

## IDENTIDADES DE LEITOR NA ERA DIGITAL: O CIBERLEITOR INFANTO-JUVENIL

Edgar Roberto **Kirchof** – ULBRA

Agência Financiadora: CNPq e ULBRA

O presente artigo insere-se no contexto de uma pesquisa ampla cujo principal problema refere-se aos deslocamentos ocorridos na identidade do leitor infanto-juvenil inserido no universo da cibercultura, quando passa a interagir com a literatura eletrônica e não impressa. Em outros termos, a proposta da presente pesquisa é realizar uma investigação a respeito da leitura a partir das formas recentes da literatura que emerge no ciberespaço – aqui denominadas sob o conceito amplo de *literatura eletrônica* –, realizada por crianças e adolescentes, na medida em que tais práticas passam a atuar sobre a constituição de novas identidades ligadas à categoria do leitor infanto-juvenil.

Baseando-se principalmente nos estudos de Chartier (2007; 2004; 2001; 1999) bem como nos estudos sobre identidade realizados no âmbito dos Estudos Culturais e foucaultianos (entre outros, Hall: 2006; Woodward: 2006; Bueno-Fischer: 2006), a identidade é compreendida, na presente pesquisa, como uma construção histórica. A identidade do *leitor*, nesse contexto, é marcada profundamente pelo surgimento da escrita e constantemente submetida a transformações e deslocamentos de sentido, derivados, em grande parte, das transformações a que os suportes materiais de leitura são submetidos ao longo da história.

Em poucos termos, as transformações pelas quais tem passado a escrita, tanto no que diz respeito à sua forma significativa quanto de significado, atuam diretamente sobre a identidade daquilo que se convencionou chamar de *leitor*. Para citar apenas um exemplo, entre outros possíveis, a partir do final do século XVII e início do século XVIII, pela primeira vez na história ocidental, o livro literário se torna mais popular do que livros religiosos ou edificantes. A partir de então, seu fácil acesso a um público cada vez mais secularizado e menos erudito fez com que surgisse uma nova categoria social, o *grande público leitor* (Hauser: 2000, p. 538).

Esse fenômeno de replicação em larga escala, ligado, aparentemente, apenas ao suporte da escrita, acaba gerando conseqüências também para a identidade do leitor, que adquire características específicas, inexistentes anteriormente ao século XVIII: com a popularização da literatura e sua crescente adaptação a esse público pouco iniciado – se comparado com o público anterior, formado por elites da aristocracia e do clero –, desenvolve-se aquilo que Hauser (2000, p. 541) denominou de “um novo antagonismo,

uma tensão entre a literatura da elite culta e a do público leitor em geral”. Assim sendo, é possível afirmar que o século XVIII vivencia a emergência de duas novas identidades de leitor, um assim chamado *leitor erudito*, de um lado, e um *leitor comum*, de outro, para permanecermos com os conceitos sugeridos por Arnold Hauser.

A identidade do *leitor*, como se pode perceber, é uma construção histórica permanente, marcada fortemente pelos artefatos utilizados para escrita e leitura. Se, antes da Revolução Industrial, o *livro* era visto como uma relíquia na qual estavam depositados todos os saberes da humanidade, a partir do século XVIII, ele se transforma em um produto de consumo e, enquanto tal, adquire um caráter paradoxal: de um lado, continua representando o veículo mais legítimo para o conhecimento e o saber. De outro lado, contudo, deve se tornar menos complexo, mais palatável para um público não tão afeito a recursos estilísticos que demandem grande esforço para a fruição. Em um termo, o livro deve se tornar mais “popular”, de modo que possa ser fruído por um número cada vez maior de leitores/consumidores, ao mesmo tempo em que deve manter sua aura.

No que diz respeito especificamente à questão da identidade do leitor literário, como nos alerta Bellei (2002), a tradição em torno do livro levou à concepção do autor enquanto um mestre cultuado como o detentor de palavras carregadas de valor, enquanto o leitor foi sendo construído, semanticamente, como um aprendiz, uma figura subordinada ao primeiro. É interessante notar que essa concepção se mantém mesmo após o século XVIII, quando o livro impresso se torna um produto mais acessível a uma larga camada da população, sendo que essa concepção se fortalece ainda mais com a emergência de uma identidade até então secundária, a saber, o *crítico literário*. Desde então, este se estabelece como o mediador qualificado entre autor e leitor, encarregado de *traduzir* ou *explicar*, para leitores supostamente incautos, significados ocultos e sutilezas estilísticas criadas pela mente “privilegiada” do autor/erudito/detentor do saber legítimo.

Com o advento e a rápida popularização das tecnologias digitais, a partir da década de 90 do século XX – principalmente com o surgimento da internet –, o *livro*, enquanto uma materialidade impressa, passa por um processo de desmaterialização até então não vivenciado em nossa cultura. Assim como no caso da replicação em larga escala, no século XVIII (que se tornou possível devido à Revolução Industrial), também no caso da virtualização da escrita (que se tornou possível devido ao surgimento do ciberespaço), não se trata apenas de uma mudança quanto ao suporte: esse

acontecimento acarreta deslocamentos quanto aos sentidos construídos e projetados sobre o próprio livro, enquanto artefato cultural, mas também e principalmente sobre as identidades que lhe são adjacentes, desde o autor, o crítico, o editor, o livreiro e, no caso específico desta pesquisa, o *leitor*.

Para levantar apenas algumas das questões envolvidas nesse processo, pode-se iniciar perguntando pelo futuro dos editores frente ao universo do ciberespaço, cada vez mais dominado por blogs, nos quais *qualquer indivíduo se torna um autor potencial*. Do mesmo modo, deve-se perguntar pelo papel do *crítico*, uma vez que, para postar um texto literário na internet, basta estar conectado, sendo que o seu valor ou qualidade estética parece depender muito mais do número de acessos e de comentários ao blog do que propriamente de algum tipo de análise ou crítica especializada. No que diz respeito à identidade do *leitor*, existe a suspeita, por parte de vários pesquisadores da área (entre outros, Landow: 2006), de que, talvez, a desmaterialização do suporte impresso leve ao enfraquecimento da dicotomia até então prevalecente entre a representação do autor enquanto o detentor do conhecimento legítimo, de um lado, e do leitor enquanto um mero aprendiz, de outro.

Não é intenção do presente artigo apresentar um panorama sobre a história do livro e da leitura, em sua relação com a formação de novas identidades de leitores. Antes, pretende-se apresentar em que medida as alterações a que a literatura contemporânea tem sido submetida a partir do desenvolvimento da tecnologia digital são capazes de criar alguns deslocamentos quanto à identidade do leitor infanto-juvenil, permitindo, talvez, que se fale de uma nova categoria de leitor literário, uma identidade ainda em formação, a saber, *o ciberleitor infanto-juvenil*.

### *A literatura no ciberespaço*

Pode-se falar de um processo contínuo de aproximação da literatura a outras linguagens não-verbais, pelo menos, desde as vanguardas européias, no final do século XIX e início do século XX. Os experimentos visuais realizados por Mallarmé, por exemplo, e principalmente por Apollinaire, apontam para uma tendência a questionar o logocentrismo predominante em nossa cultura, integrando a linguagem escrita a outros sistemas semióticos. No século XX, várias tendências literárias seguiram nessa mesma direção, como o concretismo, o neoconcretismo, além de experimentos realizados em prosa, cujo exemplo mais significativo, no Brasil, talvez seja Avalovara, de Osman Lins. Nas últimas décadas, o desenvolvimento do computador como meio tecnológico

tem levado escritores a explorar também as possibilidades do ciberespaço como ambiente diferenciado para a experimentação literária.

Nesse contexto, é importante destacar, inicialmente, que existem muitas maneiras de um texto impresso migrar para o meio eletrônico, e o modo como isso ocorre ainda não goza de consenso entre pesquisadores da área. Uma das sistematizações possíveis foi sugerida por Yoo (2007, p. 15), que acredita existirem cinco modos diferentes para o texto literário se manifestar no ciberespaço: em primeiro lugar, existe a mera *literatura digitalizada*, que corresponde a textos que foram produzidos para o suporte impresso e, em seguida, disponibilizados em ambiente digital. Esse tipo de texto – como os clássicos que se encontram hoje disponíveis para acesso na rede – praticamente não faz uso de recursos típicos da linguagem eletrônica. De modo semelhante, há textos que, embora tenham sido produzidos a partir de recursos digitais, tampouco fazem uso da linguagem hipertextual ou de recursos hipermidiáticos. Yoo denomina esse tipo de texto como *editoração colaborativa*. Outra possibilidade são os *textos colaborativos*, que surgem geralmente a partir de experiências coletivas de criação, em blogs, salas de bate-papo ou a partir de programas como MUDs e MOOs. Embora seu processo de produção não fosse possível sem o recurso da rede, geralmente esse tipo de texto, em sua versão final, também apresenta uma estrutura linear e marcada predominantemente por elementos da escrita em suporte impresso.

A literatura propriamente eletrônica é aquela que passa a utilizar os recursos semióticos inerentes ao ciberespaço, sendo que, segundo Yoo, há duas principais tendências: os autores exploram predominantemente a hipertextualidade e/ou a hipermidialidade. Destaque-se, contudo, que o que ocorre com mais frequência é o uso conjunto de ambos os recursos. No caso de predomínio do primeiro, Yoo fala de *literatura hipertextual* e, do segundo, prefere falar de *literatura hipermidiática*. O autor reserva o conceito *literatura digital* para tratar de ambas em conjunto. Note-se, contudo, que o uso desse termo não é consensual por parte da crítica contemporânea, pois alguns dos conceitos também empregados com frequência são *hiperficção* (Simanowski, 2002b), *literatura digital* (Yoo, 2007), *literatura eletrônica* (Hayles, 2008), entre outros.

Simanowski (2002a), entre outros pesquisadores, afirmou que, em comparação com a literatura impressa em livros de papel, a literatura que possui, como veículo de signo o suporte eletrônico, assemelha-se a uma *performance* que pode ser realizada reiteradamente. O autor acredita que esse traço “performático” da arte e da literatura em

ambiente digital se deve ao fato de que a linguagem típica do ciberespaço é hipertextual, interativa e multimídia, o que permite, ao leitor, entre outros, seguir diferentes caminhos na leitura (hipertextualidade), interagir com outros leitores/autores simultaneamente ao ato da leitura (interatividade), além de fruir de sentidos não criados unicamente a partir do suporte escrito, mas também da hibridação da escrita com códigos sonoros e imagéticos (Simanowski: 2002a, p 14). Alguns pesquisadores da área (entre outros, Wandelli: 2003; Bellei: 2002) têm destacado, também, que o suporte eletrônico leva a uma leitura marcada pelo descentramento ou multicentramento, bem como pela multilinearidade, uma vez que o leitor pode realizar diferentes percursos, ao acessar diferentes links, cada vez que revisita o (hiper)texto.

A literatura contemporânea não tem permanecido imune ao surgimento do universo cibernético. De um lado, alguns autores literários, como Umberto Eco, David Coopland e Robert Coover, por exemplo, têm incorporado inúmeros recursos hipertextuais e mesmo hipermidiáticos aos seus livros, embora escritos ainda em suporte impresso. A interação mais intensa entre a literatura e o hipertexto, contudo, tem ocorrido através do surgimento daquilo que se tem denominado, de forma ampla, como *literatura digital* ou *literatura eletrônica*, cujo espaço de expressão é o ciberespaço.

Nesse sentido, devem ser destacadas narrativas como *Afternoon a story*, a primeira obra hipertextual de que se tem notícia, produzida em 1987 por Michael Joyce, em que o leitor é convocado, a partir de certos *links*, a optar por diferentes possibilidades quanto às seqüências narrativas. Assim sendo, o enredo varia cada vez que se realiza uma nova leitura. Desde então, a produção de literatura eletrônica tem proliferado de modo impressionante, sendo que seus desdobramentos mais recentes fazem uso de recursos cada vez mais avançados e complexos da tecnologia digital, o que tem levado alguns pesquisadores – como Kathrin Hayles (2008) – a inventariar diferentes *gêneros* com base na tecnologia empregada.

Também a literatura infanto-juvenil, especialmente a poesia, tem sido modificada a partir de criações em meio virtual, nas quais as potencialidades da linguagem hipertextual e hipermidiática são exploradas de diferentes modos. O número crescente de autores de literatura infanto-juvenil que têm criado sites, na Internet, com diferentes propósitos, motivou a reflexão acerca da relação do leitor infanto-juvenil com a literatura eletrônica, a partir da incipiente literatura digital produzida para crianças e adolescentes brasileiros.

### *A Literatura infanto-juvenil no meio digital*

Com o surgimento da tecnologia digital, a literatura infantil, especialmente a poesia, tem sido ampliada em direção a criações dentro da ciberesfera, nas quais as potencialidades da linguagem em ambiente virtual são efetivamente exploradas. No trabalho aqui proposto, são analisados alguns poemas infantis presentes no sítio criado pelo poeta gaúcho Sérgio Caparelli, disponíveis no seguinte endereço eletrônico: <http://capparelli.com.br/ciberpoesia/layout.swf>, sendo que alguns dos principais traços destacados são a intermedialidade, a multinlinearidade, a não-sequencialidade, a interatividade, a performatividade.

O trabalho de Caparelli e Gruszynski consiste em uma experiência de transposição e também de confrontação entre a poesia impressa visual e a poesia hipertextual. O livro impresso reuniu texto verbal e design; o site, por sua vez, reuniu texto verbal e textos não-verbais, marcados por recursos da ordem da oralidade e do movimento visual. A proposta, conforme apresentada pelos próprios autores em artigo publicado na Revista da FAMECOS (2000), consistia na elaboração e publicação inicial de 28 poemas e na posterior transposição de 8, dentre tais poemas visuais, para o meio digital.

Em poucos termos, o sítio criado por Sérgio Caparelli e Ana Cláudia Gruszynski origina-se do livro *Poesia Visual*, publicado no ano de 2000 pela Editora Global, de São Paulo, composto originalmente por 28 poemas visuais. Assim como a maior parte dos sítios criados por autores de literatura infantil na Internet, também este possui a função explícita de promover comercialmente o livro impresso, o que dá origem a um caso interessante de intermedialidade entre o impresso e o virtual: trata-se de uma comprovação contrária à tese apocalíptica, segundo a qual a Internet representaria o fim do livro impresso, pois, como se percebe na maior parte dos casos ligados a autores de literatura infantil, embora utilizem a rede, inclusive, para disponibilizar parte de sua obra, acabam utilizando seu alto poder de impacto sobre o receptor e propagação para vender também o produto impresso. Um exemplo que se tornou bastante conhecido é o livro *Anjos de Badaró*, escrito a partir do site do escritor Mario Prata, com a participação ativa de seus leitores on-line, que passou a ser comercializado em forma impressa após finalizado (CORRÊA, 2008).

É interessante apontar, inicialmente, o caráter coletivo da elaboração/produção poética em ambiente virtual. Os ciberpoemas de Caparelli e Gruszynski são resultado do trabalho conjunto de C, G e da W3Haus, que desenvolveu o site e colaborou no

planejamento de alguns dos poemas. A necessidade de conhecer as potencialidades dos softwares e dos equipamentos de hardware faz com que o ciberpoeta busque auxílio de conhecimento especializado por parte de técnicos e/ou de designers. Se, até então, a tradição literária privilegiava o gênio individual do artista, agora, para mostrar aos leitores o produto de seu trabalho, o autor precisa de seus pares, principalmente profissionais que dominem conhecimento acerca dos ambientes digitais.

A apresentação do sítio com a obra de Sérgio Caparelli se dá a partir de 5 links, distribuídos espacialmente: na parte direita, o leitor é convidado a clicar sobre um link que dá acesso à biografia dos autores (parte superior), de um lado, e a informações sobre o livro impresso, de outro (parte inferior). Na parte esquerda, o leitor/navegador infantil tem as seguintes opções: *ciberpoemas*, *poesia visual* e *brincando na web*. Caparelli disponibilizou 12 de seus poemas visuais impressos, apresentados em grupos de 4: *Navio*, *Chá*, *Van Gogh* e *Babel*; *Cheio*, *Vazio*, *Eu/tu*, *Xadrez*; *zigue-zague*, *primavera*, *gato*, *flechas*. Na figura abaixo (Fig. 1), é possível visualizar o modo como os quatro primeiros poemas visuais estão disponibilizados.



Fig. 1 – Os quatro primeiros poemas visuais de Caparelli e Gruszynski

No sítio, contudo, diferente da versão impressa, os poemas são interativos. Primeiramente, o leitor/navegador tem a opção de aumentar ou diminuir o tamanho de cada poema, clicando em um comando denominado *zoom*. Além disso, é possível arrastar o poema para diferentes lugares dentro de sua moldura.

De um lado, a combinação dessas duas possibilidades permite que a criança *brinque* com o poema, como se fosse um objeto. De outro lado, contudo, essa brincadeira acaba gerando um alargamento das possibilidades interpretativas do próprio poema, na medida em que é possível deixar apenas alguns versos em evidência, eliminando outros, por exemplo. É possível, inclusive, suprimir o texto, deixando apenas a imagem visual, ou vice-versa.

Nesse processo, o leitor se torna uma espécie de co-autor, pois é capaz de *configurar* e *alterar* constantemente a maneira como o poema deve ser lido, criando percursos de leitura próprios. Esses dois recursos hipertextuais e hipermidiáticos relativamente simples já são capazes de tornar o texto *interativo* e *performativo*, primeiro, porque o leitor atua sobre o produto final da própria obra, mesmo que a partir de um número de movimentos pré-determinados e delimitados pelos programadores; segundo, porque a interação com as imagens acaba criando uma espécie de *apresentação performativizada*.

Juntamente com as poesias visuais, Caparelli explora também as potencialidades da linguagem hipertextual e hipermidiática em seus *ciberpoemas*, que, por isso mesmo, acabam se tornando mais interativos e multimídiais do que os poemas visuais. Na figura abaixo (Fig. 2), é possível visualizar o modo como os quatro primeiros ciberpoemas estão disponibilizados.



Fig. 2 – Os quatro primeiros ciberpoemas de Caparelli e Gruszynski



Trata-se de uma espécie de *jogo* ou *brincadeira* criado a partir de cada poema. Em *chá*, por exemplo, o leitor/navegador infantil é convidado a “fazer um chá”, a partir dos ingredientes que se encontram à sua disposição. O leitor se vê diante de uma orientação inicial: “clique e arraste os ingredientes para dentro da xícara para preparar seu chá”; “Quando achar que já tem ingredientes suficientes, clique no botão avance”. A partir daí, nova tela é aberta, ao mesmo tempo em que sons são ativados e chamam a atenção do leitor para diferentes “objetos”, como a fotografia de um casal (quando o mouse passa por cima da imagem, o som de um beijo estalado é acionado); três estrelas que, quando “ativadas”, acionam um som metálico; corações que sugerem /ativam o som de batimento cardíaco; um bule azul (o mouse sobre o bule ativa o som de louça se entrecrocando). A colher, a xícara e o saco de chá não emitem sons.

Surgem várias opções para o modo como será feito o chá. Ele pode ser composto apenas de amor, se assim se interpretam os corações. Mas também pode ser feito com as estrelas juntamente com o saquinho de chá, desde que não se esqueça da água (o programa avisa o leitor caso isso aconteça). A infusão fará com que a água de letrinhas (num claro intertexto com a sopa de letrinhas) faça a xícara inflar e, de dentro, saírem versos (e aí estaria a poesia) que aparece graficamente representada pelo movimento do vapor provocado pela água quente derramada na xícara. Assim, o vapor equivale aos versos. O uso da letra cursiva, aliado ao movimento ritmado do vapor/verso, desacelera o ritmo da leitura, tornando-a mais complexa. Aliás, pode-se pensar que o objetivo não é concretizar a leitura das palavras, mas simplesmente – à moda concretista – que o leitor se contente com a disposição gráfica na página. Na figura abaixo (Fig. 3), pode-se ter uma noção do ciberpoema “Chá” em sua fase inicial.



Fig. 3 – O ciberpoema “Chá”, de Caparelli e Gruszynski, em sua fase inicial

Na tradição dos jogos de computador, em que o leitor-criança é aclamado quando consegue superar um obstáculo ou passar a um novo patamar/nível de jogo, ao final, quando todos os ingredientes são colocados na xícara e também o leitor lembra-se de clicar sobre a palavra “pronto”, ele se vê aplaudido pela máquina, que o parabeniza pelo término da etapa. Ouve-se o som de palmas; o chá está pronto e o poema/vapor aparece: “Deixe a infusão o tempo necessário até que os nossos aromas e os nossos sabores se misturem”. Eis o prêmio do leitor: um novo poema, resultante do seu trabalho de interação com diferentes elementos anteriormente apresentados. Sem o trabalho interativo do leitor, portanto, não haveria tal resultado, o que confirma a hipótese de que a literatura eletrônica borra as fronteiras entre autoria e leitura.

Outro ciberpoema que evidencia a natureza intermediática e também intertextual do trabalho apresentado no sítio de Caparelli e Gruszynski é “Van Gogh”. Como se não bastasse o título, que consiste no nome do pintor holandês Vincent Wilhelm Van Gogh, o ciberpoema apresenta, em sua tela inicial, a reprodução de um dos quadros mais

famosos do pintor europeu. O fundo em vermelho já consiste em uma releitura (algo similar ao que Andy Warhol havia realizado com a foto de Marilyn Monroe). Ao dialogar com o passado, ocorre uma hibridação de sentidos que leva o leitor a uma experiência de fruição cujos sentidos são ampliados justamente a partir do diálogo entre o presente e o passado. A figura abaixo (Fig. 4), embora estática, proporciona uma noção da aparência inicial do ciberpoema “Van Gogh”.



Fig. 4 – O ciberpoema “Van Gogh”, de Caparelli e Gruszynski, em sua fase inicial

A palavra sobre a tela suposta (“neste meu quarto”) vem acompanhada de uma animação gráfica na qual se vê inicialmente uma imagem difusa que rapidamente se transforma. O leitor está diante de um quarto com uma cama de solteiro, duas cadeiras, uma pequena mesa, uma janela e vários quadros na parede. O foco final – pois a animação tem um tempo de apresentação muito curto – consiste no autorretrato do

artista. Trata-se de uma animação gráfica que ocupa menos de um décimo da tela cheia do computador: é a tela dentro da tela, como que sugerindo tratar-se de uma parte que pertence a algo maior. A biografia é menos do que a pintura. Esta, por sua vez, é menor do que o ciberpoema (pelo menos no que tange a ocupação do espaço virtual). O efeito – haja vista a rapidez com que a animação gráfica é mostrada – é de algo que não se consegue apreender, tanto que se quer vê-la à exaustão. Se a bota da esquerda “abriga” tal informação, sobre a bota da direita, repousam palavras, que formam um texto disperso. Assim, poder-se-ia lê-lo dos seguintes modos: “Você soube de Van Gogh”; ou “Você soube a luminosa flor amarela”; ou, ainda, o leitor poderia optar pela leitura das palavras que estão grafadas com cores idênticas. Nesse caso, teríamos “Flor amarela neste meu quarto vazio” (em amarelo); “De Van Gogh dentro de um vaso” (em azul); “Sonhos do trigo maduro”( em laranja); “Acompanha do céu o sol “(em verde). Há, como pressuposto, o conhecimento pelo menos parcial da biografia e/ou das obras do pintor, que pode ser agenciado imediatamente caso o leitor infanto-juvenil digite, no Google, palavras relacionadas ou mesmo o título do poema.

Como se percebe a partir dessa breve análise, a transformação a que o texto impresso é submetido no ambiente virtual acaba influenciando diretamente sobre a maneira como a leitura é realizada. Diferente de um texto impresso, o texto eletrônico convida o leitor para se tornar uma espécie de co-autor, pois “ler” um hipertexto geralmente requer “interagir” com o que se está lendo e realizar escolhas, de modo que o resultado final da leitura pode diferir cada vez que esta é realizada. De modo semelhante, a hibridação entre diferentes linguagens (visual, escrita e sonora) propiciada pelos recursos hipermidiáticos da literatura eletrônica faz com que a sua leitura se assemelhe muito mais à fruição de uma *performance* do que à decodificação de um texto linear.

Para concluir, é possível pensar que, se tais deslocamentos no suporte da escrita implicam deslocamentos no processo da leitura, talvez se possa falar no surgimento incipiente de uma nova categoria de leitor literário, o *ciberleitor*: uma identidade ainda em formação, mas que aponta para traços inexistentes (ou existentes em uma intensidade diferente) na identidade do leitor em suporte impresso, tais como a interatividade, a multisequencialidade, o descentramento, a performatividade, entre outras.

Em um nível cultural mais amplo, por outro lado, talvez esteja ocorrendo um abrandamento da hierarquia entre a concepção do autor como detentor legitimado do conhecimento e do leitor como um aprendiz. Além disso, parece haver também a

dissolução ou o deslocamento de identidades intermediárias, como do crítico e do editor, entre outros. De qualquer modo, embora talvez seja ainda muito cedo para avaliar a abrangência dessas modificações em um nível amplo, a leitura literária em ambiente virtual pode acarretar deslocamentos importantes quanto ao modo como se define culturalmente a identidade do leitor infanto-juvenil, possibilitando a emergência de uma nova identidade, o *ciberleitor infanto-juvenil*.

## REFERÊNCIAS

ASSUMPÇÃO, Simone de Souza. Blogs e comunidades do Orkut: caminhos para a formação do leitor de literatura. In: Almir Aquino Corrêa. (Org.). *Ciberespaço: mistificação e paranóia*. Londrina: Editora da Universidade Estadual de Londrina, 2008, v. 1, p. 19-26.

\_\_\_\_\_. Poesia infantil, hipertexto e leitura emancipatória. In: João Luís C. T. Ceccantini. (Org.). *Leitura e literatura infanto-juvenil: Memória de Gramado*. São Paulo: Cultura Acadêmica Editora, 2004, v. 01, p. 230-242.

BELLEI, Sérgio Luis Prado. *O livro, a literatura e o computador*. São Paulo: Educ & Florianópolis: UFSC, 2002.

BUENO FISCHER, Rosa Maria. Técnicas de si e tecnologias digitais. In: SOMMER, Luís Henrique & BUJES, Maria Isabel. *Educação e cultura contemporânea: articulações, provocações e transgressões em novas paisagens*. Canoas: Ed. Ulbra, 2006, p.67-76.

CAPPARELLI, S., GRUSZYNSKI, A. C. e KMOHAN, G. Poesia Visual, Hipertexto e Ciberpoesia. **Revista da Famecos: Cultura, Mídia & Tecnologia**. Porto Alegre, v.13, 2000, p. 68-82.

CHARTIER, Roger. *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. São Paulo: Editora da UNESP, 1999.

\_\_\_\_\_. *Cultura escrita, literatura e história*. Porto Alegre: Artmed, 2001.

\_\_\_\_\_. *Inscrever & apagar: cultura escrita e literatura*. São Paulo: Editora da UNESP, 2007.

\_\_\_\_\_. *Leituras e leitores na França do Antigo Regime*. São Paulo: Editora da UNESP, 2004.

CORRÊA, Regina Helena M. A. De anjos virtuais a reais: Mistificação, paranóia ou uma questão cultural? In: CORRÊA, Almir Aquino (Org). *Ciberespaço: mistificação e paranóia*. Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2008, p. 41-48.

- FOUCAULT, Michel. *A arqueologia do saber*. 4. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.
- HALL, Stuart. Quem precisa da identidade? In: SILVA. Tomás Tadeu. *Identidade e diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais*. Petrópolis: Vozes, 2006, p. 103-132.
- HAUSER, Arnold. *História social da arte e da literatura*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- HAYLES, N. Kathrin. *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Indiana: University of Notre Dame, 2008.
- LANDOW, George P. *Hypertext 3.0. Critical theory and new media in na era of globalization*. Baltimore: John Hopkins, 2006.
- SIMANOWSKI, Roberto. *Interfictions: vom Schreiben im Netz*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2002a.
- \_\_\_\_\_. *Geburt und Entwicklung der digitalen Literatur*. In: \_\_\_\_\_. (Ed.) *Literatur.digital: Formen und Wege einer neuen Literatur*. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 2002b, p. 56-92.
- WANDELLI, Raquel. *Leituras do hipertexto: viagem ao Dicionário Kazar*. Florianópolis & São Paulo: UFSC & Imprensa Oficial, 2003.
- WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: SILVA. Tomás Tadeu. *Identidade e diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais*. Petrópolis: Vozes, 2006, p. 7-72.
- YOO, Hyun-Joo. *Text, Hypertext, Hypermedia: Ästhetische Möglichkeiten der digitalen Literatur mittels Intertextualität, Interaktivität und Intermedialität*. Würzburg: Königshaus & Neumann, 2007.