elemento jogo manifesta-se nos transmidiáticos *picturebooks apps* e na criação de *picturebooks apps* midiáticos?". **Fronteiras**, Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e Crítica Literária da PUC-SP. São Paulo: nº 18 - julho de 2017.
- FREDERICO, A. O futuro do leitor ou o leitor do futuro: o livro infantil interativo e os letramentos múltiplos. **Cadernos de Letras da UFF**, Rio de Janeiro: Número 52, p. 101-129, 2016. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/316317358\\_O\\_futuro\\_do\\_leitor\\_ou\\_o\\_leitor\\_do\\_futuro\\_O\\_livro\\_infantil\\_interativo\\_e\\_os\\_letramentos\\_multiplos](https://www.researchgate.net/publication/316317358_O_futuro_do_leitor_ou_o_leitor_do_futuro_O_livro_infantil_interativo_e_os_letramentos_multiplos). Acesso em: 06 jan. 2021.
- GONÇALVES, M.M.B. **O Jogo na Literatura: uma leitura de 'Se numa noite de inverno um viajante' de Italo Calvino**. Dissertação de Mestrado apresentada à Faculdade de Letras, da Universidade do Porto, 2014.
- GUATTARI, F.; ROLNIK, S. **Micropolítica: cartografias do desejo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1986.
- KIRCHOF, Edgar Roberto. Literatura digital para crianças. **Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita (CEALE)**, Faculdade de Educação da UFMG. Disponível em: <http://ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/literatura-digital-para-criancas>. Acesso em: 21 Mai, 2019.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. Lisboa: Instituto Piaget, 2000.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- LÉVY, P. **Inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. Trad. L. Rouanet. São Paulo: Loyola, 1998.

LÉVY, P. **Tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. São Paulo: Ed. 34, 2004.

RANCIÈRE, J. **O espectador emancipado**. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

RODRÍGUEZ, J. A. **El relato Digital: hacia um nuevo arte narrativo**. Disponível em: <http://www.scribd.com/doc/23242364/El-relato-digital-hacia-unnuevo-arte-narrativo>. Acesso em: 11 fev. 2019.

SANTAELLA, L. **O leitor ubíquo e suas consequências para a educação**. Coleção Agrinho. Disponível em: [http://www.agrinho.com.br/site/wp-content/uploads/2014/09/2\\_01\\_O-leitor-ubiquo.pdf](http://www.agrinho.com.br/site/wp-content/uploads/2014/09/2_01_O-leitor-ubiquo.pdf). Acesso em: 11 fev. 2019.

SILVA, S.D.A.C. **Do paradigma do ver ao do tocar: o devir háptico na criação artística contemporânea**. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2015.

VIRILIO, P. **Esthétique de la Disparition**. Paris: Le Livre de Poche, 1994.

ZOURABICHVILI, F. **O Vocabulário de Deleuze**. Campinas, SP: Unicamp, 2004.

Recebido em 24 de janeiro de 2021.

Aceito em 22 de fevereiro de 2021.