



## Editorial

Isabela Melim Borges<sup>(a)</sup>

<sup>a</sup> Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil – isamelim74@gmail.com

É com satisfação que apresentamos nesta edição da *Texto Digital* uma seleção diversificada de pesquisas acadêmicas que refletem a riqueza intelectual em diversas áreas do conhecimento. Os trabalhos reunidos aqui exploram temas que vão desde a interseção entre inteligência artificial e educação até a ressignificação de obras literárias por meio de tecnologias digitais.

Iniciamos com a análise do "ChatGPT" sob a perspectiva bakhtiniana, em que Emerson Campos Gonçalves e Juliana Barbosa Coitinho questionam como a inteligência artificial, representada pelo ChatGPT, se encaixa no cenário educacional, destacando possíveis incongruências entre vozes presentes no diálogo e a inclinação a tendências pedagógicas específicas.

Prosseguindo, Pedro de Souza Melo nos convida a mergulhar na literatura eletrônica *pop*, enfatizando os *Visual Novels*. Ele explora a terceira geração da literatura eletrônica, especialmente sua relação com a cultura *pop* japonesa e a acessibilidade como forma de leitura digital.

A terceira pesquisa, conduzida por Rochele Moura Prass, Ernani Mügge e Helen Lentz Ribeiro Bernasiuk, aborda a autoria em tempos de inteligência artificial generativa, focando nas implicações legais e conceituais da autoria em textos ficcionais produzidos por sistemas como o ChatGPT. A autora destaca a complexidade da atribuição de autoria e a necessidade de revisitar o entendimento tradicional do conceito.

Por seu turno, Gilson Cruz Junior contribui com uma análise sobre a alfabetização através dos videogames, explorando os multiletramentos. Sua pesquisa qualitativa, realizada no contexto acadêmico, destaca desafios e possibilidades relacionados ao envolvimento dos estudantes com os jogos e a transposição de conhecimentos para a vida real.

A pesquisa de Arissandra Andreia Santos, Josenildo Campos Brussio e Emanuel Cesar Pires de Assis mergulha na obra *Flores Incultas*, de Luiza Amélia de Queiroz, propondo uma ressignificação por meio das tecnologias digitais. O projeto, ainda em andamento, busca transformar poemas em episódios de um podcast, ampliando o alcance da autora piauiense para novos públicos no século XXI.

José Teófilo de Carvalho, Cinara Guimaraes Vieira e Mateus Esteves de Oliveira trazem uma reflexão sobre o uso da *live* como ferramenta de interatividade e aprendizagem na formação docente durante a pandemia. Os autores destacam a relevância da *live* como recurso didático e explora estratégias de integração desse meio digital nas práticas pedagógicas.

O último artigo desta edição, de Sergio Basbaum descreve o projeto Chromossonium, um ambiente interativo para performances de Chromossonia, uma linguagem sinestésica baseada na partícula teórica Chromossom. Além de apresentar tais elementos e suas demandas teóricas, Basbaum discute alguns desafios técnicos de sua implementação, como também promessas vindouras.

Por fim, Diego Giménez apresenta a resenha de uma obra que destaca a relação entre arte e computação. A análise de Miguel Carvalhais explora como os computadores transformam a experiência estética, enfocando os aspectos filosóficos e ontológicos dessa transformação.

Cada pesquisa aqui apresentada contribui para o enriquecimento do conhecimento em suas respectivas áreas, destacando a interdisciplinaridade e a importância de explorar novas fronteiras nas investigações acadêmicas. Que este conjunto de estudos inspire novas reflexões e debates no campo do saber. Boa leitura!