

# CONCEITOS E CARACTERÍSTICAS DA CIBERNARRATIVA: REFLEXÕES ACERCA DE UM GÊNERO EM DESENVOLVIMENTO

**Malthus Oliveira de Queiroz**

Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

[malthus.queiroz@gmail.com](mailto:malthus.queiroz@gmail.com)

**RESUMO:** O presente artigo apresenta algumas considerações sobre as cibernarrativas, abrangendo certos aspectos constitutivos que consideramos relevantes. Abordando elementos como formulação do conceito de cibernarrativa, transmidialidade, leitor/interator, interface e narrativa de jogos eletrônicos, apresenta um apanhado geral sobre algumas obras inseridas do arquigênero das cibernarrativas, afirmando sua inter-relação com os pressupostos contemporâneos da comunicação em meio digital.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cibernarrativa; Narrativa digital; Narrativa ergódica; Narrativa transmídia.

**ABSTRACT:** This article presents a few considerations about cybernarratives, regarding their main constituent aspects. Approaching elements such as the formulation of the concept of cybernarrative, transmidiality, reader / interactor, interface and narrative of electronic games, a general overview about some works within the cybernarrative archi genre, affirming their interrelationship with the contemporary presuppositions of digital communication.

**KEYWORDS:** Cybernarrative; Digital narrative; Ergodic narrative; Transmedia narrative.

## A TELA SE ILUMINA

*Kaitlin Greenbriar chegou à nova casa de seus pais, no Oregon, em uma fria madrugada de tempestade do dia 7 de junho de 1995. Tinha acabado de voltar da Europa, onde perambulou por um ano, e optara por comprar o voo da madrugada, por ser mais barato. Largou as malas, logo adentrou na casa, olhou em volta: era um grande terraço, com paredes entabuladas, grandes janelas de vidro, onde se dispunham um conjunto de duas cadeiras e uma mesa, uma cadeira de dois lugares e um jarro, ladeados por um pequeno armário no canto da parede do lado esquerdo. O som ininterrupto da tempestade que caía incessante acentuava ainda mais a impressão de vazio do soturno ambiente. Kaitlin dirigiu-se à porta, que descobriu trancada. Um bilhete estava pendurado nela: “Kattie, desculpe não poder estar aqui para vê-la, mas é impossível. Por favor, peço que não vá fuçar por aí pra descobrir onde estou. Não quero que mamãe e papai ninguém saiba. Nos veremos de novo algum dia. Não se preocupe. Eu amo você. Sam.” Confusa, sem saber o que está acontecendo, Kattie percebe que há algo de errado. Mas e agora, o que fazer? Pensa na primeira coisa: precisa encontrar uma maneira de abrir a porta, que está trancada, e entrar na casa, para buscar entender o que exatamente está acontecendo ali.*

A narrativa acima é uma possibilidade, entre inúmeras, de recontar a cena inicial do jogo *Gone Home*, que pode ser visualizada através do seguinte link: <https://www.youtube.com/watch?v=UvzwdZnsc84>. Esses são os primeiros momentos de um *game* de exploração em primeira pessoa, lançado em 2013, que abarcou vários prêmios da mídia especializada e que ilustra o tema deste artigo: a narrativa eletrônica, ou a cibernarrativa.

## CIBERNARRATIVA: CONCEITO EM FUGA

Encontrar uma definição para o que seja cibernarrativa é tarefa tão escorregadia como encontrar uma definição para o que seja a narrativa, do ponto de vista dos estudos literários. Entretanto, na sua concepção mais simples (e talvez mais abrangente), a cibernarrativa é a narrativa feita para ser fruída no computador ou outro *gadget* digital, trazendo consigo elementos das textualidades cibernéticas.

Esse conceito se aproxima do que afirma Hayles (2007), referência mundial nos estudos da ciberliteratura, para quem a literatura eletrônica se caracteriza por ser *digital born*, uma obra criada no e para o computador, culminando em textualidades

interativas, sinestésicas e multicódigos. Assim também compreende Santaella (2012), quando afirma ser a ciberliteratura uma manifestação profundamente ligada ao mundo da cultura visual eletrônica, que abrange as redes e mídias programáveis, tais como *games*, artes digitais, design digital, sendo sua trajetória profundamente *linkada* ao aprimoramento dessas tecnologias, cunhadas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs).

O aprimoramento das TICs, de maneira geral, é fundamentado na interação humano-máquina, o que por sua vez acabou por criar uma retórica algorítmica fundamentada nas ações de comando-resposta para criação de sentido. Isso é observável quando se pensa na evolução das interfaces dos aparelhos eletrônicos, tais como computador, celular, tablets, consoles de games etc., que antes apresentavam uma interface menos propensa à cultura visual, com uma significativa quantidade inferior de símbolos.

Essa noção embasou o termo Literatura algorítmica, bastante usado para se referir à ciberliteratura (este, por sinal, apenas mais uma denominação do fenômeno aqui abordado, por construir seu discurso segundo a dinâmica dessa retórica. Bem conhecida também é a denominação Literatura Ergódica, de Aarseth (1997), que conceituou a cibernarrativa por demandar do usuário mais complexidade na interação, lógica essa empenhada pelos profissionais de TI visando uma melhor experiência do usuário.

Fazem parte ainda do rol de denominações termos como e-literatura, literatura eletrônica, ficção interativa, cybertexto, hiperliteratura, literatura de rede, entre outras, todas norteadas pela lógica das linguagens cibernéticas e mediadas por computador e artefatos digitais.

## **ALGUMA (PEQUENA) HISTÓRIA**

Assim como na literatura impressa, as possibilidades de forma e conteúdo das cibernarrativas são bastante vastas. Entretanto, uma perspectiva histórica costuma dividir, embora objetivando apenas uma organização do conhecimento, a cibernarrativa em dois momentos: a narrativa de hiperlinks, que congrega as primeiras narrativas produzidas no e para o computador, originárias nas décadas de 1970 até 1990; e as cibernarrativas transmidiáticas, que promoveram um encontro de linguagens e expressões já consagradas na narratologia, como a literatura, o cinema, a própria narrativa de hiperlinks e, mais recentemente, os *games*, como *Gone Home*, *Dear Esther*, *Her Story*, *Obduction*, *Life is Strange*, *The Last of Us*, entre muitos outros. Esta última, inclusive, configura-se em objeto de grande interesse para os estudos narratológicos, tendo em vista a visibilidade que tem a indústria dos jogos eletrônicos hoje, rivalizando,

em termos de movimentação financeira e participação no imaginário social, com a então toda-poderosa e (ex-)imbatível indústria cinematográfica.

Essa divisão histórica é defendida por Hayes (2007), quando identifica os dois momentos e suas características como cruciais na constituição das cibernarrativas. Para a teórica, esses dois momentos coincidem com o próprio desenvolvimento das linguagens artísticas do mundo cibernético: o *link*, reorganizando o labirinto de caminho único da leitura para a multiplicidade do rizoma, e, após, a transmidialidade, natural reflexo da popularização do computador e seus sistemas simbólicos.

A narrativa de links, ou hipernarrativa, é considerada mais conhecida no universo de estudos das cibernarrativas por constituir o momento inicial dos experimentos nesse campo. Constitui-se de uma narrativa estruturada em links, a exemplo de *Afternoon: a story*, de Michael Joyce, ou *Patchwork girl*, de Shelley Jackson, obras já consagradas como icônicas dos estudos cibernarrativos. Mais recentemente, a obra *Tatuaje*, presente no Eletronic Litterature Organization (ELO), pode ser considerada um bom exemplo de hipernarrativa.

A hipernarrativa, ao se construir a partir de links, evidencia uma estrutura não linear, bastante calcada em lexias, que constituem, segundo Leão (2004), blocos de informações, que necessitam dos links entre eles. Nesse sentido, Aarseth (1997) traz à tona a noção de *textons* e *scriptons*, que são, ainda segundo o teórico francês Bootz (2017), pedaços de textos narrativos (*textons*) que podem ser dispostos em uma determinada ordem (*scriptons*). Assim, a constituição da narrativa, seu caminho, o fio de Ariadne que liga e dá sentido à narrativa, fica condicionado à experiência do leitor. Nas palavras de Aarseth (1997, p. 42-43): “For a text to be nonlinear, it must have a positive distinction: the ability to vary, to produce different courses.”<sup>1</sup> Essa capacidade de variar regala ao leitor o poder de decidir o próprio caminho da leitura, de acessar um ou outro link, por tecer ele mesmo, o leitor, o fio da sua narrativa.

Murray (2003), no prefácio da edição brasileira de seu já clássico *Hamlet no Holodeck*, ao abordar o caráter não linear das hipernarrativas, preferiu os termos multissequencial e multiforme, por preservarem a noção de linearidade, tão cara à narratologia.

O desenvolvimento dos *personal computers* e sua popularização se coadunou com o aprimoramento dos recursos midiáticos, que se somaram às experiências algorítmicas do hiperlink e transformaram a linguagem cibernarrativa, que se tornou uma experiência multissensorial, sinestésica e multimidiática.

<sup>1</sup> “Para um texto ser não linear, ele precisa se distinguir positivamente pela habilidade de variar, de produzir cursos diferentes.” (Tradução nossa)

## MUNDOS CIBERNÉTICOS

Desde sempre, a literatura arroga a capacidade de criar mundos e fazer com que seu leitor os vivencie, sem, entretanto, se expor aos perigos de uma travessia marítima ou de uma guerra intergaláctica. E faz isso através da representação. Com as palavras, nos conta sobre esse mundo, descreve-o, elenca os fatos importantes da história e nos apresenta um enredo, que deve (normalmente) ser lido de um ponto inicial a outro ponto final. Da mesma forma, o cinema nos traz essa vivência, embora operando com a visualidade, a sonoridade e também os recursos linguísticos. A teorização desses dois modos distintos de representar poeticamente, o narrar e o mostrar através da atuação dramática, já estavam presentes em Aristóteles e permearam as concepções de *telling* e *showing* com que se debatem as teorias da narrativa.

Nesse sentido, o computador, por conseguir unir as várias mídias, possibilitou amalgamá-las em narrativas híbridas, utilizando-se dos elementos multimidiáticos para construir suas significações, fortemente marcadas pelo “descentramento ou multacentramento, multilinearidade, inter-conectividade, multimedialidade, performatividade” (BRANDÃO, 1997, p.16). As representações literárias, engendradas no limiar da linguagem, revelando o mundo através de outros mundos, ou antes, nas palavras Octávio Paz, revelando este mundo à medida que cria outro (PAZ, 1982, p.26), acrescentaram a si imagens, paisagens, sons, cores e outros signos, fabulando, por sua vez, um fazer mimético ainda estranho ao fazer literário.

Junto a isso, o mundo cibernético possibilitou o advento de uma coletividade participativa, atualizando as noções de autoria e público leitor, que assumem papéis variados e ativos. Exemplo disso são os *spin-offs*, *crossovers* e narrativas derivadas de obras referenciais, além das experiências narrativas coletivas mediadas por sites como o Wattpad, nas quais os leitores participam efetivamente da construção narrativa, e os fóruns de discussão. Sobre isso, a percepção de Jamison (2013) traz a interessante observação de que essas práticas acabaram por romper não apenas os papéis tradicionais na composição do produto literário, mas também borrou várias divisórias até então tidas como estáveis, como leitura e escrita, consumo e criação, gêneros, autores e críticos, trabalhos derivativos e transformativos.

Nesse dinamismo, no qual a obra se estende por caminhos labirínticos de leitórias e mídias, construídos da “intromissão” das diversas vozes, é interessante observar o papel do leitor e da interface nas cibernarrativas.

## O INTERATOR E A INTERFACE

Já dissemos que, pelo caráter ergódico das cibernarrativas, o leitor adquiriu

maior poder de decisão e modificação da obra, restando dizer sobre isso que esse poder quase sempre está condicionado às possibilidades oferecidas por essa obra. Quer-se dizer com isso que a ação participativa desse leitor quase sempre é orientada pela busca de sentido, ou seja, quase sempre a atuação desse leitor, a manipulação que ele opera no contexto da obra, é uma ação que se realiza a partir da leitura das possibilidades interativas oferecidas pela obra. Essas possibilidades de interação são mediadas pela interface, elemento retórico característico das cibernarrativas.

Em uma aula recente na disciplina de Teoria da Literatura do curso de Letras da UFPE, em que nós, professores, abordávamos conceitos da ciberliteratura, foi apresentada a obra de Samir Mesquita *Dois Palitos*. A obra possui uma interface bem simples: um caixa de fósforos aparece numa tela branca. Ao colocarmos a obra no retroprojetor, os alunos esperaram que explicássemos o “texto”. Diante da dúvida sobre como fruir aquela obra, como “ler” aquele estranho livro projetado na parede, e em meio ao burburinho natural da surpresa, seguiu-se a sugestão de um aluno: “clica em qualquer coisa”. Essa sugestão, embora pareça óbvia e trivial, revela uma importante condição da constituição cibernarrativa: a imbricação com a interface.

Aceitamos a afirmação da interface como elemento narrativo digital diante da premissa de que “um dos aspectos mais importantes da cultura digital é precisamente seu apelo estético, expresso com clareza na problemática do design dos diversos aparatos e das interfaces tecnológicas”. (FELINTO, apud TEIXEIRA, 2014, p.10). Em outras palavras, a interface constitui um conjunto semanticamente significativo para a construção da narrativa, na medida em que opera como intermédio entre

usuário e computador. A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra. Em outras palavras, a relação governada pela interface é uma relação semântica, caracterizada por significado e expressão (...). (JOHNSON, 2001, p. 24).

Assim, a função ergódica do interator, ou seja, a interação com a obra, é parte estabelecida pela percepção dos recursos semióticos disponibilizados pela obra na sua interface. Retomando nosso exemplo, ao ver a obra *Dois Palitos*, guiado pelo que observava sua intuição de usuário, o aluno sugeriu o clique, como poderia ter sugerido aumentar o volume, ou aproximar a tela, ou mesmo um comando mais sofisticado, como control+esc ou barra de espaço, porque sua intuição queria agir sobre a obra, e não necessariamente o clique. De outra forma, o clique sugerido é caminho, e não finalidade, para a interação com a obra. Assim, o ergódico, a ação sobre a obra, não ganha significado pela intenção de agir, mas pelo desdobramento desse agir. A interface, disponibilizando os signos como linguagem, como caminhos, como afirma Johnson (2001), se converte ela mesma num argumento, imbricado no todo da obra.

A noção de um *leitor-interator*, *wreader*, *écriviteleur* deriva da condição ergódica das cibernarrativas, condição esta já existente na cultura impressa, mas que se expande nas narrativas digitais. O termo é atribuído a Aarseth, conforme Bootz (2014):

Espen Aarseth propose en 1997 la conception du cybertexte pour appréhender les productions pour lesquelles la manipulation relève d'une décision du lecteur et produit en tout ou partie le matériau sémiotique offert à sa lecture. Il nomme « lecture ergodique » cette lecture productrice d'un matériau à lire. La lecture ergodique complète la lecture classique, dénommée noématique par Aarseth, et ne la remplace pas.<sup>2</sup>

A ficção interativa, ao colocar a função ergódica como elemento central de sua conceituação, traz à luz a necessidade de compreensão da narrativa a partir de uma variedade de técnicas, incluindo novas disposições visuais e audiovisuais, animações etc., presentes nas cibernarrativas contemporâneas e nos *games* narrativos. Essa compreensão traz implícita a noção de algoritmo, que, em informática popular, pode ser compreendido como um conjunto de operações sequenciais, lógicas e não ambíguas aplicadas em um conjunto de dados, permitindo solucionar um problema utilizando-se um número finito de passos (INFOPÉDIA, 2018). Assim, a concepção de uma narrativa multicursal, ergódica, fragmentada em lexias, *linkadas* por caminhos vários manipulados pelo leitor — e, por isso, potencial, latente —, que deve operar certos procedimentos para que se avance na fruição da obra, coloca em evidência a necessidade de se constituir uma retórica de interface. “É, aliás, da interface que depende toda a obra interativa, que é acima de tudo um trabalho de visualização, mesmo que, na doxa destes autores, estejamos hoje diante de um menu de sentidos mais complexos que a da visão”. (BRAGANÇA, 2011, p. 198). Assim, se os estudos das narrativas literárias incidiam sobre o texto e suas dinâmicas de representação, os estudos das cibernarrativas assumem que essas textualidades perpassam a simbologia da interface, que congrega em si o conjunto de símbolos e signos que se mostram ao *écriviteleur* e notadamente se caracteriza pela transmidialidade, na medida em que imbrica texto, imagem e som. É partir dessa miscelânea de signos que derivam novas práticas de produção e leitura das cibernarrativas.

2 “Espen Aarseth propõe em 1997 a concepção do cibertexto para compreender as produções nas quais a manipulação represente uma decisão do leitor e produza totalmente ou em parte o material semiótico oferecido a sua leitura. Ele chamou de "leitura ergódica" essa leitura produtiva de um material a ler. A leitura ergódica completa a leitura clássica, denominada “noemática” por Aarseth, mas não a substitui.” (Tradução nossa)

## TRANSMIDIALIDADE E CIBERNARRATIVA

A transmidialidade é característica da cibernarrativa, o que não implica dizer que é privilégio seu. Desde a percepção de que as tecnologias trazem novas possibilidades de textualidades, ao mesmo tempo em que evidenciam a dimensão das mídias como participantes da construção das noções de gênero, as narrativas, como produto cultural, podem ser compreendidas em parte como uma retórica dos meios. Assim, se a narrativa oral traz o corpo como biotecnologia, suscitando a importância dos aspectos do falar (voz, entonação, articulação do discurso), do interpretar (gestualidade, vestuário) e do lugar (palco, ao redor da fogueira), e a narrativa impressa impõe outros rituais de escritura, amplamente embasadas na ideia de leitura solitária e silenciosa, as cibernarrativas se caracterizam pela convergência de mídias, ou pela transmidialidade.

Pensar a convergência de mídia envolve pensar suas práticas, e por isso sua definição se pauta num conceito fluido. Para Jenkins (2016), deve-se pensar a narrativa transmídia como um processo em que os elementos da ficção são dispersos sistematicamente pelos múltiplos canais, com o propósito de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Em outras palavras, a história transmídia é aquela em que elementos de uma história podem ser apreciados de diferentes maneiras através de um conjunto de plataformas tecnológicas.

Muitos exemplos podem ser invocados para ilustrar essa definição, desde a adaptação das literaturas impressas para o cinema (remediação) até narrativas contemporâneas que imbricam HQs, literatura impressa, cinema, *games* e outras linguagens híbridas<sup>3</sup>, como blogues, vídeos digitais etc. É o caso de obras consagradas pela grande audiência mundial, como *The walking dead* e a série de Harry Potter, entre outros, apenas para citar duas das mais conhecidas.

Para além dessa estrutura de hiperlink, na qual os vários fragmentos da narrativa espalham-se pelas diversas mídias, a transmidialidade opera também na linguagem. Assim, não raro o código verbal se une aos outros códigos linguísticos para a construção de uma textualidade híbrida, permeada por palavra, imagem e som.

O computador apresenta o espaço ideal para essas linguagens híbridas, pois, reunindo as características das mídias anteriores a ele (Murray, 2003), integra essas mídias naturalmente.

## A IMERSÃO NA CIBERNARRATIVA

---

<sup>3</sup> O termo híbrido neste contexto é usado para dar uma ideia de materialidade cibernética, transmitindo a ideia de um estar em permanente conexão através de redes e sistemas *on* e *off line*.

Define-se imersão como “a experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado e prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia” (MURRAY, 2003, p. 102). Como a autora explica, provém essa definição da ideia de estar imergido em — no nosso caso, em uma narrativa.

Como se percebe, não é privilégio da cibernarrativa a imersão. Antes, a ideia de imersão como característica cibernarrativa é um aprofundamento da imagem comum do leitor absorto do mundo, mergulhado na leitura de um livro. Deriva, entretanto, a dimensão desse fenômeno.

Ao entrar no círculo mágico da ficção, experimentamos mundos e vivenciamos sensações diversas. A ilusão do ficcional nos alcança na medida em que referencia uma realidade segundo uma lógica própria, que se organiza de maneira a constituir regras próprias, tendendo a excluir a contradição (DOLOZEL, 1997, p. 70). No liminar dessa experiência, comumente nos postamos como espectadores, estamos participando “de fora”, lendo ou assistindo uma *performance*, torcendo e ansiando pelo próximo passo. Ainda que reconstruindo os significados, pouco ou nenhum controle sobre a narrativa nos é dado; seguimos o passeio pelo bosque guiados pelo narrador ou pela instância narrativa. E esse é o elemento diferencial da cibernarrativa: a forma como a experienciamos.

A cibernarrativa pressupõe a presença do interator e a possibilidade de manipulação dos elementos narrativos. Essa presença sugere uma condição espacial, mesmo que essa condição se dê no espaço virtual. Aliás, o ciberespaço, por seus efeitos espetaculares alcançados pelos recursos transmidiáticos (MURRAY, 2003, p. 113), propõe-nos uma imersão mais abrangente do ponto de vista dos sentidos: nele, podemos ler, ver, ouvir, além de decidir os caminhos da história.

## **NARRATIVA DOS GAMES**

Constitui-se objeto de interesse dos estudos cibernarrativos as narrativas dos *games*. Estes, encabeçando o grande filão das experiências cibernarrativas, dialogam com os pressupostos da narrativa literária na medida em que apresentam elementos comuns com esta, como enredo, personagens, tempo, espaço e narrador, projetando encadeamentos e estágios de evolução que acomodam a experiência de descoberta das ações e dos fatos.

A participação do elemento lúdico nas narrativas remonta ao nascimento da poesia, afirmando Huizinga (2005, p. 133) que a própria *poiesis* é um elemento lúdico. Exercendo-se “no interior da região lúdica do espírito, num mundo próprio para ela criada pelo espírito [...]”, a função poética e a lúdica se aproximam na construção de um *como se*, “[...] acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou

de franca irreabilidade em relação à vida normal” (CALLOIS, 1990, p. 29), regulamentada pelas leis e convenções dos mundos específicos — tal qual a narrativa ficcional.

As narrativas dos *games* interessam também, do ponto de vista da narratologia, pelos seus experimentos narrativos no ciberambiente, que trazem à luz sistemas de representação que se pretendem originais, interativos e híbridos, ora preservando a centralidade do enredo no código escrito, ora relativizando essa centralidade em sistemas semióticos diversos, ora abolindo o signo verbal, como no caso do jogo *Journey*, recorrendo a outros sistemas semióticos para compor a narrativa, com destaque para o recurso audiovisual.

A leitura procedimental, que se imbrica ao conceito do ergódigo proposto por Aarseth, abre espaço para a *performance* do interator. Assim, ela se abre a inúmeras possibilidades de leitura, recifragens que adquirem sentido segundo a “leitura” do interator. Essa prática, aliás recorrente na leitura cibernética, norteia o conceito de *écritlecteur* de Bootz (2014): o leitor/interator é também produtor de conteúdo (coautor?), na medida em que cria versões da obra de referência.

A atuação do interator no *game* adquire importância para os estudos das cibernarrativas na medida em que remodela o papel do leitor. Se, na recente cultura da narrativa impressa, o leitor implícito está na obra como latência, uma referência a quem se destina a mensagem (irá reconstruí-la, mas não modificá-la), muitas vezes nomeado no texto, na cibernarrativa ele é uma presença, um estar, e a obra dispõe os elementos narrativos para que ele construa a narrativa, e não decifre-a. O avatar, o personagem que é manipulado pelo jogador, está na narrativa, atua nela, interfere, organiza as informações, tece o caminho, recifra. E a obra, para além do *telling* e do *showing*, propõe também o *acting*. No início de um jogo como *Gone Home*, citado no início deste artigo, em vez de se apresentar a situação de abertura como “Kaitlin Greenbriar chegou à nova casa de seus pais, no Oregon, em uma fria madrugada de tempestade do dia 7 de junho de 1995”, a obra coloca o interator no papel de Kaitlin Greenbriar, no dia 7 de junho de 1995, na casa nova de seus pais, no Oregon, em uma fria madrugada tempestuosa. A partir daí, o enredo se constrói como uma tessitura das escolhas do interator.

## REFERÊNCIAS

- Aarseth, Espen J. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. The Johns Hopkins University Press; 1997.
- BOOTZ, Philippe. **Remédiatisation Numérique de Nouvelles Impressions d'Afrique: d'un manipulable à l'autre**. (2014) Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/271910762\\_Remediatisation\\_numerique\\_de\\_Nouvelles\\_Impressions\\_d%27Afrique\\_d%27un\\_manipulable\\_a\\_l%27autre](https://www.researchgate.net/publication/271910762_Remediatisation_numerique_de_Nouvelles_Impressions_d%27Afrique_d%27un_manipulable_a_l%27autre). Acesso em 20 de fevereiro de 2017.
- BRANDÃO, Jacyntho Lins. Oralidade, Escrita e Literatura: Havelock e os Gregos, in: **Literatura e Sociedade**. São Paulo, n.2, p. 222-231, dez. (1997). Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/ls/article/view/16021>>. Acesso: 20 jun. 2015.
- CALLOIS, Roger. Os jogos e os homens, in: **A Máscara e a Vertigem**. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa; Edições Cotovia, 1990.
- DOLOZEL, Ludomir. Mímesis y mundos posibles. In: DOLOZEL, Ludomir. *et al.* **Teorías de la Ficción Literaria**. Madrid; Arcolibros, 1997.
- FELINTO, Erick. Apresentação à obra de TEIXEIRA, Luis Filipe B. **Médias Digitais: videojogos e cultura da simulação**. E-book. Recife: Núcleo de Estudos de Literatura e Intersemiose (NELI / PPGL / UFPE / CNPq), 2014.
- Gone Home**. Jogo eletrônico. Desenvolvedores: The Fullbright Company; Midnight City. Publishers: The Fullbright Company; Majesco Entertainment. 2013; Plataforma Windows. Disponível em [https://store.steampowered.com/app/232430/Gone\\_Home/](https://store.steampowered.com/app/232430/Gone_Home/)
- Hayles. Katherine. **Electronic Literature: What is it?** January 2, 2007. Disponível em <http://www.eliterature.org/pad/elp.html#sec1>. Acesso em 15 março de 2015.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- INFOPÉDIA. Disponível em <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/algoritmo>. Acesso em jan.2018.
- JAMISON, Anne. **FIC: Por que a fanfiction está dominando o mundo** (Locais do Kindle 241-242). Anfiteatro. Edição do Kindle. 2013.
- JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface**. Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Tradução: Maria

Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro; Jorge Zahar Editora, 2001.

LEÃO, Lúcia. Cibernarrativas ou a Arte de Contar Histórias no Ciberespaço. In: LEÃO, Lúcia. **Derivas: Cartografias do Ciberespaço**. São Paulo: Annablume, 2004.

MACLUHAN, Marshall. **A Galáxia de Gutenberg**: a formação do homem tipográfico. Tradução de Leônidas Gontijo de Carvalho e Anísio Teixeira. São Paulo, Editora Nacional, Editora da USP, 1972.

MIRANDA, José Bragança de. Da Interaçtividade Crítica da Nova *Mimesis* Tecnológica. In: Giannetti, Claudia. **Ars Telemática**. Editor Relógio d'Água, 2011.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck**: o Futuro da Narrativa no Ciberespaço. Tradução: Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Couzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

SANTAELLA, Lúcia. Para Compreender a Cibernarrativa. **Texto Digital**. Florianópolis, v. 8, n. 2, p. 229-240. Jul./Dez. 2012.

TEIXEIRA, Luis Filipe B. **Médias Digitais**: videojogos e cultura da simulação. E-book. Recife: Núcleo de Estudos de Literatura e Intersemiose (NELI / PPGL / UFPE / CNPq), 2014.

