
Literatura digital:

a reconfiguração do leitor, os desafios e a urgência de novas literacias

Isa Mestre ¹

Resumo: Tendo como base a ideia de Chartier (1999) de que novos suportes têm vindo a acionar, ao longo da História, novos modos de ler e, conseqüentemente, novos tipos de leitor defenderemos ao longo deste artigo a necessidade de repensar, à luz do surgimento de um novo suporte e de um novo espaço de escrita – o digital – o papel do leitor, admitindo, que a sua figura sofre, nesse processo, um conjunto de reconfigurações, contribuindo a materialidade do digital para nos apresentar um leitor 2.0: leitor imersivo, leitor performer e leitor jogador.

Palavras-Chave: Novos Media. Literatura Digital, Literacia Digital, Leitor, Reconfigurações, Materialidade.

Abstract: Based on Chartier's idea that new media have been triggering, throughout history, new ways of reading and, consequently, new types of readers, we will defend throughout this article the need to rethink, in the digital era, the role of the reader, admitting that his figure suffers, in this process, a set of reconfigurations, contributing the materiality of the digital media, to present us a 2.0 reader: an immersive reader, a performative reader and player-reader.

Keywords: New Media. Digital Literature. Digital Literacy. Reader. Reconfigurations.

¹ Mestre em Produção, Edição e Comunicação de Conteúdos Multimédia e Doutora em Comunicação, Cultura e Artes pela Universidade do Algarve. E-mail: isa_mestre@hotmail.com

Introdução

Partindo do princípio de que a literatura digital é alimentada por um movimento de continuidade técnica e estética, proveniente da própria tradição literária vanguardista, é agora momento de nos questionarmos: estará a introdução dos novos suportes na literatura a proporcionar-nos a possibilidade de observar um conjunto de reconfigurações que resultam da materialidade e das potencialidades tecnológicas do novo meio condicionando o próprio processo de criação e recepção literárias?

Tendo como base a ideia de Chartier (1999) de que novos suportes têm vindo a acionar, ao longo da História, novos modos de ler e, conseqüentemente, novos tipos de leitor defenderemos ao longo deste artigo a necessidade de repensar, à luz do surgimento de um novo suporte e de um novo espaço de escrita – o digital – o papel do leitor, admitindo, nesse processo, que a sua figura sofre um conjunto de reconfigurações.

Assumindo, como defende Chartier (1999) que, de facto, a leitura não foi sempre e em todo o lugar a mesma, sofrendo várias revoluções em função dos suportes, cabe-nos então analisar o modo como a criação e transmissão digital de textos parece impor hoje a necessidade de uma reflexão, contribuindo para a redefinição do papel do leitor.

Nesse sentido, tentaremos mostrar de que modo a literatura digital, através da narrativa interativa, nos autoriza a pensar uma reconfiguração do papel do leitor, convidando-nos a pensar o leitor da era digital como um *leitor 2.0*: leitor imersivo, leitor *performer* e leitor jogador.

Nesta perspetiva, devemos, então, lançar algumas perguntas: em que difere o *leitor 2.0* do leitor convencional de textos analógicos? Que particularidades e comportamentos caracterizam esta figura para que possamos defender uma necessidade de melhor conceptualizar a sua posição? De que modo a materialidade do digital influi na própria atividade recetiva do texto, reforçando a necessidade de desenvolver no leitor novas características e novas literacias?

Será com o intuito de explorar e desenvolver algumas destas questões que nos lançaremos, em seguida, para a tarefa de caracterização do *leitor 2.0*.

Novos modos e novos ambientes de leitura

Assim, consideraremos, numa primeira abordagem, e de acordo com Rovero (2001, p. 688) que o leitor da era digital se trata de um leitor essencialmente resistente ao tipo de leitura praticada em suportes impressos. É que, diferentemente do leitor contemplativo e meditativo, descrito por Santaella (2004), o leitor das formas digitais encontra-se mais próximo de uma leitura híbrida, dinâmica e multimídia, desenvolvida em meios como o cinema, a fotografia ou a televisão.

Como sublinha a autora, o leitor da era digital parece ter sido, pelo contexto sociocultural que o rodeia (nomeadamente pela vivência de pós-modernidade e de pós-contemporaneidade) preparado para um tipo de leitura diferente daquele que era promovido pelos meios analógicos impressos:

[...] Alguns modos de ler literatura contradizem abertamente o tipo de leitura estimulado pelo nosso entorno informático e audiovisual. Nós, os nascidos depois de 1960, vivemos num contexto, que as crianças e os jovens enfrentam, ainda, com maior intensidade, no qual a maneira de enfrentar o mundo e de “ler” esse mundo está muito relacionada com a intensidade e com as mudanças constantes da imagem televisiva, da imagem cinematográfica, fotográfica e publicitária. Essa forma de olhar é potenciada, de maneira congruente, pela leitura no ciberespaço, uma leitura que privilegia a velocidade, o olhar rápido e os saltos de uma página web a outra (ROVERO, 2001, p. 690) (livre tradução da autora) [1].

Diante do disposto, consideramos ser possível sugerir que o *leitor 2.0* lê, essencialmente, de forma diferente e fá-lo desse modo, sobretudo, porque os suportes com os quais tem contacto lhe propiciam, pela sua natureza, um tipo de leitura que, contrariamente à leitura característica dos suportes impressos – estável, contemplativa, demorada – é, em alternativa, mais intensa, rápida e dinâmica. Note-se, aliás, neste sentido, que esta rapidez e este dinamismo são, elas próprias, características herdadas do meio digital.

Observamos, assim, que o leitor das formas digitais se assume como um “leitor hipertextual” (ROVERO, 2001, p. 705) habituado a confrontar-se, no processo

de leitura, com uma infinidade de imagens, textos, sons e estímulos de toda a ordem. Trata-se, portanto, de um leitor “treinado” pelos novos meios de comunicação – como o cinema, a internet, a fotografia e a televisão – para viver uma experiência de leitura onde não existem centros, onde este deve experimentar, através da malha do hipertexto, as possibilidades narrativas que lhe são oferecidas.

Assim, ao ler um livro digital o *leitor 2.0* deslocar-se-ia, no interior do hipertexto, por múltiplos espaços, lendo múltiplas linguagens e desfrutando, no processo de leitura, de múltiplos ambientes virtuais. Desta perspectiva, sugerimos a ideia de que o *leitor 2.0* parece ser moldado a partir do contexto sociológico e ideológico da modernidade e da pós-modernidade, sendo que as suas práticas de leitura aparentam ser, elas próprias, influenciadas pelas suas vivências diárias de movimento, de deslocação e de multiplicidade. Ora, neste sentido, tanto os novos meios de comunicação como os novos suportes e as novas linguagens parecem ter contribuído para moldar um leitor cuja existência está umbilicalmente associada às características da época na qual vive.

Como aponta Goicoechea de Jorge (2011, pp. 3-4) “alterámos a nossa leitura concentrada e monográfica no papel, pelo picoteio inquieto y fragmentado, feito à base de golpes de rato e leituras rápidas de textos multimédia” [2] (livre tradução da autora). Ou seja, adotamos hoje, para a leitura, o mesmo olhar rápido, fragmentário, dinâmico e frenético com que lemos imagens televisivas, publicitárias, bem como grande parte da realidade que nos rodeia.

Não há como negar, portanto, como afirma Goicoechea de Jorge (2011, p. 7), que “a sobrecarga informativa a que estamos submetidos diariamente nos tem transformado e isso afeta também o tipo de leitores em que nos convertémos” [3] (livre tradução da autora).

Ora, assim sendo, consideramos pertinente observar que, ao longo do tempo, e com o surgimento de novos meios de comunicação, o leitor convencional (o leitor dos suportes impressos) parece ter vindo a “clonar” o comportamento do leitor dos novos meios – televisão, cinema e internet - cujo tempo de dedicação à contemplação parece ser menor e cuja velocidade, dinamismo e necessidade de interação tende a aumentar. Podemos assim considerar que o leitor convencional é,

pelo suporte, “evangelizado” a praticar um novo tipo de leitura no qual ler, implica, necessariamente, navegar fragmentariamente no interior do hipertexto: escolher informação, eleger percursos, marcar caminhos.

Assim, e uma vez apontadas as principais pistas para compreender a origem de um modo de leitura cada vez mais fragmentário e disperso, sublinhamos, uma vez mais, a ideia de que o próprio contexto da modernidade e da pós-modernidade, pelas características intrínsecas da era, privilegia a mudança do padrão, bem como a mudança dos modos e dos ambientes de leitura.

Neste sentido, e focando-nos na realidade digital descrita por Goicoechea de Jorge, acreditamos que um dos fatores que merece maior destaque é, de facto, a mutação do ambiente de leitura.

Repare-se, nesta perspectiva, que, se a leitura concentrada e monográfica (em papel), descrita pela autora, ocorria muitas vezes num espaço determinado – o da biblioteca ou do conforto do lar – hoje, devido às potencialidades técnicas dos novos suportes digitais que albergam o texto – a leitura pode hoje realizar-se praticamente em qualquer ambiente.

O leitor torna-se, então, como descreve Bellei (2012, p. 87), “o leitor de uma biblioteca sem paredes” que pode, portanto, desenvolver a sua leitura, de forma deslocalizada, no ambiente que mais lhe convier para o efeito.

Assim, e dada esta mudança, realçamos a perda de uma dimensão contemplativa e recatada da leitura encontrando, em seu lugar, uma leitura que pode ser realizada em qualquer espaço (desde a sala de espera, ao autocarro, ao metro) e que está sujeita, portanto, a múltiplos desvios de atenção.

Ora, levando a cabo esta reflexão, e focando-nos muito particularmente na mutação dos ambientes de leitura e, especificamente, no modo como os novos meios de comunicação parecem ter desenvolvido no leitor uma capacidade para ler uma multiplicidade de linguagens, estamos em condições de sugerir que traçar um perfil para este novo leitor implica, em primeira instância, reconhecer que todo o contexto que o rodeia parece ter contribuído de modo direto para moldar as suas práticas de leitura, ensinando-lhe, a partir do próprio contexto da modernidade e da pós-

modernidade, um modo de leitura deslocalizado, disperso e fragmentário que parece ter sido herdado de experiências anteriores com os meios de comunicação.

Ora, assim sendo, e uma vez empreendidas as reflexões iniciais em torno dos novos modos e dos novos ambientes de leitura, é agora momento de nos concentrarmos, em seguida, na caracterização do *leitor 2.0* como leitor imersivo, leitor *performer* e leitor jogador.

O leitor imersivo

Partindo da definição de imersão proposta por Murray (2003) defenderemos aqui a possibilidade de podermos pensar, em primeira instância, o *leitor 2.0*, do ponto de vista da participação, como um leitor imersivo. Nesse sentido, o leitor imersivo seria aquele que mergulhando no universo digital propiciado pelo suporte do livro digital interativo, se veria subitamente envolto nessa realidade ficcional tendo a necessidade, para poder progredir na leitura, de envolver ativamente todo o seu sistema sensorial na construção do texto.

Assim, o suporte que alberga o texto assumir-se-ia aqui como “porta de entrada” que permitiria ao leitor, ao entrar em contacto com o dispositivo, mergulhar nas profundezas da narrativa, e conseqüentemente, na própria obra literária digital. Deste modo, o toque no ecrã, os gestos e os mecanismos de controlo do leitor permitir-lhe-iam, como explicita Murray (2003, p. 108), “entrar na boca do dinossauro”, ou seja, mergulhar no interior da história e estruturar toda a sua leitura como uma espécie de visita.

Nesta perspetiva, diferentemente do leitor convencional, o leitor imersivo tem, através da sua participação ativa, a sensação de ser parte da história, de poder intervir, através do controlo que lhe é oferecido (da interação que lhe é proposta) no próprio desenvolvimento da narrativa. Como já aqui tivemos oportunidade de referir anteriormente, o leitor imersivo coloca-se no palco e não na plateia (como seria de esperar do leitor convencional).

Assim sendo, no contexto da literatura digital, observamos que existe, de facto, da parte do autor, uma intenção deliberada em promover o maior número de pontos de contacto - de interação - possíveis ao longo da obra. São estes pontos de contacto que fazem com que o leitor tenha de agir dinamicamente com a narrativa, prolongando, deste modo, o seu nível de imersão na mesma.

Desta forma, consideramos que, do ponto de vista da imersão, existem essencialmente três grandes momentos na leitura de um texto digital: um primeiro momento em que o leitor “mergulha” no interior do dispositivo digital que reproduz o texto (o suporte), um segundo momento em que atua no interior da *interface* [4] e, por último, o momento em que entra no interior da narrativa - local onde deve concretizar o seu percurso por via de um conjunto de escolhas e decisões.

Para ilustrar aquilo que acima acabamos de referir, servir-nos-emos do exemplo da narrativa interativa *Pry*, da autoria de Samantha Gorman e Danny Cannizzaro.

Note-se que, no caso deste livro digital interativo, para iniciar a experiência de leitura, o leitor deve, em primeiro lugar, aceder ao iPad (dispositivo que reproduz a obra e no qual esta se encontra albergada). Num segundo momento, e para que possa ter acesso ao livro, o leitor deve clicar no ícone da aplicação que funcionará, aqui, através do toque, como “porta de entrada” para o interior da experiência de leitura. E por fim, num terceiro momento, já dentro do livro, o leitor deve navegar por um menu (face visível da *interface*) a partir do qual poderá seleccionar um conjunto de opções que, de acordo com a sua escolha, o levarão a navegar por diferentes partes da obra.

Uma vez dentro desta, o leitor facilmente compreenderá que a imersão e a interação são, de facto, elementos chave para a leitura do texto digital. É que se optar por manter uma atitude contemplativa – a do leitor convencional, a do “sentar e gritar” (MURRAY, 2003, p.109) – o leitor ficará completamente limitado no seu avanço na história.

Então, numa atitude exploratória, é solicitado ao leitor (sem que lhe seja dada qualquer indicação nesse sentido) – uma vez que a ausência de progresso é, por

si só, um indicador de que há algo em falta - que estabeleça com o dispositivo qualquer tipo de interação por forma a permitir o progresso da narrativa.

Deste modo, ao tocar com os dedos no ecrã, o leitor apercebe-se imediatamente que o seu gesto participativo é o “motor” que levará adiante a narrativa, o mecanismo que permite que este se assuma, a partir daquele momento, como um construtor de sentidos, um selecionador de percursos.

Sublinhe-se, a justificar a importância da interação, que, no caso de *Pry*, toda a narrativa é construída em torno do movimento dos dedos do leitor que deve, em cada página, através de um deslizar de dedos sobre o ecrã, permitir o acesso ao olhar da personagem. Nesta experiência de imersão o leitor sente-se parte do ambiente da narrativa uma vez que tudo aquilo que vemos através dos olhos da personagem (e que é aqui reproduzido em vídeo) só pode ser mostrado se, de facto, o leitor concretizar a sua participação colaborativa.

Desta forma, e como já anteriormente mencionámos, acreditamos que, em termos de imersão, a grande diferença entre literatura impressa e literatura digital tem que ver com o facto desta última promover no leitor, através das potencialidades interativas disponibilizadas pelos dispositivos que a albergam, uma maior capacidade de participação e intervenção na narrativa.

Note-se, a este respeito, que a literatura digital oferece ao leitor a sensação de viver a história por dentro, dando-lhe possibilidades de interação inéditas que, no suporte analógico, dificilmente poderiam ser concretizadas.

Imagine-se, a título de exemplo, como poderia o leitor ter oportunidade de “abrir” os olhos da personagem de *Pry* num livro impresso? Como poderia ele ver o resultado das suas escolhas e das suas opções refletidas na narrativa? Como poderia ver as suas ações e os seus movimentos reais corresponderem ao que acontece no mundo ficcional?

De facto, como afirma Murray (2003, p. 112), “nos ambientes digitais temos novas oportunidades para praticar essa criação ativa da crença” uma vez que a participação enquanto leitores implica, necessariamente, que entremos no mundo virtual e ficcional e nos envolvamos na narrativa ficando absorvidos por ela.

Atente-se que, atualmente, muitas das histórias digitais já permitem, inclusivamente, que o leitor possa vestir a pele das personagens e até mesmo atuar por elas (através de movimentos e gestos interativos) [5]. Esses gestos, normalmente no sentido de resolver os problemas apresentados pela narrativa, são, assim, o mecanismo que permite “desbloquear” ao leitor o progresso na história.

Para finalizar a reflexão em torno do *leitor 2.0* enquanto leitor imersivo gostaríamos, finalmente, de convocar o conceito de “imersão emocional” (RYAN, 2009) na medida em que acreditamos que, também neste domínio, os livros digitais propiciam uma experiência ainda mais intensa.

É que se na narrativa impressa o leitor tem, de facto, oportunidade de “sentir” o pulso às personagens – apercebendo-se, pela leitura, dos seus medos, das suas ansiedades, das suas vitórias, das suas frustrações – na narrativa digital este fator parece bastante mais ampliado uma vez que o leitor tem, de facto, a oportunidade de experienciar, através da interação, as sensações descritas, aumentando, deste modo, a sua própria imersão emocional na narrativa.

Assim, tal como o jogador, também o *leitor 2.0*, enquanto leitor imersivo experienciará a sensação de sentir-se parte da narrativa, de sentir que esta se apodera de toda a sua atenção, de todo o seu sistema sensorial, podendo, ao longo da leitura, vivenciar, ele próprio, através do processo de interação, sensações de excitação, triunfo, curiosidade ou frustração.

Ora, neste sentido, cabe questionar-nos: quais as implicações para o leitor? Será este leitor jogador, este leitor que vive a narrativa em primeira mão, na primeira pessoa, através dos seus gestos e das suas interações, ainda o mesmo leitor do livro em papel? Será este ainda o mesmo leitor para quem todo o processo de imersão passava, maioritariamente, pela imaginação? Ou falaremos, por seu turno, de um leitor cada vez mais envolvido mental, física e corporalmente com as histórias? Um leitor que, através das propriedades dos novos dispositivos encontra agora novos modos de experienciar as narrativas que lhe são dadas a ler?

Ora, no nosso entender, pensar o leitor jogador traz, uma vez mais, a inevitabilidade de reconhecer que, diante da materialidade dos novos suportes, a figura do leitor, tal como os modos de leitura, se encontram reconfigurados,

oferecendo-nos agora novas possibilidades de receção que são fruto, entre outros fatores, da evolução técnica dos dispositivos que albergam o texto.

O Leitor performer

Para continuar a caracterizar aquele que identificamos como *leitor 2.0* propomos agora que possamos olhar a figura do leitor *performer*.

Identificado como uma figura ativa que contribui, conjuntamente com o autor, e através da sua participação, para a construção do texto, sugerimos que o *leitor 2.0* seja, no âmbito do texto digital, comparado à figura do ator que se vê, em palco, tentado a levar a cabo a sua *performance*.

Neste sentido, e partindo das noções de agenciamento supramencionadas neste artigo, interessa-nos, de forma particular, aproximar a figura do leitor da figura do *performer* na medida em que acreditamos que, ao ler um texto digital, o leitor (como o *performer*) leva a cabo, no processo de leitura, uma *performance* que implica cumprir com um conjunto de passos ou de tarefas, que envolvem a sua ação.

Assim, tal como o ator que se movimenta ativamente em palco, também este *leitor 2.0* sentirá a necessidade de movimentar-se ativamente no palco do texto fazendo com que os seus gestos e as suas interações sejam, simultaneamente, gestos de colaboração e de concretização narrativa. Note-se que, como temos vindo a referir, é a partir da interação (da *performance*) do leitor que o texto ganha existência real e progride em termos narrativos.

Deste modo, sublinhamos a ideia de que a *performance* é, de facto, elemento-chave na literatura digital uma vez que sem a ação física, sem a participação do leitor - que contribui através do toque para a construção de sentidos - toda uma nova experiência de leitura (mais participativa e interativa) ficaria completamente comprometida.

Com base nestes pressupostos, e tendo em conta que toda a leitura digital é, necessariamente, performativa, propomos, então, que a performatividade seja um dos elementos caracterizadores do *leitor 2.0*.

Assim, entendemos, no âmbito do texto digital, o conceito de *performance* no sentido em que é defendido por Broeckmann (2005, p. 3) ou seja, “como a apresentação, ou o tornar presente (e perceptível) o resultado de uma execução” [6] (livre tradução da autora)

Desta forma, no caso do texto digital, consideramos que a *performance* passa pela concretização, por parte do leitor, de um conjunto de ações que configuram a sua participação na narrativa, resultando no envio de um conjunto de comandos aos quais a máquina – o dispositivo que reproduz a narrativa – devolverá uma resposta.

Na verdade, como sublinha Ryan (2009), o processo de leitura digital compreende o diálogo entre máquina e interator concretizando, como resultado dessa sinergia, a própria obra literária. Em traços globais: “um programa (...) simula um mundo, compreende a linguagem natural do interator e oferece uma resposta textual baseada nos eventos desse mundo” [7] (RYAN, 2009, p. 48) (livre tradução da autora).

De modo ainda mais simples: a obra literária digital - um programa/ um texto (construído pelo autor) - requer do leitor um conjunto de respostas que, na sua essência, se constituem como uma *performance* a ser levada a cabo pelo leitor que, por sua vez, no final do percurso, lhe devolverá uma execução única e individual com base nas escolhas realizadas, nas opções tomadas.

O mesmo é dizer que, no processo de leitura digital, o leitor se depara com um texto que solicita ser lido ativamente, um texto que pede ao leitor que interaja com ele para lhe oferecer sentido, para levar adiante a sua tarefa de lhe construir um significado de entre os muitos significados possíveis.

Ao interagir ativamente com esse texto, e porque o leitor tem, como já apontámos “(...) a capacidade de realizar ações significativas” (MURRAY, 2003, p. 127) podemos considerar que, de facto, nos é permitido falar de uma atividade de “formatização da leitura” na medida em que ao ler um texto digital o leitor está a levar a cabo uma *performance* no interior de um sistema previamente desenhado pelo autor.

Assim, o leitor da era digital, ao atuar performativamente no sentido de ativar o dispositivo de leitura e, conseqüentemente, a narrativa, torna-se, ao mesmo tempo, num construtor do texto que, incompleto na sua essência, é realizado, através da *performance*, numa determinada leitura particular: uma edição, uma montagem - resultado das escolhas e das decisões do leitor no interior do texto.

Assim, e para finalizar, resta-nos concluir que, de facto, embora o leitor convencional de livros em papel se assumia também – através da interpretação - como uma figura ativa, a literatura digital parece impor-nos a necessidade de refletir sobre uma maior atitude performativa requerida àquele que lê em suportes digitais. Na verdade, o leitor digital, parece ser, pelas propriedades do próprio dispositivo que alberga o texto, quase que “obrigado” a alimentar a interatividade do suporte realizando, no processo de leitura, um conjunto de escolhas efetuadas sobre as opções do sistema, e assumindo-se, conseqüentemente, como o elemento que, em função da sua interação, mediada pelo corpo humano, oferecerá uma forma final ao texto.

Ora, neste sentido, consideramos pertinente observar o modo como a nova materialidade digital da literatura requer, desde logo, a partir das propriedades interativas do suporte, a necessidade de criar um leitor *performer* que possa deslocar-se ativa e corporalmente pelo terreno do texto.

O Leitor jogador

Por fim, e para terminar a caracterização do *leitor 2.0* gostaríamos aqui de estabelecer uma aproximação à ideia do texto como jogo, e, conseqüentemente, do leitor como jogador.

Partindo da ideia de Ryan (2001, p. 176) de que a metáfora do texto como mundo está, aos poucos, a ser substituída pela metáfora do texto como jogo, consideramos ser importante sublinhar que, de facto, toda a produção artística vanguardista nos tem vindo a permitir observar que a ideia do texto como jogo se começa a afirmar como uma das propostas mais proeminentes dos séculos XX.

Neste sentido, e reforçando, uma noção de continuidade estética e técnica entre práticas analógicas e práticas digitais, vale a pena notar que, na realidade, a ideia do texto como jogo não é trazida pelo advento da tecnologia, mas, é alimentada, pelo contrário, por anos de experiência com a palavra escrita, as suas potencialidades de combinação e recombinação, bem como por diversas conceptualizações (como é o caso dos estudos de Von Neuman, Derrida ou Hans Vaihinger).

Se, como sublinha Ryan (2001, p. 177), a relação entre texto e jogo só pode ser estabelecida por via das semelhanças entre ambos, então, o que tentaremos fazer, a partir da proposta da autora, será precisamente verificar de que modo a literatura digital assume hoje, em termos narrativos e interativos, a forma de jogo.

Se, para a autora, “jogar um jogo é envolver-se numa atividade direccionada para criar um estado específico das coisas, usando apenas os meios permitidos pelas regras (...) e onde tais regras são aceites apenas porque tornam possível essa atividade” [8] (RYAN, 2001, p. 178) (livre tradução da autora), então, resta que nos questionemos o que faz, afinal, o leitor da narrativa digital interativa no seu processo de leitura? Não jogará ele também um jogo onde se desloca por entre um conjunto de regras pré-determinadas, de caminhos possíveis, onde ajusta e executa a sua interação de acordo com um par de hipóteses previstas para o desenrolar da história?

Neste sentido, podemos considerar que, como defende Ryan, “um texto pode ser considerado um jogo (...) de modo mais limitado ou mais amplo” [9] (2001, p. 179) (livre tradução da autora) uma vez que, tal como no jogo, também no livro digital interativo o leitor tem necessidade de envolver-se com o dispositivo, desenvolvendo uma *performance* por forma a responder a um conjunto de desafios que lhe são lançados pelo autor da narrativa e que são reproduzidos, através da máquina, sob a forma de interação.

Assim sendo, se, como explica Huizinga (1955, p. 13), o jogo é uma atividade livre, sem interesse material, que absorve intensamente o leitor e que lhe impõe as suas próprias barreiras temporais e espaciais, de acordo com um conjunto de regras, então podemos sugerir que, de facto, encontramos na narrativa interativa as mesmas características atribuídas ao jogo.

Na verdade, tal como este, também a narrativa digital interativa parece revestir-se, pelas tecnologias materiais envolvidas, de uma intensa capacidade de absorção do leitor/jogador, envolvendo-o num universo digital onde este é incitado a desenvolver uma *performance* que não se traduz em termos de ganho ou perda, uma vez que “o leitor pode ganhar num dia e perder no dia seguinte. O computador apaga o programa e oferece ao leitor um novo recomeço”[10](2001, p. 184) (livre tradução da autora). Deste modo, na narrativa digital, independentemente do sucesso ou do fracasso da interação, o objetivo será sempre o de manter um conjunto de possibilidades e de significados em aberto para que cada leitor possa, na sua atividade de fruição do texto, continuar a jogar com as potencialidades de significação deste.

Note-se, a este respeito, que, de facto, a atividade de ler um texto em ambiente digital parece ser uma atividade nunca terminada uma vez que o objetivo do leitor não mais reside na procura de um hipotético “fim”, mas, pelo contrário, na tentativa de percorrer todas as possibilidades narrativas, de esgotar todos os percursos, toda a extensão do texto.

Deste modo, e considerando a ideia do texto como labirinto, reforçamos, uma vez mais, aproximando o texto do jogo, que o objetivo do leitor é o de, tal como o jogador de um videogame, navegar, corporalmente, por todas as encruzilhadas, explorar o maior número possível de itinerários e conseqüentemente, tentar atingir o maior número possível de significações para o texto que tem diante de si.

Assim, como esclarece Ryan, na narrativa digital, a abordagem ao texto é efetuada, por alguns leitores, por via da interação, ou seja, por via da navegação ativa no interior do hipertexto, como uma forma de escapar à tirania do autor:

Encarando o texto como um jogo, alguns leitores (...) experienciam-no como um labirinto desenhado pelo autor com o propósito de os fazer caminhar em círculo. O seu objetivo, no entanto, é navegar pelo sistema com um propósito, escapando, assim, à tirania do mestre do labirinto (...) através da reconstituição do mapa subjacente da rede [11] (RYAN, 2001, p. 183) (livre tradução da autora)

Assim, e reafirmando, uma vez mais, que, na narrativa digital, não se trata de perder ou ganhar, sublinhamos que, de facto, como refere a autora, o principal atrativo deste tipo de texto é o de proporcionar ao leitor a possibilidade de poder experimentar um conjunto de itinerários, de hipóteses narrativas, na tentativa de construção do seu caminho – na conquista do labirinto do texto previamente programado “em potência”, ou, em possibilidade, pelo autor.

Afinal, como aponta Ryan (2001, p. 183), encontrar um dos sentidos do texto é equivalente a encontrar “[um] tesouro escondido (...) a recompensa por ter jogado durante muito tempo com o texto (...)” [11] (livre tradução da autora).

Nesta perspetiva, interessa-nos de forma particular, ao estabelecer um diálogo entre jogo e narrativa digital interativa, mostrar que, de facto, ao tornar o leitor num jogador a literatura digital contribui, simultaneamente, para pensar uma aproximação ao ambiente dos jogos interativos onde o utilizador se assume como figura central e onde todo o progresso da narrativa depende dele.

Na verdade, também aqui, na literatura digital interativa, todo o progresso depende da *performance* do leitor/jogador e da sua habilidade para superar os diversos desafios de interação que lhe são propostos. Deste modo, numa analogia com o jogo, podemos considerar que os momentos de interação propostos ao leitor se assumem como “níveis” a superar para ter acesso ao restante desenrolar da história. Assim, no seu processo de leitura, o leitor deve ser capaz de jogar com o texto, de manipulá-lo, de fazer opções, de traçar caminhos, de eleger recursos. Em suma, deve ser capaz de completar um dos padrões estabelecidos pelo autor da forma mais engenhosa possível.

Assim, não podemos deixar de insistir numa intensa ligação entre jogo e narrativa digital e, especialmente, entre as figuras do leitor e do jogador ou, como temos vindo a propor, a identificação e caracterização em torno do leitor-jogador. Neste sentido, consideramos, portanto, que, como observa Aarseth:

O leitor de cibertextos é um jogador; o cibertexto é um jogo-mundo ou um mundo-jogo; nele é possível explorar possibilidades, perder-se e descobrir caminhos secretos no interior dos textos, não apenas metaforicamente, mas através de estruturas topológicas da maquinaria textual [13] (AARSETH, 1997, p. 4) (livre tradução da autora)

Assim, e no que à narrativa digital diz respeito, observamos que o conceito de jogo está associado, principalmente, ao movimento de interação ou de preenchimento que é levado a cabo pelo leitor através do processo interativo. Nesta perspectiva, consideramos, portanto, que a capacidade do leitor para “jogar” com o texto está intimamente relacionada com os movimentos hápticos que este desenvolve por forma a oferecer uma resposta aos problemas deixados em aberto pela narrativa.

Na verdade, ao ler, o leitor parece, por via da interação, alimentar um certo desejo de colocar ordem na narrativa, de preencher o corpo do texto, de, de certo modo, devolver unidade a um corpo, estruturalmente, desmembrado.

Assim, e de acordo com esta perspectiva, se observarmos, ao ler uma narrativa digital interativa, tudo o que o leitor faz é jogar com as possibilidades dadas pelo texto para, através do seu conjunto de escolhas, lhe oferecer uma organização e uma significação particular baseadas na sua leitura.

Deste modo, e para concluir, sublinhamos a ideia de que o universo digital privilegia cada vez mais a figura do leitor interator, do leitor jogador, cuja ação ou inação, a sua capacidade de jogar, funciona como elemento condicionante de toda a evolução narrativa. O mesmo é dizer, portanto, que se todo o livro funciona como jogo onde o leitor deve superar os diversos desafios que lhe são propostos, então só um leitor preparado para o desafio da imersão e da interação poderá ler eficazmente este tipo de literatura.

Ora, neste sentido, observamos, então, que, de facto, a materialidade do digital, que hoje molda tanto produtos literários como produtos lúdicos (como é o caso dos videojogos), contribui para que possamos pensar, a partir das suas características, uma aproximação entre estes dois terrenos. Assim sendo, sugerimos, portanto, que os textos digitais, plasmados hoje em suportes essencialmente interativos e participativos, se encontram, atualmente, no modo como são projetados, cada vez mais próximos das estruturas e das qualidades dos videojogos, bem como os videojogos parecem adquirir, simultaneamente, qualidades cada vez mais narrativas, características do meio literário.

Assim sendo, e no nosso entender, não podemos, portanto, ignorar esta pretensa “contaminação” entre literatura e videogame que, albergados agora no mesmo meio digital, parecem partilhar, a partir das propriedades dos novos dispositivos, um conjunto de características que os aproximam e que nos impõem, enquanto observadores externos, a necessidade de refletir em torno das suas relações e daquilo que delas resulta.

Ora, neste sentido, consideramos, então, que refletir em torno de mais uma das reconfigurações da figura do autor – a sua transformação em leitor jogador – é reconhecer que, do entrelaçamento entre literatura e videogames, resulta o nascimento de uma figura ativa que, não deixando de manter algumas das características associadas ao leitor convencional (o leitor de livros impressos), adquire, simultaneamente, um conjunto de outras particularidades e competências que o aproximam, especialmente do ponto de vista interativo, da figura do jogador.

Ora, assim sendo, e em jeito de conclusão no que diz respeito à caracterização do *leitor 2.0*, propomos, então, que este possa ser observado a partir das três categorias por nós criadas, ou seja, enquanto leitor imersivo, enquanto leitor *performer* e enquanto leitor jogador.

Acreditamos, nesta perspetiva, que estes três elementos definidores nos oferecem argumentos suficientes para podermos repensar a figura do leitor no panorama das produções literárias digitais e, mais concretamente, a reconfiguração – causada pela mudança de suporte e pela própria materialidade do digital – sofrida por esta entidade.

Partindo do pressuposto, defendido por Chartier (1999), de que novos suportes implicam novos modos de ler consideramos que a literatura digital interativa implica, pela sua renovada materialidade, pensar um conjunto de tensões e reconfigurações que são resultado da própria evolução dos suportes de escrita e de leitura.

Deste modo, e para concluir, sublinhamos, assim, a ideia de que a literatura digital, ao proporcionar, através da materialidade dos novos suportes, novos modos de escrever e de ler, nos permite pensar, no polo da receção, o surgimento de um *leitor 2.0* que, como apontámos, manifesta características muito

específicas que são o resultado da era na qual vive, dos suportes nos quais lê e dos ambientes de leitura que acolhem essa atividade.

Notas

[1] Los modos de leer literatura contradicen abiertamente el tipo de lectura que nuestro entorno audiovisual e informático estimula. Los nacidos después de 1960 hemos vivido en un contexto, que los jóvenes y los niños de hoy enfrentan con todavía mayor intensidad, en el que nuestra manera de enfrentarnos al mundo y de 'leer' ese mundo tiene que ver con la mirada errática, trashumante, acostumbrada a la intensidad y modificaciones constantes de la imagen televisiva, cinematográfica, fotográfica y publicitaria, mirada potenciada de manera abrumadora por la lectura en el ciberespacio, que privilegia la velocidad, la mirada rápida y los saltos de una página 'web' a otra.

[2] hemos cambiado nuestra lectura concentrada y monográfica sobre el papel por el picoteo inquieto y fragmentado a base de golpes de ratón y escaneados rápidos de textos multimedia.

[3] la sobrecarga informativa a la que estamos sometidos a diario nos ha ido transformando y esto afecta también al tipo de lectores en que nos hemos convertido.

[4] A interface é comumente definida como o ambiente que media a comunicação entre Homem e máquina.

[5] Apresentamos, a título de exemplo, o artefacto digital "Polípticodialético" (2015), da autoria de Rui António. Trata-se de um artefacto digital que pretende oferecer ao utilizador/espetador a possibilidade de controlar as personagens de uma narrativa fílmica através do dispositivo digital Kinect.

[6] as the presentation, the making present (and perceivable) of the results of an execution

[7] a program [...] simulates a world, understands natural language from an interactor and provides a textual reply based on events in this world.

[8] to play a game is to engage in an activity directed towards bringing about a specific state of affairs, using only means permitted by rules [...] and where such rules are accepted just because they make possible such activity.

[9] a text can be called a game [...] in a narrow or a broad way.

[10] the reader may win one day and lose the next. The computer erases the program and offers the reader a fresh start.

[11] approaching the text as a [...] game, some readers [...] experience it as an imprisoning maze of secret pathways devilishly designed by the author to make them run in circles. Their goal is to navigate the system with a purpose, thus escaping the tyranny of the labyrinth master [...] the reconstitution of the underlying map of network.

[12] "[a] hidden treasure [...] is the reward for having played long enough with the text [...]"

[13] The cybertext reader is a player, a gambler; the cybertext is a game-world or world-game; it is possible to explore, get lost, and discover secret paths in these texts, not metaphorically, but through the topological structures of the textual machinery.

Referências

AARSETH, E. *Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.

BELLEI, S. L. . *Hipertexto e Literatura*. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2012.
BROECKMANN, A. Image, Process, Performance, Machine. Aspects of a Machinic Aesthetics. In *International Conference on the histories of media art, science and technology*, p. 1-5 , 2005.

CHARTIER, R. *A Aventura do Livro: do leitor ao navegador*. São Paulo: UNESP, 1999.

GOICOECHEA DE JORGE, M. Los nuevos rituales de lectura literaria en pantalla. *Encuentros en Verines* . Asturias: Pendueles, p. 3-7, 2011. Disponível em: <
http://www.mecd.gob.es/lectura/pdf/v11_maria_goico.pdf>. Acesso em: 16 dez. 2017.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: A study of the play element in culture*. Boston: Beacon Press, 1955.

LEÃO, L. As derivas e os mapas. In L. Leão, *Derivas: Cartografias do Ciberespaço*. São Paulo: Annablume, p. 9-15, 2004.

MURRAY, J. *Hamlet no Holodeck*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

OLIVEIRA, L., & BALDI, V. Hipermídia como catalisador da leitura na sociedade em rede. In BIEGING, P.;BUSARELLO; ULBRICHT, R. I.; OLIVEIRA, L (Orgs.) *Tecnologia e novas mídias: da educação às práticas culturais de consumo*. São Paulo: Pimenta Cultural, p. 102-120, 2013.

ROVERO, G. K. Adónde va la literatura? La escritura, la lectura y la crítica entre la galaxia gutemberg y la galaxia electrónica. In *Revista Iberoamericana*, v.22, p. 687-707, 2001.

RYAN, M.-L. *Narrative as Virtual Reality*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2001.

_____. From Narrative Games to Playable Stories: towards a poetics of interactive narrative. *Storyworlds - A Journal of Narrative Studies* 1.1, p. 50-56, 2009.

SANTAELLA, L. *Navegar no Ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus Editora, 2004.

SEKEFF, M. D. Música e Semiótica. In L. T. (Org.), *De sons e signos: música, mídia e contemporaneidade*. São Paulo: EDUC, 1998.

SOUZA, L. P. Um labirinto chamado hipertexto. *Anais do II Encontro Nacional de Professores de Letras e Artes*. Rio de Janeiro: Essentia Editora, 2004.

VOUILLAMOZ, N. *Literatura e Hipermedia*. Barcelona: Paidós, 2000.