



Editorial

Isabela Melim Borges^(a)

^a Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil – isamelim74@gmail.com

Neste número da *Texto Digital*, temos o prazer de apresentar uma coleção de artigos que explora as interseções entre literatura, cultura e tecnologia no mundo contemporâneo. Com as inovações digitais transformando rapidamente a maneira como interagimos com o conhecimento, a produção acadêmica nos oferece interessantes perspectivas para entender as novas dinâmicas culturais e midiáticas.

Entre os artigos, destaca-se a análise crítica apresentada em "Entre a Fé e a Distopia: O Curta Animado *Ressurreição* sob a Perspectiva da Multimodalidade", escrito por Flaviane Faria Carvalho e Mirelle Souza Andrade. Neste estudo, as autoras exploram o curta-metragem animado *Ressurreição* (2019), dirigido por Otto Guerra, utilizando a Análise Crítica do Discurso Multimodal. A narrativa distópica do curta revela um cenário sombrio e agentes opressores, destacando a luta do protagonista contra um sistema corrompido. A análise multimodal enfatiza como os recursos sonoros e o cenário em preto e branco são fundamentais para evocar a

atmosfera psicológica e dramática que convida à reflexão sobre as distorções em nossas instituições sociais e religiosas.

Anderson Amaral de Almeida, em seu artigo "Toca essa Ideia: Os Audiolivros no Centro da Produção Midiática e Literária Brasileira", explora a ascensão dos audiolivros como uma forma emergente de acesso à literatura. Almeida destaca a importância desse formato no fomento ao letramento literário e na inclusão de novos leitores, evidenciando uma "revolução silenciosa" que vem remodelando o mercado editorial. Essa reflexão nos convida a considerar como as tecnologias podem ampliar o alcance da literatura, tornando-a mais acessível e inclusiva.

Por sua vez, Antonio Cláudio da Silva Neto e José Carlos Felix, por sua vez, em "A Ciberinformatização das Fronteiras em Espaços da Contracultura", examinam as interconexões entre a literatura, o audiovisual e o ciberespaço. A partir da análise de obras que transgridem os limites tradicionais das mídias, Neto e Felix propõem uma reflexão crítica sobre como esses espaços híbridos criam novas formas de expressão artística e cultural. Sua pesquisa nos incentiva a repensar os conceitos de fronteira e contracultura no contexto digital.

Em "Reflexões sobre a Cegueira na Cultura Digital: Parafraseando José Saramago", Vania Maria Castelo Barbosa, Maria Valdenia da Silva e Renata Junqueira de Souza trazem uma análise sobre os impactos das tecnologias digitais na vida contemporânea. Barbosa, Silva e Souza utilizam a alegoria de Saramago em *Ensaio sobre a Cegueira* para discutir os excessos e a desumanização nas relações interpessoais promovidas pela cultura digital. Este artigo nos oferece uma visão crítica sobre os desafios e os perigos do excesso de racionalidade e da insensibilização no mundo digital.

Kleiane Bezerra de Sá, Jarina Guedes da Nóbrega Braga e João Pedro de Andrade Sousa, no artigo "Metarregras de Coerência na

Tecnodiscursividade", tratam de como as interações digitais moldam a construção de sentidos na comunicação online. Ao analisar comentários em redes sociais, Bezerra de Sá, Braga e Sousa revelam como as normas de coerência textual são adaptadas e transformadas no ambiente digital, oferecendo uma contribuição significativa para o estudo dos gêneros nativos digitais.

Luis Felipe da Silva Castelo Branco e Naziozênio Antonio Lacerda, em "Literatura e Espaço Digital: Os Novos Letramentos na Plataforma *Book Creator*", exploram as possibilidades pedagógicas das plataformas digitais na educação literária. Branco e Lacerda examinam como a plataforma *Book Creator* pode ser uma ferramenta eficiente para desenvolver habilidades de leitura e escrita, destacando tanto as oportunidades quanto os desafios desse novo ambiente de letramento.

Lílian de Sousa Sena e Francisco Alves Filho, com "Propósito Comunicativo do Gênero *Gameplay*: Interações no *Chat Online* em Evento sobre *Blox Fruits*", investigam o fenômeno do *gameplay* e suas interações online. A análise de Sena e Alves Filho sobre o *chat* ao vivo de jogos digitais revela como essas interações moldam e são moldadas pelas dinâmicas de comunicação no ecossistema digital, oferecendo uma nova perspectiva sobre a sociabilidade no ambiente virtual.

Antonio Ismael Lopes de Sousa, Ana Carolina Alves de Lima Oliveira e Andrea Martins Lameirão Mateus, em "Tecnologia Digital e Formação do Leitor Literário: A Criação de uma *Fanfiction* por meio do Aplicativo *Wattpad*", abordam o uso de aplicativos móveis na formação de leitores literários. Sousa, Alves e Mateus demonstram como a criação de *fanfictions* pode incentivar a leitura e a escrita criativa, proporcionando uma ponte entre o universo literário tradicional e as novas formas de expressão literária no ambiente digital.

Finalmente, Gabriela Pirotti Pereira, em "Eu me Inscrevi no Canal do YouTube de uma Garota Desaparecida e Você Não Vai Acreditar no que Eu Descobri: Um Estudo de *Alternate Reality Games*", mergulha no mundo dos *Alternate Reality Games* (ARGs). Pereira analisa como esses jogos, que borram as linhas entre ficção e realidade, engajam comunidades em múltiplas plataformas digitais, criando narrativas que transcendem o espaço virtual.

Há também a "Palavralada", uma criação digital poética interativa desenvolvida por Arthur Moura Campos em parceria com a DIVE realities. No jogo, letras tridimensionais formam blocos poéticos que o jogador pode ativar, modificando suas cores, formas, sons e dinâmicas. A narrativa se passa em um universo construído por palavras, que foi congelado por uma "nuvem-nave". O jogador deve ajudar a reativar a energia desse mundo, explorando cinco arquiteturas diferentes, cada uma relacionada às sílabas de "palavralada", com missões específicas.

Neste número, celebramos as ricas discussões que emergem da convergência entre tecnologia e cultura. Cada artigo contribui para um entendimento mais profundo das transformações em curso e nos desafia a repensar o papel da literatura e da cultura no mundo digital. Convidamos nossos leitores a explorar essas reflexões e a continuar o diálogo sobre o futuro da cultura digital. Boa Leitura.