

## PARA COMPREENDER A CIBERLITERATURA

Lucia Santaella\*

**RESUMO:** Mediante as mídias digitais, a configuração da literatura sofreu um salto qualitativo em todos os seus aspectos. O espaço virtual gerado pelas redes de computadores funciona como um novo meio. Abre-se com ele uma miríade de oportunidades que expandem o conceito de literatura em função da emergência de novas formas de criação literária. Disso decorre que a criação, a teoria e a crítica literárias exigem a redefinição de seus paradigmas herdados da era de Gutenberg. Tendo isso em vista, este artigo está voltado para a construção textual e hipertextual no espaço digital, o que implica uma exploração do que é ciberliteratura, em que ela se cruza e em que diverge da literatura impressa, que estratégias significantes a caracterizam e como essas estratégias são interpretadas pelos usuários na sua busca de significado.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ciberliteratura. Hipertexto. Formas e gêneros digitais. Hiperficção. Literatura interativa.

Não há hoje um só setor da vida humana que não esteja mediado e permeado pelas tecnologias digitais. Estas penetram em nosso presente não só como um modo de participação, mas como um princípio operativo também assimilado à produção criativa da qual a literatura faz parte. Por isso, a criação, a teoria e a crítica literárias exigem a redefinição de seus paradigmas herdados da era de Gutenberg. Mediante as mídias digitais, a configuração da literatura sofreu um salto qualitativo em todos os seus aspectos, “envolvendo a instância autoral, a leitora, o contexto, o canal, o referente e o código, além do próprio discurso ou construção textual e hipertextual”. Isso obriga à reflexão, a partir de pressupostos digitais, sobre a produção literária, a recepção multimídia, a leitura e a interpretação literárias, sobre os direitos do autor, as novas formas de edição, a renovação da empresa editorial, sobre as novas configurações da obra literária, sobre o acesso à literatura e sobre a função social da literatura (GUTIÉRREZ et al., 2006).

---

\* Universidade Católica de São Paulo. Imeio: [lbraga@pucsp.br](mailto:lbraga@pucsp.br).



Esta obra foi licenciada com uma Licença [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Para ficarmos aqui prioritariamente no campo da construção textual e hipertextual, isso já implica uma exploração do que é a literatura digital, em que ela se cruza e em que diverge da literatura impressa, que estratégias significantes a caracterizam e como essas estratégias são interpretadas pelos usuários na sua busca de significado. De modo geral, os leitores veem para a literatura eletrônica com um horizonte de expectativas que é próprio da literatura impressa. Apesar disso, uma coisa é certa: a literatura eletrônica não pode ser vista com as mesmas lentes da literatura impressa, pois isso implica não vê-la de modo algum.

Além disso, há que se fazer a diferença entre a literatura eletrônica que nasce da transposição do impresso para o digital e a literatura que nasce no digital (*digital-born*). Há também uma outra diferença a ser observada entre esta última e a literatura que é performatizada no computador e, então, impressa em papel. Ainda é preciso lembrar que o contexto da literatura digital não pertence à galáxia de Gutenberg, mas sim ao mundo das redes e das mídias programáveis, quais sejam: games, animações, artes digitais, design digital, todos eles pertencentes à cultura visual eletrônica.

Quando se discutem as produções artísticas e literárias próprias do universo digital, é comum o abandono das preocupações relativas às evoluções pelas quais as linguagens vieram passando até alcançarem o ponto em que hoje se encontram. Para evitar essa forma de esquecimento, será apresentado abaixo um breve retrospecto que nos leve ao encontro das raízes que vieram dar na ciberliteratura atual. Antes disso, porém, é preciso nos entendermos quanto à nossa compreensão de ciberliteratura.

O espaço virtual gerado pelas redes de computadores funciona como um novo meio. Abre-se com ele uma miríade de oportunidades que expandem o conceito de literatura em função da emergência de novas formas de criação literária. São muitos os nomes que a literatura no ciberespaço e a profusão quantitativa e qualitativa de seus formatos, protótipos e estilos vêm recebendo, tais como: literatura gerada por computador, literatura informática, infoliteratura, literatura algorítmica, literatura potencial, ciberliteratura, literatura generativa,

hiperficções, texto virtual, geração automática de texto, poesia animada por computador, poesia multimídia (MOURÃO, 2001, p. 4; COSTA SANTOS, 2010). Apesar da variação da nomenclatura, costuma-se definir a literatura digital como aquela que nasce no meio digital. No seu livro sobre *Electronic literature: New horizons for the literary* (2008), Hayles a define como a criação de obras de aspecto literário importante que aproveitam as capacidades e contextos fornecidos por um computador independente ou em rede. Segundo Viires (2006, p. 2), o termo ciberliteratura ou qualquer um de seus substitutos funciona assim como um guarda-chuva para designar pelo menos três ramos de produção:

(a) Todos os textos literários disponíveis nas redes, cobrindo tanto a prosa quanto a poesia que aparecem em sites e blogs de escritores profissionais, em antologias digitais e em revistas literárias *online*.

(b) Textos literários não profissionais disponíveis na internet, cuja inclusão na análise literária expande as fronteiras da literatura tradicional. Aqui a rede funciona, antes de tudo, como um espaço independente de publicação, abraçando os sites de escritores amadores, portais de grupos de jovens autores ainda não reconhecidos. Também se incluem aqui as periferias da literatura, como a ficção fanzine, textos baseados em games e narrativas coletivas *online*.

(c) Literatura hipertextual e cibertextos que incluem textos literários de estrutura mais complexa, explorando várias soluções possíveis de hipertextos e intrincados cibertextos multimídia que fazem a literatura misturar-se com as artes visuais, vídeo e música.

Disso se pode concluir, como o faz Viires (*ibid.*), que não há uma visão única sobre a ciberliteratura uma vez que ela envolve um conjunto de questões complicadas que transgridem as bordas estabelecidas da teoria literária e que resultam em construções teóricas refinadas tanto pró quanto contra esse campo emergente.

## **1. Antecedentes da ciberliteratura**

Portela (2003, p. 5) afirma que “a utilização do computador como instrumento da escrita começou de fato nos finais dos anos 1950, com as primeiras tentativas de produzir textos cibernéticos, isto é, gerados por processos combinatórios desenvolvidos com recurso a computadores, ou por analogia com tais processos”. De um lado, essas experiências revelam a inquietação

que caracteriza o espírito dos visionários. De outro lado, são experimentos que vieram na linha de continuidade da evolução das formas inventivas da literatura que hoje desembocam nos ambientes digitais.

Tradições literárias que anteciparam a literariedade eletrônica encontram-se no *Coup de Dés* de Mallarmé, nos *Calligrammes* de Appolinaire, nos poemas visuais de cummings e na poesia concreta (ver Santaella, 2007) especialmente na gestualidade, orquestração e coreografia verbivocovisual (verbo-visual, voco-verbal e voco-visual, tudo ao mesmo tempo) dos seus poemas. Não é casual que a poesia concreta tenha recorrido por vezes a dispositivos cibernéticos para produzir textos. “Combinando a textualidade visual com uma investigação sistemática sobre as propriedades sintáticas e semânticas da linguagem, os autores da poesia concreta reconheceram na tecnologia digital um meio particularmente adequado aos gêneros e formas gráficas que estavam a inventar” (PORTELA, *ibid.*, p. 5).

Também antecipador foi o uso de procedimentos algoritmos já no meio impresso como são os casos de *Cent mille milliards de poèmes*, de Raymond Queneau e dos mesósticos de John Cage, poemas nos quais uma frase vertical intersecciona-se com linhas de um texto horizontal. É similar a um acróstico, exceto que a frase vertical intersecciona o meio da linha e não o seu início.

Na prosa narrativa, paradigmático é o romance *Jogo da Amarelinha*, de Julio Cortazar que experimenta com a narrativa não-linear, deixando ao leitor a aventura da escolha de seus próprios caminhos nas dobraduras do texto. No Brasil, o romance *Avalovara*, de Osman Lins, é estruturado em oito temas, indicados pelas letras R, S, A, O, T, P, E, N. A origem delas encontra-se no palíndromo SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS. Cada uma das letras é acompanhada de um título. A disposição dos oito títulos obedece à ordem da inscrição das letras no quadrado, conforme a incidência da espiral que lhe é superposta, gerando uma estrutura não sequencial.

## 2. Novas condições de criação

A evolução das formas criadoras, acima delineada, veio ao encontro das novas condições de possibilidade da produção artística e literária, assim como de seus processos de circulação, disseminação e sedimentação. Assim, o rápido desenvolvimento do vídeo digital e da hipermídia computacional conduziu artistas, músicos, designers, escritores e poetas a explorar em seus ofícios o potencial imaginativo da tecnologia computacional, da remixagem e da ficção hipertextual. Isto porque o teatro de operações do computador permite fazer *links*, avançar, retroceder, transformar, arquivar, distorcer, gerar e distribuir informação e experiências. Ou seja, criar literatura cuja morfogênese é inseparável dos recursos digitais. Cabe aqui a mesma afirmação de Augusto de Campos (2011, p. 38), a respeito do vídeo: “o maior desafio da videopoesia não é ilustrar poemas comuns, ou convertê-los artificialmente em poemas visuais, mas desenvolver poemas estruturalmente ligados à linguagem cinética, textos que sejam congeniais a ela”.

Não apenas a criação verbal amolda-se às especificidades e limitações da mídia eletrônica, como também esta pode ser redesenhada, retramada e retrabalhada a partir da matéria verbal, o que exige da parte dos estudiosos da literatura a descrição de uma possível ou pretensa literariedade eletrônica que dê conta das torções e distorções que o uso da palavra traz para o ciberespaço (SANTOS, *ibid.*, p. 67).

De acordo com Hoffman (*apud* SANTOS, *ibid.*, p. 69), o meio eletrônico é o único capaz de uma verdadeira “edição-rizoma”, que tornaria “imediatamente acessíveis todos os testemunhos textuais, manuscritos, datiloscritos e impressões, assim como “suas transcrições e interpretações”. Se isso soava utópico há algum tempo, hoje viabiliza-se cada vez mais. Além disso, a tela do computador, como dispositivo visual, “tem a capacidade de baralhar indefinidamente signos imagéticos e verbais, de lançar um segundo texto a partir de um primeiro, de permitir ligações constantes de uma página sempre-a-vir, e ancoragens efêmeras nessa que acabou de ser armazenada na memória” (Santos, *ibid.*, p. 68). No nível da sintaxe, sucessividade e simultaneidade

nunca se materializam de modo distinto, instalando-se entre elas uma ligação imediata. No nível da palavra, esta não é só significações, mas espessura, tutilidade, animação, cor e sombras (ibid., p. 79).

Há muitas formas textuais e mesmo gêneros de literatura digital que resultam:

- (a) da transposição de formas e gêneros pertencentes à tradição literária;
- (b) de uma estética que vai para a internet a partir do impresso, encontra no novo meio um espaço privilegiado de circulação e, aos poucos, é transformada por esse meio (SPALDING, 2010);
- (c) de uma produção especificamente digital, quer dizer, que só o digital poderia tornar possível.

### **3. Hipertexto e cibertexto**

No caso da literatura que nasce digital, a primeira diferença que deve ser estabelecida é aquela entre o hipertexto e o cibertexto. O hipertexto é conhecido como escrita não sequencial, como rede interligada de nós que os leitores podem percorrer de modo multidimensional. Ele está muito ligado à literatura, produzida nos anos 1980 e início de 1990 e teorizada pela escola da Brown University, especialmente por G. Landow (1992, 1997) e J. D. Bolter (1991). Trata-se da literatura baseada no texto e nas conexões entre blocos de textos.

Com a entrada das outras linguagens, animações, vídeos e música nas redes, a literatura digital, a partir do final da segunda metade dos anos 1990, passou a fazer uso desses recursos multimídia. A esse tipo de literatura Aarseth (1997) prefere dar o nome de cibertexto. Para ele, o texto é como uma máquina, um meio mecânico intrincado para a produção e o consumo de signos verbais. Cibertexto é sinônimo da literatura ergódica realizada no espaço virtual. Por ergódica, palavra que vem do grego *ergon* e *hodos*, significando “trabalho” e “passagem”, o autor quer significar que, ao ler, o leitor faz movimentos, esforços, toma decisões. Entre esses esforços, há o movimento dos olhos de uma linha a outra e a virada das páginas. Assim, o termo ergódico cabe também à literatura em papel, mas no caso da literatura gerada

computacionalmente, a ciberliteratura, os esforços envolvidos são menos triviais e multilineares.

A ideia do texto como máquina advém do atributo característico do texto virtual como “um texto em potência que contém o programa genético das obras a gerar pelo programa. Quer dizer, o texto virtual é uma estrutura literária associada a um motor informático que a põe a funcionar. O texto torna-se pura máquina verbal” (MOURÃO, 2001, p. 6). Como quer Pedro Barbosa (apud MOURÃO, *ibid.*), “o computador funciona seja como um amplificador de complexidade, seja como um atualizador das capacidades textuais, quer dizer, sempre como uma prótese mental prolongando o autor de uma forma simbiótica”.

Para Eskelinen (2001), a chave para o estudo da ciberliteratura encontra-se na narratologia e na temporalidade. Gerard Genette ([1972] 1980) já havia definido a temporalidade narrativa de acordo com três conceitos: ordem, velocidade e frequência. Eskelinen amplia consideravelmente os parâmetros da temporalidade, distinguindo entre o tempo do texto e o tempo da leitura.

#### **4. Atributos e gêneros fluidos da ciberliteratura**

A escrita eletrônico-topográfica, conforme Hayles (1999, p. 88-89), inclui os seguintes itens:

- (a) a escrita é internamente elástica. Expande-se e contrai-se o que permite ao escritor trabalhar para trás e para frente, ajustando a imagem na tela para refletir essas mudanças.
- (b) a topologia do texto não é dada, mas construída, por exemplo, por meio de comandos como aqueles que são usados no hipertexto.
- (c) as mudanças textuais podem ser superficiais, correspondendo a ajustamentos de superfície, de tipo gráfico, por exemplo, ou podem ser estruturais, isto é, topográficas, como cortar, copiar, colar etc.

Segundo Mourão (2001, p. 3), a literatura gerada por computador “é uma literatura do fluxo, do instantâneo, do móvel, do universal, do interativo. A informática põe em causa, sobretudo, a componente material do signo, o que leva vários autores a falar de imaterialidade”. Esta confere ao texto informático

características que não se apresentam em nenhum outro suporte. “O texto informático é: móvel, engendrável, instantâneo, interativo, deslocalizado”. Mais do que isso, a questão da hipertextualidade é traço constitutivo da lógica metagráfica da literatura digital. A possibilidade de combinar texto e outros tipos de signos em hiperambientes descentraliza a hierarquia linear e reconceitualiza a dimensão gráfica do texto. Por isso se fala em hiperescrito, hiperficção, hiperconto, hiperpoesia, hiperedição etc.

Isso não significa que distinções fundamentais tenham deixado de existir na ciberliteratura, pois nela ainda é possível divisar uma pluralidade de gêneros, muito embora as fronteiras entre eles sejam sempre fluidas. Torres (2004) fala em três posturas possíveis na aproximação da criatividade literária ao meio digital: o hipertexto e a hiperficção, o texto animado, interativo e multimídia e o texto gerado por computador. O hipertexto, para o autor, “interessa aos estudos literários e culturais no sentido em que ele nos leva a identificar, no tipo de escrita não linear e sequencial que o caracteriza, a própria noção de literariedade que foi muito estudada no início do século passado (principalmente pelas escolas formalista e estruturalista) como fator constituinte do sistema literário”. A hiperficção, por sua vez, permite-nos rearticular os conceitos de dialogismo (Bakhtin) e de intertextualidade (Kristeva), pois na internet, o hipertexto amplia e torna visível a percepção dos textos enquanto conjunto de outros textos.

O texto animado permite formas de co-criação coletiva de que são exemplos a interatividade e a intermídia. Já a literatura gerada por computador usa algoritmos para levar o computador a combinar palavras e, dessa forma, criar múltiplas possibilidades de execução e significação.

Hayles (2007) chama atenção para as variedades ricamente diversas de literatura digital que se distribuem desde todos os tipos associados com a literatura impressa até alguns gêneros que são específicos das redes e das mídias programáveis. Entre esses gêneros, exemplificados por um grande número de autores e obras, Hayles levanta os seguintes:

(a) Ficção hipertextual, caracterizada por estruturas de nós e conexões. Entre eles, Spalding (2010) coloca em destaque o hiperconto. Como todo conto, desde a tradição milenar, com seu cerne no texto, o hiperconto também requer narratividade, intensidade, tensão, ocultamento, autoria. Entretanto, tira proveito das ferramentas das novas tecnologias para potencializar a história: imagens em movimento ou não, áudios, *hiperlinks*, interatividade, quebra de linearidade etc.

(b) Conforme as variedades de literatura digital foram se expandindo, a ficção hipertextual transmutou-se em um leque de formas híbridas que incluem narrativas que emergem de uma coleção de dados, narrativas que se estruturam como comentários a um poema etc. Uma das variedades das formas híbridas foi batizada de “ficção em rede”, uma ficção digital que utiliza a tecnologia do hipertexto para criar narrativas emergentes e recombinantes.

(c) A ficção interativa difere das anteriores por ter fortes elementos extraídos dos games. Aliás, a distinção precisa entre narrativas eletrônicas e games está longe de ser clara. Muitos games têm elementos narrativos e muitas narrativas contêm atributos próprios dos games. Alternando elementos dos games com componentes romanescos, a ficção interativa expande o repertório do literário por meio de uma variedade de técnicas, tais como recursos visuais, gráficos, animações e modificações inteligentes dos recursos literários tradicionais.

(d) O passo seguinte dos gêneros da literatura digital nos leva das imagens interativas tridimensionais para a imersão em espaços efetivamente tridimensionais, graças à passagem das imagens nos *desktops* para a criação de ambientes.

(e) O surgimento dos dispositivos móveis trouxe consigo a emergência de formas narrativas que lhes são próprias, das ficções breves que são expedidas em série via telefones celulares às narrativas específicas de locais, dependentes de tecnologias dotadas de GPS (Sistema de Posicionamento Global), chamadas de narrativas locativas.

(f) No lado inverso das narrativas móveis de lugares específicos, que integram localidades físicas às narrativas virtuais, encontram-se as instalações em lugares específicos, em que o lugar é estacionário como nas CAVES de realidade virtual ou *sites* de galerias. Esse tipo de obra é limítrofe com a arte digital, mas dela difere porque coloca ênfase nos textos literários ou nas construções narrativas.

(g) Drama interativo cuja performance se dá *online*.

(h) Narrativa transmidiática que busca construir uma moldura compreensiva para a narrativa em todas as mídias, consistindo de modelos simuladores, emergentes e participativos (Ryan, 2006).

(i) Experimentação com formas em que as narrativas são combinadas com algoritmos randômicos.

(j) Arte gerativa na qual um algoritmo é usado para gerar um texto de acordo com um esquema randômico ou para recombinar textos pré-existentes.

(k) Por fim, a grande quantidade de variações experimentais da poesia em mídia digital – variações que não cessam de se expandir uma vez que as práticas composicionais evoluem no mesmo ritmo atordoante em que a tecnologia computacional evolui. Um mapeamento admirável da poesia visual, eletrônica e digital brasileira foi realizado por Jorge Luiz Antonio e encontra-se registrado no seu livro-DVD que já está na segunda (e ampliada) edição: *Poesia Digital, teoria, história, antologias*. Mais do que um livro, trata-se aí de um projeto de pesquisa e consulta.

Mesmo não sendo exaustivo, o inventário acima das formas de literatura eletrônica é suficiente para ilustrar a diversidade do campo e dos seus modos de operação, as complexas relações que emergem entre a literatura impressa e digital, assim como as estratégias estéticas empregadas pela literatura em mídias digitais. Crucial, sem dúvida, é a necessidade de se “pensar digital”, quer dizer, perceber a especificidade das mídias em rede e mídias programáveis, sem perder a bússola da rica tradição da literatura impressa, tanto na faceta da criação quanto da teoria e crítica.

Em suma, para concluirmos com os sábios aconselhamentos de Hayles (2007), reconhecer a especificidade das formas literárias nas novas mídias não significa, de modo algum, abandonar o rico manancial dos modos tradicionais de compreensão da linguagem, da significação e da interação corporificada com os textos. Não é difícil concluir a partir disso que a ciberliteratura não chegou para fazer operações de diminuição ou divisão, mas para somar e multiplicar.

#### TO UNDERSTAND CYBERLITERATURE

**ABSTRACT:** Through digital media, the entire configuration of literature underwent a qualitative leap in all its aspects. The virtual space generated by computer networks serves as a new medium. It opens up a myriad of opportunities that expands the concept of literature as a consequence of the emergence of new forms of literary creation. Hence literary creation, theory, and criticism require the redefinition of their paradigms inherited from the Gutenberg era. With this in mind, this article is aimed at the construction of textual and hypertextual signs in the digital space. This implies an exploration of what is Cyberliterature, where it crosses and differs from printed literature and what characterizes its significant strategies and how these strategies are interpreted by users in their search for meaning.

**KEYWORDS:** Cyberliterature. Hypertext. Digital forms and genres. Hyperfiction. Interactive literature.

#### Referências

AARSETH, Espen. Cybertext. In: **Perspective in ergodic literature**. Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press, 1997.

BOLTER, J. D. **Writing space**: The computer, hypertext, and the history of writing. Hillsdale: Erlbaum, 1991.

CAMPOS, Augusto. Poesia ciberdançante, videopoesia & tempos digitais. In: **Revista Corsário**. n. 1. p. 34-47, julho de 2011.

COSTA SANTOS, Cynthia. **Literatura digital**: Intertexto, intratexto e hipertexto. 2010. Disponível em: <[http://www.google.com.br/search?as\\_q=literatura+digital&as](http://www.google.com.br/search?as_q=literatura+digital&as)>. Acesso em: 10 jul. 2011.

ESKELINEN, Markku. Introduction to Cybertext narratology. In: **Cybertext Yearbook**. Jyvaaskylan yliopisto, 2001. p. 52-68.

GENETTE, Gérard. **Narrative discourse**. Jane E. Levin (trad.). Oxford Basil Blackwell, ([1972] 1980).

GUTTIÉRREZ, Juan B, et al. **Cibersociedad**, 2006. Disponível em: <<http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/gt.php?lengua=po&id=104>>. Acesso em: 10 jul. 2011.

HAYLES, Catherine. The condition of virtuality. In: LUNENFELD, Peter (ed.). **The digital dialectic**. New essays on new media. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1999. p. 68-95.

\_\_\_\_\_. **Electronic literature**. What is it? 2007. Disponível em: <<http://eliterature.org/pad/elp.html>>. Acesso em: 10 jul. 2011.

\_\_\_\_\_. **Electronic literature**. New horizons for the literary. University of Notre Dame, 2008.

LANDOW, George. **Hypertext**. The convergence of contemporary critical theory and technology. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1992.

\_\_\_\_\_. **Hypertext 2.0**. The convergence of contemporary critical theory and technology. Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press, 1997.

MOURÃO, José Augusto. **A criação assistida por computador**. 2001. Disponível em: <<http://www.triplov.com/creatio/mourao.html>>. Acesso em: 01 jul. 2011.

PORTELA, Manuel. **Hipertexto com metalibro**. 2003. Disponível em: <<http://www.pucsp.br/pos/tidd/ciberliteratura/textoschave.html>>. Acesso em: 01 jul. 2011.

RYAN, Marie-Laure. **Avatars of Story**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTOS, Alckmar Luiz dos. **Leituras de nós**. Ciberespaço e literatura. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

SPALDING, Marcelo. **O hiperconto e a literatura digital**. 2010. Disponível em: <[http://www.digestivocultural.com/colunistas/coluna.asp?codigo=3034&titulo=O\\_hiperconto\\_e\\_a\\_literatura\\_](http://www.digestivocultural.com/colunistas/coluna.asp?codigo=3034&titulo=O_hiperconto_e_a_literatura_)>. Acesso em: 02 jul. 2011.

TORRES, Rui. Poesia em meio digital: Algumas observações. In: GOUVEIA, Luis Borges; GAIO, Sofia (orgs.). **Sociedade da informação**: Balanço e implicações. Porto: Edições UFP, 2004. p. 321-28.

VIIRI, Piret. **Literature in cyberspace**. 2006. Disponível em: <<http://www.folklore.ee/Folklore/vol29/cyberlit.pdf>>. Acesso em: 12 jul. 2011.

**Texto recebido em 31/10/2012.**