



UNIVERSIDADE D
COIMBRA

Bianca Jussara Borges Clemente

***PRÁTICAS DE LETRAMENTO EM COMUNIDADES
VIRTUAIS: O GÊNERO FANFICTION.***

Tese no âmbito do Doutoramento em Estudos Contemporâneos, ramo Comunicação e Educação, orientada pelo Professor Doutor José António Marques Moreira e pela Professora Doutora Sara Marisa da Graça Dias do Carmo Trindade, apresentada ao Instituto de Investigação Interdisciplinar, da Universidade de Coimbra.

Abril de 2023

Instituto de Investigação Interdisciplinar
Centro de Estudos Interdisciplinares
da Universidade de Coimbra

*Práticas de letramento em comunidades
virtuais: o gênero fanfiction.*

Bianca Jussara Borges Clemente

Tese de Doutoramento na área científica de Doutoramento em Estudos Contemporâneos, ramo Comunicação e Educação, orientada pelo Professor Doutor José António Marques Moreira e pela Professora Doutora Sara Marisa da Graça Dias do Carmo Trindade, apresentada ao Instituto de Investigação Interdisciplinar, da Universidade de Coimbra.

Abril de 2023



UNIVERSIDADE D
COIMBRA

Instituto de Investigação Interdisciplinar
Centro de Estudos Interdisciplinares
da Universidade de Coimbra

*Práticas de letramento em comunidades
virtuais: o gênero fanfiction.*

Agradecimentos

Em linhas iniciais, meus agradecimentos especiais aos dois professores orientadores desta tese de doutoramento, o Professor Doutor José António Marques Moreira e a Professora Doutora Sara Marisa da Graça Dias do Carmo Trindade. Ambos contribuíram generosa e colaborativamente para que cada capítulo estivesse em consonância com o panorama de um estudo contemporâneo de natureza interdisciplinar.

Ao Professor Doutor José António Marques Moreira minha gratidão por apresentar as possibilidades dos percursos académicos além-mar. À Professora Doutora Sara Marisa da Graça Dias do Carmo Trindade agradeço o descortinar, os diálogos possíveis às Humanidades Digitais.

Ao Prof. Doutor Vitor Gonçalves agradeço pelas contribuições na arguição do projeto de tese, na gênese desta investigação, em que contribui para o estado da arte. Agradeço aos Professores Doutores que gentilmente aceitaram a designação para compor o Júri das provas públicas para a defesa desta tese de doutoramento.

Ressalto ainda algumas palavras aos meus parceiros de vida académica no Brasil, especialmente, em minha trajetória no Laboratório de Tecnologias da Informação e Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (LATEC/UFRJ): Professora Doutora Cristina Haguenauer (*In Memoriam*), Professor Doutor Francisco Cordeiro (*In Memoriam*), Luciana Lima e Alvaro Lima.

Importante é também deixar aqui uma palavra a todos os meus colegas e amigos, com quem tantas vezes troquei informações, partilhei momentos académicos difíceis, momentos académicos de desafios, de novos percursos, de muita superação e de recomeço além-mar, em Portugal, encontrei as possibilidades de novas redes de pesquisa. No CEIS20, destacaria ao acolhimento da Coordenação Científica, dos Coordenadores do Doutoramento em Estudos Contemporâneos e do corpo técnico-administrativo, no período de 2019 a 2023.

Registro aqui também minha gratidão aos demais estudantes de doutoramento pelo período em que fui eleita a Representante dos Estudantes de Doutoramento, no Conselho Consultivo do CEIS20, no período de 2021 a 2023.

Agradeço também a todos os amigos que ao longo do meu percurso profissional e académico foram essenciais com o seu apoio, em particular, à Doutora e amiga Cristina Souza Cavalcante pelos conselhos, à amiga Stella Docasar meu carinho. Mas há ainda um

amigo a quem devo uma palavra de gratidão pelo incentivo em todas as etapas deste percurso acadêmico, meu amigo querido Rodrigo Borges dos Santos.

Para além de todos que de alguma forma contribuíram para eu chegar ao final dessa jornada, destacarei a minha família querida, agradeço a minha Tia Luzia Augusta da S. Borges, a minha afilhada Pâmela Borges dos Santos e aos meus Tios Liane Borges dos Santos e José Elias dos Santos. Meu abraço de gratidão, amor e carinho a todos da minha família.

Destaco, minha gratidão, à minha mãe Sandra Helena da Silva Borges por ser minha incentivadora, minha rede de apoio, minha mentora em acreditar na minha jornada e no meu percurso profissional e acadêmico, agradeço imenso a dedicação em me acompanhar em viagens, congressos nacionais e internacionais!

À minha querida irmã Fernanda Cristina Borges Clemente, amiga de sempre e companheira de jornada, agradeço pelas orações e incentivo em toda essa jornada. Ao meu pai José Clemente. Nenhuma jornada se faz sozinha, por isso, extensivo a todas as pessoas que passaram nesse período por minha vida acadêmica, profissional e pessoal, meu respeito e apreço.

À Secretaria Estadual de Educação do Estado do Rio de Janeiro (SEEDUC/RJ) por conceder a oportunidade de trilhar minha vida acadêmica com incentivo de decretos e plano de cargo e salário para professores da rede concluírem pós-graduação, mestrado e doutorado.

Ao finalizar esse percurso de doutoramento sendo grata ao meu primeiro percurso doutoral na Universidade Federal do Rio de Janeiro, precisamente, na Faculdade de Letras, no Programa Interdisciplinar de Pós-Graduação em Linguística Aplicada. Nada se passa sem os profundos desafios da aprendizagem exigidas à vida acadêmica, como também, não podemos estacionar a vida cotidiana com suas profundas atribuições. Enfim, a palavra para esse tempo foi resiliência, quando buscamos o conhecimento a jornada torna-se significativa.

No memorial acadêmico sempre abordarei esse processo a que me orgulho, minha história, meu contexto, minha resistência, minha ruptura e meu profundo fortalecimento. Esse processo me forjou uma professora mais ouvinte e atravessada por humanidades antes e após uma pandemia de COVID-19.

Nesse devir que é a jornada, há travessias que me permitiram vislumbrar outras perspectivas, um novo horizonte, terras outras, o além-mar. Minha gratidão à Universidade de Coimbra, secular, histórica, impactante! “Uma vez UC, para sempre UC!”

Eu sou parte e atravessada dessa UC constituída na minha efemeridade terrena, mas fortificada em um espaço admirável que é a cidade de Coimbra, no incrível Portugal, sou parte desse admirável berço intelectual, gratidão por acolher minha investigação, meu percurso académico e meus sonhos realizáveis: aqui o fruto de muitas lutas pessoais, socioeconômicas e socioemocionais.

Para *a posteriori* de minha família, aos colegas de profissão, aos meus alunos, aos meus ex-alunos e futuros alunos registro que projetos bem alicerçados são possíveis: se houver simplicidade, foco, uma rede de apoio de pessoas admiráveis, (re)ligação a essência da vida e, sobretudo, determinação pessoal. À minha ancestralidade, meu carinho e respeito infinito, gratidão ao meu Axé!

Resumo

Esta tese de doutoramento visa analisar as práticas de literacias dos leitores-escritores fãs de ficção em uma comunidade virtual Nyah! Fanfiction. Para tanto, a investigação perpassa pelos rastros das Humanidades Digitais, das práticas de literacias na comunidade virtual e pelos construtos sobre ciberespaço e cibercultura. Mediante as perspectivas dialógicas e as ideologias que (re)circulam nessas práticas discursivas e sociais, procurámos, ainda, identificar as práticas de literacias em que se engajam os leitores-escritores fãs de ficção ao postarem comentários sobre o fanfiction na comunidade virtual. A partir das interações e dos comentários postados por leitores-escritores fãs de ficção acerca da elaboração do gênero *fanfiction* para melhor entendimento das perspectivas dialógicas e quais ideologias (re)circulam nessas literacias em comunidades virtuais são acionados à luz da evolução da web e a cultura participativa para além das possibilidades aos multicontextos de interações em espaços digitais, multimodais e híbridos. Essa pesquisa está filiada aos estudos do campo da Literacia, das Literacias Digitais e das Humanidades Digitais apresentando caráter interdisciplinar, para além das fronteiras teóricas e metodológicas das ciências sociais e humanas. Esse estudo foi desenvolvido em duas partes, na primeira parte a revisão de literatura, já a segunda parte o estudo empírico. Dessa forma, os caminhos teóricos percorridos para tais análises sustentaram-se nos estudos sobre o ciberespaço e a cibercultura (Lévy, 2011; Santaella, 2010; Moreira et al., 2014; Dias-Trindade et al., 2019a; 2019b); a cultura participativa de Henry Jenkins (2009) e das literacias (Rojó, 2012; Cope & Kalantzis, 2006). O paradigma metodológico adotado foi o qualitativo, passando pela análise do gênero discursivo *fanfiction* e pela análise das perspectivas de uma etnografia virtual no espaço digital, sendo que os instrumentos de pesquisa perpassam os estudos contemporâneos sobre a geração de dados em espaços digitais (Hine, 2005; 2008). Da análise dos dados gerados percebeu-se o potencial do gênero discursivo fanfiction a partir da caracterização do gênero, da estrutura composicional e da interação dos sujeitos contemporâneos em espaços digitais. Com base nesses resultados desenhou-se ainda uma proposta educacional no formato de uma Sequência Didática (SD), inspirada na proposta de Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), de caráter interdisciplinar, para mobilizar as tecnologias digitais em contexto educacional a partir de um gênero discursivo emergente como o fanfiction.

Palavras-chave - Fanfiction, Humanidades Digitais, Comunidades Virtuais, Educação.

Abstract

This doctoral thesis aims to analyse the literacy practices of fan fiction reader-writers in a virtual community Nyah! Fanfiction. Therefore, the investigation goes through the traces of the Digital Humanities, literacy practices in the virtual community and the constructs on cyberspace and cyberculture. Through dialogic perspectives and ideologies that (re)circulate in discursive and social practices, we also sought to identify the literacy practices in which fanfiction reader-writers engage when posting comments about fanfiction in the virtual community. From the emotions and comments posted by fan fiction readers-writers about the elaboration of the fanfiction genre for a better understanding of the dialogic perspectives and which ideologies (re)circulate these literacies in virtual communities are triggered in the light of the evolution of the web and the culture participatory beyond the possibilities to the multicontexts of interiors in digital, multimodal and hybrid spaces. This research is affiliated with studies in the field of Literacy, Digital Literacy and Digital Humanities, presenting an interdisciplinary character, beyond the theoretical and methodological boundaries of social and human sciences. This study was developed in two parts, in the first part the literature review, and in the second part the empirical study. Thus, the theoretical paths taken for such analyzes were based on studies on cyberspace and cyberculture (Lévy, 2011; Santaella, 2010; Moreira et al., 2014; Dias-Trindade et al., 2019a; 2019b); the participatory culture of Henry Jenkins (2009) and literacies (Rojo, 2012; Cope and Kalantzis, 2006). The methodological paradigm adopted was qualitative, going through the analysis of the fanfiction discursive genre and the analysis of the perspectives of a virtual ethnography in the digital space, and the research instruments pervade contemporary studies on the generation of data in digital spaces (Hine, 2005; 2008). From the analysis of the data generated, the potential of the discursive fanfiction genre can be seen from the characterization of the genre, the compositional structure and the interaction of contemporary subjects in digital spaces. Based on these results, an educational proposal was also designed in the form of a Didactic Sequence (SD), inspired by the proposal by Dolz, Noverraz and Schneuwly (2004), of an interdisciplinary nature, to mobilize digital technologies in an educational context from a emerging discursive genre such as fanfiction.

Keywords - Fanfiction, Digital Humanities, Virtual Communities, Education.

Índice

Agradecimentos	iii
Resumo	vi
Abstract	vii
Índice	ix
Índice de Tabelas	xi
Índice de Figuras	xii
Índice de Quadros	xiii
Índice de Infográficos	xiv
INTRODUÇÃO	01
PARTE I- REVISÃO DA LITERATURA	
CAPÍTULO I - FANFICTION	
1. Caracterização do Gênero Discursivo Fanfiction.....	09
1.1. A comunidade virtual Nyah! Fanfiction.....	23
1.2 Perspectiva dialógica do Círculo de Bakhtin: ideologias	32
1.3 Estrutura Composicional do Gênero Discursivo: Fanfiction	47
CAPÍTULO II. LITERACIAS	
2.1 Literacias e Literacias Digitais	65
2.2 Literacias Digitais e Multiliteracias	69
2.3 Literacia Ideológica	86
PARTE 2 - ESTUDO EMPÍRICO	
CAPÍTULO III. PERCURSO METODOLÓGICO	
3.1 Encaminhamentos	92
3.2 Etnografia Virtual	99
3.3 O desenho da pesquisa: Instrumentos e Procedimentos de Geração de Dados	109

CAPÍTULO IV. PERCURSO ANALÍTICO I

4.1 Encaminhamentos	115
4.2 Processos de Entextualização	117
4.3 Humanidades Digitais	130
4.3.1 Ciberespaço e Cibercultura: os artefatos culturais na Internet....	133
4.3.2 Cibercultura e a Cultura de Convergência	141
4.3.3 Espaços digitais de Fanfiction e Autopublicação	149

CAPÍTULO V. PERCURSO ANALÍTICO II

5.1 Práticas de literacia na Comunidade Nyah! Fanfiction: a elaboração do gênero discursivo Fanfiction.....	155
5.2 As Ideologias na Comunidade Virtual Nyah! Fanfiction: processos de entextualização.....	203
5.3 O Gênero Discursivo Fanfiction e as Propostas Educacionais Interdisciplinares	229

CONSIDERAÇÕES FINAIS	262
-----------------------------------	------------

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	269
--	------------

ANEXOS

Anexo I Glossário.....	287
Anexo II Vocabulário	296
Anexo III Pesquisas Seleccionadas sobre Propostas Utilizando o Gênero Discursivo Fanfiction.....	297
Anexo IV ONU afirma que acesso à Internet é um direito humano	338
Anexo V Wiki de Fãs de Ficção	309
Anexo VI Plataformas de Curadoria de Fanfiction.....	311
Anexo VII A Hora Da Estrela – Releitura.....	318
Anexo VIII Proposta de Fanfiction em turma do ensino básico.....	329
Anexo IX Dona Inês de Castro e Dom Pedro (Percurso Historiográfico e Literário)	333

Índice de Tabelas

TABELA 2.1 Práticas sociais de letramentos digitais do escritor fã de ficção ...	80
TABELA 2.2 Espaços digitais para produção e consumo de fanfiction.....	80
TABELA 4.1 Categorias de Fanfiction.....	120
TABELA 4.2 Gêneros Discursivos, Gêneros Digitais e Gêneros Híbridos.....	147

Índice de Figuras

FIGURA 1.1 Entenda como funciona	22
FIGURA 1.2 Regra de envio.....	24
FIGURA 1.3 As regras para avatares e o direito de imagem.....	25
FIGURA 1.4 O que é proibido postar	28
FIGURA 1.5 Formatação e Proibição do Internetês	37
FIGURA 3.1 Logo do Fanfiction.com.br	116
FIGURA 4.1 Onde posso ler fanfics?.....	150
FIGURA 4.2 Fanfiction.net.....	150
FIGURA 4.3 Spirit Fanfiction.....	151
FIGURA 4.4. Multimedia, Poetry, and Flash Fiction Stories.....	152
FIGURA 4.5 Archive of Our Own.....	156
FIGURA 4.6 Hi, we're Wattpad.....	156
FIGURA 5.1 Aulas de Português.....	158
FIGURA 5.2 Aula temática “crase”.....	159
FIGURA 5.3 Aula temática “crase” mais detalhada.....	160
FIGURA 5.4 Comentários dos usuários.....	161
FIGURA 5.5 Liga dos Betas	162
FIGURA 5.6 Liga dos Betas e o código de conduta.....	162
FIGURA 5.7 Logo do Fanfiction.com.br	163
FIGURA 5.8 Além dos 500 dias escrita por Histerya.....	164
FIGURA 5.9 Plataforma Nyah! Fanfiction.....	165
FIGURA 5.10 Categorias.....	166

FIGURA 5.11 Categoria Nyah! Fanfiction (1).....	167
FIGURA 5.12 Categoria Nyah! Fanfiction (2).....	168
FIGURA 5.13 Pedido de fanfiction do Administrador da Plataforma Nyah! Fanfiction	169
FIGURA 5.14 Termo “Senpai” na Wikipédia.....	170
FIGURA 5.15 Categoria Poesia.....	171
FIGURA 5.16 Categoria Quadrinhos.....	171
FIGURA 5.17 Controle Parental (1).....	172
FIGURA 5.18 Controle Parental (2).....	173
FIGURA 5.19 Aula de Português – Nova seção (1).....	174
FIGURA 5.20 Aula de Português – Nova seção (2).....	174
FIGURA 5.21 Liga dos Betas.....	175
FIGURA 5.22 O que é “beta reader” Categorias.....	176
FIGURA 5.23 Por que ter um leitor beta?.....	177
FIGURA 5.24 Como encontrar um beta reader (da Liga os betas) que vá me ajudar ao invés de me atrapalhar?.....	178
FIGURA 5.25 Verdades e Mitos sobre a Liga dos Betas (1).....	179
FIGURA 5.26 Verdades e Mitos sobre a Liga dos Betas (2).....	180
FIGURA 5.27 Como a Ligas do beta funciona.....	181
FIGURA 5.28 Guia básico para encontrar um beta (1).....	182
FIGURA 5.29 Guia básico para encontrar um beta (2).....	183
FIGURA 5.30 Procurando um beta na Liga dos betas (3).....	184
FIGURA 5.31 Procurando um beta na Liga dos betas (4).....	186
FIGURA 5.32 Procurando um beta na Liga dos betas. (5).....	187
FIGURA 5.33 Quero ser um leitor beta. Como faço?.....	188
FIGURA 5.34 O que é a Liga dos Betas? (1).....	189
FIGURA 5.35 Nosso código de honra.....	190
FIGURA 5.36 Métodos mais comuns de betagem (1).....	191
FIGURA 5.37 Métodos mais comuns de betagem (2).....	191
FIGURA 5.38 Métodos mais comuns de betagem (3).....	192
FIGURA 5.39 Métodos mais comuns de betagem (4).....	193
FIGURA 5.40 Métodos mais comuns de betagem (5).....	194
FIGURA 5.41 Campanha: Denuncie o beta que não te atendeu direito!.....	195

FIGURA 5.42 Termos de Uso e Política de Privacidade (1).....	196
FIGURA 5.43 Termos de Uso e Política de Privacidade (2).....	197
FIGURA 5.44 Termos de Uso e Política de Privacidade (3).....	198
FIGURA 5.45 Regras de Envio (1)	199
FIGURA 5.46 Regras de Envio (2)	200
FIGURA 5.47 Regras de Envio (3)	201
FIGURA 5.48 Regras de Conduta.....	202
FIGURA 5.49 Dica de Língua Portuguesa na aba da plataforma.....	213
FIGURA 5.50: Português: Nova Seção (1).....	214
FIGURA 5.51: Português: Nova Seção (2).....	215
FIGURA 5.52 Português: Nova Seção (3).....	215
FIGURA 5.53 Português: Nova Seção – Comentários (4).....	217
FIGURA 5.54 Português: Nova Seção – Comentários (5).....	218
FIGURA 5.55 Português: Nova Seção – Comentários (6).....	219
FIGURA 5.56 Caminho do Ninja Amador: missão 01. Meta: 01: acentuação (Aspectos gerais).....	220
FIGURA 5.57 Missão 01. Meta: 01: acentuação - Aspectos gerais (1).....	223
FIGURA 5.58 Missão 01. Meta: 01: acentuação - Aspectos gerais (2).....	223224
FIGURA 5.59 Missão 01. Meta: 01: acentuação - Aspectos gerais (3).....	224
FIGURA 5.60 Missão 01. Meta: 02: acentuação – Referências e Comentário (1)	225
FIGURA 5.61 A Hora Da Estrela – Releitura escrita por Claire LF	226

Índice de Quadros

QUADRO 1.1 O gênero discursivo Fanfiction.....	15
QUADRO 2.1. Estrutura do Gênero Discursivo Fanfiction.....	63
QUADRO 3.1. Percurso Analítico	94
QUADRO 3.2. Desenho da pesquisa.....	113
QUADRO 4.1. Escopo Geral Sobre Gênero: Do Discurso, Literário e Digital	138
QUADRO 5.1. Gêneros Digitais segundo Proposta ampliada à BNCC (Brasil)	232

QUADRO 5.2. Funções dos Gêneros Digitais na Educação/no Ensino.....	237
QUADRO 5.3. Organização da sequência didática, a partir da teoria apresentada por Dolz, Noverraz e Schneuwly.....	252
QUADRO 5.4. Proposta Educacional: Fanfiction sobre Inês de Castro e Pedro	253

Índice de Infográficos

INFOGRÁFICO 2.1. Linha do Tempo – Ciberespaço e Cibercultura.....	72
---	----

**Para Sandra Helena,
Para Fernanda Cristina,
Gratidão!**

Introdução

“Não é verdade. A viagem não acaba nunca. Só os viajantes acabam. E mesmo estes podem prolongar-se em memória, em lembrança, em narrativa. Quando o visitante sentou na areia da praia e disse: “Não há mais o que ver”, sabia que não era assim. O fim de uma viagem é apenas o começo de outra. É preciso ver o que não foi visto, ver outra vez o que se viu já (...). É preciso voltar aos passos que foram dados, para repetir e para traçar caminhos novos ao lado deles. É preciso recomeçar a viagem. Sempre. O viajante volta já.”
Viagem a Portugal.
(Saramago, 1981, p. 279)

O contexto desta investigação está situado num estudo de natureza exploratória sobre o gênero *fanfiction*, norteando-se pelo paradigma qualitativo, e por se tratar de um fenômeno em espaço digital, a metodologia adotada foi a etnografia virtual. Mediante a essa contextualização inicial, o gênero *fanfiction* será apresentado a partir de uma abordagem dinâmica de entendimento da caracterização, do suporte e da estrutura composicional, e da observação participante das interações dos sujeitos contemporâneos fãs de ficção em uma plataforma digital e uma comunidade virtual denominada Nyah! Fanfiction.

Esses dois espaços digitais agregam participantes em múltiplas práticas sociais e discursivas, num processo de colaboração, participação e engajamento na elaboração do gênero *fanfiction*. Sobre a denominação dos sujeitos contemporâneos, nesta investigação, serão denominados por leitores-escritores fãs de ficção.

A investigação busca, sobretudo, analisar as práticas de literacias e literacias digitais nesses espaços virtuais onde alguns universos ficcionais se encontram, colidem e se misturam discursivamente. Nessas práticas multimodais e híbridas alguns conceitos circulam e se recontextualizam, tais como: os conceitos de originalidade, criatividade, ideologias e lutas por legitimidade, no que toca às práticas de apropriação cultural coletiva.

O *fanfiction* é um gênero discursivo elaborado por fãs de ficção que compõem e fomentam uma cultura do fã, sendo que no advento da Internet foi reconhecido em espaços virtuais: blogs, sites, plataformas digitais e redes sociais online. Na contemporaneidade, o *fanfiction* estabeleceu-se como gênero discursivo e ampliou a discussão acadêmica acerca do fenômeno e da inovação inerentes. Não obstante, esse gênero ainda é pouco percebido por causa de uma circulação restrita, ou até pelo fato de uma minoria de participantes público-alvo/audiência. A acessibilidade ao *fanfiction* estaria atrelada ao acesso à leitura, à internet e aos espaços virtuais. Isso porque implica práticas sociais e de literacias de acesso ao hábito de consumo de literatura, de cultura pop, ainda restrito ao gosto das massas populares e do que cerne ao mercado editorial. Sendo assim, ainda é um gênero que circula majoritariamente na internet e para um público-alvo com formação de leitura inicial ou consolidada.

O posicionamento inicial desta tese de doutoramento é caracterizar o *fanfiction* como gênero desde as primeiras linhas à consolidação das implicações teóricas que serão apresentadas nos capítulos adiante. Para tanto, requer compreender que o *fanfiction* apresenta, normalmente, uma estrutura composicional¹ em prosa, apesar de existirem, também, categorias que remetem para formas de composição em poesia. Assim, as funções que viabilizam essa elaboração partem do estilo de linguagem que permite a materialização da narrativa. Nessa contextualização, o *fanfiction* será compreendido, metaforicamente, como um gênero “guarda-chuva” que comporta outras categorias e subcategorias de gêneros².

Os sujeitos contemporâneos implicados nestas práticas sociais perfazem arrojadas interações em redes sociais online, e dessa forma, constituem identidades como: leitores-escritores e consumidores-produtores fãs de ficção. Nesse devir se engajam nesses espaços digitais para divulgar narrativas digitais inéditas, narrativas em continuidade às obras originais, novos formatos de interação com o plote original.

Nessa tese de doutoramento também serão verificadas as potencialidades na plataforma digital e na comunidade virtual Nyah! Fanfiction ao mensurar os elementos estruturais passíveis de investigação, tais como as seções disponíveis aos fãs de ficção, a abordagem para a elaboração do gênero discursivo *fanfiction*, a regulamentação do espaço virtual acerca da interação entre os fãs de ficção. Mediante esse contexto, em um estudo desenvolvido anteriormente foram observados que nesses espaços digitais acontecem performances plurissignificativas em plataformas voltada para o *fanfiction*, em

¹ Estrutura Composicional é um construto teórico de Bakhtin e do Círculo Bakhtiniano.

² Cf. Glossário no Anexo I.

língua portuguesa (língua materna) e que agregam muitos fãs e fandoms (Clemente, 2013; 2016a; 2016b).

Para descrever e discutir os dados emergentes, optou-se por um método de observação participante, ressaltando-se, ainda, um percurso analítico em duas etapas para melhor distribuir e discutir os construtos interdisciplinares sobre literacias, literacias digitais, os estudos sobre o ciberespaço e a cibercultura, linguística aplicada, dos processos de entextualização e os entendimentos acerca das humanidades digitais; na qual os sujeitos contemporâneos estão implicados, não como meros receptores e consumidores culturais, mas, como sujeitos contemporâneos participativos e implicados em elaborar uma nova forma de consumir literatura à margem do cânone.

O processo de inovação na circulação da informação e da comunicação em espaços digitais elenca-se em um breve histórico do salto da web 1.0 (de trocas assíncronas) para a web 2.0 (de trocas síncronas, simultâneas e de transmissão em tempo real), como ainda, a evolução da internet (Moreira et al., 2014). Dessa forma, novas narrativas em suporte digital estão em expansão e em desenvolvimento.

As narrativas digitais não são produtos concebidos exclusivamente por empresas, já que na web 2.0 cada participante de redes sociais online permanece conectado e em processos de apropriação e criação contínua elaborando seus próprios conteúdos, ou seja, são criadores de conteúdo em diversas temáticas e causas sociais.

Nesse viés, essa cibercultura, como Pierre Lévy pautou em sua obra seminal, trata da reunião de relações sociais, das produções artísticas, intelectuais e éticas dos seres humanos. Para tanto, a cibercultura se articula por meio de redes interconectadas de dispositivos tecnológicos, ou seja, no ciberespaço. A cibercultura pode ser concebida como um fluxo contínuo de ideias, práticas sociais, representações, metáforas, textos e ações que ocorrem de forma linear, interconectada ou hiperconectada (hipertextos).

A cibercultura é um contínuo da cultura da humanidade, um conceito sobre a cultura abarcado à complexidade de novas formas de interação em um espaço digital. Para além disso, a cibercultura não é uma transposição das culturas humanas para um espaço conectado, a cibercultura é um espaço de inovação para o surgimento de novas linguagens culturais. Por se tratar de um espaço digital em expansão contínua, mais pessoas e grupos conectados podem trocar informações, saberes e conhecimentos em geolocalizações diversas.

Ademais, a cibercultura cria condições para que novos saberes possam ser desenvolvidos. Aplicativos, sites e plataformas agregam uma cultura participativa (Jenkins, 1992) que na contemporaneidade, se transmigra em cultura de convergência

termo adotado por Jenkins (2009) para caracterizar esse processo da existência de produtos culturais elaborados por fãs de ficção e sujeitos contemporâneos inseridos na Internet, chamados também de prosumers³. Assim, devido à evolução constante da cibercultura, além de ampliar/remixar/entextualizar um conteúdo da cultura digital, esses produtores elaboram narrativas digitais para outras plataformas, em outras linguagens digitais, multimodais e híbridas.

Nessa ruptura das webs, os fanzines (revistas voltadas para os fãs de ficção) elaborados por fãs de ficção para fãs faziam parte do universo do gênero ficcional das séries televisivas e dos filmes em evidência nas décadas de 1970 e 1980, sendo que, atualmente, esses fanzines invadem o espaço virtual. A transição da Web (ciberespaço) 1.0 para a Web 2.0 (ciberespaço e cibercultura) proporciona uma inovação no tocante à cultura de compartilhamento, dentro das redes sociais online, das listas de e-mails, listas de transmissão, nas comunidades virtuais. Para tanto, os espaços digitais disponíveis, gratuitamente, começam a agregar pessoas que têm interesses em comum e, dessa forma, a Internet foi suficiente para impulsionar a participação de coletivos e alavancar um mercado cultural em expansão contínua (entretenimento).

A cultura participativa está estabelecida entre os sujeitos contemporâneos e o consumo da cultura digital, ou seja, no acompanhamento dos lançamentos de produtos culturais e nos desdobramentos de consumo de produtos associados. Já, a cultura de convergência introjeta a interferência dos sujeitos na trajetória discursiva dos lançamentos e nos desdobramentos das sagas em novas linguagens digitais e em outros espaços alternativos, como o espaço virtual, tendo em vista que, a cada elaboração de uma linguagem digital publicada em espaços digitais distintos (por exemplo, um livro ou filme), um fã de ficção poderá criar um “fã videoclipe”, uma fanfic ou websérie para homenagear o fandom e motivar outros fãs de ficção a interagirem com aquele artefato cultural.

Para captar as interações dos sujeitos contemporâneos na web 2.0 em espaços digitais de fãs de ficção adotou-se uma postura ética de não identificação dos avatares virtuais, além do acompanhamento das interações em processo de observações participantes e anotações no diário de pesquisa, sendo que, ao longo desta tese de doutoramento, os jargões dos fãs de ficção que forem identificados serão apresentados em formato de glossário para melhor entendimento da linguagem multimodal que circula

³ Prosumers é um neologismo em inglês que se trata da junção entre produtor e consumidor, esse termo foi utilizado por Henry Jenkins (2009).

nesses espaços virtuais. De antemão, considera-se o glossário⁴ um levantamento colaborativo que poderá desvelar percursos analíticos para evidenciar os elementos constituintes do gênero discursivo *fanfiction*.

Ao longo da tese os construtos teóricos serão pautados pela interdisciplinaridade para ampliar a compreensão do gênero discursivo *fanfiction* em diferentes campos do conhecimento. Além disso, esta investigação está filiada aos campos das Humanidades Digitais (Dias-Trindade et al., 2019b; Ribeiro & Dias-Trindade, 2017), dos estudos da Linguística Aplicada (Applied Linguistic), da Sociolinguística e das Ciências da Educação.

Justifica-se esse percurso teórico pela postura da interdisciplinaridade da tese de doutoramento em Estudos Contemporâneos e pelo cunho dialógico para além das fronteiras do conhecimento e pela busca da inovação com novos encaminhamentos e interpretações mediante o objeto de pesquisa. Dessa forma, a teoria será apresentada em diálogos para melhor compreensão do objeto pesquisado, as nuances do ciberespaço e da cibercultura, além dos atravessamentos das teorias contemporâneas convocadas ao escrutínio científico acadêmico.

Neste sentido, definiu-se como objetivo principal da tese analisar as práticas de literacias dos leitores-escritores fãs de ficção em uma comunidade virtual Nyah! Fanfiction. Sendo que procura-se ainda discutir as perspectivas dialógicas e as ideologias que (re)circulam nessas práticas discursivas e sociais e identificar as práticas de literacias em que se engajam os leitores-escritores fãs de ficção ao postarem comentários sobre o *fanfiction* na comunidade virtual.

As questões de pesquisa que emergiram, a partir dos objetivos elencados acima, são as seguintes:

(a) Que perspectivas dialógicas e ideologias (re)circulam nessas práticas discursivas e sociais? (b) Quais são as práticas de literacias em que se engajam os leitores-escritores fãs de ficção ao postarem comentários sobre o *fanfiction* na comunidade virtual?

A estrutura da tese de doutoramento está apresentada em duas partes e cinco capítulos. No capítulo I há a caracterização do gênero discursivo *fanfiction*, pautado pela natureza dialógica do Círculo de Bakhtin (Brait, 2016; Faraco, 2009) que envolve a elaboração desse gênero discursivo em espaços digitais, para assim, sustentar em teorizações sobre a estrutura discursiva da teoria do gênero discursivo e, por

⁴ Glossário. CF. Anexo I

consequente, descrevê-lo a partir dos componentes da estrutura composicional bakhtiniana.

No capítulo II, *Literacias e literacias digitais* (Moreira et al 2014; Moreira 2018; Moreira & Gonçalves 2021; Dias-Trindade & Moreira 2018; Dias Trindade & Moreira 2019b), serão convocadas como processos indissociáveis para a compreensão da autorregulação normativa da língua portuguesa para manter o cunho literário e a audiência seletiva pela elaboração escrita para uma língua portuguesa de atribuição normativa e controlada em espaço digital, esse capítulo terá uma função de apresentar e problematizar a recepção da audiência e o processo de qualidade/legitimidade da prática discursiva. Embora, a literacia digital seja uma potencialidade, na sociedade contemporânea, também serão norteadas as abordagens sociais que coadunam para a normativa e mantém o sentido de inovação.

Já na segunda parte, no capítulo III, será abordado o percurso metodológico da investigação, definido como um estudo empírico, de natureza exploratória em que se adotou o paradigma qualitativo e a metodologia da etnografia virtual (Hine, 2005; 2008), com os apontamentos para a desenho de pesquisa em que os instrumentos se sustentam na perspectiva do campo, espaços virtuais, também pautados os processos de entextualização (Blommaert, 2005; 2008) e das nuances sócio-históricas das práticas sociais e discursivas presentes nas interações online à luz dos estudos bakhtinianos.

No capítulo IV, o percurso analítico I será iniciado ao retomar alguns posicionamentos teóricos, além de situar a interdisciplinaridade para a análise dos dados gerados, sendo assim, as Humanidades Digitais (Dias-Trindade et al., 2019b, Ribeiro & Dias-Trindade, 2017) serão convocadas para dialogar com os desdobramentos de gêneros discursivos à luz do ciberespaço e cibercultura, como ainda a retomada da cultura participativa que são renovados e transmutados em profusão de inovação.

Finalmente, no capítulo V será analisado o percurso analítico II, onde o gênero *fanfiction* será abordado como proposta educacional para a disciplina de língua portuguesa (língua materna) e para as demais disciplinas (Clemente; Moreira; Dias-Trindade, 2021). Num primeiro momento serão apresentadas as propostas existentes e artigos científicos que pautam essa prática inovadora para contextos educacionais. E num segundo momento serão situados os estudos sobre as competências digitais de estudantes e docentes para o contexto digital (Dias-Trindade & Moreira, 2019a). E num terceiro momento, o gênero *fanfiction* será evidenciado por suas potencialidades e delimitações, como ainda, serão apresentadas estratégias didático-pedagógicas para a inserção desse gênero nas salas de aula e nos manuais didáticos.

A tese tem um ponto ainda referente às considerações finais acerca de cada capítulo da tese, apontando as limitações desta investigação e destacando as potencialidades para novas investigações sobre o gênero discursivo *fanfiction*⁵ nos espaços digitais, no contexto educacional, nas acepções da teoria literária de recepção e no contexto de suas características na contemporaneidade das tecnologias da informação e comunicação.

⁵ *Fanfiction* é um estrangeirismo na Língua Portuguesa. Na Introdução deste trabalho iniciamos com o reconhecimento em (itálico) doravante iremos registrar em formatação regular.

PARTE I.
REVISÃO DA LITERATURA

CAPÍTULO I. FANFICTION

“A Galáxia da Internet é um novo ambiente de comunicação.”
(Castells, 2003, p.7)

I. Caracterização do Gênero Discursivo Fanfiction

Nesse capítulo, o gênero fanfiction será apresentado e caracterizado como uma forma de consumo cultural em espaços virtuais, aprofundando essa caracterização ao discutir o gênero fanfiction enquanto um gênero discursivo secundário a partir dos estudos bakhtinianos. Além disso, será feita a contextualização do espaço virtual, logo o campo de pesquisa, a comunidade virtual Nyah! Fanfiction; ressalta-se ainda, a importância dos estudos sobre esse gênero discursivo a partir de uma discussão teórica na perspectiva dialógica do Círculo de Bakhtin.

A origem do termo fanfiction vem da junção das palavras no inglês *fan* e *fiction*, designando uma história escrita por um fã de ficção, sendo que, ao elaborar esse gênero há a preocupação por fomentar um mote ficcional que atrela a obra original de ficção já existente a novos elementos narrativos inseridos pelo/a fã de ficção (Vargas, 2005; Jenkins, 2009; Clemente, 2013).

Nessa prática discursiva, há indícios de interferências muito estratégicas por parte do público-alvo: (a) essas histórias digitais constituem uma continuação da obra original; (b) há uma elaboração participativa com inserção de novos elementos por parte dos/as fãs de ficção a partir das pesquisas e comentários em comunidades virtuais (Vargas, 2005; Clemente, 2013).

De acordo com *Brave News Word* (dicionário da Oxford), o termo *fan fiction* apareceu em 1939. Nos séculos XX e XXI, com a ascensão da Internet, o termo foi reconfigurado e disseminado nos espaços virtuais, ganhando muitos adeptos/as e reunindo muitos participantes em comunidades virtuais fundadas por fãs de ficção.

No Brasil, após os fanzines⁶, conhecidos entre os leitores-escritores fãs de ficção científica e de histórias de heróis em quadrinhos, surgem os fãs de ficção em processos de nostalgia por obras originais que acabavam ou demoravam a continuar seus episódios. Dessa forma, surgem os fanfictions que cresceram a partir da década de 1990. Com o tempo, outras obras ficcionais foram se expandindo dentre os fanfics além das comunidades virtuais de fanfiction (Vargas, 2005; Clemente, 2013).

De certa forma, o fã de ficção, busca preencher as lacunas deixadas pelos autores das obras originais. Para Vargas (2005, p. 13), o autor de fanfiction é “aquele leitor que, ao fazer esse preenchimento das lacunas, vai além no seu processo de interpretação e encoraja-se a registrar seu trabalho, (...) que se torna mais elaborado à medida que passa a ser escrito”. As categorias de referência ficcional originam-se a partir do objeto e podem advir de livros, filmes, séries de TV, Histórias em Quadrinhos (HQs), músicas, programas de TV, games, mangás e animes, dentre outros (Vargas, 2005; Clemente, 2013).

O universo dos fãs de ficção agrega vários elementos do consumo cultural consciente, desde os livros em papel ou formato digital, até resultados de pesquisas feitas na Internet, como também, das postagens motivacionais nas comunidades virtuais. Os leitores-escritores fãs de ficção ficam atentos às informações e conteúdos elaborados a respeito do objeto admirado. Alguns fãs de ficção não mensuram esforços, tempo e dedicação para se atualizarem sobre as tendências existentes em relação à obra original.

Segundo Lévy (2011, [1996]), o texto tem origens mesopotâmicas, constituído enquanto objeto virtual e abstrato. Mais tarde, pelas mãos de pioneiras de Gutenberg esse texto, enquanto entidade virtual, se atualiza em múltiplas versões, traduções e exemplares impressos. O leitor tem o poder de se entremear nessa cascata de atualizações. Nessa perspectiva, o gênero discursivo fanfiction seria resultado de uma identidade de resistência da escrita digital em (co) autoria com as audiências de massa.

Entende-se isso, a partir da configuração das práticas digitais de escrita quando se leva em consideração as autorregulações da comunidade virtual, ao primar por regras de escrita que vão muito além da coerência e da coesão. Para além de regras gramaticais, as práticas escritas em comunidades de fanfiction levam em consideração as regras de conduta para participação em comunidades virtuais, assim como a avaliação das histórias digitais por parte dos leitores-escritores fãs de ficção e de seus respectivos seguidores.

⁶ O termo fanzines é a junção das palavras em inglês fan e magazine. Os produtos dessa junção são as revistas feitas por fãs de ficção que abordam os assuntos do fandom das obras originais, o conteúdo da revista é totalmente produzido pelos fãs de ficção.

No universo do fã de ficção não há limites previamente estabelecidos para buscar novos produtos ligados ao que se gosta, como livros que ampliam as histórias de um filme ou até mesmo uma adaptação fílmica de Histórias em Quadrinhos (HQs), nessa perspectiva, não apenas novos produtos culturais serão adquiridos, como também há o ensejo de criar produtos derivados.

Seja individualmente ou em conjunto com outros fãs de ficção, a ideia de criar alimenta, de acordo com Jenkins (1992), a “cultura do fã”. Nesse sentido, é possível afirmar que na importância atribuída à “cultura de fã” o sujeito passa de mero consumidor passivo da cultura de massa para detentor de um papel importante nesta relação de cultura em espaços digitais (Clemente, 2013; 2016a; 2016b).

Essa contribuição seria manter a tessitura do texto sempre em movimento, independentemente das adaptações sofridas e das diversas partilhas de entendimento mediadas dentro ou fora das comunidades virtuais, bem como aponta Lévy (2011, [1996], p. 37), na “abertura ao esforço de significação que vem do outro, trabalhando, esburacando, amarrotando, recortando o texto, incorporando-o em nós, destruindo-o contribuímos”.

Os leitores-escritores fãs de ficção estão filiados aos fandoms, que podem ser considerados subdivisões literárias, ou seja, cada fandom tem um interesse e se manifesta culturalmente por um cânone literário. No fandom, a obra literária canônica e os/as personagens são vislumbradas como entidades com potencialidade de continuidade e resistência. Sendo assim, uma seleção de personagens pode conduzir um fandom a construir histórias biográficas para cada personagem não explorado na obra original consumida.

No fandom há reapropriação e debate de percursos possíveis e lúdicos para os elementos ficcionais que possam ser explorados em um fanfiction. Os elementos dos movimentos culturais, como o fanfiction, nos espaços virtuais, representam uma cultura de convergência em crescimento e expansão. Os leitores-escritores fãs de ficção também se tornam fãs de ficção das histórias dos fandoms que são seguidores, caracterizando um novo fenômeno de audiência cultural: o fã de leitores-escritores fãs de ficção. Há uma nova forma de consumo e contemplação de misturas de público-alvo possíveis e acessíveis graças à livre circulação da informação e comunicação nos espaços virtuais. Considera-se o fanfiction um gênero discursivo, pois se enquadra na produção intelectual escrita. De acordo com os estudos bakhtinianos, é um gênero discursivo secundário, dada a sua natureza complexa e ideológica. Essa discussão será aprofundada na (seção 1.2) deste capítulo. Reitera-se as características do fanfiction enquanto gênero

discursivo a partir da análise do tema, forma de composição e estilo, características elencadas pelo Círculo de Bakhtin.

O fanfiction, enquanto gênero do discurso, perpassa analiticamente as esferas do gênero literário e gêneros linguísticos (Bakhtin/Voloshinov, 1929 [1981], p. 43), já que ultrapassa as formas do discurso cotidiano e da atividade voltada a uma formação sociossituada. O deslocamento sucessivo dos gêneros literários para os gêneros linguísticos (Bakhtin/Voloshinov, 1929 [1981], p. 43) e, finalmente, para aos gêneros do discurso (Bakhtin, 1952-53), opera a extensão do conceito para todas as formas de discurso da vida e da atividade humana e recoloca-o, de forma sociossituada, no fluxo das mais variadas formas de relação social (esferas ou campos de atividade humana). “Mas o foco de Bakhtin não deixa de ser, na esfera literária, o romance polifônico”. (Rojo, 2008, p. 95).

Esse deslocamento entre o gênero fanfiction compõe-se por um conjunto de textos situados na esfera da literatura de ficção, de fato, há no fanfiction esse percurso e está em processo de teorizações possíveis, sobre a adequação, caracterização acerca do conteúdo, estrutura composicional e estilo, não obstante, como um gênero discursivo em contínuo, há a observação de como o mercado de artefatos culturais na contemporaneidade encontrou nicho para desenvolver produtos, serviços e experiências (audiovisuais, em realidade aumentada, realidade virtual e códigos QR) impulsionando experiências e novas linguagens digitais que auxiliam a criação de o fanfiction e sua ampla divulgação em espaços virtuais. As experiências imersivas para os fãs de ficção perpassam em estratégias comerciais massivas de campanhas publicitárias.

Os fãs de ficção vivem a vida com os textos atuando e se comunicando nas diferentes esferas/campos de atividades pelas quais circulam no cotidiano, consumindo, apreciando e fruindo obras originais, interagindo e se engajando em comentários e enunciados que materializam o contexto da vida que se vive, dos últimos assuntos do topo das notícias mais replicadas e compartilhadas em redes sociais online. (Rojo; Barbosa, 2015, p. 86).

O fanfiction enquanto gênero discursivo é composto por textos que viabilizam os discursos de um movimento cultural (cultura de convergência) ou esfera social. A cada texto referente ao fandom Harry Potter, por exemplo, postado em uma plataforma digital de acervo de fanfiction contribuiu para a circulação dos discursos e os posicionamentos de continuidade de um plote ficcional potteriano, desse evento, alguns comentários de leitores fãs de ficção alicerçaram e alavancaram a audiência em torno

do fanfiction, uma explosão nos anos 2000, inicialmente, em língua inglesa, que contagiou pessoas ao redor do mundo a serem prosumers de outros fandoms.

Os elementos integrantes e indissociáveis para caracterizar esse gênero discursivo fanfiction são: o fandom (enunciado/texto); a forma de composição (estrutura) em prosa; temas (conteúdos/avaliação) dos comentários, categorias e das pesquisas feitas no fandom; estilo (recursos linguísticos) busca do padrão normativo da língua materna.

A forma de composição, geralmente, do fanfiction é a prosa (parágrafos). No entanto, o tema do texto está atrelado ao estilo do texto e de todos os sentidos gerados pelo texto, tendo por base/matriz o estilo (Rojo & Barbosa, 2015). Para o Círculo de Bakhtin, o tema é o conteúdo (o assunto), assim o tema na fanfiction está intrinsecamente interligado a “categoria” e ao fandom pertencente (conteúdo temático). Segundo Rojo e Barbosa (2015) o “tema é o conteúdo inferido com a base na apreciação de valor que o locutor (falante ou autor) lhe dá.” (pp.87-88). Até mesmo, porque, segundo as autoras, é por meio do tema que as ideologias circulam.

A forma de composição/estrutura e o estilo dos fanfictions estão em circulação em plataformas digitais para propagar o tema do texto. O estilo compreende-se pelas escolas linguísticas selecionadas intencionalmente pelos escritores-leitores fãs de ficção para gerar um contexto situado na comunidade virtual pertencente. A escolha do estilo (escolha de vocabulário, estruturas enunciativas) e a forma de como organizar a escrita também são marcas de elaboração consciente individualmente e por integração participativa em uma comunidade de fãs de ficção.

Numa perspectiva dialógica do Círculo de Bakhtin há a diferenciação entre estilos individuais (autoria) e os estilos linguísticos (que compõem o gênero). Bakhtin (2003, [1952-1953/1979], p. 265) enfatiza que “Todo enunciado – oral e escrito, primário e secundário e também em qualquer campo da comunicação discursiva – é individual (...)”. Entretanto, nos gêneros secundários há textos mais com enunciados mais estáveis, como os textos judiciais e burocráticos, por exemplo. Contudo, é na esfera da literatura que há maior desenvoltura para elaboração de textos criativos, como infere idem “Os gêneros mais favoráveis da literatura de ficção: aqui o estilo individual integra diretamente o próprio edifício do enunciado.” (Bakhtin, 2003, [1952-1953/1979], pp. 265-266).

De certo, os gêneros secundários, determinadas esferas sofrem menos variações estilísticas da autoria e, também há restrições técnicas nas marcas linguísticas e no estilo do gênero. Contudo, o gênero fanfiction por estar situado na esfera literária de textos

ficcionais, enquanto gênero secundário, apresenta lacunas da variação do estilo do texto, não havendo flexibilidade acerca da valoração do uso da norma padrão da língua materna.

O fanfiction é um gênero discursivo, que agrega textos com elementos relativamente estáveis, recorrentes e regulares. O tema é de um campo ficcional pertencente a um fandom, e apresenta flexibilidade do estilo (autoria) demarcado pelo comprometimento das escolas das marcas linguísticas. Partindo disso, há nas plataformas digitais de fanfiction diversas categorias como: songfics etc. (Cf. Glossário).

Rojo e Barbosa (2015) montaram um guia para a caracterização dos gêneros discursivos que auxilia o entendimento de como se organizam, a partir do tema/conteúdo, da estrutura composicional e do estilo. Essas autoras analisaram gêneros discursivos de diferentes esferas (literária, jornalística e das artes musicais) e propuseram a partir dos estudos bakhtinianos que os gêneros discursivos podem ser orais, escritos, impressos ou digitais, desde que utilizados socialmente e que sirvam à vida pública ou privada em variadas escalas de sociabilidade entre os pares.

Marcuschi (2002) define os tipos textuais como categorias com aspectos de composição de natureza linguística (aspectos lexicais, sintáticos e relações lógicas). Contudo, se os tipos textuais são poucos, os gêneros são inúmeros. A partir dessa definição de Marcuschi (2002) e Rojo e Barbosa (2015) afirmam que há “diferença entre tipos de texto e gênero do texto: os tipos de texto são classes, categorias de uma gramática textual” – portanto, “uma construção teórica” que busca “classificar os textos com base em suas características linguísticas” (p. 26).

O gênero discursivo fanfiction comporta outros gêneros que se utilizam da mesma motivação de elaboração estética literária, além da criatividade e da participação dos atores sociais em fandoms. Rojo e Barbosa (2015) especificam que “os gêneros são constituídos historicamente, usados e experimentados socialmente, tendo existência e força na vida social, embora só se materializam em textos e enunciados e não como gêneros em si” (p. 28).

Quadro 1.1

O gênero discursivo *Fanfiction*



Nota. Elaborado pela pesquisadora.

O gênero discursivo fanfiction comporta subgêneros que promovem uma diversidade temática e, por meio desses subgêneros, os leitores-escritores fãs de ficção se organizam em seus respectivos fandoms para elaborar, comentar, sugerir e motivar uns aos outros a elaborarem narrativas ficcionais de acordo com o estilo e a audiência que cada subgênero impacta no (s) fandom (s).

De certo, muito do que é sugerido como categoria não seria denominado de subgênero, mas de categorias de gêneros híbridos, pois há uma confusão por parte dos leitores-escritores fãs de ficção sobre como classificar o gênero discursivo fanfiction enquanto categoria (ação, comédia, fantasia etc.) e ou gênero discursivo (sitcoms, contos de terror/suspense, histórias de detetives etc.). As narrativas se encontram em uma dinâmica de desestabilização contínua. Essa dinâmica apresenta-se por entextualização, um processo em que o texto/discurso é suspenso, extraviado de um determinado cenário e encaixado em outro, sendo assim, esse texto/discurso entra em fricção com novos textos e discursos.

No Brasil, atualmente, há grandes eventos para Cosplay⁷, são eles Comic Con, a GameFest, BGS (Brasil Game Show) e a Anime Friends. Outras convenções ao longo do

⁷ O termo "Cosplay" é resultante da abreviação em inglês de Costume (Fantasia) e Roleplay (Interpretação) a tradução se refere à fantasia de algum/a personagem. O cosplay é considerado como entretenimento em que fãs de ficção homenageiam animes, séries, filmes, livros, quadrinhos, games,

mundo são a Comic Con, Hogwarts Convention, Star Trek Convention, Star War Convention/May 4th be with you. Além dos parques de diversões temáticos pensados para fãs de ficção, ou seja, um público jovem, de adultos e sênior.

É oportuno, portanto, refletir o impacto cultural dos fanfictions – não sobre o grande público, mas sobre um grupo de leitores-escritores com interesses em desdobrar um mote ficcional consagrado pela cultura pop. Os usuários das plataformas usam pen names (apelidos/codinomes) ou avatares (imagem ficcional) para construir suas identidades digitais, e fazerem parte do imaginário ficcional ao qual pertencem.

Por outro lado, cabe ressaltar que a elaboração do gênero discursivo fanfiction faz parte da ação cultural de uma minoria, ou seja, é uma cultura pop usufruída por poucos e elaborada para poucos. Ressaltamos que, já que as políticas públicas encaminham projetos de acesso à leitura nos ambientes escolares, há campanhas específicas na sociedade para o incentivo à leitura das pessoas nas camadas populares.

Adquirir e manter o hábito de leitura perpassa os acervos públicos e o acesso econômico a grandes livrarias e aos lançamentos semanais e mensais de livros de toda sorte do mundo literário. Na realidade, os gêneros discursivos que circulam nos livros didáticos e em práticas escolarizadas são fundamentais para a inserção de camadas não-privilegiadas à leitura e às práticas lúdicas de escrita. Novos projetos de práticas de letramento, aliados a aulas de produção textual, podem valorizar a produção de escrita lúdica e criativa em que as ideias, as narrativas e o desejo de escrever e de ser lido construam pontes para projetos de inovação da escrita criativa e quiçá a novos movimentos literários.

A cultura da Internet é a cultura dos criadores de conteúdo para um determinado público de seguidores. Para tanto, o entendimento de cultura postulado neste trabalho está atrelado a um conjunto de valores e crenças que formam o comportamento; padrões repetitivos de comportamento geram costumes que são repetidos por instituições, bem como por organizações sociais informais. Cultura é diferente de ideologia, psicologia ou representações individuais. Embora explícita, a cultura é uma construção coletiva que transcende preferências individuais, ao mesmo tempo em que influencia as práticas das pessoas no seu âmbito, neste caso os produtores/usuários da Internet. (Castells, 2003, p. 34)

Dessa forma, os produtores e os anunciantes estão imbricados em uma malha tênue de conteúdos midiáticos. Assim, a partir de qualquer deslize conceitual, os atores

animações, dentre outros Fontes: <www.sintoniageek.com.br/historia-do-cosplay/>; www.fatecourinhos.edu.br/3-maiores-eventos-de-cosplay/.

sociais em redes online já se manifestam, além de se organizarem e demarcarem atitudes responsivas ao que os agridem. Além de se ocuparem da vigilância e do zelo à imagem aos direitos autorais, também se perceberam alvos do crivo e das experiências dos/as clientes com as marcas, considerando também o surgimento de novos comportamentos e ocupações, como os/as digital influencers (blogueiros/as, youtubers, artistas, pessoas comuns com interesses específicos) e a participação do/a cliente/consumidor/a potencializando o ato de consumir enquanto estratégia e comportamento situado.

As pesquisas sobre fanfiction surgiram do fenômeno de audiência de massa – a Cultura Participativa e o desdobramento à Cultura de Convergência de fãs de ficção (Jenkins, 1992; 2009). A Cultura de Convergência postulada por Henry Jenkins (2009) descortina um novo paradigma para a abordagem da cultura de massa e da cultura digital em confluência com as aberturas autorais de consumo e a (co) produção coletiva e colaborativa em comunidades virtuais, plataformas digitais e redes sociais *online*. Alavancadas após os sucessos de sagas de livros e séries de TVs e trilologias de filmes, o estado da arte de pesquisas sobre o fenômeno fanfiction é constituído por pesquisas de dissertações e teses nas áreas de Comunicação, Educação, Linguística Aplicada e Textual, dentre outras.

A Cultura de Convergência é um conceito que trata da capacidade das linguagens digitais de poderem perpassar e habitar diversos suportes e espaços midiáticos a fim de contar, recontar e adaptar motes ficcionais a partir da sensibilidade/criatividade dos/das fãs de ficção na cibercultura, “(...) Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando” (Jenkins, 2009, p. 29).

Convergência se refere “a uma situação em que múltiplos sistemas de mídia coexistem e em que o conteúdo passa por eles fluidamente. Convergência é entendida aqui como um processo contínuo ou uma série contínua de interstícios entre diferentes sistemas de mídia, não uma relação fixa.” (Jenkins, 2009, p. 377)

Esse movimento de escrita criativa também estaria em consonância com Santaella (2013), que apresenta a hipermobilidade: “Portanto, a hipermobilidade cria espaços fluidos, múltiplos não apenas no interior das redes, como também nos deslocamentos espaço temporais efetuados pelos indivíduos” (p. 15).

De acordo com os estudos de Santaella (2004; 2008) e Lévy (2011[1996]), a cultura de massa ganhou novos adeptos graças aos suportes digitais, que permitem novos tipos de leituras e escritas coletivas. Decerto, as telas inauguram uma nova percepção de mundo, desde as telas do cinema, as dos televisores, dos computadores, tablets e smartphones.

Todas essas telas possibilitam interação e atualmente podem estar conectadas à Internet, criando experiências. De certo modo, a pessoa que contemplava as telas pode interagir e interferir em um conteúdo *online*. A partir dessas ações muitos percursos podem ser alterados, remodelados e reelaborados em roteiros/narrativas digitais, pré-estabelecidos (*storytelling*⁸) ou em aberto.

O suporte digital e sua potencialidade de recriação ou cocriação de leituras e escritas fizeram com que campeões de bilheteira, como os filmes do jovem bruxo Harry Potter, que fala de magia e aventuras em uma escola diferenciada, ou a saga Crepúsculo, que consagra um lugar-comum de Romeu e Julieta em ambiente inóspito de batalha entre humanos, vampiros e lobos, impulsionaram a investigação da audiência, o mercado de tradução e a investigação persistente (e autodata) dos/as fãs de ficção.

Nesse aspecto, investigativo e de contemplação, aparecem a identificação ou a frustração dos/as fãs de ficção com as linguagens utilizadas pelo cinema para caracterizar a obra original do livro. Muitos fãs de ficção passam semanas debatendo qual linguagem é melhor: a do livro ou a do filme. Desta insatisfação nascem novos contextos ficcionais, que são as histórias ficcionais elaboradas pelos próprios leitores-escretores fãs de ficção nas plataformas digitais.

As práticas discursivas e sociais em torno da elaboração do gênero *fanfiction* são constituídas por uma visão globalizada de consumo cultural participativo (em que todos/as possam fazer parte e contribuir) e de convergência (vários suportes midiáticos podem agregar uma linguagem digital de um objeto cultural em destaque). Essas ações são articuladas por emoções, por questionamentos sociais e, sobretudo, por tensões e visões de ideologias hierarquizadas: o que é cultura, para quem se distribui cultura e onde a cultura está acessível?

A cultura do fã de ficção não é uma contracultura, mas uma transgressão cultural da forma com que se propõe participar, recontar, apropriar-se e ou ser parte daquilo que se consome culturalmente. No gênero *fanfiction* a tradição literária da boa escrita articulada e regulamentada persiste enquanto legitimação dessa prática social e discursiva. De fato, a inovação estaria nos temas abordados, no ato de elaborar uma narrativa ficcional para meio digital com autonomia, autoria e pluralidade.

No universo do fã de ficção está imbricado o hiperconsumismo dos produtos, das informações e de todo material audiovisual, impresso ou digital, elaborado por

⁸ Storytelling é um termo em inglês. "Story" significa história e "telling" contar. Devido as técnicas, tornou-se uma arte digital para contar histórias utilizando técnicas inspiradas em roteiristas e escritores para transmitir uma mensagem de forma impactante e imersiva.

empresas de entretenimento ou por outros/as fãs de ficção. Logo, pertencer ao *fandom* do mote ficcional de que se é fã, é fundamental para que se esteja atualizado com as últimas informações sobre a ficção.

Como resultado disso, surgem espaços interacionais nas comunidades virtuais que proporcionam novas pontes e não-limites de elaboração e de expansão. Algumas produções originais (livros, filmes, séries, etc.) recebem versões elaboradas por fãs de ficção que são produtos para serem consumidos e reconhecidos por outros/as fãs de ficção. Contudo, essas novas produções e *remixes* não têm a intenção de comercialização, tanto que nas comunidades virtuais ficam explícitas as menções de que se trata apenas de homenagens dos fãs de ficção para manter os *fandoms* motivados para a colaboração.

Não obstante, no universo do fã de ficção, é falta grave não repassar os créditos da obra original, além de ser falta gravíssima copiar, repassar e plagiar indevidamente ideias de um fã de ficção, o temido plágio de fanfiction e *fanarts*⁹, em que um/a fã de ficção retira integralmente um trecho de uma comunidade virtual e pública como sendo de sua autoria em outro espaço virtual. Resumidamente, um fã de ficção de um *fandom* (X) não pode se apropriar de um fanfiction de outro fã de ficção e postá-la em outro ambiente virtual (Y) com o mesmo assunto do *fandom* (X). Essa prática é falta grave, antiética e passível de banimento do *fandom* (X).

O acesso aos suportes tecnológicos ampliou o desejo da leitura e da escrita, e o gênero discursivo *fanfiction* vem auxiliando nessa percepção, já que nas comunidades e plataformas virtuais há atores sociais engajados em divulgar, debater e compartilhar essas narrativas fanfictions de forma gratuita, como ainda disponibiliza suporte técnico para aperfeiçoar a prática discursiva na elaboração do gênero discursivo *fanfiction*.

O foco na leitura e na escrita cria a convivência entre os espaços mistos e os espaços virtuais, que aliam os suportes analógicos aos digitais. Assim, cadernetas, cadernos, tablets, *smartphones*, processadores de textos e nuvens (*dropbox*, *google drive*, *onedrive* etc.) coexistem para auxiliar na elaboração, leitura e compartilhamento do gênero discursivo *fanfiction*. O consumo de literatura também se tornou misto, repartido entre a paixão de fãs de ficção em consumir materialmente os livros e produtos associados ao *fandom*, como também de fãs de ficção que possuem acesso a esses conteúdos apenas em formato digital, porque leem em variados formatos nos espaços de compartilhamento de livros digitais.

⁹ Fanarts são arte elaborada por fãs de ficção. Podem ser animações, vídeos ou desenhos no papel ou gráficos.

Os sujeitos sociais que interagem com o gênero e que agregam novos significados de linguagem na Web 2.0 são sujeitos virtuais *online* que estão em constante interação e colaboração no processo de construção de narrativas digitais em espaços virtuais. Todavia, o arcabouço teórico para a contextualização desses espaços contará com os estudos sobre Ciberespaço (especificamente a Web 2.0), Cibercultura e a Cultura de Convergência (Lévy, 1999; Castells, 2003; Chartier, 2002; Jenkins, 2009; Santaella, 2008 – dentre outros teóricos).

Sendo assim, a linguagem digital seria toda a informação distribuída em formato digital. A linguagem digital tem melhor fluidez, organização e elaboração em espaços virtuais. Nesse contexto, a noção de autoria também se torna uma questão sensível e passível de entendimento, já que há uma ruptura com a ideia de autoria no sentido singular/restrito. Essa ideia de autoria é mais compreendida enquanto prática discursiva coletiva, colaborativa e plural nos espaços virtuais, que “(...) nublam as fronteiras entre produtores e consumidores, emissores e receptores” (Santaella, 2007, p. 79).

A reflexão acerca da importância das comunidades virtuais está no fato de serem espaços para os atores sociais representarem e manifestarem suas afinidades, comportamentos, práticas discursivas, sociais e de letramentos em espaços regulamentados por condutas sociais pré-estabelecidas por mediadores e administradores. Esses estudos perpassam as fronteiras do conhecimento. Todavia, as comunidades virtuais de fãs de ficção podem ser espaços em que são acolhidas performances, práticas discursivas e sociais, como também, são espaços digitais que abrigam tensões e resistências.

As comunidades de fãs de ficção são paisagens virtuais de interesses, de competências e de diversidade dos módulos cognitivos, como postula Lévy (1999, p. 116), já que os atores sociais estão em processos de interação, elaboração e discussão permanente acerca do mesmo assunto socialmente partilhado que é o gênero discursivo *fanfiction*.

O ciberespaço é definido como espaço digital, enquanto a cibercultura fornece aporte aos movimentos de inovação e de convergência elaborados pelos atores sociais na Internet. Lévy (1999, pp. 22-23), aponta que diversos registros são criados no ciberespaço mediante a velocidade e a qualidade do agenciamento e das trocas feitas pelos atores sociais no espaço virtual.

As relações de campo, tempo e espaço no ciberespaço são fundamentais para a compreensão da virtualização das relações e da praticidade de manter o fluxo comunicacional global. As relações de consumo e de produção também são alteradas no

ciberespaço e formam novos modelos de negócio e novas formas de coexistir em sociedade.

Para tanto, Lévy (2011, [1996], p. 62) aponta que o ciberespaço “abre de fato um mercado novo, só que se trata menos de uma onda de consumo por vir que da emergência de um espaço de transação qualitativamente diferente”. Sendo assim, os consumidores, produtores e intermediários convivem no ciberespaço de forma imbricada, fluida e em contínuos, ou seja, suas performances estariam expostas e em confluência / transformação em rede pelos próprios atos de interação e participação.

Na Cibercultura, o perfil dos usuários e leitores é redefinido pelas características do ciberespaço, das hipermídias e do hipertexto. De acordo com essas relações, Santaella (2004; 2008) apresenta três perfis cognitivos ou estilos de navegação para o leitor imersivo/navegador. Segundo a autora (Santaella, 2008, p. 67-69), o internauta errante (a) “sabe tirar disso um prazer muito próprio, típico do dândi deambulante”. Já o internauta detetive (b) “vai gradativamente transformando as dificuldades em adaptação”. Por último, o internauta previdente “sua navegação se dá em percursos ordenados, norteados por uma memória de longo prazo que o livra dos riscos do inesperado”.

Para Lévy (2011, [1996]), toda entidade também é capaz de gerar diversas manifestações concretas sem estar presa a um lugar ou tempo. Dessa forma, tempo-espaço são tomados no Ciberespaço como síncronos ou assíncronos nas inter-relações, nas interações e na forma de agir no Ciberespaço, isso sem alterar a fluidez, a dinâmica e a capacidade de integrar existência, comunicação e novas abordagens de pensar a sociedade em rede.

Ainda Lévy (2011, [1996], p. 120) sugere que, “uma nova ecologia das mídias vai se organizando ao redor das bordas do ciberespaço”. De fato, as comunidades e os espaços digitais constituídos por fãs de ficção são exemplos de como novos espaços de convivência, divergência, coexistência e resistência estão em consolidação e formação nas redes do ciberespaço e, por isso, constituem novas ecologias sociais e culturais na Internet.

I.1. A comunidade virtual *Nyah! Fanfiction*

Para melhor caracterizar o gênero discursivo *fanfiction*, a partir da observação na comunidade virtual, apresenta-se a seguir, a comunidade virtual *Nyah! Fanfiction*.

Figura I.1

Entenda como funciona.



Nota. <http://fanfiction.com.br/>

A plataforma digital *Nyah! Fanfiction*, na figura I.1, representa uma curadoria digital do acervo de gêneros discursivos *fanfiction*, como também, acolhe a comunidade virtual homônima, esse espaço virtual funciona como repositório de histórias *fanfictions* e histórias originais – no entendimento de fãs de ficção, a história original seria uma elaboração sem interferências e/ou continuidades de uma outra obra original, ou seja, não pertence a nenhum fandom.

Dessa forma, os administradores e colaboradores, também fãs de ficção, se propõem a manter a plataforma digital com regras e vigilância mediante mecanismos de denúncias e reclamações dos atores sociais situados nessa comunidade virtual. Esses administradores e colaboradores da plataforma digital são pessoas adultas, de diversas áreas profissionais, que cresceram inseridos na *cultura pop*, elaborando suas intervenções culturais enquanto *prosumers*. Portanto, ao criar esse espaço virtual gratuito, esses atores sociais mantiveram o ensejo de continuidade de uma cultura de convergência acessível a pessoas fãs de ficção de qualquer faixa etária.

A plataforma digital também é caracterizada como uma comunidade virtual em que os/as fãs de ficção interagem em postagens de comentários e foi criada para divulgar e reunir os fãs de ficção de variados *fandoms*. Ao objetivar o entretenimento por meio da leitura e incentivar a escrita criativa, organizada pela norma padrão da língua materna.

Os aspectos supracitados aparentam ser contraditórios, pois os leitores fãs de ficção relatam suas práticas sociais e discursivas enquanto processos diferenciados de elaboração de histórias em espaços virtuais, em que seus personagens são extraídos (*emprestados*) para figurarem nas próprias histórias de fãs de ficção.

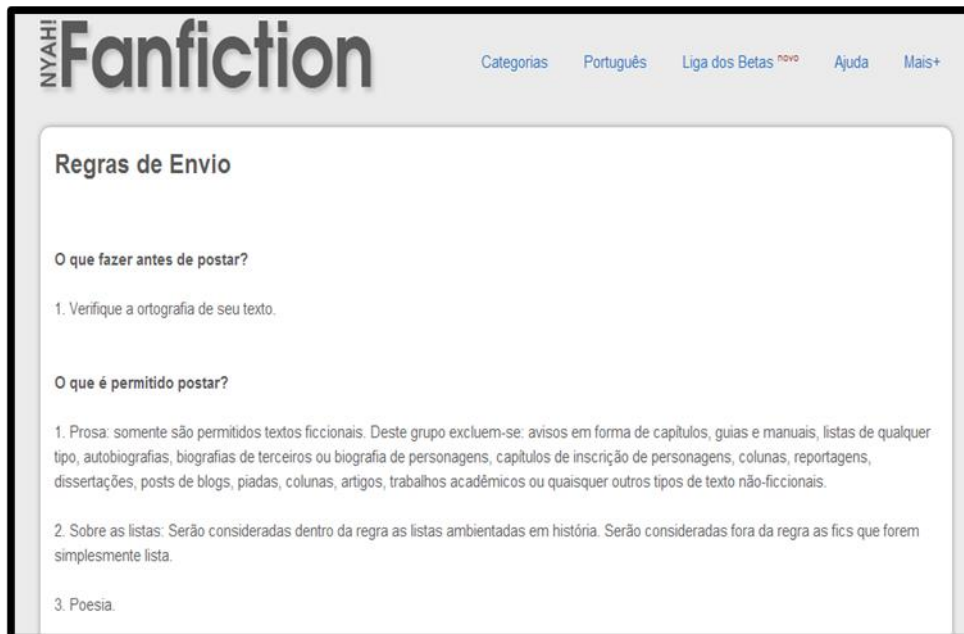
A escrita criativa e os movimentos de autoria são muito valorizados na comunidade virtual, contudo, os aspectos linguísticos reguladores são rígidos e a norma padrão da língua materna é muito recorrente. Sendo assim, ao analisar essas regras do site Nyah! *Fanfiction*, percebe-se o quão normativos e tradicionais são os leitores-escritores fãs de ficção a respeito de manter posturas socialmente hegemônicas e normativas.

Nessa perspectiva, as pesquisas sobre o gênero discursivo *fanfiction* são relevantes e agregam novas possibilidades de entendimento a esse mesmo gênero. Isso porque, os atores sociais estão em movimento constante na comunidade virtual e nos *fandoms*, além disso, a escrita criativa dialoga com os aspectos formais da elaboração de um movimento de cultura digital.

O gênero discursivo *fanfiction* é elaborado a partir de identidades fluidas, marcadas por escolhas de repertório semiótico, imagético, ideológico e cultural que marcam a mobilidade dessas identidades e possibilitam as trocas e a alteridade, bastante acentuadas nos processos de intercâmbios de contatos culturais heterogêneos.

A manutenção de ideologias e de legitimação da pressão da norma culta são recorrentes dentro das comunidades de fãs de ficção – esses construtores serão discutidos nesta investigação, já que são consideradas partes fundamentais da elaboração de um gênero discursivo em suporte digital compatível com as raízes da literatura tradicional.

Figura 1.2
Regras de envio



Nota. http://fanfiction.com.br/pagina/9/regras_de_envio

Na Figura 1.2, a regra de envio estabelece um limiar do que pode ser postado e a coerência antes de postar o fanfiction. Dessa maneira, a revisão textual é enfatizada pelo próprio grupo de moderadores e *beta readers*. Os textos não ficcionais são excluídos. Podem ser postados histórias originais (obra autoral) ou *fanfictions* (obras baseadas em *fandoms*).

Para tanto, a autorregulação do gênero digital também se faz pontuada pelos administradores, ou seja, somente será permitido postar narrativas digitais que sejam prosas ficcionais ou poesia. As noções de categoria ou de gênero não são bem esclarecidas ou expostas para os usuários da plataforma. Entende-se aqui que a palavra “categoria” é utilizada como um jargão para alcançar o conceito de gêneros discursivos e/ou gêneros intercalados.

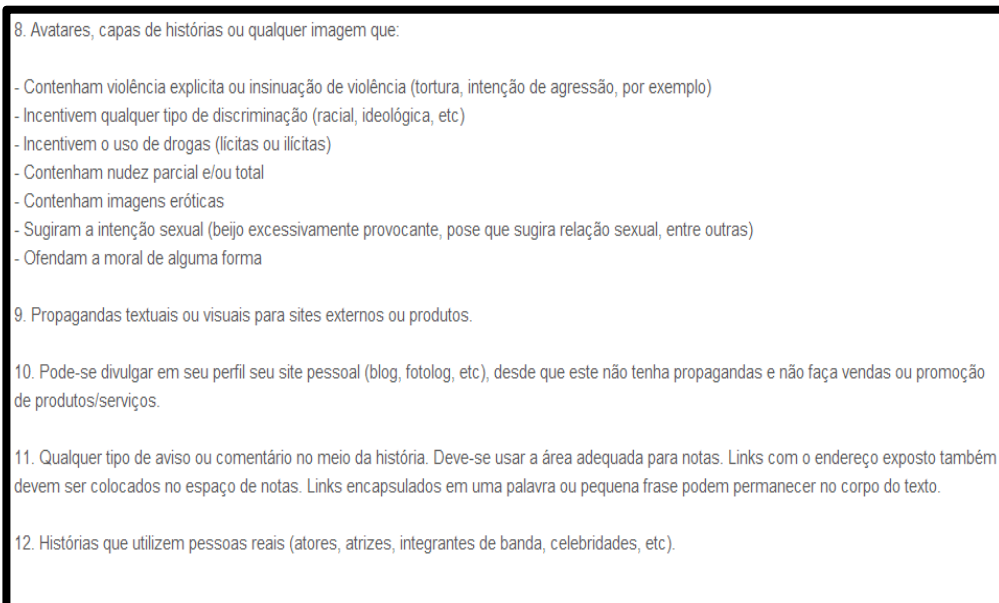
O gênero discursivo vai para além dos aspectos estruturais presentes em uma história, porque abarca aspectos sócio-históricos e culturais. Enfatiza-se, ainda que, a

autorregulação tem relações dialógicas com o que a sociedade letrada considera mais aceitável na produção textual.

A interação e o desdobramento do gênero discursivo digital também são pesquisados no que diz respeito à influência da escrita e à aquisição literária do público. Contudo, pesquisas (Anexo III – Pesquisas selecionadas) apontam que há fãs de ficção de variadas faixas etárias que frequentam as plataformas e os *fandoms* independentemente de leituras mais complexas, como Jane Austen ou de best-seller juvenil, como o ícone ficcional Harry Potter ou a Saga Crepúsculo.

Figura 1.3

As regras para avatares e o direito de imagem.

- 
8. Avatares, capas de histórias ou qualquer imagem que:
 - Contenham violência explícita ou insinuação de violência (tortura, intenção de agressão, por exemplo)
 - Incentivem qualquer tipo de discriminação (racial, ideológica, etc)
 - Incentivem o uso de drogas (lícitas ou ilícitas)
 - Contenham nudez parcial e/ou total
 - Contenham imagens eróticas
 - Sugiram a intenção sexual (beijo excessivamente provocante, pose que sugira relação sexual, entre outras)
 - Ofendam a moral de alguma forma
 9. Propagandas textuais ou visuais para sites externos ou produtos.
 10. Pode-se divulgar em seu perfil seu site pessoal (blog, fotolog, etc), desde que este não tenha propagandas e não faça vendas ou promoção de produtos/serviços.
 11. Qualquer tipo de aviso ou comentário no meio da história. Deve-se usar a área adequada para notas. Links com o endereço exposto também devem ser colocados no espaço de notas. Links encapsulados em uma palavra ou pequena frase podem permanecer no corpo do texto.
 12. Histórias que utilizem pessoas reais (atores, atrizes, integrantes de banda, celebridades, etc).

Nota. http://fanfiction.com.br/pagina/9/regras_de_envio

Na figura 1.3 constam proibições para postagem de avatares e imagens que, de alguma forma, requerem direitos de imagens, expressando cuidado no que toca aos direitos autorais. Outra questão explícita nas regras é o da não comercialização de qualquer tipo de produto, propaganda ou prestação de serviço.

No que toca a autorregulação fica explícito que as questões são para manter o respeito no espaço virtual e sinalizar as questões de alteridade e de identidade social. As identidades sociais reais ou nos espaços virtuais, por decisão dos atores sociais, se entrelaçam ou se confundem. Nesse meio digital, ser “eu” ou ser o “outro” são questões identitárias sensíveis, complexas e fluidas.

O fanfiction, por ter circulação livre em plataformas digitais gratuitas, dribla a censura e faz com que protestos e denúncias de construções de poder possam ser entextualizadas para além das leis de autoria e de regulamentação autoral. Alguns teóricos da cultura participativa e da cibercultura, como Jenkins (2009), Lévy (2011, [1996]) e Castells (2003), apontam que a leitura é conduzida como um ato de coautoria e de novas significações, e que o fanfiction romperia os muros de suas comunidades virtuais para imprimir uma expansão sem limites da cultura pop.

A grande inovação são os fanfictions que utilizam imagens, sons (música) e vídeos (*trailer*) que exigem remix de cenários, temática e construção de personagens. O fanfiction é mais do que uma criação de narrativas ficcionais para suportes digitais; é, na realidade, um gênero discursivo contaminado por embates discursivos.

O escritor de fanfiction é uma pessoa que interage com seus leitores por meio da escrita criativa, da linguagem digital e de artefatos culturais eletrônicos (computador, tablets, *smartphones* ou afins). Na contemporaneidade, autor e autoria são conceitos controversos, já que a audiência, as narrativas colaborativas digitais e a linguagem multimodal são manifestações de novas formas de estabelecer a identidade de autor e as novas perspectivas de autoria.

Para Faraco (2009), nos escritos de Bakhtin o termo “autor” foi recorrente e envolveu extensa elaboração de natureza filosófica. Sendo assim, no texto “O autor e o herói na atividade estética”, Bakhtin distinguiu o autor pessoa do autor criador. Conforme Faraco (2009), “o autor pessoa (isto é, o escritor, o artista) do autor criador (isto é, a função estético-formal engendrada da obra, o pivô que sustenta a unidade do todo esteticamente consumado)” (p. 89).

Nesse devir, percebe-se que essas narrativas contemporâneas fazem parte da *era transmídia* e da liberdade de publicação alternativa em plataformas digitais com multifuncionalidade e possibilidades de interatividade pela Internet. Faraco (2009, pp. 89-90), estabelece ainda que, “se podemos dizer que a distinção autor pessoa/autor criador é hoje um lugar-comum nas teorizações estéticas, ainda assim as considerações bakhtinianas (...)”.

Nessa perspectiva, “em outras palavras, todo ato cultural se move numa atmosfera axiológica intensa de interdeterminação responsiva, isto é, em todo ato cultural assume-se uma posição valorativa frente a outras posições valorativas” e, de alguma forma, qualquer texto tem “como seu ponto de partida e como seu elemento estruturante, um posicionamento axiológico, uma **posição autoral**”. Faraco (*idem*) ainda afirma que “é o autor criador – materializado como certa posição axiológica frente

a certa realidade vivida e valorada – que realiza essa transposição de um plano de valores para outro plano de valores”.

Para Bakhtin (2003, [1970-71], p. 152), autorar é assumir uma máscara discursiva, “uma determinada voz social” (Faraco, 2009, p. 91). Dessa forma, o mérito da prática discursiva estaria atrelado a criação autoral em atos de refração da filiação artística e estética que representa a marca/o existir do/a escritor/a.

O tema do autor no Círculo de Bakhtin, foi apontado apenas por Bakhtin/Voloshinov em “O discurso na vida e o discurso na poesia”, publicado em 1926. Contudo, ele deixa claro também que o autor não se confunde com o escrito, nem o receptor com o público real. Trata-se, nos dois casos, de funções imanentes, constitutivas da obra” (Faraco, 2009, p. 96).

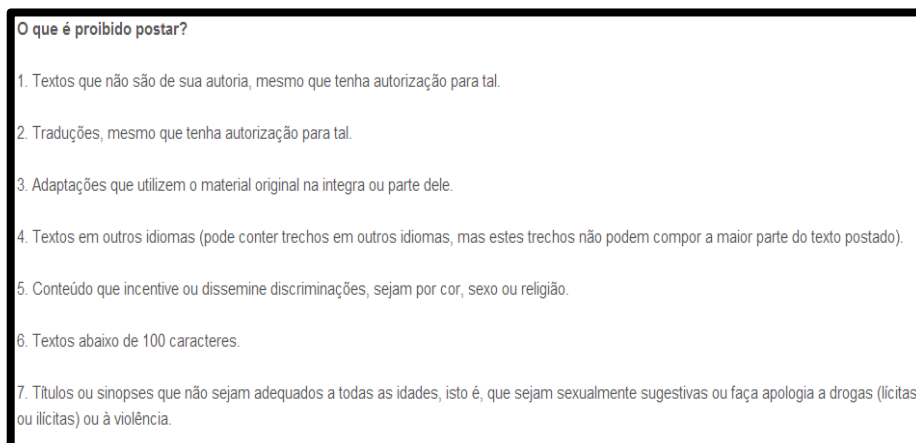
Para Jenkins (2009, p. 252), a autoria seria algo sagrado num mundo de oportunidades de circulação das ideias, assim, por essa autoria circular em espaços digitais não haveria limite de público. Dessa forma, para ele, “o acesso à distribuição em massa pela web, nossa compreensão do que significa ser autor – e que tipo autoridade se deve atribuir a atores – necessariamente muda”.

Não obstante, essa consciência sobre as mudanças e as práticas discursivas autorais percorrem múltiplos espaços virtuais, as questões de propriedade autoral também estariam em fluidez na contemporaneidade, já que os atores sociais estão comprometidos com o processo criativo do ato de escrever e assumem, em comunidades virtuais, essa responsabilidade de manter e reestruturar a própria autoria.

O gênero discursivo fanfiction pressupõe desempenho condicionado de quem elabora e de quem aprecia, entre esses fatores, as novas literacias digitais, a idade, a cultura, a classe social, o status e o gênero. As pessoas formam uma comunidade discursiva que pressupõe uma competência comunicativa compartilhada, endereçada e comum.

Figura 1.4

O que é proibido postar.



Nota. http://fanfiction.com.br/pagina/9/regras_de_envio

Na figura 1.4 constam proibições de postagens que visam utilizar as obras originais como base dos textos. É evidenciado nessas histórias o pertencimento a um *fandom*, o pertencimento a uma obra original e a elaboração de um fanfiction que transcenda a paixão de fã de ficção, mas que seja um alicerce para o reconhecimento da própria autoria.

A autorregulação dos fãs de ficção rejeita o plágio da obra original e também o plágio entre os próprios leitores-escritores fãs de ficção. A quinta regra explicita o respeito às diferenças e às leis democráticas, deixando evidente a desaprovação por qualquer tipo de discriminação. A tendência de sensualizar as personagens é encarada com cuidado pois, embora haja fanfiction de *cunho pornográfico ou erótico*, eles são vistos como ofensivos à filosofia da comunidade virtual.

As normas acima requerem atenção à análise, pois são regras vigentes na sociedade, ou seja, as entextualizações e as recontextualizações viajam para a vida virtual enquanto normas a serem seguidas e com ameaças explícitas de banimento dos que ousarem infringi-las. Essas regras não incluem a diversidade dos leitores-escritores fãs de ficção que, ao se sentirem excluídos, buscam outras plataformas de narrativas digitais menos rigorosas.

As competências comunicativas de uma comunidade virtual implicam em competências pragmáticas, tecnológicas e interculturais dos atores sociais. A

competência pragmática, segundo Crystal (1985, p. 240)¹⁰, é entendida como a habilidade de fazer escolhas assertivas para o sucesso da interação entre os pares. Dessa forma, os pares com competências pragmáticas, além de usarem a língua de forma adequada ao contexto (competências sociolinguísticas), selecionam e utilizam recursos para produzir sentido e captar a atenção dos demais fãs de ficção.

A competência tecnológica é o saber manipular o suporte digital (software, plataformas virtuais, hardware, e-mails e redes sociais *online*) e entender os processos de editoração (revisão, customização, seleção lexical) e de gerenciamento (superando o tempo-espço). Não é só uma ferramenta de produção textual, muito menos um suporte de textos diverso: é, na realidade, um gênero discursivo imbuído de conteúdo, estrutura composicional e estilo.

A competência intercultural perpassa as interações nas comunidades virtuais, no compartilhamento dos interesses do *fandom*, nas sugestões e comentários sobre um assunto em comum e nas formas de sociabilidades entre os pares culturalmente afins. Na perspectiva bakhtiniana, o contraste entre gêneros literários e discursivos não são aplicados, pois, para o Círculo de Bakhtin, a literatura não pode ser apartada da vida ou das ideologias do cotidiano. Logo, a concepção de gêneros discursivos abarca todas as formas de enunciados, incluindo as literárias.

A escrita enquanto processo e como produto é co-construída pelos atores sociais numa variedade de contextos socioculturais. O entendimento da natureza da linguagem em meio digital implica que se identifiquem e clarifiquem dois conceitos básicos: o de significação e o de interação do texto digital. A autoria em espaço virtual requer uma organização para a apresentação, publicação, divulgação e difusão das histórias em espaços virtuais.

Dessa forma, a apropriação da cultura consumida por esses/essas leitores-escritores fãs de ficção transparece como nas primeiras décadas da Web 2.0, quando os atores sociais se empoderavam dos discursos de cultura de massa. De acordo com Jenkins (2009) “cultura em que ‘fãs e outros consumidores são convidados a participar ativamente da criação e da circulação de novos conteúdos” (p. 378). Por instinto de consumo e empoderados pela cultura participativa, os fãs de ficção se desdobram em leituras de narrativas ficcionais, livros de sagas, blogs e em sites especializados nos fandoms de seus respectivos interesses.

¹⁰ Crystal, D. *A dictionary of linguistics and phonetics*. 2nd. Edition. Oxford: Blackwell, 1985.

Ao considerar a apropriação de um cenário, de um personagem e ou de um mote ficcional protegido por lei autoral, esse leitor-escritor fã de ficção coexiste em processos de “*lautor*”¹¹ (Rojo & Barbosa, 2015, p. 119), uma fusão proposta para o processo de leitura e autoria em espaços digitais em que hipermídia, hipertextos, hiperlinks e gêneros estão em fricção e em complementação contínua.

Tais percursos traçados nas práticas de leitura e escrita estão alinhados aos elementos digitais utilizados para a elaboração de um fanfiction. Os leitores-escritores fãs de ficção geralmente começam o fanfiction exaltando o escritor e a obra original, dizendo que *pegaram* emprestado determinado cenário ou personagem, sabendo que não pertenciam a eles, mas a outros escritores.

Nesse percurso, o fã de ficção dentro do *fandom*/comunidades virtuais e dos espaços digitais é convocado a uma regulação de comportamento perante o outro – a ética. Ele sabe que a apropriação sem créditos, sem fontes e sem a citação devida é uma infração passível de exclusão do narrativo fanfiction, e ainda poderá acarretar advertências, punições ou expulsões. Outro aspecto muito interessante que rege essa ética é a intolerância ao plágio.

Desse modo, os leitores-escritores mantêm uma regulamentação para ser “*fanfiqueiro*” e escrevem os fanfics, ou apenas *fics*, para marcar uma homenagem ao objeto contemplado (livro, filme, música, banda, séries de TV, etc.). Dessa forma, por serem admiradores e seguidores, eles consideram essa prática social e discursiva um ato artístico-literário que não infringe as leis de autoria e, por isso, não seria plágio. As regras são rígidas e encaradas com seriedade por todos os atores sociais que compõem as comunidades virtuais de fãs de ficção.

A partir dessa ideia, a sociedade em geral visualiza o gênero fanfiction como prática de plágio, ou seja, como uma apropriação parcial e ou integral de ideia e de obra alheia. Entretanto, para a cultura participativa e para a cultura de fã de ficção, elaborar conteúdo para a cibercultura gera um desdobramento e uma aproximação entre os leitores junto aos produtos de consumo cultural, sendo a participação prática discursiva naturalizada pela web 2.0, como também a recepção colaborativa e o engajamento na elaboração de novas narrativas ficcionais seriam inspirações de *homenagem* ao produto cultural consumido e, portanto, não seria caracterizado como plágio.

¹¹ O termo cunhado por Rojo (2013), a partir das ideias de Beaudouin (2002), propõe que ao invés de chamarmos nosso leitor de “leitor-autor”, poderíamos criar um novo termo – “o *lautor*”. Termo esse para exemplificar a participação e interação no processo de produção e divulgação de discursos indo além dos livros, das telas e dos smartphones.

A cibercultura acolhe a escrita de fanfiction, mesmo que esta esteja sempre em confronto com questões socialmente impostas pelos direitos autorais, haja vista que a reescritura e a apropriação de elementos de obras consagradas são caracterizadas como *plágio* na sociedade contemporânea. Todavia, em outras áreas do conhecimento e de práticas socialmente estabelecidas como as artes plásticas, há tolerância em relação a *releituras* de signos socialmente compartilhados como estímulo da criatividade e da apropriação da técnica artística.

As práticas discursivas na elaboração de um fanfiction podem ser relacionadas como uma das características da elaboração do fanfiction são os plotes que circulam nas redes sociais virtuais e nas comunidades virtuais. Isso ocorre em razão de muitas narrativas fanfiction serem inspiradas em imagens, vídeos, frases de motivação e fanarts, além dos contextos da vida cotidiana em que a ficção e a realidade constituem espaços passíveis da escrita criativa.

Embora alguns fandoms não estimulem a coexistência de personagens ficcionais e personalidades da vida real, existe a possibilidade de se encontrarem num multiverso de fanfictions (uma vez que os fãs de ficção, em comunidades virtuais como Nyah! Fanfiction, explicarem que realidade e ficção não se misturam por questões éticas, como por exemplo, o respeito existente à narrativa de vida de uma pessoa famosa; a fanfiction em categorias *yaoi* ou *yuri*, por exemplo, poderiam acarretar constrangimentos), algumas delas são excluídas por infringir essa regulamentação interna da comunidade virtual.

Na comunidade virtual de fanfiction, por exemplo, muitos plotes emergentes surgem e são situados em um contexto local ou global de grande audiência midiática. Nessa perspectiva, o fanfiction está interligado a ambientação e cenários mais autênticos, contudo, o posicionamento enquanto personagem da vida real inseridos em fanfics ainda são debates bastante acalorados entre os pares fanfiqueros. Assim, o fã de ficção leva a sério o fandom de ficção e os temas ficcionais e refuta qualquer interferência de personalidades da vida “real”. Contudo, há algumas “lendas” nas comunidades de fãs de ficção de personalidades reais que viraram mitos ou estratégias internas das comunidades virtuais, como o caso do apresentador de televisão, o brasileiro Fausto Silva e da cantora/atriz norte-americana Selena Gomez, que sofreram o *shipper* de casal famoso mais improvável e mais comentado nas comunidades virtuais de fã de ficção no Brasil. No entanto, esses plotes de ficção duram dias ou semanas nas comunidades virtuais e depois são superados por outros num contínuo de informações fluidas e destiladas em redes sociais online.

Certamente, as práticas sociais que emergem de todo esse contexto são consonantes aos processos de globalização (Moita Lopes, 2006), ou seja, a características e valores que viajam por meio de narrativas digitais e de base hipermídia pelos suportes tecnológicos de informação e comunicação. Dessa forma, as narrativas são corporificadas e (re) narradas a partir do local e do global nas plataformas de conteúdo de fãs de ficção. Esses cenários, enredos e contínuos de informação transformados em fanfics tornam assuntos locais e globais em um momento de atenção de leitores-escretores fãs de ficção. É a partir dessas práticas sociais e discursivas que as narrativas digitais são elaboradas, em percursos e práticas de sociabilidades (Santaella, 2013), entre leitores-escretores fãs de ficção. Como expressão da cultura em meios digitais que amplifica o ato de criar e elaborar novas formas de contar uma história ficcional. Não se trata de um gênero amplamente discutido em eventos científicos ou em cursos de formação inicial ou continuada para professores de línguas; também não aparece com frequência em livros didáticos de línguas. No Brasil, há pesquisas profícuas que apresentam o fanfiction e tratam do contexto social do gênero – são pesquisas nas áreas da Comunicação, na Educação, na Biblioteconomia, na Linguística Aplicada (LA) e na Teoria Literária. Cabe ressaltar que, ainda requer mais pesquisas na área de ensino de línguas, como também, na área da Educação aprofundamento de metodológica e práticas pedagógicas (Cf. Anexo III).

Nessa seção, o gênero discursivo fanfiction foi situado a partir do contexto sócio-histórico da sua origem à contemporaneidade, perpassando pela cultura de convergência, o ciberespaço e a cibercultura. Ainda, pontuado pela comunidade virtual Nyah! Fanfiction como espaço virtual de curadoria digital desse gênero discursivo, como também, explanando-se as questões de autoria da elaboração dos textos em meios digitais. Na próxima seção serão elencados os construtos teóricos acerca da perspectiva dialógica e das ideologias à baila do Círculo de Bakhtin.

1.2 Perspectiva dialógica do Círculo de Bakhtin: ideologias

A perspectiva dialógica do Círculo de Bakhtin é uma vertente teórica importante para situar o gênero discursivo fanfiction sócio e historicamente do surgimento dos

fanzines aos espaços digitais que agregam fãs de ficção. As construções ideológicas e de legitimação da pressão da norma culta são recorrentes dentro das comunidades de fãs de ficção, já que são consideradas partes fundamentais da elaboração de um gênero discursivo compatível com as raízes da literatura canônica. (Clemente, 2016a; 2016b).

Esse gênero discursivo está atrelado ao suporte de recursos digitais, tais como telas, aplicativos e processadores de texto, como também, carregam crenças como autor/autoria, como ainda, um novo paradigma de cultura. Por outro lado, cabe ressaltar que, a elaboração do gênero discursivo *fanfiction* faz parte da ação cultural de uma minoria, ou seja, é uma cultura *pop* usufruída por poucos e elaborada para poucos. (Brait, 2012; 2013).

Dessa maneira, a análise do *fanfiction* mobiliza os conceitos de gênero discursivo, gêneros intercalados/hibridizados e de dialogismo que possibilitam enxergar o *fanfiction* como linguagem que compõe a dinâmica da comunicação na atividade humana em espaços virtuais (Rojo & Barbosa, 2015).

As práticas discursivas e sociais em torno da elaboração do gênero *fanfiction* são constituídas por uma visão globalizada de consumo cultural participativo (em que todos/as possam fazer parte e contribuir) e de convergência (vários suportes midiáticos podem agregar uma linguagem digital de um objeto cultural em destaque). Essas ações são articuladas por emoções, por questionamentos sociais e, sobretudo, por tensões e visões de ideologias hierarquizadas: o que é cultura, para quem se distribui cultura e onde a cultura está acessível? Esses questionamentos têm cunho na perspectiva dialógica do gênero discursivo apresentado nessa tese e nas ideologias que circulam nos espaços virtuais.

A cultura do fã de ficção não é uma contracultura, mas uma transgressão cultural da forma com que se propõe participar, recontar, apropriar-se e ou ser parte daquilo que se consome culturalmente. No gênero *fanfiction* a tradição literária da boa escrita articulada e regulamentada persiste enquanto legitimação dessa prática social e discursiva. De fato, a inovação estaria nos temas abordados, no ato de elaborar uma narrativa ficcional para meio digital com autonomia, autoria e pluralidade.

As ideologias linguísticas, segundo Kroskrity (2004), são definidas a partir da compreensão de que “crenças, ou sentimentos, sobre línguas, conforme são usados nos mundos sociais” (Kroskrity, 2004, p. 498)¹². Essas relações entre linguagem e identidade são fundamentais para o surgimento de novos comportamentos e de atitudes

¹² No original em Inglês: “beliefs, or feelings, about languages as used in their social worlds” (Kroskrity, 2004, p. 498) tradução feita por Moita Lopes (2008).

responsivas entre fãs de ficção nas comunidades virtuais. Para tanto, o pensamento de Del Valle (2007) pontifica que “são sistemas de ideias sobre as línguas e a linguagem que se articulam como formações culturais, políticas e sociais concretas” (pp. 18-23). Elas existem em contexto definidos, respondem a interesses de poder e de autoridade e são, por isso, reproduzidas em práticas institucionais.

Já, para Faraco (2009), as ideologias para o Círculo de Bakhtin são explicadas por todo e qualquer enunciado se dão na esfera de uma das ideologias, ou seja, no interior de uma das atividades humanas. Sendo a pessoa um ser social, imerso em uma determinada cultura, logo, pode-se afirmar que todo enunciado expressa consigo o posicionamento do sujeito, sendo assim, segundo o Círculo não há enunciado neutro.

Para o Círculo de Bakhtin, tudo que é ideológico abarca um significado e é, portanto, *um signo*, conclusão que se reflete na afirmativa de Bakhtin que diz que sem signo não existe ideologia, firmando com isso que o universo da criação ideológica é de natureza semiótica (Faraco, 2009).

De acordo com Faraco (2009, p. 51) os signos, para o Círculo de Bakhtin, realizam duas operações simultâneas: “refletem e refratam o mundo, sendo a refração uma condição necessária do signo: não é possível significar sem refratar.” Faraco (2009, p. 51-52) explicita que isso ocorre porque as significações não estão no signo em si, pois são construídas na dinâmica da história e estão marcadas pelas diversificadas experiências dos sujeitos acerca dos próprios valores e interesses sociais e culturais.

Outro elemento presente no construto do pensamento do Círculo é a perspectiva dialógica das vozes sociais, que é a dinâmica, a relação dialógica estabelecida no encontro sociocultural dessas vozes que se dão em uma atitude responsiva – os enunciados, ao mesmo tempo que respondem ao já dito (não há uma palavra que seja a primeira de uma cadeia discursiva ou a última), provocam continuamente as mais diversas respostas (Faraco, 2009, pp. 52-53).

Para caracterizar essa dinâmica inerente à criação ideológica, o Círculo de Bakhtin adota, portanto, a metáfora do diálogo que, conforme Faraco (2009, p. 73), “dará um arremate às reflexões do Círculo sobre a linguagem e sobre a criação ideológica em sua totalidade [...]” Os atores sociais mergulhados nessas múltiplas interações *sócio-ideológicas* (Faraco, 2009, p. 86), vão se constituindo discursivamente, assimilando e internalizando vozes sociais múltiplas. Com isso, afirma o Círculo que os enunciados emergem da multidão das vozes interiorizadas, mas, Faraco (2009, p. 86-87) esclarece ainda que, recusando o absoluto e afirmando a singularidade, o Círculo também destaca que cada pessoa ocupa um lugar único e insubstituível, na medida em

que cada um responde às suas condições objetivas da própria existência na vida social. (Brait, 2012; 2013; 2014).

Os sujeitos sociais têm, desse modo, a possibilidade de realizar performances discursivas e assumir uma posição de autoria. O *autor criador*, entende que o Círculo, “é como uma posição estético-formal cuja característica básica está em materializar certa relação axiológica com o herói e seu mundo” (Faraco, 2009, p. 86). Assim, Faraco (2009, p. 87) enfatiza que é possível entender que o *autor criador*, não é passivo, independente da intencionalidade do enunciado, estará sempre referenciando outras vozes para se posicionar na vida social, ele os recorta e os reorganiza esteticamente a partir de sua posição sócio-histórica, refratando e refletindo a realidade que o cerca.

Embora, o sentido e a conduta da formação do repertório linguístico da vida cotidiana e das sociabilidades em comunidades virtuais sejam passíveis de análise à luz das ideologias, nessas comunidades virtuais de fãs de ficção o ensino de gramática da língua portuguesa é tratado como única forma de ensinar a língua para os leitores-escritores, contaminando a comunidade com ideologias sobre o domínio dos conceitos gramaticais como pontos fundamentais para a prática discursiva em contexto literário.

Dessa forma, essa ideologia estaria atrelada a um ensino de gramática que em tese abarcaria todos os fenômenos da língua. Essas ideologias circulam como marcos regulatórios das comunidades virtuais, e são pautadas no modo como o comportamento, as práticas discursivas e sociais podem vir a interferir na apropriação das práticas de literacias dos/as fãs de ficção. Até mesmo porque as práticas discursivas, na elaboração de *fanfictions*, podem auxiliar na apropriação de práticas de literacias e despertar o interesse pela escrita, pela apropriação significativa da leitura e por questionamentos extralinguísticos.

As comunidades de fãs de ficção são espaços de tensões linguísticas e de manutenção de preconceitos e de intolerância linguística. Outra evidência emergente nas comunidades virtuais é a diferença entre as aulas de gramática da escola e as das comunidades virtuais. Assim, é importante entender se as ideologias que circulam nesses espaços digitais são pertinentes àquelas ideologias projetadas no âmbito do discurso público (Del Valle, 2007; Blommaert & Verschueren, 1992; Kroskrity, 2004).

Para o fã de ficção que almeja a autoria em comunidade virtual, o domínio da gramática de língua portuguesa é uma missão almejada e projetada como garantia de controle do gênero *fanfiction*. Na comunidade virtual Nyah! *Fanfiction* há uma seção dedicada às aulas de língua portuguesa enquanto estratégia compensatória, endereçada e comprometida para ofertar missões, em que o alvo seja o domínio da língua materna.

Apesar de não considerá-la uma prática discursiva condenável, ela provoca curiosidade quando buscamos entender de que modo aulas isoladas de contextos literários podem ser alternativas de usos de termos. É certo que, para muitos leitores-escritores fãs de ficção, essa seção é uma alternativa para quem “tem dificuldades de escrita”, assim como é uma oportunidade de recompor lacunas de um percurso escolar que supostamente estabeleceu abismos entre autoria e entendimento da função da língua portuguesa.

Em geral, os fãs de ficção, quando chamados para repensar, refletir e analisar a relação com a escrita, percebem que há um caminho longo até o domínio da elaboração da autoria independente no gênero discursivo fanfiction. Entendem também que “saber gramática” pode hierarquizar as relações dentro das comunidades virtuais de fãs de ficção, elevando-os, de meros leitores a super leitores – os betas readers (revisores de textos).

Essa hierarquização, de quem tem domínio real da gramática de língua materna, inconscientemente tem disseminado práticas de isolamento e repassado ideologias de hegemonia e de poder, atreladas às lacunas de saber como aplicar um conjunto de estratégias textuais, de conteúdos gramaticais, de regras e convenções que bem servem para dirimir e elucidar as dificuldades com a escrita.

Mediante isso, as ideologias são, no sentido *marxista*, superestruturas que são impostas por grupos dominantes, no campo social e linguístico, os grupos sociais administradores do saber técnico demarcam vigilância sobre as regras vigentes nas práticas discursivas privilegiadas socialmente, elegendo e buscando parcerias para garantir a manutenção das regras da gramática normativa/padrão.

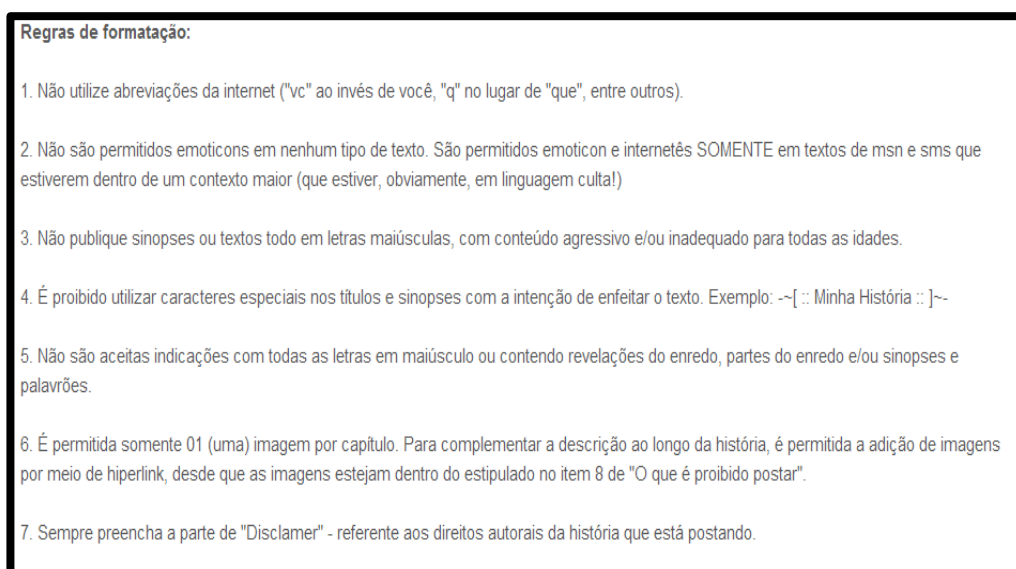
Dessa forma, esses grupos dominantes que se organizam a partir das inter-relações entre as práticas discursivas e sociais legitimadas como cultas, canônicas e normativas buscam nos grupos midiáticos normatizar e eleger uma conduta linguisticamente “aceitável”. Assim, os grupos dominantes são reguladores da utilização da língua materna, como se esta não pudesse sofrer abalos e novas significações linguísticas por parte dos seus usuários das camadas mais populares. Neste contexto, ao tratar do campo literário, a língua materna é encarnada como manutenção de poder, de posição social e ideológica, portanto, os grupos populares estão à margem da produção do conhecimento, caso não utilizem os quadros de referência da norma padrão. Ainda, nesse contexto, leitores-escritores fãs de ficção utilizam a escrita nos padrões normativos, pois caracterizam a forma de aceitação do fazer literário, todavia, a inovação da escrita criativa é estabelecida na abordagem do conteúdo, porém, há a manutenção

do estilo e da estrutura composicional da prosa canônica, ou seja, práticas discursivas atreladas ao que os grupos dominantes elegem como estrutura linguística padrão. Blommaert e Verschueren (1992, p. 359)¹³ chamaram de “grupos de traços” aqueles permitem definições de identidade, origem, história, cultura, religião, tradição etc.

Os usos sociais das práticas de leitura e de escrita na Internet são importantes para entendermos as práticas de literacias vivenciadas por fãs de ficção em comunidades virtuais. Na Internet, circulam linguagens digitais e hibridização de linguagens, como o *internetês*; nas comunidades virtuais de fãs de ficção, postagens com *internetês*, *emojis* e *emoticons* são permitidas apenas nos comentários – já nas elaborações de *fanfictions*, são expressamente proibidos.

Figura 1.5

Formatação e Proibição do Internetês.



Nota. http://fanfiction.com.br/pagina/9/regras_de_envio

A Figura 1.5 apresenta aspectos importantes sobre as linguagens digitais. As proibições existentes no site são para regular a linguagem digital de acordo com a norma padrão da língua materna. Para um gênero discursivo feito por uma cultura pop, causa estranheza tamanha rigidez. A linguagem digital nem sempre é fluida, dinâmica e adaptável, pois as práticas discursivas são complexas e em constante fricção. O “internetês” foi banido da linguagem digital, em vista de ser dinâmico, variável e

¹³ Tradução nossa para “feature clusters”.

desprovido de formalidade. A ideia dos administradores e colaboradores foi preservar o site e atribuir uma imagem positiva, ao valorizar o cuidado na utilização da língua materna naquele espaço.

O excesso de imagens e de *emoticons* (expressões de sentimentos por meio da combinação de sinais de pontuação), que fazem parte da linguagem digital e da linguagem líquida (Santaella, 2007), também é tido como atitude que não privilegia a norma padrão da língua oficial. Percebe-se aqui a preocupação em manter a essência das histórias e não passar a ideia de descuido com a autoria, a estética e a estilística das narrativas ficcionais. Cabe ressaltar que as regras legitimadas pelos fãs de ficção na plataforma contribuíram mais para a seletividade do acesso do que para a possibilidade de incluir mais usuários fãs de ficção.

A própria comunidade virtual autorregula as práticas discursivas de fãs de ficção entre o campo dos comentários e das interações mais espontâneas, contudo, não admite deslizes linguísticos na elaboração do gênero discursivo *fanfiction*. Nesse ponto, os atores sociais demonstram o conhecimento implícito sobre as ideologias que circulam, pois sabem quando podem utilizar uma linguagem mais livre e quando essa linguagem deve remeter aos cânones literários.

O domínio das regras da gramática é uma constante nas práticas discursivas de fãs de ficção nas interações em espaços virtuais, assim como a hibridização e a flexibilidade de reconhecimento da norma padrão e da linguagem coloquial. Há uma consciência coletiva, dentro das comunidades virtuais de fãs de ficção, sobre *como*, *quando* e *onde* devem utilizar a linguagem mais elaborada e/ou a mais coloquial. Assim, os atores sociais nas comunidades virtuais fortalecem as ideologias em meio às regras gramaticais expostas como excelência à escrita do gênero discursivo *fanfiction*.

A embalagem linguística da classe dominante, ou a língua enquanto emblema avaliativo da capacidade de imaginar e do “ato de fingir”, poderia se deslocar da avaliação do padrão para alçar projetos maiores em consonância com a criatividade, o espaço virtual proporciona viabilidade de fluxo, mas não flexiona o rigor literário para legitimar o ato da escrita criativa sem que essa esteja comprometida com a língua normativa, com a forma e com a estrutura clássica.

Nos estudos de Internet, algumas ideologias podem ser entendidas como reguladoras na perspectiva dialógica nos espaços virtuais, já que as comunidades virtuais são artefatos culturais: “Ele carrega uma autoridade ilegítima, que não é sancionada por sistemas legais ou pelo Estado, mas pelas práticas vivenciadas pelas pessoas que as criam” (Fragoso et al., 2011, p. 40). Posto que, as comunidades virtuais apresentam, enquanto

regras de comportamento linguístico, aquilo que os atores sociais em performances regeram como prioritário e fundamental à elaboração do gênero *fanfiction*.

Ao elaborar um texto, entendemos texto pela perspectiva dialógica do Círculo de Bakhtin como pontua Brait (2016), “o texto, suas formas de existência, suas relações como os seres sociais e históricos” (p.17), sendo assim, o escritor estabelece diálogos intertextuais ou discursivos diretos / indiretos com outras obras literárias, cenários, textos não literários, e acionam um repertório cultural que Pierre Bourdieu denominou de *capital simbólico*.

Segundo o pensamento bakhtiniano, o gênero discursivo é formado por múltiplas vozes que dialogam, por isso, interpretar a importância da elaboração do gênero *fanfiction* também aciona quais memórias coletivas esse gênero discursivo desperta nos atores sociais e quais discursos anteriores fomentam as ideologias presentes nesses espaços virtuais.

A leitura é como um jogo de espelhos, no qual perfazem trocas de dados e as vozes de outros. Assim, a cada nova leitura, os atores sociais passam por experiências singulares, pois um novo aspecto de entendimento singular é simbolicamente legitimado.

Nesse escopo, a manipulação técnica das vozes, no sentido bakhtiniano, é carregada de rastros de ideologias, pois a elaboração das regras vigentes não é negociada, mas transmitida em seções preservadas pelos *beta readers* nos espaços virtuais, que seriam expostas de forma a salientar que a escrita criativa, lúdica e para fãs de ficção só poderá ser legitimada enquanto literatura ou cultura pop se os seguidores leitores-escritores de ficção deram continuidade à escrita tradicional – normativa e passível de reconhecimento dentro e fora das plataformas de *fanfiction*.

As ideologias dominantes nas comunidades virtuais e nos espaços digitais são o topo da hierarquia, atingindo a elaboração das práticas discursivas de todos os participantes. Ao mesmo tempo em que passam a ideia de organização estrutural do gênero digital *fanfiction*, há a manipulação e a hierarquização de quem possui aptidão de pertencimento daquele espaço virtual, ou seja, para migrar do campo da leitura de consumo à elaboração de *fanfiction* para outros fãs de ficção, o domínio da língua padrão/normativa/culta é uma exigência primária e fundamental, nada sutil e imposta para todos os que almejam o reconhecimento do *existir* como leitor-escritor.

Ao longo da observação participante, o entendimento sobre o mecanismo discursivo da comunidade virtual *Nyah! Fanfiction* era estabelecido enquanto critérios e regulamentações para a disseminação da normatização da língua materna como pilar fundamental para a escrita criativa e lúdica, mas com qualidade de cunho literário. Esse

ato também reforçava as ideologias hegemônicas em relação ao privilégio das práticas discursivas para quem realmente dominasse os aspectos e mecanismos linguísticos recorrentes à gramática normativa, contudo, não fomentava práticas da linguagem digital como os aspectos dos fenômenos linguísticos, semânticos e estilísticos que afetam a língua materna.

Nessa etapa da investigação em aprofundamento das práticas sociais e discursivas acerca do gênero discursivo fanfiction a geração dos dados convergia para uma comunidade virtual colaborativa, mas com extrema vigilância na elaboração e da qualidade da escrita, isso porque, a escrita de qualidade os retiravam da marginalidade literária para assim posicionar a consolidação da audiência e da recepção desse novo *corpus* literário.

Por outro lado, dentro das comunidades virtuais, a utilização de linguagens digitais, do internetês, do uso dos emoticons e da criação de uma linguagem diferenciada (de acordo com o fandom e o desejo do escritor fã de ficção) são vetadas na elaboração do fanfiction, apenas aceitos na interação nos comentários e nas redes sociais online da comunidade. Ademais, os fãs de ficção que não seguem ou não concordam com essas regras básicas são banidos das comunidades virtuais. As questões sobre críticas construtivas são levadas pelos escritores como pontes para uma avaliação legitimada por quem conhece os aspectos linguísticos e os mecanismos para operar eficientemente práticas discursivas.

A escrita, enquanto tradição normativa da língua, também afasta os leitores-escritores fãs de ficção em potencial da produção literária, conforme, a ideologia linguística inscrita como tradicional e normativa reafirma a normatividade purista da língua e, de alguma forma, constrange a proposta do movimento cultural para uma escrita contemporânea, lúdica, *pop* e com tons de estilos próprios de autoria e reapropriação cultural dos discursos de outrem.

Para manter uma estratégia de normatividade linguística, contudo, de uma maneira que se mantenha a colaboratividade da comunidade virtual, as aulas de língua portuguesa são propostas na plataforma com um apelo metalinguístico muito específico ao contexto do fã de ficção, ou seja, a ludicidade ficcional serve como narrativa para estabelecer uma metalinguagem no ensino-aprendizagem de língua materna nesses espaços digitais, assim apresentam de forma contextualizada a saga do ninja.

A interação nos comentários, glossários e na seção “Aula de Português” da comunidade virtual Nyah! Fanfiction estabelece diálogos e aproximação com os atores sociais. As ideologias presentes são resultantes de processos de naturalização da norma

padrão/culta como garantia do reconhecimento do processo da escrita/produção literária e, não obstante, um processo de seletividade de quem pode participar de uma cultura pop e não popular.

Enquanto esse cenário é delimitado, aspectos como herança e alicerce de um movimento literário transgressivo também são questionados, já que, na entextualização de ideologias, as regras gramaticais, que promoveriam a excelência da escrita do gênero discursivo fanfiction, são tidas como padrão. Portanto, transcorre o fato de ser uma imposição da comunidade virtual e não há nenhuma atitude transgressiva na escrita, mas regulatória em atestar a qualidade estética/estilística da escrita. Há a exclusão implícita de novas linguagens e da possibilidade de inserção em um espaço flexível à inovação linguística.

A inserção de um espaço social virtual é dicotômica, pois se apresenta à semelhança de muitas instituições regulatórias como a escola, nos quais os discentes podem articular uma linguagem falada e despojada, mas no papel a normatividade da língua é o único caminho disponível para a qualificação da comunicação institucional.

O movimento de produção literária de ruptura com a tradição canônica apenas se situa no campo da autonomia de criação e no espaço onde essa literatura de ruptura está inserida – no ciberespaço, pois a ideia da elaboração das práticas de literacias ainda está no campo da normatividade de língua padrão/culta.

Nos fandoms de fanfiction, esses padrões são compostos por ideologias regulatórias que de certa forma impedem ou inibem aqueles que têm boas ideias, criatividade e ludicidade, mas que ainda estão em processo de alinhamento e aquisição de normas gramaticais que regem as práticas do discurso escrito. Esse fenômeno de habilidades promovidas pela elaboração de fanfictions é destacado por Jenkins (2009):

Dito isso, precisamos reconhecer que aprimorar as habilidades de redação é um benefício secundário da participação em comunidades de fan fiction. Falar sobre fan fiction nesses termos faz com que a atividade pareça mais valiosa aos olhos de pais e professores que talvez sejam céticos em relação ao mérito dessas atividades. E as crianças certamente levam sua arte a sério e têm orgulho de suas realizações em letramento. Ao mesmo tempo, a escrita é valiosa pelo modo como expande as experiências das crianças com o mundo de Harry Potter e pelas conexões sociais com outros fãs que ela facilita. Essas crianças estão escrevendo. Até certo ponto, arrastar essas atividades para escola tende a enfraquecê-las, pois (*sic*) a cultura escolar gera uma mentalidade diferente da que temos em nossa vida recreativa. (Jenkins, 2009, p. 258).

A língua escrita padrão e normativa é utilizada como emblema e avalia as narrativas digitais enquanto o padrão, e não pela criatividade em repertório. Ainda que, os leitores-escritores fãs de ficção ávidos por comentários e favoritação (é um índice de reconhecimento e de nivelamento do prestígio na comunidade virtual) de suas obras,

em alguns momentos, encontram no comentário a legitimação da própria escrita, ou seja, se nos comentários a betagem (revisão) estiver alinhada com a regulamentação, mais sucesso e notoriedade poderão ser atribuídos a autoria e ao fanfiction.

As ideologias refratam os interesses de um grupo social e cultural específico, por isso, podem ser exploradas de forma implícita ou explícita, traduzindo a intenção da linguagem e interferindo nas sociabilidades dos/as fãs de ficção dentro da comunidade virtual.

Tais práticas mostram como os fãs de ficção colaboram para a expansão da noção de novas linguagens digitais em comunidades virtuais ou em espaços digitais diversos, além dos conceitos infeciosos de verdade, representação, autoridade, controle, intencionalidade e causa e efeito (Rojo, 2008; Santaella, 2004).

Nessa perspectiva, Lévy (2011, [1996]) explicita as árvores de conhecimento nas comunidades virtuais: os indivíduos que projetam essa árvore do conhecimento, por conduzirem a comunidade virtual, são reconhecidos pela notoriedade do saber. As informações circulam de uma comunidade a outra, mas as escolhas serão sempre dos indivíduos que buscam agregar novos contextos e informações de uma comunidade virtual. No excerto a seguir Lévy conduz uma variante, que são as ideologias em espaços virtuais.

As árvores de conhecimentos propõem uma verdadeira gramatização do reconhecimento dos saberes. As partículas elementares de reconhecimentos, ou brevês, não têm significação completa nelas mesmas, mas somente em brasões, que são sequências de brevês (*curricular*) obtidos por um indivíduo e projetados sobre a árvore de conhecimentos de uma comunidade. Um conjunto de brevês pode servir para compor uma quantidade infinita de caminhos de aprendizagem diferentes. O mesmo curriculum individual adquire uma significação e um valor diferentes na árvore de uma ou de outra comunidade. (Lévy, 2011[1996], p. 91).

Partindo dessa árvore de conhecimento, resgatamos o conceito de dialogismo de Bakhtin (2003, [1953]), tido como o mecanismo de interação textual comum, no qual um texto revela a existência de outras obras em seu interior que lhe causam inspiração ou algum influxo. Para Bakhtin, todo enunciado é dialógico. Na verdade, o dialogismo bakhtiniano está presente tanto nas obras impressas quanto na própria leitura, esferas nas quais o discurso não é observado em um contexto de singularidade. Esses elementos aparecem no processo de recepção de um enunciado ou no preenchimento de um espaço pertencente aos seus respectivos interlocutores.

Ao estudar o gênero romance, Bakhtin (2003, [1953]), identificou que nos diálogos puros havia inter-relações dialógicas e híbridas que podiam ser definidas como uma miscelânea de duas linguagens. Segundo Bakhtin (2003, [1953]), a hibridização dos

diálogos se reflete na análise da obra; assim, ela seria compreendida como um processo de aliança que busca desvelar uma linguagem com o auxílio de outra e, por certo, estruturar a representação natural e autêntica da forma de expressão.

Bakhtin (2003, [1953]) ainda sinaliza que não há discurso que não seja ideológico e, dessa forma, ele necessariamente comporta o mote social. No caso, a linguagem é essencial para o desenrolar do processo de interação em espaços formais, informais e virtuais. O autor parte da ideia de que a palavra (signo linguístico) abriga muito mais do que o conjunto do significado e do significante saussuriano, na medida em que abarca também valores sociais.

Aliado ao discurso ideológico e à idealização da comunicação verbal, pode-se entender, conforme propõe Brait (1997), que o “dialogismo diz respeito às relações que se estabelecem entre o eu e o outro nos processos discursivos instaurados historicamente pelos sujeitos que, por sua vez, instauram-se e são instaurados por esses discursos” (p. 98), ou seja, a alteridade entre o eu e o outro se constrói nas relações discursivas, que perpassam as relações sociais e suas práticas.

Ao passo que a linguagem e seu funcionamento estão permanentemente inscritos no/pelo discurso, sendo, portanto, derivadas das interações dos atores sociais e de suas intencionalidades. Nesse sentido, Bakhtin (2003, [1953]) parte do diálogo entre interlocutores para expandir a noção de diálogo por meio da concepção de dialogismo. Também postulou que todo discurso é ideológico. A partir desse pressuposto, é possível imaginar que as diferentes classes sociais apresentam signos distintos em um mesmo suporte linguístico: “O paradoxo maior do comentário seria permitir que se diga algo além dos textos já-ditos e estabelecidos”.

As ideologias do universo fanfiction residem nos recursos em processos de distribuição e fluxo, além de terminologias em redes de linguagens digitais, ou seja, jargões utilizados por fãs de ficção em língua inglesa. No momento da interação nos espaços virtuais, há uma regulação para que se use a língua portuguesa na elaboração da narrativa do gênero discursivo fanfiction, mas a língua inglesa é utilizada livremente sem ser associada a qualquer tipo de estrangeirismo, já que a cultura do fã de ficção teve origem com a utilização da língua inglesa, e ao longo das décadas e graças à globalização do ciberespaço, ela se tornou multilíngue.

O sentido de pureza linguística, como ressalta Moita Lopes (2013), “foi e é usado para sedimentar desigualdades sociais de classe social, gênero, racial etc” (p. 103). Contudo, as práticas linguísticas, entendidas como recurso comunicativo em língua portuguesa, podem ser abaladas ou privilegiadas na comunicação digital. Ao regular a

língua portuguesa oficial e normativa em plataforma digital do gênero fanfiction, a língua oficial padrão se sobrepõe à criatividade, ao ficcional e às marcas sócio-históricas dos/as fãs de ficção.

As comunidades virtuais e os espaços digitais de fanfiction estão em sintonia com o que acontece no universo/*fandom*. Para Signorini (2013), a globalização linguística foi iniciada pelo uso do inglês, e de fato, por décadas o inglês foi a língua dominante dos fanzines. Também o inglês da internet é disseminado nas ações e interações entre os atores sociais das comunidades virtuais, e muitos dos jargões utilizados pelos fãs de ficção são têm origem na língua inglesa.

No caso específico da globalização linguística, o exemplo mais estudado e de maior visibilidade entre nós é o da comoditização/mercantilização do inglês como língua dos padrões do mercado global, ou seja, como fator de seleção para uma nova ordem, natural e irreversível, na perspectiva do globalismo, com destaque para os mercados de trabalho transnacionais (Moita Lopes, 2008).

Na globalização as ideologias estão presentes enquanto garantia de hierarquia de maior status e poder em redes sociais transnacionais e cosmopolitas por meio do acesso à informação e ao conhecimento. Isso justifica a proliferação da oferta de versões do inglês (língua internacional; inglês de negócios, de turismo, da internet, científico etc.), cada uma delas gerando produtos específicos, alguns tradicionais da chamada indústria do idioma, como cursos, certificações e traduções, e outros mais recentes, como os bancos de dados linguísticos e as 'localizações' ou traduções semióticas adaptadas (Signorini, 2013, pp. 77-78).

Sendo assim, socializar os jargões do *fandom* (em inglês) é uma questão de compartilhar espaços linguísticos em comum com o outro. Contudo, a elaboração da narrativa digital utiliza muito bem os aspectos da criatividade, exigindo também o domínio de recursos semânticos e estilísticos. Um fenômeno literário como o fanfiction também apresenta seus contrapontos de acesso à cultura, pois o acesso à leitura, à Internet e às comunidades virtuais ainda é um privilégio de quem habita os espaços com acesso à Internet.

Ainda sobre os desdobramentos das ideologias que circulam na comunidade virtual Nyah! Fanfiction: o domínio da língua estaria atrelado ao domínio do gênero discursivo, contudo, o entendimento do conteúdo, estilo e estrutura composicional são requisitos para o domínio do gênero discursivo indo muito além de aulas de língua portuguesa postadas no espaço virtual como estratégia compensatória e endereçada.

Há um consenso no fandom de fanfiction de que a escola não está preparada para entender o gênero, assim como a mesma escola não prepara discentes para a efetiva produção textual criativa. As ideologias sobre a normatividade da língua materna vigentes no *fandom* de *fanfiction* estariam atreladas ao domínio do conhecimento linguístico e subsequentemente ao reconhecimento dessas práticas discursivas, assim, o reconhecimento do fanfiction enquanto fazer literário de qualidade alavancaria a legitimação desse gênero discursivo, como ainda, afastaria esses leitores-escritores fãs de ficção do “amadorismo” e abarcaria, enfim, o reconhecimento da autoria responsável e comprometida com o “ato de fingir”.

A produção escrita, a organização em comunidades virtuais e os códigos de honra dentro das plataformas digitais são alicerces para uma produção escrita contemporânea em que os atores sociais consomem, debatem, convergem e elaboram novos derivados das obras ficcionais originais, tomando, para si próprios as especificidades das linguagens digitais em espaços digitais, portanto, atribuindo novos sentidos à escrita e a obra original.

De acordo com esse panorama, convocamos ao debate os construtos sobre o dialogismo bakhtiniano, que não se desenvolve apenas socialmente, mas igualmente na esfera do tempo/espaço (cronotopo) e na dinâmica das práticas sociais. A convivência entre as pessoas e a progressão no tempo/espaço (cronotopo) se alia à unicidade consistente de uma multiplicidade paradoxal, a qual se manifesta por meio de variadas linguagens presentes na sociedade. Nas narrativas elaboradas por fãs de ficção, o cronotopo pode se manifestar de forma genérica e elevar uma estratégia textual de representação particular.

De acordo com Bemong et al. (2015, p. 20), o cronotopo de um texto muda a cada vez que é lido, e isso não é diferente quando se lê os construtos bakhtinianos. O gênero fanfiction adquire um senso de historicidade, por estar encaixado no tempo/espaço de espaços digitais que, conforme dito, são lugares específicos no ciberespaço que contribuem para a cultura digital. O tempo/espaço sugere um endereçamento social e histórico para a formação identitária dos/as fãs de ficção, de acordo com suas práticas discursivas na cibercultura.

O cronotopo presente no fanfiction estaria para o tempo (narrativa digital contemporânea à Era da Informação e Comunicação), e o espaço estaria aliado à cibercultura. Assim como o gênero fanfiction é dinâmico e dialógico, o cronotopo do gênero fanfiction seria tomar por empréstimo afetivo um conjunto de elementos de uma

obra original para, em práticas discursivas comprometidas com o “ato de fingir”, elaborar um fanfiction inédita.

Os sujeitos sociais fãs de ficção são ao mesmo tempo produtores e consumidores dessas novas narrativas contemporâneas e fazem parte da virada digital e da liberdade de publicação em plataformas digitais de acordo com os protocolos não-lineares da Internet. Em uma constância de fluxos, passo ao trato das ideologias vigentes nas comunidades virtuais, em fricção com os construtos apresentados até o momento.

Assim, os signos permeiam outros universos: dos artigos de consumo, dos fenômenos naturais, dos recursos tecnológicos. Os signos são, também, passíveis de avaliações ideológicas, já que não existem apenas como itens passivos da realidade, pois refletem e refratam outras realidades. Eles também podem exercer domínios: “O domínio ideológico coincide com o domínio dos signos: são mutuamente correspondentes. Ali onde o signo se encontra, encontra-se também o ideológico e tudo que é ideológico possui um valor semiótico” (Voloshinov, 2002, [1929], p. 32).

Segundo Eagleton (1997) e Moita Lopes (2006), para os estudos sobre ideologias, a palavra apresenta aspecto importante, já que se amplia a noção do signo verbal ou não-verbal não ser neutro. Dessa maneira, comprova-se que não há neutralidade nas intencionalidades discursivas, até mesmo porque todo discurso está preenchido de intencionalidade e preenchido por nuances de resistências ou de manutenção das ideologias dominantes.

Num percurso analítico, pode-se dizer que, para Bakhtin (2003, [1953]), o signo se torna o principal lugar onde ocorrem as lutas de classes. Quanto ao gênero fanfiction elaborado por leitores-escritores fãs de ficção, os signos que emergem podem manter o suporte ideológico original e ao mesmo tempo resistir ao lugar-comum da obra-mãe. Todavia, ao criar um universo paralelo, os leitores-escritores fãs de ficção estão a elaborar um *fanfic* em que os percursos estão impregnados de processos de resistência, luta e participação cultural.

Assim é estabelecida uma articulação acerca das relações e das diferenças da ideologia proposta pelo Círculo de Bakhtin. Bakhtin (2003, [1953]) relaciona a ideologia com o signo, entendendo a consciência como ideológica e social. O signo, por ter relação direta com a ideologia, serve de palco para as disputas entre classes sociais. Ao elaborar uma fanfiction os leitores-escritores fãs de ficção também estão implicados nessas relações e permeados por ideologias sociais e linguísticas para compor as narrativas ficcionais.

I.3 Estrutura Composicional do Gênero Discursivo: Fanfiction

A elaboração do gênero discursivo digital fanfiction requer dos leitores-escritores fãs de ficção algumas horas de pesquisa, disciplina e conhecimento linguístico. Na visão bakhtiniana, ao elaborarem essas narrativas digitais, eles estariam em tensão direta com o signo/obra original e com a apreensão de aceitação do público-alvo novos fãs de fãs de ficção. Outrossim, pode-se considerar que a elaboração da narrativa digital estaria condicionada a práticas discursivas, a efeitos ideológicos e à legitimidade institucional.

No processo de compreensão do gênero fanfiction, as questões ideológicas também estão presentes nas atividades de interação dos/as leitores-escritores desde a seleção cultural e por afinidade com a obra original, perpassando as escolhas da comunidade virtual e os anseios de consumidor-produtor de uma cultura pop.

Mediante a movimentação e a filiação individual, advém a interação no coletivo, nas comunidades virtuais e nas redes sociais *online*, onde as questões de relação de poder são gerenciadas com regras e condutas construídas coletivamente e direcionadas para a manutenção da ordem nos espaços virtuais. Entretanto, as lutas de classe estão presentes na captação dos espaços digitais por leitores-escritores fãs de ficção de fanfiction e novos escritores de original. Embora haja espaços e categorias para a convivência, existe a luta pela manutenção de status e um posicionamento de preferências de quem escreve uma derivação da obra original e de quem elabora uma obra inédita.

Propõe-se, então, compreender as imbricações entre linguagem verbal e não-verbal nos elementos que constituem o universo do fã de ficção, por considerar fundamental o entendimento de como são compartilhadas as narrativas elaboradas por leitores-escritores fã de ficção na comunidade virtual Nyah! Fanfiction e de como os elementos mantêm a tradição mítica da criação da capa do livro impresso, os prefácios e os prólogos.

Para a Linguística Aplicada, o discurso ocorre nas diversas construções da linguagem em diferentes contextos, mas as linguagens também (re) constroem os contextos. Nas perspectivas da entextualização e da dialógica, o contexto não preexiste à linguagem, mas é constituído na e por ela, para além dos modos de representação da sociedade e do agente de mudança social (Moita Lopes, 2006).

Nessa perspectiva, a linguagem é permeada por interações humanas, e nela são construídos os discursos envolvidos nas interações, nas quais as pessoas assumem papéis (professor/aluno, mãe/filho, leitor fã de ficção/escritor fã de ficção) que são representados pelos próprios discursos. A linha tênue entre discurso e estrutura social (hierarquia de classe econômica, nível de escolaridade e a hierarquia entre os participantes do discurso) condiciona o modo como esses discursos são produzidos.

O entendimento de discurso como ação social acena para a possibilidade de identificar as relações entre quem produz e quem consome determinado gênero, assim como para a possibilidade de reconstruir identidades e sistemas de conhecimentos e de crenças. É preciso reconhecer a importância dos elementos multimodais nos gêneros discursivos, além de compreender as diversas linguagens que possibilitam leitores críticos e consumidores culturais exigentes no universo do fã de ficção.

O percurso dialógico dos leitores-escritores fãs de ficção será abordado a partir do construto dos processos de retextualização. Cabe ressaltar que as interações nas comunidades virtuais, nas plataformas virtuais e nas redes sociais *online* são o combustível para o compartilhamento, a convivência e as experiências sociais dos/das fãs de ficção em espaços virtuais. A partir dessas interações e do uso da linguagem digital híbrida e multimodal, os atores sociais conseguem inspirar o fazer literário e divulgar as próprias narrativas, analisando, comentando e favoritando as narrativas que acompanham/seguem.

Isso porque o acesso à Internet não é um direito garantido a todos/as em nosso país, como também, o acesso aos livros em redes de bibliotecas públicas e escolares não contemplam todas as esferas sociais em nosso país, contudo, há iniciativas públicas e privadas muito interessantes e pertinentes ao acesso do público leitor de camadas menos favorecidas socialmente.

Há muitas campanhas de incentivo à leitura nas escolas, como salas de leitura e agentes de leitura em espaços escolares e bibliotecas públicas para divulgar e ampliar o acesso de gêneros discursivos diversos e não somente os gêneros discursivos privilegiados socialmente. Mas em nossa cultura há um longo caminho para o tratamento ao acesso à cultura e as manifestações culturais em espaços físicos, com espaços autorais e em espaços digitais.

Na realidade, os gêneros discursivos que circulam nos livros didáticos e em práticas escolarizadas são fundamentais para a inserção de camadas não-privilegiadas à leitura e às práticas lúdicas de escrita. Os projetos de incentivo à leitura e de práticas de literacias aliados a aulas de produção textual, podem valorizar a produção de escrita

lúdica e criativa em que as ideias, as narrativas autorais construam pontes para projetos de inovação de práticas discursivas diferenciadas.

A literatura constitui-se, portanto, como um importante instrumento de regulação dos usos linguísticos e o uso da língua que é feito pelos autores literários que constituem o cânone é tomado como fundamento e justificação de outros instrumentos de regulação. De resto, os textos literários foram também usados logo desde o surgimento dos dicionários monolíngues não apenas para se proceder ao levantamento das unidades que constituem o acervo lexical da língua, como para regular os usos dessas unidades, através da descrição das suas características, por exemplo ao nível da definição e através da seleção de exemplos ilustrativos desses usos, as abonações lexicográficas. (Correia & Ferreira, 2013, p. 300).

A literatura é um instrumento de regulação linguística, as ideologias dominantes do uso do padrão/culta são uma regulação sobre a conduta de fãs de ficção. Nessa perspectiva, as comunidades virtuais de fãs de ficção são reguladas tanto nas ideias, quanto nos comentários e nas estratégias de criação de fanfictions.

Essas intervenções influenciam diretamente na forma de regular as trocas e as sociabilidades entre os pares. Consequentemente, caso ocorra nas produções das narrativas alguma infração das regras estabelecidas, essa ação poderá causar sanções de advertência ou a exclusão do perfil e das narrativas postadas pelo/a fã de ficção.

Em uma análise mais situada dos estudos linguísticos, percebe-se que as ideologias entextualizadas pelos leitores-escritores fãs de ficção são contextualizadas no site de forma normativa, ou seja, a ideologia de autoria, publicação e excelência são motivações externas que influenciam a circulação e a mobilidade do gênero discursivo digital fanfiction nos espaços virtuais. Sendo assim, para almejar uma classificação (favorita) por parte dos leitores fãs de ficção não bastará apenas uma boa argumentação ficcional, mas uma escrita de excelência de forma a ser aceita entre seus pares.

As tecnologias de comunicação mediadas por computadores (CMC) também são afetadas pelas ideologias, já que o aspecto de controle e as propostas de regulação estão presentes em comunidades e em diversos espaços virtuais. Essas contradições e problemas também necessitam ser confrontados. As interações de fãs de ficção na comunidade virtual acarretam uma nova forma dos atores sociais se posicionarem para narrar uma dada “história” (prática discursiva), o que pressupõe mudanças significativas na formação contextual, nas trajetórias discursivas, nos cenários sociais e na formação ideológica.

Nos espaços virtuais, a ideia das interações rápidas, dispersas e hipertextuais que tornam tais espaços escorregadios graças a um líquido infeccioso chamado disseminação

de informação, de cultura, de notícias e até de informações falsas (*fake news - hoax*¹⁴) – que seriam pautas de investigação das práticas discursivas e sociais em meio digital.

Assim, os embates ideológicos no ciberespaço também habilitaram novos conceitos de *existir* e novas atitudes responsivas na linguagem digital, nas narrativas digitais e na construção do ciberespaço e da cibercultura, já que a falta de fronteiras e a elasticidade das práticas sociais e discursivas afetariam diretamente as práticas de literacias em espaços virtuais.

Nesse âmbito, obras originais e novas narrativas/produtos culturais são criados por fãs de ficção que se misturam, se chocam e interagem, em novas possibilidades de atuação cultural, em comunidades virtuais.

Na contemporaneidade, a Internet estabeleceu melhor interação, conectividade e mobilidade devido ao advento das telas dos suportes tecnológicos, como computadores, tablets, *smartphones* etc. As comunidades virtuais de fãs de ficção contam com muitos participantes devido a essa conectividade e mobilidade entre os suportes tecnológicos e o acesso aos espaços virtuais. Partindo disso, esta pesquisa busca o entendimento das práticas de literacias em que os atores sociais interagem em comunidades virtuais, alimentando as próprias redes de conhecimento (Lévy, 1999; Leffa, 2007; Rojo, 2008; Santaella, 2008).

A mobilidade de pessoas, discursos, signos e dentre outros elementos que circulam no ciberespaço contribuem para acrescentarem e alterarem as conexões, as interações e os contatos na cibercultura, já que esses elementos constituem ações ditas infecciosas e virais, essas geralmente são replicadas, compartilhadas e encaminhadas dentro de comunidades virtuais de fãs de ficção, por exemplo. Para tanto, ao estabelecer essas relações de mobilidade entre os espaços digitais e as práticas discursivas e sociais situadas de leitores-escritores fãs de ficção nas comunidades virtuais. Essas comunidades virtuais, portanto, podem ser entendidas como espaços de interação e formação de ideias coletivas.

O ciberespaço assemelha-se a um grande oceano, em que cada ator social navega a seu bel-prazer sem interferências, corporificado pela própria identidade e ou *avatar*, porém com suas *verdades* – obtusas, prontas ou impregnadas de vozes de outrem, com singularidades, pluralidades ou polaridades. Todavia, o ciberespaço é um universo de dispersões sem e com domínios, em tensões contínuas de territorialidades e regulações,

¹⁴ O termo em inglês “hoax” significa mentira/boato. No espaço virtual, as notícias falsas são designadas boatos, mentiras sobre alguém, algo ou algum lugar.

já que as regras ali são estabelecidas por grupos sociais virtuais em autorregulações contínuas.

Contudo, a cada década ou a cada reconfiguração dessas relações no ciberespaço, as legislações e os marcos regulatórios são instituídos para suprirem as demandas de legalidade, privacidade, territorialidade, ética e respeito à pessoa. Sendo assim, nas comunidades virtuais de fãs de ficção, o modo de interagir dentro das regras estabelecidas é um dos desafios para os quais os fãs de ficção sempre são alertados pelos moderadores dessas comunidades. Portanto, normas de conduta social em espaços digitais são presentes e recorrentes, de modo a organizar e estabelecer condutas éticas.

Tais protocolos de sociabilidade em espaços digitais fazem do/a fã de ficção um indivíduo longe de ser somente um mero consumidor, em vista do envolvimento afetivo e das imbricações que expõem a fluidez e o engajamento das performances individuais ou coletivas, das interações e da circulação de informação e comunicação nas comunidades e nos espaços digitais.

A análise das transformações sociais, ideológicas e culturais da modernidade e da pós-modernidade. Novas formações sociais, ideológicas e culturais do ideário de pós-modernidade foram inauguradas pela Web 2.0, pela realidade virtual e pela realidade aumentada, que trouxeram a ruptura de fronteiras e, resultante disso, a disseminação de comunidades discursivas distintas e múltiplas que ressignificar saberes locais e globais.

Os espaços digitais modificam as fronteiras que formam os contextos específicos. Por exemplo, as comunidades virtuais de fãs de ficção que se organizam social, cultural e ideologicamente e assumem, enquanto comunidade virtual, a responsabilidade de gerenciar as próprias narrativas. Entre os cruzamentos e as travessias dessas narrativas, os atores sociais elaboram, processam e intercalam linguagens, culturas, ideologias e identidades.

O espaço público e o privado se misturam e se sobrepõem até se diluir nas novas teias/redes sociais que se reconfiguram para além das inovações da Web 2.0. Dessa forma, as novas relações interpessoais se fortalecem nas interações nos novos espaços sociais, fazendo surgir, assim, um novo espaço antropológico (Silva, 2000).

A cada ano têm surgido ferramentas de escrita que requerem dos atores sociais em rede maior agenciamento. Portanto, as práticas sociais e discursivas encontram-se mais alinhadas e comprometidas com a interação, com a colaboração e com um maior posicionamento crítico frente aos assuntos/conteúdos que circulam no ciberespaço. Com isso, essas formas de participação tornam-se cada vez mais engajadas e comprometidas com a cidadania digital, graças à qual práticas de literacias são

potencializadas por atuações sociais em redes mais conscientes do impacto da circulação de informações. Nessa nova perspectiva, os gêneros sofrem geralmente processos de transmutação e se tornam fundamentais como suportes de informação e de comunicação em espaços virtuais.

A livre circulação de ideias requer atores sociais que atuem responsivamente nos espaços virtuais. Nesse sentido, eles tornam as práticas de letramento, nesses espaços, atos que podem possibilitar não somente o acesso ao conteúdo no ciberespaço, como também às multimediosidades que deles possam emergir. Tais atos igualmente permitem que os atores possam assumir e saibam explorar conscientemente as potencialidades desses mesmos artefatos para dialogarem uns com os outros e, assim, exercitarem nos espaços digitais a alteridade e a integralização da circulação do conhecimento.

Os atores sociais envolvidos nesses processos acabam por se organizar dentro de uma rede dialógica de comunidades de práticas, interagindo interpessoal e colaborativamente. O ser humano é forjado por e em processos narrativos – portanto, a elaboração de histórias como formas de contar e de recontar aspectos e percepções da vida tem sido potencializada na Internet.

Essas novas histórias e perspectivas também encontraram na Web 2.0 o suporte e o estilo adequados para agregar novas roupagens aos gêneros discursivos primários e secundários, de acordo com os estudos bakhtinianos. A era das tecnologias da informação e da comunicação possibilitam trajetórias discursivas distintas. Esse conhecimento compartilhado e coletivo organiza, reorganiza e dispersa os agentes de mudanças em atitudes de enfrentamento, posicionamento e defesa de ideias múltiplas nos espaços virtuais.

Essa informação compartilhada tem a recepção e a audiência estabelecidas a qualquer hora e em qualquer lugar. Ao trabalhar a noção de globalização (sem fronteiras/sem territorialidade) pode ser utilizada para disponibilizar os acessos à rede *online* em qualquer momento e em qualquer lugar que haja conexão e sinal de Internet. Todavia, nem todas as localidades e países contam com acesso amplo à rede, por falta de tecnologia básica, por falta de estratégia econômica e ou política. Contudo, a ONU (Organização das Nações Unidas) divulgou amplo relatório em 2016¹⁵, segundo o qual o acesso à Internet é um direito humano básico, pois viabiliza o progresso da sociedade e permite que os atores sociais exercitem o direito de opinião e de expressão.

¹⁵Relatório da ONU. Disponível em: https://www2.ohchr.org/english/bodies/hrcouncil/docs/17session/A.HRC.17.27_en.pdf. Acessado em: 20 de maio de 2020.

De acordo com a circulação em fluxos contínuos de informação e de comunicação pela Internet, a interação em espaços digitais alterou a forma com que é processada a circulação de discursos e de sociabilidades. De alguma forma, cada interação social na Web 2.0 possibilita condições sócio-históricas de assimilação da realidade e de circulação de gêneros discursivos em formato digital.

Outro ponto a ser situado seria como fãs de ficção que possuem acesso aos suportes de telas conectados à Internet a qualquer tempo e em qualquer lugar, para práticas discursivas como a elaboração de narrativas ficcionais. Há fãs de ficção que não possuem acesso em domicílio, contudo se utilizam de ferramentas de texto para a elaboração de narrativas fanfiction, e quando podem e têm acesso à Internet, fazem a postagem. Dessa forma, o uso de processadores de textos em diversos formatos para dispositivos móveis é feito para armazenar a escrita dos fanfictions.

Não obstante, formas analógicas, como cadernos de anotações e blocos de papel, também compõem o acervo que fãs de ficção usam para elaborar suas narrativas ficcionais. Na fluidez de trânsitos, de suportes e de opções, a modernidade desdobra-se em redes, em links, em nós, em conexões e em espaços virtuais. Assim, o gênero discursivo fanfiction e as práticas discursivas e sociais que emergem das comunidades e dos espaços digitais compartilhados por fãs de ficção estabelecem diálogos e fricções entre os construtos teóricos já estabelecidos até o momento inerentes à cultura do fã de ficção.

Outro ponto, seria a popularidade dos atores sociais, estabelecidas pelas conexões de amizade, pelo número de seguidores, pelo volume de curtidas, pelo número de comentários e pelos mecanismos de favoritação. Esses elementos virtuais tentam estabelecer um conceito pessoal sobre aqueles atores sociais e delimitam conceitos de opinião pública e privada.

Mas há um fenômeno na rede virtual *online* que desafia a superficialidade do fluxo de informação e comunicação: são as comunidades virtuais de fãs de ficção. Graças à preocupação hodierna de divulgar as informações, compartilhar as descobertas e tornar a comunidade acessível aos integrantes, nas comunidades de fãs de ficção, o gênero *fanfiction* se torna o protagonista, o alvo para ascender em popularidade.

Essas ações virtualizadas são o alicerce do *existir* em espaços digitais e das atitudes responsivas dos fãs de ficção, com o intuito de tornar o gênero fanfiction acessível, e assim, alcançar números de favoritação e de popularidade nos espaços virtuais. Outro conceito muito caro à literatura é o de *efemeridade*, tão recorrente nas escolas literárias como o Barroco e o Arcadismo.

A efemeridade entre os atores sociais e os espaços digitais é feita de confluências de uma vida virtual em expansão, veloz e líquida, em fluxos entre as pessoas que participam, que interagem e coexistem nessa contemporaneidade. Portanto, o conceito de efemeridade está presente nos assuntos e nos fluxos informacionais que compõem uma narrativa fanfiction, isso porque plotes de fatos sociais podem ser esquecidos com maior velocidade do que um plote de conteúdos inerentes ao universo do consumo cultural e literário.

Ressaltando ainda que viver o real e o digital não importam mais, porque os dois conceitos estão entrelaçados e imbricados por existirem em *hipertextos*, *postagens*, *comentários* e *cliques*, na aquisição de *curtidas* e em expressividade representada por reações *icônicas/semióticas/multimodais* dos *emoticons* ou *emojis*¹⁶, os corpos digitais e reais são únicos em processos de interação.

O digital, como extensão da vida cotidiana, está interligado a movimentos contínuos e híbridos em que tecnologias de informação e da comunicação fazem parte do contexto cotidiano, afetam a percepção dos fatos sociais e da consciência coletiva. Dessa forma, a naturalização das interações dos atores sociais com os suportes tecnológicos é um fenômeno da evolução das tecnologias de informação e comunicação ao alcance das mãos.

Conforme já exposto, tais performances corporais são sensoriais e agregam acessibilidade para aqueles deixados à margem – o telefone móvel (*smartphone*, celular) no bolso, o celular na mão; a sensação de ausência social quando o telefone móvel é esquecido em outro ambiente faz parte dessas performances corporais; mas também aos portadores de deficiência visual, para quem os audiolivros estão acessíveis nos suportes móveis; para os surdos há aplicativos que auxiliam a transmissão por vídeo ou tradutores gestuais e; pessoas com mobilidade reduzida podem acionar comandos de seus dispositivos móveis pela voz.

¹⁶ Segundo a Wikipédia há diferenças. **Emoticon** é uma forma de comunicação paralinguística, uma sequência de caracteres tipográficos que formam uma imagem e traduzem o estado psicológico, emotivo e são ilustrativos de uma expressão facial. Já os **emojis** são ideogramas usados em mensagens eletrônicas e existem em diversos formatos, incluindo: expressões faciais, objetos, lugares, animais e tipos de clima (Fonte: <http://pt.wikipedia.org>). Ressalto que a Wikipédia é uma plataforma wiki (uma aldeia) em que os participantes credenciados podem alterar as significações. Elegi como fonte pelo caráter dessas plataformas virtuais possuírem significações para termos relativamente novos na contemporaneidade. Nos estudos científicos e acadêmicos a Wikipédia não é reconhecida como espaço de confiabilidade científica. Contudo, ressalto que a Wiki é uma aldeia em que os usuários da Internet socializam uma informação e cooperam discursivamente para elaborarem um verbete há, portanto, uma regulação de colaboradores e espaços de discussão acerca de cada verbete publicado nesta wiki (aldeia).

Os suportes tecnológicos e as redes sociais *online* são elos da confluência e das construções identitárias e sócio-históricas, exemplificando o *smartphone* na mão ou no bolso enquanto extensão do corpo, da mente e da memória, já que não requer a antiga caderneta de telefones.

Para Rojo e Barbosa (2015) não basta viver: é preciso contar o que se vive (reordenamento das fronteiras entre o público e o privado), ou mais do que isso: é preciso mostrá-lo (em *selfies*, em fotos, em vídeos): “Somos impelidos a buscar a novidade o tempo todo, a não prescindir dela. A superficialidade (...): curtir/comentar nas redes sociais, sem refletir sobre o que se lê, apenas para não perder a oportunidade de se posicionar, na verdade” (Rojo & Barbosa, 2015, p. 121).

A extensão do corpo com o suporte tecnológico, em plataformas digitais e por meio de reflexões acerca das implicações dessas interações nas sociabilidades desses espaços virtuais. Na perspectiva da Cultura de Convergência (Jenkins, 2009), esses leitores-escritores fãs de ficção são chamados de *prosumers* (consumidores-produtores de conteúdo de/para fãs de ficção). Sendo assim, nesses fluxos de interação e de comunicabilidade, o prefixo *hyper-* é potencializado pela estrutura não legitimada de uma legião de fãs de ficção que buscam manter em atividade *fandoms*, produtos, narrativas digitais, *mashups*¹⁷, mixagens e hipervídeos para fomentar a cultura do fã de ficção. Por conseguinte, a hipermodernidade seria apontada para a organização sem fins lucrativos e para a manutenção do entretenimento e da cultura participativa dos fãs de ficção em espaços virtuais.

Da mesma forma, o gênero discursivo fanfiction se apresenta como uma manifestação das novas formas de consumo potencializadas pela Internet, pois apenas consumir o produto não é suficiente. Não bastava ler o livro, assistir ao filme ou acompanhar a série; o consumidor ou produtor precisava de mais interação e experiência com o seu produto predileto, reinventando, assim, o papel dos consumidores com os produtos no ciberespaço.

A cultura da Internet, segundo Castells (2003), é um contínuo da Cultura Participativa de Jenkins (1992; 2009), já que a cultura em comunidades virtuais e nos espaços digitais é alimentada, interligada e preenchida por ressignificações e pelo movimento de práticas de literacias dos/das consumidores-produtores fãs de ficção, que utilizam-se de linguagens digitais (hipermídias, hipervídeos, hiperlinks e hipertextos) nos espaços digitais para disseminar seus pontos de vista e sua arte.

¹⁷ *Mashup* é uma produção hipermídia que tem como base o áudio.

Jenkins (2009) relata que a apropriação de informação é capturada e remixada em memes¹⁸, fotomontagens e gifs¹⁹; também há, de certa maneira, uma tendência da indústria cultural (audiovisual e editorial) de não criminalizar tais atos, pois os/as usuários dos espaços digitais podem potencializar um assunto ou garantir o desmoronamento moral de uma marca, personalidade ou *subjects favorito* na efemeridade da Internet.

A expansão da web 2.0, a publicação e a divulgação textuais, os vídeos caseiros, os desenhos e as diversas formas de expressão artística e cultural potencializaram muito a disseminação e a viralização²⁰ desse conteúdo nos espaços virtuais, pois o ciberespaço abarca esse cenário.

A expressão cultura participativa contrasta com noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação. Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo. Nem todos os participantes são criados iguais. Corporações – e mesmo indivíduos dentro das corporações da mídia – ainda exercem maior poder do que qualquer consumidor individual, ou mesmo um conjunto de consumidores. E alguns consumidores têm mais habilidade para participar dessa cultura emergente do que outros. (Jenkins, 2009, p. 30).

A internet proporcionou a difusão de trabalhos realizados por consumidores a partir de obras originais, fossem adaptações de filmes, paródias de espetáculos, animações caseiras ou fanfictions. Ao lado disso, a criação de comunidades agregadas contribuiu com a possibilidade de exibir os textos/trabalhos construídos anonimamente, fazendo-os ganhar vida e notoriedade no Ciberespaço. Segundo Chartier (2002), o “*texto eletrônico é um texto maleável e aberto* e a função do leitor passa a ser interventor do conteúdo e não somente um apreciador de unidades textuais e contextuais” (p.25).

O *texto é móvel, maleável e aberto*. Portanto, considero todo texto em qualquer suporte, seja em papel (analógico) ou em telas digitais, mas certamente textos móveis, maleáveis, abertos e passíveis de incessantes interferências dos sujeitos leitores. Entendemos que os textos são móveis e, contemporaneamente, os seus processos de recepção foram acelerados pelo acesso à Internet. Refutam-se a dicotomia ideológica de leitores ativos e passivos, já que, independentemente do suporte do texto, os leitores

¹⁸ Meme é um termo criado pelo escritor Richard Dawkins, no livro *The Selfish Gene* (O gene egoísta, lançado em 1976), cujo significado é um composto de informações que podem se multiplicar entre os cérebros ou em determinados locais, como livros e atualmente no ciberespaço. Fonte: (<http://museudememes.com.br>)

¹⁹ Gifs são capturas de imagens ou recortes de vídeos de um dado momento, após esses recortes recebem tratamento e efeitos variados.

²⁰ O termo *viralização* é utilizado quando um conteúdo midiático ganha notoriedade infecciosa nos espaços virtuais, o conteúdo como vírus torna-se um assunto muito explorado e comentado.

têm atitudes responsivas e imersivas frente ao que estão lendo. Até mesmo porque o texto tem um tempo/espaço que é reavivado e reconectado com as performances de cada leitor em cadências textuais, contextuais e intertextuais.

O individualismo em rede é um padrão social, não um acúmulo de indivíduos isolados. O que ocorre é antes que indivíduos montam suas rede (*sic*), on-line e off-line, com base em seus interesses, valores, afinidades e projetos. Por causa da flexibilidade e do poder de comunicação da Internet, a interação social on-line desempenha crescente papel na organização social como um todo. As redes on-line, quando se estabilizam em sua prática, podem formar comunidades, comunidades virtuais, diferentes das físicas, mas não necessariamente menos intensas ou menos eficazes na criação de laços e na mobilização. Além disso, o que observamos em nossas sociedades é o desenvolvimento de uma comunicação híbrida que reúne lugar físico e ciber lugar (...). (Castells, 2003, pp. 109-110).

Para Jenkins (2009), a infiltração do conteúdo da cultura popular fez desta uma base particularmente rica para a formação de laços sociais entre a população geograficamente dispersa da internet. Pode-se dizer que a construção de identidades e de alteridades estão presentes nessa relação de significação e (re) significação de obras ficcionais pelas ideias, ações e imaginário coletivo presentes nas obras originais e no público comum de leitura e crítica.

A participação é vista como uma parte normal da operação de mídia e os detalhes atuais giram em torno das condições dessa participação. Assim como o estudo da cultura dos fãs nos ajudou a compreender as inovações que ocorrem às margens da indústria midiática, podemos também interpretar as estruturas das comunidades de fãs como a indicação de um novo modo de pensar sobre a cidadania e colaboração. (Jenkins, 2009, p. 314).

Nessa criação, apesar de não consciente, os fãs recriam o objeto de sua admiração, pois estão rejeitando a ideia de uma única versão, de verdades vinculadas aos personagens que são refutados pelo fã. Ao recriar o espaço ficcional, o fã está produzindo novas perspectivas, visões e condições de construção coletiva, além de interferir nos bens culturais adquiridos ao longo de suas leituras. Para Jenkins (2009, p. 30), a convergência acontece dentro dos corpos dos consumidores e em suas interações com os outros. Portanto, não são estabelecidas no uso dos recursos tecnológicos, mas pela intencionalidade de quem os utiliza. Dessa forma, uma *mitologia pessoal* é forjada a partir de fragmentos de informações em fluxos que transformam e agregam novas formas de interagir e de se comunicar com os elementos da cibercultura.

A elaboração de um *fanfic* não altera a relação de (re)criação com a obra original, mas transcende práticas discursivas e sociais que perpassam questões do direito a ser um fã de ficção, em consonância com a cultura de seu tempo-espaço sócio-histórico. Os leitores-escretores fãs de ficção não são meros consumidores passivos que adquirem e

utilizam um produto cultural. São consumidores críticos e produtores de uma nova cultura: a cultura voltada para outros fãs de ficção.

Nos espaços digitais *online* há muitos leitores-escritores que são fãs de ficções originais e das ficções produzidas por outros fãs. Todavia, é em razão de práticas sociais desses fãs de ficção que comunidades virtuais *online* são elaboradas e alicerçadas em interações contínuas, de cunho crítico, criativo e indisciplinar, até mesmo transgressivo e além do seu tempo-espaço social, visto que é uma prática à margem das produções culturais vigentes. Segundo Jenkins (2009, p. 188), “os fãs sempre foram os primeiros a se adaptar às novas tecnologias de mídia; a fascinação pelos universos ficcionais muitas vezes inspira novas formas de produção (...)” Dessa forma, as comunidades virtuais impulsionam a divulgação das narrativas digitais de fãs de ficção.

Para construir essa modalidade de fãs de ficção, uma habilidade primordial para o crescimento das comunidades de fãs de ficção está atrelada à leitura. O consumo de obras originais impressas e em formatos digitais faz parte do consumo cultural de muitos atores sociais de faixas etárias diversas.

Muitos jovens autores começam a redigir histórias sozinhos, como uma reação espontânea a uma cultura popular. Para esses jovens escritores, o próximo passo foi a descoberta da fan fiction na Internet, que forneceu modelos alternativos do que significava ser autor. No início, eles talvez apenas lessem as histórias, mas as comunidades fornecem muitos estímulos para que os leitores atravessem o último limiar para a redação e apresentação de suas próprias histórias. E depois que um fã apresenta uma história, o feedback que recebe o inspira a escrever mais e melhor. (Jenkins, 2009, p. 251).

Com o avanço tecnológico, a criação e a elaboração da escrita dos leitores-escritores fãs de ficção comprova o fato de que nada é esgotado em uma única obra ou em uma única mídia. As interações discursivas entre os fãs de ficção são elaboradas em diversos suportes tecnológicos (fóruns em sites especializados, lista de discussão via correio eletrônico e comunidades virtuais em redes sociais). Nesses espaços virtuais, os comentários são construídos da crítica para os leitores-escritores de fanfiction. Outro fato pertinente são as postagens motivacionais para alimentar e subsidiar novas ideias para novas narrativas de fanfiction.

Algumas sugestões passam por excertos de diálogos de filmes, pela modelagem das indumentárias dos personagens, pelo detalhamento do cenário e pelas cenas mais importantes para o *fandom* e para as narrativas da vida real. Para leitores-escritores fãs de ficção, o importante é vivenciar a história em diversas perspectivas ficcionais. Os

leitores-escritores fãs de ficção estão sempre dispostos a buscar informações e a escavar (*stalker*)²¹ até encontrar materiais de relevância ficcional para elaboração de fanfictions.

Por conseguinte, tais práticas mostram como os atores fãs de ficção contribuem para a expansão de novas práticas de literacias digitais em espaços virtuais. Dionísio indica que os textos multimodais são “textos especialmente construídos que revelam as nossas relações com a sociedade e com o que a sociedade representa” (Dionísio, 2005, p. 159).

Os gêneros discursivos contribuem para a constituição da comunidade, mas não necessariamente configuram-na como única. Isso porque, para além dos objetivos para as quais foram criadas, essas comunidades podem ser redefinidas a cada intervenção de seus atores, que fazem circular localmente, de forma previsível ou não, os mais diferentes gêneros. Não há como pensar gêneros sem interligá-los a comunidades, pois, conforme ressalta Swales, “gêneros pertencem às comunidades discursivas, não a indivíduos” (1991, p. 9).

Na ficcionalidade, a linguagem literária possui seus elementos e suas relações, tais como personagens, espaço e tempo, a duração da narrativa (curta, média, longa), a importância do enredo/trama/plote ficcional e o estilo (prosa/poesia), dentre outros critérios. A elaboração do fanfiction aponta para uma reflexão importante na questão dos modelos de literacias vigentes: o papel do escritor, a articulação do modelo ideológico de letramento literário, a intertextualidade, a interdiscursividade e a integração do espaço, além da esfera literária e de sua relação com o indivíduo real no mundo globalizado e em redes digitais, além da relação intrínseca da linguagem como expressão das relações humanas.

Por conseguinte, a literacia literária pode ser considerada um conjunto de práticas sociais e discursivas que utiliza a escrita literária. Mediante o caráter de ficcionalidade permitido pela literatura, o gênero discursivo fanfiction está nessa esfera, já que é o resultado do “ato de fingir”, como também se utiliza de formas de figuração mimética (dramática, lírica, narrativa e épica) para compor os diversos universos ficcionais. A literacia literária é compreendida como conjunto de práticas sociais que se valem da escrita ficcional ou literária como sistema simbólico e como tecnologia em contextos específicos.

Numa perspectiva sócio-histórica, compreende-se que nos séculos XIX e XX, a revolução econômica, social e educacional impulsionaram a revolução literária. A

²¹ Stalker é um termo em inglês utilizado nos espaços virtuais. Essa ação designa escavar informações de maneira profunda.

literatura implementada no seio da cultura burguesa enquanto participação econômica, social e política foi disruptiva descortinando um público leitor. Como estava em ascensão financeira e não obtinha status de aristocracia, a burguesia percebeu que, investindo no suporte tecnológico da época, a imprensa, e se estampando no imaginário literário, poderia de fato fortalecer sua permanência na vida social, política e cultural.

Nesse contexto, pode-se associar que o crescente da cultura pop, dos fanzines no século XX e XXI também são significativos para a indústria do entretenimento, inicialmente pelas películas do cinema, das Histórias em Quadrinhos (HQs) e os filmes comerciais de ficção científica que adentraram a década de 60'. Nessa perspectiva, na década de 80' aos anos 2000 uma gama de lançamentos, de sagas e enredos permearam o imaginário da cultura pop. Outras gerações foram se aproximando pela nostalgia de consumir, produzir e enriquecer universos não imaginados originalmente.

Nessa articulação, ao entender a literacia literária como uma engrenagem entre a linguagem e o imaginário dos indivíduos no advento da Internet, do ciberespaço e da cibercultura. Dessa forma, passa-se a caracterizar uma cultura digital que proporciona novas linguagens digitais, híbridas e colaborativas. Nesse cerne, os fanfictions pela gama estrutural, informacional e literária constitui-se como um gênero discursivo situado na modalidade das práticas de literacias presentes no ciberespaço, além de serem elementos constituintes da cibercultura numa criação disruptiva (criatividade) e ao mesmo passo regulada (qualidade da escrita).

O gênero discursivo fanfiction agrega uma diversidade de elementos e categorias que possibilitam os discursos de um campo ou esfera social se fortalecerem em implicações e imbricações colaborativas em espaços virtuais. Assim como, por exemplo, as notícias, os editoriais e comentários fazem circular os discursos e posições das mídias jornalísticas, os gêneros discursivos são tipos relativamente estáveis de enunciados conforme postula Bakhtin (2003 [1952-1953/1979], p. 262), esses gêneros discursivos organizam o discurso social e são muito eficientes na sala de aula para o ensino de línguas. Diante a estrutura composicional do gênero discursivo fanfiction será apresentada para melhor exemplificar essa teorização.

A estrutura composicional é um plano da organização do discurso, dessa forma, à identificação dos tipos e sequências constantes que compõem os textos, contudo, ainda se apresenta de forma complexa segundo a arquitetônica e às intencionalidades da autoria. Esses gêneros discursivos são conhecidos e são reconhecidos tanto pela forma de composição dos textos a eles pertencentes como pelos temas e o estilo. Agrupam-se estes três elementos: tema, forma composicional e estilo; não são dissociáveis uns

dos outros: o tema de um texto ou enunciado se realiza somente a partir de um certo estilo e de uma forma de composição específica.

O tema seria o conteúdo, assunto ou tópico principal de um texto (ou conteúdo temático). O tema é o conteúdo focado com base em uma apreciação de valor, na avaliação, no acento valorativo que o locutor (falante ou autor) lhe atribui de forma significativa. É um elemento importante no texto ou do enunciado: um texto é todo construído (composto e estilizado) para fazer ecoar um tema irrepetível em outras circunstâncias. O tema seria o sentido de um dado texto/discurso tomado como um todo, justamente porque se encontra viabilizado pela apreciação de valor do locutor no momento de sua produção. O conteúdo temático estabelece um conjunto de temáticas que podem estar envolvidas na produção de um determinado gênero, sendo assim, é pelo tema que as ideologias circulam na esfera social.

A forma de composição e o estilo do texto estaria ao serviço de fazer ecoar o tema daquele texto. O estilo são as escolhas linguísticas elaboradas e sofisticadas para dizer de forma arrojada ou nas entrelinhas metaforicamente, para gerar o sentido desejado. Essas escolhas podem ser de léxico (vocabulário), estrutura frasal (sintaxe), registro linguístico (formal/informal, gírias) etc. Todos os aspectos da gramática estão envolvidos. E o que é a forma de composição? Ela é, pois, a organização e o acabamento do todo do enunciado, do texto como um todo. Está relacionada ao que a teoria textual chama de “estrutura” do texto, à progressão temática, à coerência e coesão do texto.

A flexibilidade é um processo muito peculiar do gênero discursivo, sobretudo, ao que tange à intercalação e ao hibridismo. Os textos multimodais contemporâneos são pautados por Lipovetsky (2004) e Charles (2009) numa amplificação de conceitos para além do trato tempo-espaço, já que alguns gêneros circulam em espaços digitais ou pela aplicabilidade na vida social são considerados híbridos.

Cabe ressaltar que há distinções entre os tipos de texto e gênero discursivo à luz de Marcuschi (2002, pp. 22-24) definiu como tipo textual uma espécie de construção teórica de natureza linguística composicional (aspectos lexicais, sintáticos, tempos verbais e relações de coerência/coesão). Assim, os tipos textuais abrangem uma classificação conhecida como: narração, dissertação/argumentação, exposição, descrição e injunção.

Já, os gêneros discursivos são entidades da vida Rojo e Barbosa (2015, p. 27) reconhecíveis quando utilizados ou quando apreciados em leitura ou na rotina do cotidiano. Os gêneros são construções sociais e históricas experienciados na potência da vida social. A expansão do ensino para além dos tipos textuais que circulam

exclusivamente na escola ou na esfera acadêmica são urgências no contemporâneo pela circulação de textos multimodais e híbridos. Novos enfoques e abordagens na produção de gêneros discursivos para além da convenção regimental são articulações pertinentes para propostas educacionais mais alinhadas ao cotidiano.

Os gêneros integram práticas sociais situadas às tecnologias usadas e os contextos sociais de produção, circulação e uso de um gênero engendram habilidades de literacias específicas e pertencentes a um grupo social. As práticas sociais são determinadas e determinantes para ações situadas a partir de um conjunto de valores e interesses partilhados por um grupo. A sociedade se organiza e funciona em campos de atividades que são regidos pelas convenções sociais: poder, posição, deveres, valores e direitos. Para tanto, às produções sociais e discursivas dessa implicação são multimodais na vida cotidiana e também nos espaços virtuais.

O surgimento e a consolidação de um gênero discursivo se sustentam pela relação social, ética e estética para assim se manterem de maneira funcional. Partindo para uma dada valoração cultural de engajamento social em que a maioria dos sujeitos envolvidos partilham dos interesses, da articulação e das vivências acerca do gênero discursivo proposto.

O gênero discursivo fanfiction se consolida na comunidade virtual Nyah! Fanfiction como também em circulação em outros espaços digitais pela consistência da prática social, da ética e da estética presente na vivência dos sujeitos com esse gênero. Para tanto, o gênero discursivo fanfiction apresenta uma gama de temas (conteúdo temático) que são responsáveis pela flexibilização e classificação dos fanfictions por categorias: *orange*, *drabble*, *one shot*, *slash* entre outros.

Para o desenvolvimento das multiliteracias seria pertinente que a escola proporcionasse diversidade de gêneros discursivos orais (primários) e textuais (secundários), escritos, multimodais e em produção criativa, atribuindo prioridade aos temas que fazem ecoar por meio de seus processos estilísticos e de sua composição, o gênero discursivo fanfiction abarca a possibilidade de alinhar temas e estrutura composicional inteligível, enfocando a análise de sua forma e de seu estilo colaborativamente em pares.

Na comunidade virtual Nyah! Fanfiction, por exemplo, na classificação do gênero discursivo fanfiction há um consenso que é um universo de possibilidades, contudo, pode-se aproximar uma distinção entre categorias e subcategorias. No quadro a seguir um breve panorama sobre a organização da estrutura composicional do gênero discursivo fanfiction.

Quadro 2.1

Estrutura do Gênero Discursivo Fanfiction

ESTRUTURA DO GÊNERO DISCURSIVO FANFICTION		
Formato	Tema	Categoria
Longfic		
Acima de 10 capítulos	dark AU	yaoi
Acima de 30 capítulos	Angst Crossover Fluff	yuri orange ecchi
Shortfic		
Até 10 capítulos		
OneShot		
Um capítulo		
Ficlet		
Até três páginas; De 501 e até 2000 palavras.	flash Fic quickfix	
50 palavras	half-drabble	
100 palavras	drabble	
200 palavras	double-drabble	
300 palavras	triple-drabble	
400 palavras	quad-drabble	

Nota. Elaborado pela pesquisadora.

Na definição do conteúdo temático há também uma implicação da forma composicional, ou seja, os fanfictions podem ser classificados em diferentes categorias (subcategorias) de acordo com os temas, mas também, pela forma composicional em:

organização, acabamento do enunciado, coerência, coesão da narrativa, números de palavras, categoria de afinidade e dentre outras implicações.

Na forma composicional seria a estrutura do texto; o acabamento, nessa vertente, o gênero discursivo fanfiction em prosa, articulado em (1) um capítulo mínimo, por exemplo, pode ser classificado como oneshot. Em uma nova reconfiguração pode conter (1000) palavras, essa variante, poderá ser classificada como drabble assemelhando-se com o gênero discursivo conto, em que um ponto de vista pelo cenário, contexto ou personagens são mais enfatizados. Já o estilo é norteado pela língua materna normativa e privilegia o fazer literário de qualidade. Essas nomenclaturas de formatos estão especificadas no glossário, no Anexo I. No próximo capítulo apresentaremos como as literacias e as práticas de literacias estão intrinsecamente interligadas ao construto da seletiva de temas, categorias e subcategorias de fanfictions.

CAPÍTULO II. LITERACIAS

“Um movimento geral de virtualização afeta hoje não apenas a informação e a comunicação, mas também os corpos...”
(Pierre Lévy, 1996, p. 11)

“A Internet é o tecido de nossas vidas.”
(Castells, 2003, p. 7)

2.1 Literacias e Literacias Digitais

Neste capítulo, abordam-se as concepções sobre as literacias e as literacias digitais que norteiam essa pesquisa e apresentam-se as discussões sobre literacias ideológicas e as literacias digitais. Essas concepções e construtos serão trazidos à baila para melhor compreender o objeto de estudo, o gênero discursivo *fanfiction* e as interações de fãs de ficção na comunidade virtual *Nyah! Fanfiction*. No contexto do português, no Brasil, as pesquisas tratam os termos supracitados como: letramentos; prática de letramento e letramento ideológico. Já, que esse estudo pauta-se em uma tese de doutoramento em Portugal, elegemos as formas *literacia* e seus cognatos como diretriz teórica a permear essa investigação.

O termo “literacia” traduzido para o português como letramento, já compõe um sentido relacionado ao mundo das letras, da educação, do aprendizado, como um processo construído. No entanto, pode ser traduzido também como competência ou habilidade. Na sociedade em rede a noção de literacia passa a referir-se também à capacidade de interagir e comunicar-se utilizando as TICs. Se a primeira estava mais ligada ao estágio industrial do capitalismo em que os livros e jornais, ou seja, as produções escritas constituíam os suportes físicos de transmissão do conhecimento, a segunda tem o computador como símbolo do meio de transmissão de conhecimento, demandando capacidades não apenas de leitura, mas também de interpretação, pesquisa e navegação. (Passarelli et al., 2010, p. 262).

As possibilidades oferecidas pelas atuais tecnologias digitais de comunicação e informação tratam não apenas da utilização dos espaços digitais, como também, dos recursos ou ferramentas para facilitar a vida na sociedade contemporânea, sendo que

essas possibilidades contribuem para novas formas de interagir, vivenciar e se inserir na vida social, já que estão situadas em novos processos de apreensão de tempo-espço e, por esse motivo, rompem barreiras territoriais, culturais e comportamentais.

As tecnologias de informação e comunicação disponibilizaram o fluxo rápido de conteúdo nos espaços virtuais. Além disso, o surgimento de suportes tecnológicos móveis proporcionou uma utilização mais acessível, mais simplificada, para pessoas de todas as idades, da acessibilidade, da navegabilidade e da usabilidade e interatividade²² que tornaram os espaços digitais amplamente utilizados: páginas eletrônicas (sites), blogs (diário eletrônico), buscadores de conteúdo, elaboração de verbetes ou assuntos de forma coletiva, como *wikis* (aldeia de escrita coletiva), fóruns de debates, listas de discussão, e-mail (correio eletrônico) e aplicativos (app) como Messenger/chat/WhatsApp/Facetime/Telegram) de troca de mensagens instantâneas síncronas.

Ao lado disso, a autonomia e a flexibilidade em selecionar a relevância e a validade das informações disponibilizadas nos espaços digitais são assuntos pertinentes e importantes para essa pesquisa. Isso porque, os leitores-escritores fãs de ficção buscam informações, compartilham conhecimento, fazem pesquisas sobre o contexto histórico, artístico e costumes sociais de época em plataformas, sites e portais. Além disso, a flexibilidade do acesso aos museus virtuais que disponibilizam o acervo digitalmente, também, são espaços digitais situados na contextualização da elaboração de um *fanfiction*. No entanto, há muitas informações não são verdadeiras ou confiáveis, há muitas situações fraudulentas nas redes *online*, e cabe aos atores selecionar criteriosamente aquilo que irão compartilhar nos espaços virtuais.

Nesse processo, o envolvimento dos indivíduos “dentro” e “fora” das redes sociais online e dos espaços digitais são percebidos como elementos, dessa forma, esses elementos possam estabelecer pontes, para que a informação e a comunicação em meio digital pudessem de fato estarem em voga na sociedade contemporânea. Assim, o conceito de literacia enquanto ação de ler e escrever, como apropriação de habilidades fundamentais para a vida na sociedade “letrada”, após amplas pesquisas nas décadas de oitenta e noventa, alcançou novos patamares e ampliações no século XXI, nesse contexto sobre literacias, o embasamento dessa investigação nos construtos de

²² Os termos *acessibilidade*, *navegabilidade* e *usabilidade* são entendidos e aplicados, nessa tese, à luz dos estudos da pesquisadora e professora Vânia Ulbricht *et al* (2009). Já, o termo *interatividade*, nessa pesquisa, remete-se aos estudos do pesquisador e professor Marco Silva e à dedicação em contextualizar esse termo tão importante para a Cibercultura e a Educação a Distância (EAD).

pesquisadoras como Soares (2001); Kleiman (1995; 2010; 2012); Tfouni (2004); Rojo (2007; 2008; 2009; 2012; 2013; 2015) e Street (2003; 2014).

A literacia passou de um processo de aquisição e entendimento/apropriação das práticas sociais da leitura e escrita para categorizações mais específicas como literacias (*literacia ideológica*, literacia digital, literacia literária, literacia multimodal, por exemplo); essas adjetivações são um meio de delimitação/categorização dos estudos acerca do campo da educação mediada pela tecnologia, do campo da linguagem enquanto prática social, uma referência para esses estudos estão em Rojo (2012; 2013).

Ao verificar a base dos conceitos e concepções acerca dos estudos sobre literacias e suas implicações para as práticas sociais, percebe-se que as pesquisas no campo da linguagem revelam que esse termo vem adquirindo novas significações a partir das mudanças sociais ocorridas nas últimas décadas, bem como a partir de pesquisas realizadas em diversos campos, por exemplo, educação e tecnologia, que se dedicam ao estudo das literacias e seus impactos sociais.

Já se pensou que literacias fossem apenas a aquisição de uma tecnologia da escrita alfabética, desvinculada de questões sociais, como inclusão e exclusão. Para Tfouni (2004) e Kleiman (2010), de certa forma, os termos mais utilizados eram alfabetização, alfabetizado, analfabeto e até mesmo letrado e iletrado – para designar um sujeito social que conseguia (ou não) ler e escrever, após passar a fase de compreensão, de interpretação e de leitura dos explícitos e dos implícitos, tanto na modalidade verbal quanto na não-verbal.

No entanto, na atualidade, um projeto de literacia, de acordo com Rojo e Moura (2012), perpassaria todas as designações supracitadas e estaria atrelado aos projetos sociais. Dessa forma, ao definir literacias (*letramentos*), no plural, defende-se a existência não somente de um letramento tradicional, mas de uma complexidade e variedade de tipos de letramentos.

Partimos, portanto, da argumentação de Rojo e Moura (2012), que define o letramento como “letramentos” que emergem das práticas socioculturais humanas e que, por sua vez, são formas de construção de significados no agir do ser humano. Portanto, diferentes práticas sociais e diferentes contextos requerem diferentes letramentos. Isso porque o conceito de letramento tradicional, tido apenas como “ter a habilidade de ler e escrever” (Gonglewsky & Dubravac, 2006, p. 43), é considerado superficial – por sua simplicidade e por não ampliar o termo para a interpretação e a compreensão, a leitura de mundo e dos contextos socioculturais de uso da língua materna que requerem outros conhecimentos, habilidades e competências.

Para Lankshear e Knobel (2007), abrange os letramentos como “formas socialmente reconhecidas de gerar, comunicar e negociar conteúdo significativo por meio de textos codificados no interior de contextos de participação de discursos” (p. 64), corresponde ao exercício de integrar habilidades, competências e conhecimentos de mundo às práticas de leitura e escrita.

Já, Santaella (2004) e Rojo (2008) buscam conceituar “*letramento*” (literacias) como prática plural e, ao mesmo tempo, aplicada aos contextos específicos de “*letramentos*”, tais como: letramentos acadêmicos, visuais, eletrônicos, digitais, críticos, múltiplos ou multiletramentos.

Ainda há uma discussão sobre os graus de literacias dos sujeitos contemporâneos, pode-se entender que há uma escala no ‘grau zero’, propõe Tfouni (2004), argumentando que “não existe, nas sociedades modernas, o letramento ‘grau zero’, que equivaleria ao ‘iletramento’ ” (p. 47), pois o que realmente existe são ‘graus de letramentos’, já que o leitor e o escritor se tornam letrados em vários níveis, de acordo com suas experiências pessoais e nas próprias práticas sociais provenientes das mais diversas formas de agir, pensar, interagir e interpretar a sociedade em que está inserido, tendo a escolaridade formal ou a *escola da vida* como fomento dessas experiências.

Nesse processo, pesquisar a literacia tradicional e as novas literacias digitais são tarefas investigativas com percursos educacionais e socioculturalmente com contextos amplos e complexos. Conquanto, observar os sujeitos contemporâneos e suas respectivas práticas sociais e discursivas se tornou discussão acirrada entre teóricos, pesquisadores e educadores, que tentam interpretar as ações imbricadas na/pela escrita em múltiplos espaços, como em telas dos computadores, tablets e smartphones.

Na era digital, novos comportamentos e processos cognitivos, novas formas de obter informação e transformá-la em conhecimento proporcionam igualmente novas formas de ler e escrever. Essas novas literacias adquiridas pela leitura, pela escuta (*podcast*²³) e escrita têm a Internet como meio principal de acesso à informação para se contextualizar pertinentemente em conhecimento.

²³ Podcast “é um programa de rádio gravado em aplicativos digitais e que o ouvinte pode escutar quando quiser na Internet. Além disso, para ouvi-lo você não precisa sintonizar uma emissora: basta acessar um serviço de streaming, um site específico ou fazer o download do arquivo digital.” Fonte: Nerd Web. Disponível em: <https://nerdweb.com.br/noticias/2020/02/podcast-o-que-e-para-que-serve-como-criar.html>. Acessado em: 20 de fevereiro de 2021.

2.2 Literacias Digitais e Multiliteracias

Nesta seção, as literacias digitais serão abordadas tendo em vista os seguintes aspectos: a interação de fãs de ficção na comunidade virtual *Nyah! Fanfiction*, a Comunicação Mediada pelo Computador (CMC), de forma síncrona (ao mesmo tempo) e assíncrona (a qualquer tempo); esses aspectos são relevantes para o estudo das literacias digitais, pois a mobilidade no acesso de conteúdo e a produção colaborativa em rede são constantes no ciberespaço e fomentam a robustez dos acervos digitais da cibercultura.

Mediante aos argumentos supracitados, cabe ressaltar a evolução das tecnologias de informação e de comunicação, já que a reflexão acerca dessa evolução desenha a trajetória e a importância dos processos atuais no ciberespaço e na cibercultura. Sendo assim, apresentaremos um breve relato sobre o impacto da leitura e da escrita e dos processos de difusão do acesso a essas tecnologias na sociedade letrada. De forma breve e concisa, para contextualização do escopo dessa tese de doutoramento, perpassando à revolução da cultura da leitura e da escrita, competências e habilidades pontuadas pelos teóricos do ciberespaço e da cibercultura como Roger Chartier (2002); Manuel Castells (2003); Janet Murray (2003); Pierre Lévy (1993; 1999; 2011 [1996]); Henry Jenkins (1992; 2006; 2009), entre outros.

Esses teóricos fazem menção à passagem determinante do rolo de papiro ou pergaminho ao códice manuscrito, entre os séculos II e IV da era cristã, enquanto um grande avanço tecnológico para época, o feito de registrar informações e conhecimentos, contudo, poucos eram os sujeitos que tinham permissão e habilidade para manuseá-los, esse foi um avanço monumental para alavancar em mais um suporte os registros das humanidades. Mais tarde, segundo Chartier (2002), a segunda grande revolução do artefato cultural: do livro à criação da imprensa.

No século XIV, a invenção da prensa de Johannes Gutenberg, como também, a impressão por ele da primeira bíblia, foram feitos tecnológicos fundamentais para a propagação das informações, do conhecimento e das ideias dos espaços locais privilegiados para as ruas, o papel ganhou atributos de artefato cultural e adentrou outros espaços sociais de massa. Para esses teóricos, após a invenção de Gutenberg e a impressão de livros e outros conteúdos, a terceira grande revolução da tecnologia da leitura e da escrita foi marcada pela transição do século XX ao XXI pelas telas (ecrãs).

Primeiramente, as telas cinematográficas, que inauguraram a sétima arte: o cinema; passando aos ecrãs (televisores) preto e branco, depois aos coloridos; telas criadas para o entretenimento massivo e, no contemporâneo, as telas que impactaram a trajetória da comunicação e informação local e global - as telas dos computadores com fundos pretos e letras verdes na década de setenta e oitenta; essas telas que gradativamente foram sendo personalizadas para migrar dos espaços das empresas e tomarem espaços mais próximos dos sujeitos contemporâneos, surgia assim, os primeiros computadores domésticos (personal computer).

A revolução das telas, em sequência, saltou das janelas multifuncionais/simultâneas do sistema operacional Windows²⁴, para o conforto da aquisição dos computadores domésticos não haveria a necessidade de programar as funções, já que o sistema *Windows 98* já abarcava suítes de programas para facilitar a interação dos usuários com facilitadores para organização dos estudos e pesquisas, por exemplo.

Outro fato a ser mencionado, seria a comunicação mediada pelos computadores, que começou com uma conexão discada (ligada ao telefone fixo) e evoluiu para conexões mais complexas e rápidas como banda larga, fibra óptica, satélite e rádio, possibilitando uma rede/teia local e global já conhecida como *Internet*, contudo, potencializada para angariar usuários em espaços sociais diversos.

No século XXI, a revolução perpassa a mobilidade dessas telas e da telecomunicação: são telas de computadores, de smart TVs, dos smartphones e tablets, a maioria conectadas à Internet. Tais suportes atualmente são chamados de terceira revolução da escrita, a revolução digital – significando, portanto, para Chartier (2002) novos processos de leitura e escrita, bem como, o surgimento de um novo leitor. Nesse sentido, é possível afirmar que, de forma colaborativa, ao longo da navegação pelos textos, hipertextos e links, esse novo leitor se configura como *lautor* (Rojo, 2013)²⁵, sendo leitor e autor em performance de autoria contínua e ativa nos mais diversos espaços e suportes digitais.

Cabe ressaltar que Prensky (2001) estabelece dois conceitos, a Web 1.0 e a Web 2.0. Na chamada Web 1.0 – de trocas de e-mails, salas de bate-papo e sites com mais

²⁴ O sistema operacional Windows criado pelo empresário Bill Gates revolucionou uma geração de novos meios de interagir com a tecnologia digital. Isso porque, esse sistema permite utilizar algumas janelas de programas abertas simultaneamente.

²⁵ O termo *lautor* aparece originalmente, no capítulo, “Gêneros Discursivos do Círculo de Bakhtin e multiletramento” do livro organizado pela pesquisadora professora Roxane Rojo Escol@ Conecta: os multiletramento e as TICs, de 2013. (Cf. Referências).

recursos – o acesso à Internet ainda era mais difícil. Essa seria a primeira geração da Internet, principalmente, porque repassa informações unidirecionadas e fomentava a cultura de massa. Com o passar dos anos 2000, com o avanço das telecomunicações, a chegada da banda larga, promoveu maior interação e menos tempo de espera para conexão à rede. Nessa jornada de inovação, a Web 2.0, da interatividade e da conectividade²⁶ das redes sociais online, os usuários passam de passivos à produtores de conteúdo nos espaços digitais. As postagens e publicações em redes sociais online são expandidas e produzidas para diversos públicos, poderia ser afirmar que a cultura pop e os *fandons* harmonizam a territorialidade nos espaços digitais.

Nessa virada das décadas de 2010 a 2020, a Web 3.0 mantém-se em franca jornada de marcação, etiquetagem de conteúdos e empoderamento social e monetário por número de seguidores e influenciadores de usuários da Internet. A web 3.0 semântica e comandada pelos algoritmos mais implicados na percepção dos padrões comportamentais, de consumo real e presumido (os produtos do desejo do consumidor, geralmente, os favoritos nas redes sociais online), da inteligência artificial, como ainda, dos algoritmos programados para rastrear e fazer triagem através do reconhecimento de face, de voz e localização em tempo real.

²⁶ Nosso entendimento acerca do que é interatividade está no cerne das leituras feitas no campo da cibercultura, diante disso, percebo que são as trocas de mensagens instantâneas e curtidas em redes sociais promovidas pelos atores sociais virtuais e, conectividade por manter-se ininterruptamente online nas redes sociais em trocas contínuas de informação, interação até o dispositivo tecnológico desligar por falta de alimentação por energia. Esses termos são amplamente discutidos por teóricos do ciberespaço e da Cibercultura, destaco aqui o Prof. Marco Silva da Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ) pesquisador brasileiro que debruçou sobre o tema e é muito referenciado nesse tema na cibercultura.



Infográfico 2.1. *Linha do Tempo – Ciberespaço e Cibercultura.* Elaborado pela pesquisadora²⁷.

Nesse contexto, os avanços de novas formas de escrita e leitura apresentam novos comportamentos que demandam um conjunto de informações e de habilidades específicas. Alguns aspectos dessa comunicação mediada pelas novas tecnologias de informação e comunicação permitem pensar e reiterar os conceitos de linguagem e de habilidades, como a multimodalidade do discurso, o hipertexto e a hipermídia. Em muitos espaços virtuais, tais como sites e blogs, as linguagens utilizadas são interligadas ou hipertextualizadas por indexação de imagens, sons e vídeos que integram/complementam o texto escrito para suporte digital.

Destaca-se, nessa escrita digital, o hipertexto como texto eletrônico que, segundo Xavier (2002), proporciona ao usuário da internet novas formas de processar a leitura e de adquirir novas informações. Freitas (2010) compreende “letramento digital como o conjunto de competências necessárias para que um indivíduo entenda e use a informação de maneira crítica e estratégica, (...) por meio do computador-internet (...)” (p. 339). Segundo Freitas (2010), o conceito diz respeito à construção do conhecimento coletivo por meio das informações que circulam na Internet e deve acontecer por meio

²⁷ Infográfico elaborado no aplicativo Canva (<http://canva.com>) e formatado no software PowerPoint (Microsoft).

de práticas sociais e discursivas mais reflexivas, pois nem todas as informações são confiáveis.

Alguns estudiosos contextualizaram literacia digital pela perspectiva das competências digitais a serem desenvolvidas pelos pares, sobretudo, no que tange a formação de professores e estudantes para a educação do século XXI. Para Briggs e Makice (2011), Dias-Trindade e Ferreira (2020), e Dias-Trindade et al. (2019) há o consenso que a literacia digital está interligada às competências digitais que deveriam ser desenvolvidas entre os pares, portanto, para ser competente digital o sujeito contemporâneo perpassaria pelo processo de aquisição e aprimoramentos digitais, para que a literacia e a fluência digital fossem estimulados para o desenvolvimento de pensamento e atitudes no cerne do conhecimento do digital.

É preciso conceber, contudo, que há uma ruptura na ordem de elaboração e produção de discursos nos espaços virtuais, já que novas formas de leitura e escrita possibilitam a interação, colaboração e intervenção por parte do leitor navegante dos espaços virtuais. A percepção seria que ao contrário do que postulam teóricos como Chartier (2002) e Castells (2003), as trajetórias de autoria não são apagadas, sendo assim, a Internet poderia ser associada a uma galáxia em que abrigaria diversos conjuntos de informações em movimento, esquecidos, não desejados, mas com rastros existências mapeáveis. Por mais que tenha ocorrido uma nova configuração do fluxo de comunicação e informação, o processo de autoria foi (re)significado, passando por processos de entextualização²⁸ de acordo com a intencionalidade e o suporte escolhido para o compartilhamento das inferências construídas/elaboradas por *lautores*.

Sendo assim, há um novo percurso para a concepção de autoria na cibercultura, pois a autoria passa a ser coletiva, colaborativa, multissemiótica, maleável, expandida, engajada, aberta e plural. Esses termos citados fazem parte dos termos ênicos dos teóricos do ciberespaço e da cibercultura.

Chartier (2002) e Jenkins (2009; 2011) tratam a leitura nos espaços digitais como se a “tela” fosse responsável pelo desaparecimento das capas, da noção de páginas, dos capítulos, das notas de rodapé, etc. Os pesquisadores ressaltam que nessa trajetória de mais de duas décadas, essa aceção sobre a leitura em telas se reconfigurou não como uma ruptura ou desaparecimento, mas como uma nova forma de interação com os suportes que armazenam formatos de livros.

²⁸ Processos de entextualização serão apresentados no capítulo metodológico.

Essa reconfiguração foi iniciada com a extensão (.pdf)²⁹, após os primeiros livros digitais com *capa, prefácio, sumário, notas de rodapé* e etc. serem chamados de e-books³⁰. Na ocasião, esses livros não tinham os recursos e a navegabilidade de que se dispõem atualmente. Contudo, esse surgimento também não foi harmonioso, no início dos anos dois mil, alguns elementos da cultura foram decretados à morte: a morte do livro, a morte do autor, a morte do leitor, a morte da autoria. De fato, muitos foram os processos de transformação, adaptação e inovação de como (re)aprender e escolher um meio de divulgação para abarcar um novo paradigma: a cultura digital. Novas profissões e áreas de atuação como *web designer*, curadoria digital, *designer* instrucional, marketing digital acompanham essas tendências de inovação no ciberespaço. Contudo, esses elementos não foram fundamentais para manter os leitores “vivos” e “atuantes”, como se a textualidade móvel em *links* pudesse desviar o leitor dos próprios desejos e percursos de leituras e apreciação literária no ciberespaço.

É interessante ressaltar que os construtos e panoramas supracitados compõem experiências de literacias digitais tanto para as pessoas que navegam nos espaços digitais quanto para os leitores-escritores fãs de ficção nas comunidades virtuais, visto que, o suporte e o formato do livro digital ou impresso são fundamentais para propagar as trajetórias narrativas em desdobramento das diferentes linguagens (cinema, série, *websérie*³¹, etc.).

Os construtos de linguagens digitais propostos por Santaella (2008), sublinham que o texto passou por transformações, ao ser absorvido pelas telas dos computadores – com o surgimento do *hipertexto* não-linear, conectado por links interligados por conexões conceituais ou por metáforas visuais que remetem ao assunto que estava sendo pesquisado.

Nesse contexto, as linguagens digitais requerem dos atores sociais atitudes responsivas Voloshinov (2002, [1929]), conforme mencionado, ao navegar de um link a outro, pequenos percursos de informação e de leituras são conectados ou interrompidos, dessa maneira, essa combinação do hipertexto com multimídias, além das linguagens multimodais, alicerçou as primeiras impressões sobre literacias digitais.

²⁹ A extensão (.pdf): a sigla inglesa PDF significa Portable Document Format (Formato Portátil de Documento), um formato de arquivo criado pela empresa Adobe Systems para que qualquer documento seja visualizado, independente do programa que o originou.

³⁰ O termo e-book é uma abreviação do termo em inglês *electronic book*. Portanto, significa livro em formato digital. Pode ser uma versão eletrônica de um livro que já foi impresso ou um lançamento em formato digital.

³¹ *Websérie* são produções audiovisuais feitas para redes sociais online. Geralmente são chamadas de comerciais de um produto/marca em que o desenrolar da trama continua nos espaços virtuais.

Nessa vertente, também se encontra na teoria das literacias digitais por Rojo (2007; 2009) que a cada novo processo, o *sujeito produtor* de sentido mobiliza recursos em processos contínuos de colaboração e de interação com as próprias leituras de mundo trazidas para a configuração da identidade e do campo de interesse/busca mediados por novos suportes, ferramentas e dispositivos que implicam novas linguagens digitais concretizando performances multissemióticas.

As literacias digitais estão organizadas enquanto teoria e têm como escopo a diversidade linguística e cultural. Destacamos essa teoria para embasar a tese em vista dos encaminhamentos sobre as práticas sociais e discursivas no ciberespaço e na cibercultura, além dos processos de consumo/produção cultural colaborativas, Jenkins (2009; 2011), em espaços digitais e dos usos sociais da leitura e da escrita na Internet vivenciados por fãs de ficção em comunidades virtuais.

Esses usos também podem ser chamados de literacias digitais na proporção que requerem dos sujeitos sociais recursos cognitivos de atitude responsiva e de engajamento para uma melhor compreensão e apropriação da fluidez, mobilidade e posicionamento crítico perante contextos maleáveis e em fluxos presentes na cibercultura. Para tanto, Moita Lopes (2010) afirma que as literacias digitais são “como práticas sociais nas quais atores operam ou agem em um *ethos* colaborativo e participativo na construção de significados (...)” (p. 398).

Para tanto, a literacias digitais se aproximam das multiliteracias compreendidas na acepção de Cope e Kalantzis (2000) e Rojo e Moura (2012) como práticas letradas que atravessam, interagem e colidem com o uso de diferentes mídias e, por conta dessa multiplicidade, apresentam diversas linguagens (linguagens digitais e multissemióticas) que viajam em trajetórias discursivas. Acrescenta-se que nos processos como entextualizações a partir das escolhas de articulação dos sujeitos sociais ou dentro das comunidades virtuais, os conteúdos são ressignificados para o suporte/dispositivo para o ciberespaço e para cibercultura, tornando possível o que se entende como *remixagem* e *redistribuição de informação*, conceitos presentes em Rojo (2008; 2009; 2012).

As literacias digitais podem potencializar a transmutação e performance dos gêneros discursivos, já que os novos suportes/dispositivos no ciberespaço e na cibercultura são plásticos e dinâmicos, ou seja, podem alterar e promover novas trajetórias discursivas aos processos contínuos de entextualização, de acordo com a intencionalidade da veiculação de determinado elemento contextual elaborada pelos sujeitos sociais nos espaços digitais.

Portanto, as práticas de literacia e os gêneros discursivos seriam diferenciados na dinâmica de circulação numa esfera local ou no mundo globalizado, perpassando pelo julgamento de valor cultural que são igualmente situados na “resistência da localização”³², como também são fundamentais para que essas práticas discursivas e performances multiculturais agreguem os diversos contextos sócio-históricos.

Esses contextos promovem determinadas práticas discursivas que orientam o campo das culturas de resistência, ao lado das culturas de massa e em contraponto ao que a sociedade legitima como “cultura dita superior ou valorizada” (Rojo, 2009, p. 112), aquela legitimada pela escolarização ou por órgãos especializados em categorizar o que é socialmente aceitável.

As literacias digitais promovem um novo panorama, como interrelacionam Rojo e Moura (2012) ao relatar que as literacias abarcam a cultura popular, local e de massa, além do gênero, da mídia e das linguagens, sempre com um enfoque crítico, pluralista, ético e democrático. A linguagem multimodal é a junção de diversos modos de comunicação em apenas um suporte (música, filme, imagem).

As considerações supracitadas sobre as literacias e literacias digitais estão presentes e implicadas nas interações de leitores-escritores fãs de ficção, na comunidade virtual Nyah! Fanfiction e, principalmente, essas práticas de literacias estão situadas nas seções/categorias que compõem a plataforma digital homônima. As performances dos leitores-escritores fãs de ficção perpassam questões de escolhas, acervos e pesquisas num processo de curadoria digital em que a afetação da cultura contemporânea por sua coexistência enquanto cultura participativa.

A literacia digital em alguns momentos colide com a cultura participativa, no cerne da falta de legitimação e de aceitação fora dos espaços virtuais, isso posto, poderia acarretar a “clandestinidade” dos conteúdos propostos por fãs de ficção, por exemplo; contudo, as investigações acadêmicas auxiliam a balizar e validar a condução das possibilidades e potencialidades de ensino-aprendizagem contemporânea com os gêneros discursivos no ciberespaço.

A cultura de fãs de ficção já superou a invisibilidade e angariou muitas reportagens, artigos em mídia impressa e virtual, a partir do sucesso de algumas obras

³² O movimento de localização é visível tanto no campo político-econômico, nas “novas” formas de organização da sociedade civil em organizações não-governamentais (ONGS), associações, cooperativas, dentre outros, como principalmente, no campo cultural e das identidades, por meio das identificações comunitárias agregadas a interesses comuns ou a produção de culturas locais. Fenômenos desse tipo são encontrados tanto nas comunidades locais, como, principalmente, nas virtuais. Sendo os ambientes digitais interativos e pouco controlados, prestam-se a novas formas de sociabilidades. (Rojo, 2009, pp. 113-114).

literárias a partir dos comentários de fãs de ficção em plataformas digitais. A ideia do senso comum que as pessoas não leem são menos evidentes, já que o processo de aquisição de leitura está para além do livro impresso, novos suportes/dispositivos de leitura abarcam novos hábitos de leitura.

As práticas de literacia em espaços digitais requerem dos leitores-escretores fãs de ficção uma autorregulação, ou seja, critérios e regulamentações para a disseminação da qualificação do que é elaborado enquanto fanfiction, por exemplo, a normatização da língua materna como pilar fundamental para a expressão da escrita criativa e lúdica, não obstante, esse ato reforça as ideologias hegemônicas em relação ao privilégio das práticas discursivas para quem realmente domine os aspectos e mecanismos linguísticos recorrentes à gramática normativa; mas ainda, estariam privilegiando os aspectos linguísticos, semânticos e estilísticos que compõem a língua materna como forma de manutenção dos status da formalidade do fazer literário canônico.

Nos *fandoms* de fanfiction esses padrões são compostos por ideologias regulatórias que de certa forma impelem ou inibem aqueles que têm boas ideias, criatividade e ludicidade, mas que ainda estão em processo de alinhamento de domínio da língua materna normativa.

Portanto, transcorre o fato de ser uma *imposição* de autorregulamentação na comunidade virtual, há uma circulação de literacias ideológicas que excluem práticas de literacias descuidadas com o fazer literário canônico, de certa maneira, essa exigência destoa da forma mais espontânea que os fãs de ficção interagem nas comunidades virtuais com a utilização de emoticons, emojis, abreviações, gírias digitais, etc., contudo, a interação espontânea é um processo de comunicação e não podem ser seguidas como processo de elaboração de fanfictions.

Nesse processo de observação, identifica-se que a interação comunicacional são processos mais voláteis e menos implicados, nesse ínterim, as práticas de literacia nessa comunidade virtual se estabelecem nos entrelaçamentos, há uma transgressividade na prática discursiva escrita, por apropriação de um arcabouço literário alheio, contudo, a transgressividade da escrita não são processos toleráveis.

Os espaços digitais modificam as fronteiras que formam os contextos específicos. Por exemplo, as comunidades virtuais de fãs de ficção que se organizam social, cultural e ideologicamente e assumem, enquanto comunidade virtual a responsabilidade por se autogerenciar. Entre os cruzamentos e as travessias dessas narrativas, os leitores-escretores fãs de ficção elaboram, processam e intercalam linguagens, culturas, ideologias e identidades no ciberespaço e na cibercultura.

Pode-se chamar de projeto de literacia, no singular, ações que estão ligadas aos modos culturais de usar a linguagem. Pensava-se que literacia fosse apenas à aquisição de uma tecnologia da escrita alfabética, desvinculada das questões sociais, com a inclusão e exclusão. Contudo, na contemporaneidade vê-se que há literacias, no plural, que são ações mais amplas e complexas, porque estão interligadas, implicadas, imbricadas e contextualizadas à vida em sociedade mediada por tecnologias da informação e comunicação.

Essas novas literacias adquiridas pela leitura e escrita têm como meio principal de acesso à informação na Internet. Nessa perspectiva as gerações digitais, de nativos digitais ou imigrantes digitais (Prensky, 2001) seriam inseridas a uma educação voltada para agir, pensar e interpretar crítica e reflexivamente. Com o surgimento da cultura digital surgem novas maneiras para intervir discursivamente por meio de vários suportes, como ainda, na adaptação da linguagem conforme a plataforma digital, a partir do domínio de um conjunto de informações e habilidade específicas, sendo assim, há o surgimento de um novo tipo de literacias ou multiliteracias. (Xavier & Santos, 2005; ROJO 2008; 2012; Rojo & Moura, 2015).

A perspectiva de duas culturas, a dos nativos digitais e dos imigrantes digitais de Prensky (2001, 2010, 2012), podem ser aludidos ao que postula Bakhtin (2003), nos movimentos dialógicos não se perdem a identidade e não se confundem, mas podem se enriquecer mutuamente ao se colocarem abertas para mútuas aprendizagens.

Outro conceito aliado às literacias digitais é a ideia de cultura participativa, este conceito surgiu das pesquisas de audiência (do inglês *participatory culture*) considerando então a identificação de uma subcultura na qual fãs de produtos culturais se apropriam de conceitos e personagens sem preocupação com direitos autorais ou restrições legais, certamente, a intenção do fã não será de rentabilizar suas histórias, mas tornar-se coautor e admirador da obra original por meio das posturas, visões e opiniões formadas a partir do envolvimento com o objeto.

Na cultura participativa há a tolerância da indústria cultural para evitar os riscos de despertar a antipatia naqueles que consomem e (co)criam desdobramentos das obras originais. A expansão da web 2.0, a publicação e divulgação textual, vídeos caseiros, desenhos e diversas formas de expressão artística e cultural potencializaram muito, pois o ciberespaço abarca esse cenário.

Dentre as novas tecnologias, a internet proporcionou a difusão de trabalhos realizados por consumidores a partir de originais, sejam adaptações de filmes, paródias de espetáculos, animações caseiras ou *fanfictions*. Ao lado disso, a criação de

comunidades agregadas contribuiu junto a internet para a possibilidade de exibir os trabalhos construídos anonimamente para ganhar vida e notoriedade em plataformas online.

A escrita da fanfic não altera uma relação de criação e de criatura, perpassa o direito de participar ativamente na cultura de seu tempo e expõe o escritor a apreciação crítica dos demais usuários e consumidores culturais. A leitura é um aspecto fundamental do consumo, em virtude da sociedade se organizar em torno da escrita. Portanto, é por meio da habilidade leitora e da escrita que podemos exercer a cidadania.

Com a tecnologia da informação e comunicação, a percepção identitária dos fãs de ficção acerca dos conteúdos já existentes, corroboram para a dinâmica das práticas discursivas de que um conteúdo/assunto/temática não possa ser esgotado em uma única obra, como também, nem em uma única mídia. Correspondendo-se, nessa justificativa que esse mecanismo ao criar percursos inovadores, esses seriam atribuídos às multiliteracias pelas formas como os fãs de ficção recombina, interagem e se engajam dentro da comunidade de fãs de ficção, nas plataformas digitais e nos espaços virtuais.

As conversas entre os fãs são expandidas em diversas direções como fórum, listas de discussão e tweets³³. Os comentários nas plataformas de fanfiction são construtos da crítica para os fãs leitores-escritores de fanfics. Seja criando grupos de discussão, montando linhas do tempo, revendo a mesma mídia por muitas vezes, na ambivalência de transcrever diálogos, ou até buscar mais elementos para a elaboração descritiva de indumentárias; seria na pesquisa que o leitor-escritor fã de ficção harmonizaria a obra original com o desvelar da sua respectiva elaboração. Essas ações dos sujeitos fãs de ficção corroboram para o entendimento e expansão do entendimento sobre as práticas de literacia digitais no ciberespaço e na cibercultura.

Adiante serão apresentadas algumas possíveis definições de práticas sociais e de literacia digitais do leitor-escritor fãs de ficção. Essa análise terá como suporte teórico a filosofia da linguagem e os estudos bakhtinianos as práticas discursivas, além das inferências sobre a antropologia cultural e o arcabouço sobre a cibercultura.

³³ Tweets são as mensagens de textos postadas na plataforma digital Twitter. Disponível em: www.twitter.com

Tabela 2.1.

Práticas sociais de letramentos digitais do escritor fã de ficção.

PRÁTICAS SOCIAIS DE LITERACIA DIGITAIS DO ESCRITOR FÃ DE FICÇÃO (FAN WRITER)	
Expectativa do escritor fã de ficção	Aceitação da produção escrita dentro do <i>fandom</i> .
Expectativa do escritor fã de ficção ao manter uma <i>fanfic</i> publicada	Receber comentários de avaliação
Atitudes esperadas do escritor fã de ficção	Responder aos comentários de avaliação sejam de crítica construtiva ou depreciativa
Atitudes de intervenção do escritor fã de ficção	Ceder ou Não a expectativa do Leitor
Reações de engajamento	Ser auxiliado por um leitor Beta (Betagem da <i>Fanfiction</i>)

Nota. Elaborado pela pesquisadora.

Adiante será apresentada a Tabela 2.2 onde os espaços digitais são visualizados como espaço de produção/consumo de *fanfiction* no ciberespaço, os itens que inspiram os fãs de ficção a escreverem novas narrativas. Além disso, serão problematizados os espaços e os recursos na cibercultura para o entendimento dessa cultura de participativa Jenkins (2009) movente e profunda em espaços virtuais.

Tabela 2.2

*Espaços digitais para produção e consumo de *fanfiction*.*

ESPAÇOS DIGITAIS PARA PRODUÇÃO E CONSUMO DE FANFICTION	
SUPORTE TECNOLÓGICO	COMPUTADOR, TABLET, SMARTPHONE, KINDLE (APARELHOS DE LEITURA DIGITAL)
SUPORTE PARA PRODUÇÃO DE FANFICTION	PROCESSADOR DE TEXTO; BLOCOS DE NOTAS VIRTUAIS (WALLWHISHER); DROPBOX (ARMAZENAMENTO); GOOGLE+; TUMBLR; FACEBOOK; TWITTER; BLOGS PESSOAIS; BLOGS DE FANDOM: PLATAFORMAS DIGITAIS ESPECIFICAS: NYAH! FANFICTION; ANIME SPIRIT; FANFICTION.NET)
PRODUTOS ASSOCIADOS AOS FANFICTIONS	TRILHA SONORA TRAILLER (FANVIDEOS/FICVIDEOS)

Nota. Elaborado pela pesquisadora.

As possibilidades oferecidas pelas atuais tecnologias digitais de comunicação e informação tratam não apenas da utilização dos espaços digitais como recursos ou ferramentas para facilitar a vida social, mas, contribuem para novas formas de interagir, vivenciar e se inserir na vida social, visto que, situada em novos tempos e espaços virtuais, rompem barreiras territoriais, culturais e comportamentais.

Dentro desse contexto, a teoria sobre as literacias digitais propõe que a cada novo processo o *sujeito produtor* de sentido mobilize recursos de sentido em processos contínuos de colaboração e interação com as próprias leituras de mundo trazidas para a configuração da identidade e do campo de interesse/busca e performances mediante a um novo recurso. Numa percepção comparativa entre os estudos sobre literacias e literacias digitais há uma corrente de conceituação para a utilização da linguagem nesses espaços digitais enquanto multimodalidade e hibridismo que ampliam esse panorama para o multicultural e o plurilinguístico (Rojo 2008; 2009; 2012).

Ainda sob essa argumentação destaca-se em Rojo (2009) a educação linguística deveria levar em conta formas éticas e democráticas em que as “multiliteracias” e “literacias múltiplas” fossem considerados como literacias culturais locais e, que estivessem aliados aos literacias valorizadas, universais e institucionais Rojo (2009, p.107), nesse viés, para Rojo (2009) a literacia estaria para processos multissemióticos exigidos pelos textos na contemporaneidade possibilitando e ampliando o repertório dos leitores que interagem com uma diversidade de semioses textuais e extratextuais em múltiplos espaços físicos ou digitais.

Segundo Rojo (2009), às literacias múltiplas podem ser entendidos como percurso multicultural “(...) as diferentes culturas, nas suas diversas esferas, terão práticas e textos em gêneros dessa esfera também diferenciados.” (p. 111). Todavia, as práticas e os gêneros seriam diferenciados na dinâmica de circulação numa esfera local ou no mundo globalizado, desta forma, podem ser não-valorizados, contudo, são igualmente situados na “resistência da localização”, assim, são fundamentais para que essas práticas discursivas e performances multiculturais abarquem os contextos sócio-históricos que contextualizam essas práticas discursivas no campo das culturas de resistência, ao lado das culturas de massa e, em contraponto ao que a sociedade credencia como “cultura dita superior ou valorizada” legitimada pela escolarização ou órgãos especializados em categorização do socialmente aceitável às manifestações artísticas e culturais.

Em uma contemporaneidade de agenciamento do texto, da palavra e sobretudo da linguagem (olhar macro do fenômeno linguístico), Rojo e Moura (2012, p. 8) relatam

que “*novas literacias*” abarcam a cultura popular, local e de massa, além do gênero, da mídia e das linguagens, como ressaltam os autores, sempre com enfoque crítico, pluralista, ético e democrático. Não obstante, estabelecem-se no contemporâneo as culturas dos fãs de ficção e a cultura participativa engajada nos espaços digitais.

Para além das literacias busca-se às literacias digitais como aporte teórico para teorizar as práticas sociais dos leitores-escretores fãs de ficção. Essas escolhas perpassam questões levantadas como práticas de literacias não legitimadas socialmente. Esse aporte teórico perpassa todo o percurso metodológico, visando uma melhor correspondência sobre os fenômenos de cunho sociodiscursivo de sujeitos contemporâneos em espaço digital movente, dinâmico e disruptivo.

Esse enquadre também contextualiza a cultura participativa e o legado dos fãs de ficção, visto que, a falta de legitimação, de legalidade e falta de visibilidade fora dos espaços digitais, ainda acarretam a “clandestinidade”, a segregação dos sujeitos leitores-escretores fãs de ficção e, conseqüentemente, a dificuldade de garantir acesso aos espaços literários, espaços editoriais em aspirações de profissionalização do ofício de escritores.

Todavia, pensava-se antes, que literacias fossem apenas a aquisição de uma tecnologia da escrita alfabética, desvinculada de questões sociais, como inclusão e exclusão. Contudo, ainda segundo Rojo (2009), na contemporaneidade vê-se que há literacias, no plural, que são ações mais amplas e complexas, porque na realidade estão interligadas, imbricadas e contextualizadas na vida em sociedade. Partindo dessa argumentação, entendemos “literacias” que emergem das práticas socioculturais humanas que, por sua vez, são formas de construção de significados no agir do ser humano.

Portanto, conclui-se que diferentes práticas sociais, diferentes contextos de práticas requerem diferentes letramentos. Esse fato se explica porque o conceito de letramento tradicional como apenas “ter a habilidade de ler e escrever” (Gomlevsky & Dubravac, 2006, p. 43) é considerado básico pela simplicidade do ato e, por não ampliar o termo para interpretação e compreensão, leitura de mundo e dos contextos socioculturais de uso da língua materna que requerem outros conhecimentos, habilidades e competências adicionais às práticas de leitura e escrita. Já para Lankshear e Knobel (2007) compreender literacias como “formas socialmente reconhecidas de gerar, comunicar e negociar conteúdo significativo por meio de textos codificados no interior de contextos de participação de discursos” (p. 64).

De certa forma, os termos mais utilizados eram “alfabetização”, “alfabetizado”, “analfabeto” e até mesmo “letrado e iletrado”, - para designar um sujeito social que conseguia ler e escrever, após passar a fase de compreensão e interpretação e, posteriormente de leitura dos explícitos e dos implícitos tanto na modalidade verbal quanto na modalidade não-verbal, na contemporaneidade literacia perpassa pelas habilidades e competências de utilização de dispositivos tecnológicos e domínio de linguagens digitais/híbridas.

Nessa perspectiva, as gerações de imigrantes digitais e/ou nativos digitais de Marc Prensky (2001), criador desses conceitos, estariam inseridas em uma educação voltada para agir, pensar e interpretar criticamente. Para Prensky (2001), imigrantes digitais são pessoas que utilizam recursos tecnológicos da era pré-internet e pós-internet, ou seja, buscam informações em livros, manuais, apostilas e, também utilizam os recursos da Internet. Segundo Prensky (2001), os imigrantes digitais possuem *sotaque* dos espaços reais fora do ciberespaço e da cibercultura.

Por outro lado, os nativos digitais nasceram cercados pelos recursos tecnológicos, Internet, computadores, tablets e smartphones. Portanto, pensam de forma não-linear, trabalham em rede e colaborativamente, são usuários de jogos online e transitam entre o real e o virtual sem dificuldades ou *sotaques*. A característica primordial do nativo digital está situada em buscar a informação, ou seja, suas principais ferramentas serão o site de vídeos (<http://youtube.com>) ou uma plataforma de conhecimento colaborativo (<http://wikipedia.com>), por exemplo.

Cabe ressaltar que, Prensky (2001; 2010) estabeleceu esses dois conceitos na chamada Web 1.0 de trocas de e-mails, salas de bate-papo e sites com mais recursos, contudo, muito distantes da interatividade e conectividade, promovida pela Web 2.0 das redes sociais virtuais. Cabe ressaltar que os nativos digitais ao interagir com as tecnologias de informação e comunicação operam com uma gama de tipos de linguagem, tais como a leitura, a escrita, a visual, a audiovisual, ou seja, dominam um conjunto de linguagens que possibilitam a sociedade da interação ou conectividade.

Em contraponto, as linguagens mais adotadas na sala de aula tradicional são a fala e a escrita. Nesse devir, percebemos que os sujeitos contemporâneos estão implicados em dois cenários, em termos de linguagem, é mais atrativa ou mais significativa para os sujeitos em tempo de escolaridade básica. A “falta de atenção na sala de aula tradicional” (Prensky, 2010, p. 37) não é uma forma deliberada para os discentes se sentirem deslocados em espaços escolares e hiper focados em espaços digitais. Na visão de Prensky (2010, p. 61) “Os estudantes de hoje não são mais as pessoas para as quais o

nosso sistema educacional foi desenvolvido”. Ainda segundo Prensky (2010), os nativos digitais entram na sala de aula com uma quantidade de informações recebidas muito superiores aos estudantes das duas últimas décadas, imigrantes digitais poderiam receber em toda a vida escolar. Além disso, em relação à interação dos nativos digitais com as tecnologias de informação e comunicação não podem ser estabelecidas comparações dentre eles, na vida escolar, como na aquisição de competências digitais.

Nossa forma de pensar acerca dos entornos da aprendizagem está mudando. Tradicionalmente e até pouco tempo, os entornos da aprendizagem se associavam a espaços físicos. Hoje, sem dúvida, os “espaços” onde os estudantes aprendem são cada vez comunitários e interdisciplinares e estão apoiados por tecnologias associadas à comunicação e à colaboração virtual. Os espaços se transformam para hibridizar o presencial com o virtual, diminuindo a fronteira entre os dois mundos, que são vividos pelos alunos como um só. (García et al, 2010, p.6)

Para tanto, há que entender que nativos digitais e imigrantes digitais não estão mais ligados a períodos de década (cronologia da tecnologia), mas em percepção de usabilidade e domínio de habilidades e competências digitais, ou seja, podemos ter pessoas nativas digitais de 70 anos engajadas em literacias digitais e pessoas de 15 anos alheias à usabilidade dos espaços digitais. Sendo assim, a influência do local e do global são circunstâncias a serem abordadas como elementos relevantes em uma investigação.

O conceito de multiliteracias e subsequentes literacias digitais, os estudos sobre multiliteracias, na década dos anos noventa, começou na cidade estadunidense de Nova Londres, New Hampshire. Renomados teóricos de várias áreas, como da Linguística e Educação, reuniram-se a fim de debater os sérios problemas pelos quais o sistema de ensino anglo-saxão estava passando (Cope & Kalantzis, 2000). Esse grupo de teóricos foram reconhecidos e referenciados como New London Group ou Grupo de Nova Londres. Deste encontro, resultou um documento denominado de “manifesto programático” (Cope & Kalantzis, 2000, p. 164).

A ideia central desse manifesto era discutir a diversidade linguística e cultural presente nos países estudados (países de língua inglesa e potenciais colonizadores) sobre o impacto da economia globalizada e a variedade de canais e meios de comunicação. A perspectiva de multiliteracias veio dos modos semióticos de circulação da informação e comunicação.

“A pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures” (1996) tornou-se a obra que consagrou a teoria das Multiliteracias e, desse modo, surgiu a pedagogia das multiliteracias, outra denominação muito conhecida. Esses estudos afetaram de forma positiva os currículos escolares, que atualmente visam contribuir para atitudes

responsivas socialmente e culturalmente. Os autores propuseram um enquadramento teórico na condução de uma pedagogia contemporânea, apontado por quatro gestos didáticos: 1) Prática Situada; 2) Instrução Explícita; 3) Enquadramento Crítico; e 4) Prática Transformada. Atualmente, esses elementos foram renomeados e teoricamente redefinidos por Cope e Kalantzis (2009) e (Rojo, 2012).

Dentro desse contexto a mobilidade da teoria sobre as multiliteracias propõem a cada novo processo que o *sujeito produtor* de sentido mobilize recursos de sentido disponíveis, os quais transforma, interage e colabora com suas leituras de mundo nutridas da/na interação social, sendo assim, essa atitude configura sua identidade, interesse, nessas performances um novo recurso é recriado, ganha significados diferentes, contudo, não poderá ser visto como apenas uma reprodução.

As multiliteracias estão organizadas enquanto teoria e têm como escopo a diversidade linguística e cultural, escolhi essa teoria para esta pesquisa, porque dialoga com os estudos da linguagem mediada pelas Tecnologias da Informação e Comunicação.

Ao fazer uma comparação entre os estudos sobre literacias e multiliteracias, compreende-se que o conceito de letramentos tem caráter modal e o conceito de multiliteracias têm um caráter de expansão sendo multimodal, multicultural e multilinguístico. Além disso, os estudos sobre multiliteracias abrangem técnicas de *design* e postulam uma pedagogia para as *multiliteracias*. Portanto, as multiliteracias perpassariam pela *experientiação, conceitualização, análise e aplicação*.

Esses estudos contribuem para esta pesquisa sobre o leitor-escritor fã de ficção ao vislumbrar que a produção escrita, a organização em comunidades online e os códigos de honra do fandom são alicerces para uma produção escrita libertária e contemporânea em que os sujeitos sociais consomem, debatem e convergem tomando para si próprios das especificidades das linguagens digitais em ambientes virtuais e, portanto, ressignificar a escrita, a obra original, a si mesmos e ao meio de atuação.

Na seção seguinte, a literacia ideológica será abordada, para tanto, as consideraremos como um contínuo do processo de multiliteracias mais específicas dos espaços digitais.

2.3 Literacia Ideológica

A literacia ideológica seria uma contribuição dos estudos de Brian Street³⁴ (2003), pois, em suas pesquisas, Street aborda a literacia na vertente social, ampliando os estudos sobre literacia enquanto *eventos* e *práticas de literacia*. Além disso, propôs em suas pesquisas uma perspectiva para o modelo autônomo – esse modelo não representa uma proposta direta do pesquisador, apenas constituiu uma classificação feita por ele, para a perspectiva de literacia decorrente da década de oitenta, ocasião em que ele propõe uma abordagem ideologicamente situada nos estudos de literacia.

Já o modelo ideológico, proposto pelo pesquisador, foi atribuído a essa investigação para caracterizar as práticas sociais e discursivas dos leitores-escretores fãs de ficção na comunidade virtual. O modelo ideológico de literacia é marcante na pesquisa de Street (2003) já que argumenta sobre o aprendizado da escrita como processo de realização da prática social e, conseqüentemente, essa prática constituiria a cultura letrada e situada dos sujeitos contemporâneos em performances discursivas, sociais e históricas. Assim, tal concepção é apontada como modelo ideológico. A partir dessa leitura, para o recorte dessa tese de doutoramento, o modelo ideológico estaria interligado às práticas de literacia – esse termo será discutido mais adiante nesta seção.

Partindo dessa concepção de modelo ideológico, compreende-se que os leitores-escretores fãs de ficção estariam em constante tensão na elaboração/apropriação do processo de criação do gênero fanfiction indo muito além do conteúdo, mas articulados em aperfeiçoar o processo e a qualidade da prática escrita. Para Street

[...] o modelo ideológico consegue perceber as habilidades técnicas envolvidas, por exemplo, na decodificação, no reconhecimento das relações entre fonemas e grafemas e no engajamento nas estratégias aos níveis de palavras, sentenças e de textos [...]. Entretanto, o modelo ideológico reconhece que essas habilidades técnicas estão sempre sendo empregadas em um contexto social e ideológico, que dá significado às próprias palavras, sentenças e textos com os quais o aprendiz se vê envolvido. (Street, 2003, p. 9)

Abordar as literacias a partir do modelo ideológico requer a compreensão de processos de sociabilidades entre as pessoas na elaboração de significados em práticas

³⁴ Brian Street é professor emérito do King's College London e professor visitante da University of Pennsylvania; dedica-se a pesquisas sobre literacia as vertentes teórica e aplicada. Street tem realizado pesquisas também no Brasil, com foco nas perspectivas etnográficas e da literacia acadêmica. O tradutor dessa obra, professor Marcos Bagno, é professor-adjunto do departamento de Línguas Estrangeiras da UnB, atuando na área de Tradução Francês/Português. STREET, Brian V. Letramentos sociais: abordagens críticas do letramento no desenvolvimento, na etnografia e na educação. Trad. Marcos Bagno. São Paulo: Parábola, 2014.

situadas; tais como aquelas que os leitores-escritores fãs de ficção realizam na plataforma Nyah! Fanfiction. Assim as práticas de literacia se pluralizam devido aos inúmeros processos interdependentes em que as trajetórias discursivas são alteradas de acordo com os diferentes contextos, em que a leitura e a escrita vigoram. Ainda, em Street (2003):

[...] o modelo ideológico reconhece que as decisões políticas e em educação precisam estar baseadas em julgamentos prévios sobre que letramento deve ser distribuído, e por quê. Assim sendo, a pesquisa de caráter etnográfico não sugere que as pessoas sejam simplesmente deixadas como estão, com base no argumento relativista de que um tipo de letramento é tão bom quanto o outro. Mas também não sugere que as pessoas simplesmente devam “receber” o tipo de letramento formal e acadêmico conhecido pelos responsáveis pela determinação de políticas e que, de fato, muitas delas já terão rejeitado. “Fornecer” esse tipo de letramento formalizado não levará à atribuição de poder, não facilitará novos empregos e não gerará mobilidade social. (Street, 2003, pp. 10-11)

As práticas de literacia em diversos grupos sociais estabelecem que o “evento” de literacia proposto por Street (2003) seja definido enquanto a escrita consolida-se para a efetiva manifestação do pensamento humano. Segundo Street (2003, p. 10) o modelo ideológico se sustenta em: (a) a literacia é um mecanismo que ocorre na interação entre o processo interno do indivíduo e do social; (b) os papéis sociais que uma mesma pessoa/indivíduo exerce nos diferentes contextos de vida determinam as práticas de literacia que alicerçam a escrita e, esse dado desempenho pode ser mensurado nos diferentes letramentos e em diferentes domínios; (c) a perspectiva de literacia dependerá da intenção comunicativa; (d) as práticas de literacias são afetadas e se adaptam a essas mudanças que ocorrem ao longo da história; (e) qualquer evento comunicativo envolve aprendizagem.

Consoante, contextualizamos as interações dos leitores-escritores fãs de ficção na comunidade Nyah! Fanfiction³⁵, uma plataforma digital de curadoria do gênero fanfiction que abarca uma manifestação da cultura e digital. Nesse cerne, a autorregulação enfatiza o controle social e regulamenta, caracteriza e classifica (ranking) as práticas discursivas elaboradas por fãs de ficção.

A comunidade Nyah! Fanfiction é uma formação social, ideológica e cultural que na contemporaneidade se organizou no colapso de fronteiras e de controles sociais (por exemplo, direitos autorais) para se estabelecer enquanto comunidade de saberes locais.

³⁵ A comunidade e a plataforma homônimas Nyah! Fanfiction será melhor detalhada e apresentada no capítulo metodológico.

O impacto desse fenômeno social, na cibercultura, convoca pesquisas de diversos campos do conhecimento para melhor identificar esses contextos e culturas.

Já, sobre a literacia dominante, Street (2003; 2014), aponta para uma tendência de autorregulação dentro dos espaços compartilhados e orientados por uma determinada ideologia, ou seja, conduzido por membros da sociedade ou grupos de afinidades pertencentes a uma classe, grupos étnicos e que interferem na produção intelectual da localidade. Nessa articulação, corroboramos que os leitores-escritores fãs de ficção como grupos de localidade pertencentes aos fandoms e às comunidades virtuais, assunto a ser melhor exemplificado no capítulo metodológico, no qual se apresenta a comunidade virtual Nyah! Fanfiction.

Dessa forma, um conteúdo de apropriação que é a etnografia da literacia de Street (2014) dialogaria com a etnografia virtual de Hine (2000; 2005), que discutiremos oportunamente no capítulo metodológico, já que afirmam a necessidade de aprofundamento de estudos de literacia em contextos sociais locais e globais. Registra-se essa colocação, oportunamente, nesta seção para interligar que a etnografia da literacia de Street (2014) coaduna com as perspectivas de modelo ideológico de interação e autorregulação verificadas ao longo da observação participante na comunidade virtual Nyah! Fanfiction. Esse modelo ideológico auxiliou na caracterização dos participantes da comunidade virtual de fãs de ficção a partir do compartilhamento de termos *êmicos*³⁶ e práticas de literacia situadas.

Em sua maior parte, esses termos são originados no inglês e são utilizados por fãs de ficção dos cinco continentes, nessa investigação compilamos alguns termos *êmicos* num sucinto glossário (Cf. Anexos) que visa fomentar e contribuir para o entendimento de alguns processos de literacia ideológica que orientam e coexistem na comunidade virtual Nyah! Fanfiction.

Nesse devir, Street (2014) aponta que a perspectiva social das literacias que integram a perspectiva política, todavia, a literacia ideológica como concepção essencial para a promoção/construção/elaboração de novas pontes teóricas, além de práticas em contextos sociais diversos vislumbram a visão antropológica sobre como as práticas de literacia são pilares para a teorização possível das interações de leitores-escritores fãs de ficção.

³⁶ Os termos *êmicos*, segundo a Antropologia, são vocábulos que circulam internamente em sociedade e grupos estudados. Esses elementos descrevem categorias e valores próprios e, de um ponto de análise, são termos lógicos e coerentes com as interações e sociabilidades presentes nessas localidades.

Integrando a discussão sobre a literacia ideológica, no cerne da cibercultura, identificamos que o sentido é operado em modo “local” de comunicação, interação e sociabilidades nas comunidades virtuais de fãs de ficção, nas quais pessoas circulam, navegam e interagem motivadas pelo mesmo assunto (fanfiction) e por práticas de literacias individuais e coletivas. Dessas ações, os rastros interacionais compõem o universo da cultura digital em *notas de autorias* – atribuindo-se aos comentários e às interações com os demais participantes nesses espaços virtuais, como notas de autorias individuais e coletivas. Por esse ângulo, detalhamos que a comunidade virtual Nyah! Fanfiction pode ser compreendida enquanto espaços de literacia ideológica em que as atividades de interação estão intrinsecamente interligadas à leitura e à elaboração do gênero discursivo fanfiction.

O foco dos participantes na comunidade virtual Nyah! Fanfiction não é uma atividade simplificada de leitura e escrita, pois suas atribuições vão além disso, demandando a elaboração de fanfictions de acordo com a autorregulação do espaço virtual “local”. Por isso, na perspectiva dos tipos de participações hierarquizadas como: administradores, moderadores e beta-readers; revelariam algumas tensões de empoderamento exacerbado na participação e no engajamento dos sujeitos sociais envolvidos.

A literacia ideológica que perpassa às interações na comunidade virtual Nyah! Fanfiction pelos aspectos de familiaridade com os termos êmicos, a circulação de informação de acordo com a autorregulação da comunidade virtual: postagens, interações e curadoria do acervo digital. Também se faz presente na forma como os leitores-escritores fãs de ficção buscam suporte técnico, gramatical e estilístico para elaborarem o gênero fanfiction assim como nas diversas manifestações de subgêneros/categorias, por exemplo: yaoi, yuri, slash, drabble³⁷.

Portanto, escrever e publicar um fanfiction envolve uma série de ações e habilidades por parte dos leitores-escritores fãs de ficção, sendo que esses processos são amplos e complexos, já que, os fãs de ficção exploram um conteúdo ou um universo informacional como ponto de partida, destacando-se em inferências para atingirem o objetivo de contribuição para a comunidade virtual e os pares em diálogo.

Assim, nesse ato desbravador, os fãs de ficção podem descortinar cenários para além de um modelo ideológico já que uma elaboração de um fanfiction é tensionado por práticas de literacia e interpretações construídas localmente na comunidade virtual

³⁷ Cf. Anexos – Glossário.

perpassando das interpretações pessoais (micro) às discussões situadas nos fandoms (macro).

Essa contribuição autoral perpassa o olhar particular ao universo no qual o subgênero/categoria do fanfiction se insere, além de desdobrar a própria participação em ato de partilha, em que postagens de comentários, com elogios ou críticas possam contribuir e afetar a própria autoria estabelecida.

Nessa perspectiva, a autoria estará sempre em processo contínuo de construção e desconstrução (desestabilizações) dependendo da recepção dos demais leitores-escritores fãs de ficção para cumprir seu papel social (papel ideológico da prática letrada - o escrito só é imbuído de *sentidos* a partir dos olhos/ouvidos/tato³⁸ de *outrem*).

As literacias ideológicas convergem em espaços digitais enquanto literacias mais tradicionais, referentes às práticas sociais orientam e reorientam a autoria, visto que envolvem a linguagem e as ações de leitores-escritores fãs de ficção na comunidade virtual, sendo assim, as literacias ideológicas estão autorregulando as práticas sociais e de escrita dos demais sujeitos da comunidade digital. A literacia ideológica em espaços digitais implica as formas em que as tecnologias de informação e comunicação ampliaram os modos de entender, visualizar e interagir no mundo contemporâneo.

Para tanto, às literacias ideológicas na Internet possibilitam o surgimento de duas habilidades: (a) domínio de comandos; e o (b) domínio de ideias em circulação em redes online³⁹. Portanto, as literacias ideológicas na comunidade virtual Nyah! Fanfiction correspondem à literacia digital que são aprimorados no processo de interação e engajamento (domínio de ideais); em colaboração e elaboração de fanfictions (domínio de comandos).

E, por se tratar de ciberespaço e da cibercultura enquanto espaços antropológicos para essa investigação, atos como escrever comentários sobre fanfictions, *como dizer* e *como elaborar* um parecer técnico e crítico sobre esse gênero fazem parte desse letramento ideológico, que orienta as práticas sociais e letradas da comunidade Nyah! Fanfiction. Adentraremos, no capítulo 3, no percurso metodológico que embasa essa investigação de tese de doutoramento à luz dos processos de entextualização.

³⁸ Elenca-se referências aos sentidos (visão, audição e tato) para contemplar as diversas formas de leitura na contemporaneidade e, a partir das práticas de leitura e acessibilidade a mesma.

³⁹ Entende-se domínio de comandos por autorregulação das redes sociais online com muitas regras de postagem de texto, imagem e áudios. Para não ser banido da comunidade o usuário precisa estar atento aos comandos estabelecidos. Já, o domínio de ideias atribuo as ondas de hashtags (#) que orientam/desorientam; estabelecem/reestabelecem fluxos informacionais, causando uma sobrecarga de informação e posicionamentos assertivos ou precipitados.

2.^a PARTE – ESTUDO EMPÍRICO

CAPÍTULO III. O PERCURSO METODOLÓGICO

“A Internet é o tecido de nossas vidas.”
Manuel Castells (2003, p. 7)

3.1 Encaminhamentos

Neste capítulo, o percurso metodológico será desvelado à luz das correspondências entre o objeto de investigação e o respectivo *locus*, o gênero discursivo fanfiction e o ciberespaço, para tanto, foram adotados o paradigma qualitativo e os princípios que balizam a etnografia virtual, como também, os construtos sobre os *processos de entextualização* implicados às Humanidades Digitais permearam o processo de contextualização, caracterização e adiante também serão utilizados na análise dos dados.

Essa investigação está filiada aos estudos contemporâneos, à interdisciplinaridade e aos fenômenos sociais que implicam os sujeitos contemporâneos, em continuidade, nesta seção, o desenho da pesquisa e os instrumentos para a geração de dados serão apresentados. O paradigma dessa investigação é o qualitativo com aspectos de estudos exploratórios ao realizar uma investigação no campo das Ciências Humanas e Sociais atravessados pela constância do ensino-aprendizagem em contextos múltiplos e híbridos que a contemporaneidade oferta, tais como espaços locais e globais dentro da Internet.

Num percurso mais aprofundado, ao longo dessa investigação elencamos a Linguística Aplicada (Applied Linguistic) e as Humanidades Digitais (Digital Humanities) como campos para estabelecermos um diálogo interdisciplinar para o entendimento das interseccionalidades pertinentes aos construtos teóricos implicados e imbricados no cerne dessa tese de doutoramento em Estudos Contemporâneos.

Há uma narrativa acadêmica estruturada e fundamentada para alicerçar o gênero discursivo fanfiction nas tramas do ciberespaço e da cibercultura, já que os partícipes dessas práticas discursivas e sociais são os sujeitos contemporâneos que produzem, elaboram e engajam práticas discursivas e sociais. O recorte metodológico escolhido está em consonância entre o objeto de pesquisa e seu *locus*, como ainda, contempla à

contemporaneidade das Humanidades Digitais, os construtos sobre a etnografia virtual estão alinhados aos rastros sócio-históricos, identitários e culturais dos sujeitos contemporâneos, nessa investigação – os leitores-escritores fãs de ficção, que interagem em espaços digitais interligados por redes sociais no ciberespaço e forjam em práticas discursivas e sociais um legado à cibercultura.

Nas imbricações desses discursos e elaboração de uma cultura digital que abarcam possibilidades e potencialidades nos estudos interdisciplinares, a pesquisadora impulsionada pelos objetivos e questões de pesquisa enveredou pela atribuição de significados, asserções ou novos panoramas ao longo do que se pesquisava. Sendo assim, delimitar o tema, formular as questões de pesquisa, adotar um paradigma teórico-metodológico adaptados para uma estratégia multimodal são encaminhamentos do fazer investigação, sobretudo, escolher o campo de pesquisa, elaborar as estratégias metodológicas, optar por quais vertentes os dados serão analisados, além do ato da autoria são etapas complexas e necessárias dos percursos da pesquisa (Pereira, 2012).

Na sequência deste capítulo, serão apresentados a proposta do desenho da pesquisa e os instrumentos para a geração de dados, além das questões éticas inerentes à pesquisa. A pesquisa qualitativa, segundo Stake (2011), “significa que seu raciocínio se baseia principalmente na percepção e na compreensão humana” (p. 21). Stake (2011) relata um processo nas investigações de microinterpretação e macrointerpretação.

Nessa vertente, a microinterpretação estaria para o significado de experiência que os sujeitos contemporâneos são capazes de experienciar no ciberespaço, assim como, a macrointerpretação estaria atribuída às ações colaborativas na comunidade virtual de fãs de ficção. Os conceitos de micro e macrointerpretação são extraídos de Stake (2011), que os compreende como constituintes da pesquisa qualitativa.

A pesquisa qualitativa contribui para a criação de estereótipos, mas também luta contra isso. Ao enfatizar, um diálogo, um contexto (*sic*) específicos e múltiplas realidades, o pesquisador pode diminuir as chances de compreensões simplistas. Mas ele também reduz a chance de melhorar compreensões mais generalizadas. Enfatizar a comparação pode nos ajudar a descobrir aquilo que mais queremos saber, dando pouca importância para a complexidade. (Stake, 2011, p. 39).

Os aspectos sociais, históricos e situacionais são contextualizados e abordados à luz do referencial teórico e da observação realizada ao longo do processo de geração de dados. O percurso metodológico é uma narrativa a ser construída e elaborada ao longo de todas as etapas da pesquisa.

De qualquer forma, o fato de uma pesquisa se propor à compreensão de uma realidade específica, ideográfica, cujos significados são vinculados a um dado contexto, não a exime de contribuir para a produção do conhecimento. Seja qual for a questão focalizada, é

essencial que o pesquisador adquira familiaridade com o estado do conhecimento sobre o tema para que possa propor questões significativas e ainda não investigadas. (Alves-Mazzotti & Gewandsznajder, 1998, p. 151)

A geração de dados foi realizada por meio de *printscreen* das páginas da plataforma digital Nyah! Fanfiction. A partir desse recurso tecnológico o acervo de dados coletados para análise foi elaborado para ser utilizado como relevantes dados para essa investigação.

Considera-se como documento qualquer escrito que possa ser usado como fonte de informação. Regulamentos, atas de reunião, livros de frequência, relatórios, arquivos, pareceres, etc., podem nos dizer muita coisa sobre os princípios e normas que regem o comportamento de um grupo e sobre as relações que se estabelecem entre diferentes subgrupos. (Alves-Mazzotti & Gewandsznajder, 1998, p. 169)

Para além disso, é importante, também, explicitar as adequações e escolhas dos recursos tecnológicos utilizados na geração de dados. No quadro a seguir a identificação das tendências sobre o gênero discursivo fanfiction e os processos apresentados foram caracterizados para definir o percurso analítico, assim, a compreensão das questões pertinentes das práticas multimodais e as práticas sociais dentre os partícipes da comunidade virtual Nyah! Fanfiction.

Quadro 3.1

Percurso Analítico

Identificar tendências	Processos
Padrões, dimensões, categorias, relações, desvendando-lhes significado, temas e relações	Processos complexos, não-linear, trabalho de redução, organização e interpretação

Nota. Elaborado pela pesquisadora.

No aspecto dos pontos convergentes e divergentes sobre a investigação na Internet podemos apontar alguns aspectos pertinentes e peculiares. Uma convergência seria acessar a comunidade Nyah! Fanfiction a qualquer hora e em qualquer lugar, por ser um espaço aberto e digital. Além disso, a facilidade do espaço ser acessado em diferentes dispositivos tecnológicos, tais como: smartphone, tablet e notebook. Contextualiza-se aqui que a Internet é um excelente instrumento de pesquisa e coleta/geração de dados Mann e Stewart (2002), além de contribuir para a preservação do anonimato dos participantes.

A pesquisadora ao longo dessa tese de doutoramento obteve a possibilidade de acessar um acervo e construir processos de leitura, no tempo e rever eventos na Internet, tais como comentários em redes sociais de mais de quatro (4) anos postados. Entretanto, não é tarefa fácil encontrar comentários em redes sociais, já que o *feed* de notícias é algo dinâmico e contínuo, no caso do *feed* da página da comunidade Nyah! Fanfiction em redes sociais digitais.

Por outro lado, ao acessar as interações após um evento ter acontecido, pode ocorrer que algumas características dos participantes tenham sido perdidas e que a própria experiência de participar, que é o foco da etnografia, também poderia ser perdida no processo de entextualização, contextualização e descontextualização de quem vivenciou o tempo-espaço daquela argumentação. Recuperar uma contextualização de um dado ocorrido em espaço digital é uma tarefa complexa e cercada por múltiplas significações.

Segundo Hine (2000; 2005), o pesquisador também pode encontrar problemas em relação à confiabilidade da informação cedida pelos informantes. Pelo fato de o pesquisador só conhecer seu informante virtualmente, há grandes chances de o informante não lhe dizer os dados com fidedignidade.

Ao se pesquisar em espaços digitais pode-se colocar nomes fictícios para identificar os participantes ou se utilizar de numeração para descrevê-los na análise de dados. Essas constituem algumas formas de não revelar a identidade dos participantes/colaboradores da pesquisa. Contudo, ao se utilizar de ferramentas de ocultação de nomes e avatar (fotos/imagens) de perfis e mantendo na íntegra o comentário, existem mecanismos e ferramentas que possibilitam o rastreamento e a localização de qualquer fonte e citação na Internet. O pesquisador deverá sempre estar à frente das possíveis margens tênues que possam permear a ética em espaços digitais.

Além disso, a pesquisadora ao negociar o acesso à comunidade virtual na rede social online Facebook, também, se apresentou como pesquisadora e observadora participante, e ainda se evidenciou como modalidade de pesquisa com condução ética para geração de dados de acordo com as diretrizes de privacidade e proteção dos dados digitais dos participantes da comunidade virtual Nyah! Fanfiction. Já no site homônimo há uma seção de imprensa orientando a conduta dos pesquisadores frente ao acervo digital.

A pesquisa em espaço digital requer organização dos dados coletados e uma observação participante mais prologada, porque não há em algumas situações interlocutores disponíveis a explicar cada detalhe de postagens e comentários na comunidade virtual. Sendo assim, as questões éticas que norteiam a etnografia clássica

(espaço físico) também estão intrinsecamente associadas e interligadas à etnografia virtual (espaço virtual).

No estudo da comunicação mediada por computadores, os usuários surgem tanto como consumidores quanto como produtores, visto que ao recorrerem às tecnologias que lhes permitem criar comunidades com culturas próprias, eles são também produtores: (a) dessas culturas, mediante o engajamento no discurso; e (b) das tecnologias cujas provocações são negociadas de forma contextualmente específica. Estabelece-se, assim, a proposta de Hine (2000) que a Internet, enquanto objeto de estudo, passe a modelos de cultura ou de artefato cultural.

Apresentar culturas da Internet no processo de acessibilidade ao Ciberespaço e à contextualização da Cibercultura são desafios para os ambientes escolares, já que há uma prerrogativa de investigar e selecionar os materiais, como também, por parte do formador/docente estabelecer uma lista de apontamentos de entendimento de potencialidades e limitações de utilização da cultura da Internet para espaços mais formais. A Internet é uma tecnologia midiática que gera práticas discursivas e sociais amplas, multirreferenciadas e passíveis de contextualização prévia.

A Internet e as Tecnologias de Informação e Comunicação podem ser compreendidas como artefatos culturais (Hine, 2000; 2005), moldados por processos sociais em sua produção ou uso por parte dos usuários. Reconhece-se que a Internet é um artefato cultural que pode ser entendido de diferentes formas, por diferentes grupos de pessoas, possuindo uma flexibilidade interpretativista delicada para o senso comum, já que um repositório (acervo digital) pode ser acessado e imbuído de múltiplas significações.

Ainda, segundo Hine (2000; 2005), tratar a Internet como artefato ignora algumas suposições da visão da Internet como cultura, passando a destacar a Internet apenas como uma realização da cultura, ou seja, baseada em entendimentos particulares da tecnologia de informação e comunicação. A Comunicação Mediada por Computador (CMC) possibilitou a geração de dados de forma simples e assíncrona. Contudo, também há percalços como a demora do respondente e a angariação dentro das comunidades virtuais de participantes para a pesquisa.

Ao passo que a inter-relação do entendimento da Internet como cultura ou artefato cultural são fundamentais no alicerce de bases e questões éticas, isso porque os sujeitos sociais em espaço físico preservam suas identidades sociais com mais acuidade e reservas; contudo, alguns sujeitos sociais, no ciberespaço, constroem identidades

virtuais (avatars ou nicknames) que subjagam suas reais identidades pela sensação instigada por mais liberdade e livre de penalidades legais.

Os avatares e nicknames também são suportes identitários a questionar, já que o “eu virtual” pode ser um empecilho para a confiabilidade dos dados gerados. Contudo, os dados gerados digitalmente fornecem várias possibilidades de armazenamento e transferência desse acervo, dentre todas as limitações e potencialidades, há ainda uma jornada a ser percorrido para novas investigações nos espaços digitais.

Nessa perspectiva, discorremos neste desenho metodológico sobre alguns aspectos da etnografia virtual, à qual se interliga a Linguística Aplicada (LA) Indisciplinar sugerindo um projeto ético de reinvenção da existência humana, em que novos caminhos de investigação, novos sujeitos sociais, as práticas sociais e discursivas estejam em permanente diálogo e fricção com os campos do conhecimento interdisciplinares Moita Lopes (2006).

O objeto de pesquisa e o contexto de estudo sobre o gênero discursivo fanfiction é pertinente ao campo das Humanidades Digitais e da Linguística Aplicada, aos estudos sobre interação dos sujeitos sociais virtuais nos espaços digitais e às práticas de leitura e escrita no ciberespaço e na cibercultura. Observa-se que esse gênero discursivo se apresenta como uma linguagem multimodal e híbrida que foi apropriada e elaborada pela noção de consumo participativo na cultura de massa.

A temporalidade dessa investigação e da geração de dados foi realizada de forma assíncrona. Os sujeitos sociais leitores-escritores fãs de ficção são participantes da (co)construção da comunidade virtual/plataforma digital do acervo digital de fanfictions pela elaboração e postagem acerca do gênero fanfiction e dos elementos pertinentes a cultura do fã. Nas discussões e triangulação dos dados foram realizadas a retomada dos pressupostos teóricos, tais como os processos de entextualização de Silverstein e Urban (1996), Bauman e Briggs (1990) e a expansão desse conceito por Blommaert (2005), como também, evidenciada a interpretação, retomando os construtos dos estudos bakhtinianos sobre gênero discursivo e das humanidades digitais.

O desenho dos instrumentos de pesquisa adaptados contemplou a comunidade virtual Nyah! Fanfiction, como ainda, um cronograma de pesquisa inicial ao envolver a aplicação da proposta educacional em turmas de ensino médio da pesquisadora (Clemente, et. al 2021; 2022), no Estado do Rio de Janeiro, Brasil. O cronograma de pesquisa foi alterado mediante algumas estratégias metodológicas, como também, foram alteradas substancialmente pela proporção da pandemia COVID-19 que globalmente foi decretada pela Organização Mundial da Saúde em março de 2020.

O planejamento de aplicação da proposta educacional presencialmente foi adaptado para uma aplicação no ensino remoto (ensino mediado por uma plataforma digital) no suporte digital *Google Classroom* adotado pela Secretaria Estadual de Educação do Estado do Rio de Janeiro em março/abril de 2020.

Inicialmente a tentativa de inserir a proposta educacional da utilização do gênero discursivo fanfiction nas aulas do ensino remoto foi constituída por postagem da pesquisadora/docente, contudo, as impossibilidades socioeconômicas dos discentes em acessar o suporte digital *Google Classroom* não avalizou o avanço da pesquisa nesse formato. Cabe registrar que alguns extratos dessas aulas remotas serão registradas nessa tese de doutoramento, apenas, no anexo VIII.

Mediante a dificuldade de alguns estudantes em postarem todas as etapas por diversos contextos técnicos (acesso à Internet) aos processos familiares e emocionais essa etapa de desenho da metodologia será apenas registrada como etapa não concluída, mas fundamentada sócio e historicamente o período pandêmico, como também, por algumas limitações acometidas nesse período do ano letivo de 2020, tais como acessibilidade de professores e estudantes a conexão de Internet de qualidade para o desenvolvimento do ensino remoto.

O ensino remoto, para Gonçalves (2020), em tempo curto, e as mudanças na educação para atender as urgências pandêmicas foram traçadas de forma abrupta, ou seja, o processo de ensino-aprendizagem e convívio social sofreram alterações profundas na mediação tecnológica ao longo da pandemia COVID19. O cenário dos ambientes presenciais escolares se transpuseram para os espaços digitais, como falta de engajamento e desmotivação socioemocional.

Para tanto, no cerne do desenho da metodologia e na inserção de um encaminhamento acadêmico de proposta educacional, no capítulo 5, na seção 5.3, abordaremos uma sequência didática como proposta educacional de inserção do gênero discursivo fanfiction em contexto interdisciplinar. Adiante, na seção I enfatizaremos a importância da etnografia virtual para investigações nos espaços digitais.

3.2 Etnografia Virtual

Nessa seção abordaremos a etnografia virtual, os espaços digitais da investigação, caracterizando a pesquisadora e os leitores-escritores fãs de ficção. A etnografia virtual possibilita um novo paradigma de investigação, em virtude de se remeter à etnografia tradicional antropológica, com características e instrumentos de geração de dados adaptadas ao ciberespaço e à cibercultura. Portanto, a investigação em espaços digitais requer uma acuidade à geração dos dados e no fluxo interacional entre os sujeitos sociais. Assim, as interações síncronas e assíncronas, *online* e *offline* são alguns dos desafios com que o pesquisador pode se deparar no campo.

Não é preciso ser sociólogo para admitir que os fatores sociais influem na atividade científica. Mas o que distingue a sociologia do conhecimento de outras formas de análise sociológica a ciência é a tese de que avaliação das teorias científicas (e até o próprio conteúdo dessas teorias) é determinada por fatores sociais e não em função das evidências a favor das teorias ou de critérios objetivos de avaliação. (Alves-Mazzotti & Gewandsznajder, 1998, p. 41)

A geração de dados foi feita por meio de captura de tela *printscreen* das páginas da plataforma digital Nyah! Fanfiction⁴⁰. A partir desse recurso tecnológico, os acervos de dados coletados para a análise foram selecionados para serem utilizados como fonte de informação para essa pesquisa. A distância física da “presença da pesquisadora” para os sujeitos na investigação não implicou em impeditivos para a realização da abordagem à informação e da reflexão acerca do posicionamento ético estabelecido nas primeiras inserções no “campo” espaço digital.

O paradigma de pesquisa adotado para essa tese é o qualitativo, com aspectos de estudos exploratórios com ênfase na metodologia de pesquisa da etnografia virtual, haja vista que a pesquisa tem por escopo/tema o gênero discursivo fanfiction. A etnografia virtual é uma metodologia que apresenta elementos desafiadores que se referem às estratégias e às possibilidades de aproximação entre a pesquisadora e aos demais participantes da pesquisa em espaços digitais.

Nesse entendimento, ao se basear nos pressupostos da etnografia virtual e nos entrelaçamentos das construções identitárias dos leitores-escritores fãs de ficção na elaboração do gênero discursivo fanfiction, situamos essa investigação no espaço digital

⁴⁰ Nyah! Fanfiction (<https://fanfiction.com.br>).

como aspectos do campo empírico⁴¹, numa abordagem de investigação exploratória, ao mobilizar interpretações de campos teóricos diferentes promovendo um olhar de movente interdisciplinaridade (Amaral; Natal & Viana, 2008; Amaral, 2009; Gutierrez, 2009; Mercado, 2012; Rocha & Montardo, 2005).

A etnografia virtual propõe alguns instrumentos de geração de dados inspirados na etnografia tradicional (Hine, 2000; 2005). Para isso, os instrumentos ganham caráter plural, podendo ser combinados e desenhados com recursos e suportes tecnológicos diversos. Sendo assim, há meios para que os questionários/formulários sejam online, os diários de campo estejam em recursos como processador de texto ou blocos de notas virtuais (Hine, 2000; 2005).

A natureza desterritorializada do ciberespaço seja pelas implicações do designer gráfico computacional ou pelo fluxo informacional caracterizam desafios às investigações nos espaços digitais, contudo, não são impeditivas para a geração de dados ou abordagem reflexiva, já que o acervo de dados na Internet é amplo, movente e hipervirtualizado. Além disso, o acervo digital estará disponível por vinte quatro horas e sete dias na semana, dessa forma, possibilitará maior rastreamento, compilação e análise dos dados de forma assíncrona.

Outras reflexões sobre a investigação, em espaços digitais, são implicadas na observação participante mediada pelo computador síncrona e assíncrona, como também na utilização de dispositivos móveis e ferramentas (aplicativos) de triagem de dados e metadados. Para isso, a abordagem teórico-metodológica advinda da etnografia virtual corrobora para que a pesquisadora pudesse capturar as pegadas digitais dos sujeitos inseridos em uma comunidade virtual numa estratégia assíncrona.

Na sociedade do conhecimento contemporânea, altamente conectada pela internet, nota-se um deslocamento do foco do produto para os processos e seus atores individuais e/ou institucionais. Este resgate do homocentrismo a reboque da Web 2.0 instaura novas lógicas e novas semânticas, introduzindo profundas rupturas nos valores da modernidade do século XX e inaugurando a pós-modernidade do novo milênio. O embate de paradigmas da sociedade contemporânea perpassa as estruturas de poder anteriormente verticalizados em estruturas hierárquicas e agora horizontalizadas permitindo acesso de todos a tudo o tempo todo. Neste contexto dissolve-se a importância dos autores individuais protegidos pelo copyright e emerge a produção coletiva do conhecimento estimuladas por ferramentas de conteúdo aberto e de edição cooperativa instantânea inaugurando o copyleft. A Web hipertextual introduz a narrativa não linear além de novas literacias informacionais. (Passarelli et al., 2010, p. 260).

⁴¹ Amaral (2009) revela que o termo netnografia tem sido mais amplamente utilizado pelos pesquisadores da área do marketing e da administração, enquanto o termo “etnografia virtual é mais utilizado pelos pesquisadores da área da antropologia e das ciências sociais” (p.15).

A inserção no campo de pesquisa foi realizada por meio de pegadas digitais⁴² - a pesquisadora vinculou o próprio perfil de usuário em rede social para a comunidade virtual Nyah! Fanfiction, no Facebook, e iniciou uma conta perfil no site homônimo para ter acesso ao acervo digital e a demais ferramentas de usuário. Essas pegadas digitais são características da etnografia virtual, nesse viés, a pesquisadora foi ao campo (ao ligar o computador, conectando-o à Internet e acessando os espaços digitais supracitados). Dessa forma, o trabalho da etnografia virtual “*é aprender com as pessoas e não de fato estudá-las*” (Hine, 2000, p. 21).

No cerne da investigação, a etnografia virtual não apresenta uma escala de características metodológicas, uma vez que todos os elementos contextuais devem ser levados ao escrutínio do processo analítico, pois podem ser agentes de interlocução nas interações, nas colaborações e nos comentários dos leitores-escritores fãs de ficção. De acordo com Gutierrez (2009), os fenômenos da cibercultura, que emergem no ciberespaço, implicam desafios metodológicos e tornam esse processo instigante pela necessidade de hibridizar teorias, métodos e técnica, pelo que nessa investigação ampliamos o ideário de contextualização interdisciplinar.

O espaço digital proporciona a interface interacional entre os sujeitos e do objeto de pesquisa, já que a formação de sociabilidades é multimodal e híbrida, geralmente, em performances assíncronas na comunidade virtual de interação acerca de um interesse singular ou multifocal. Os aspectos sociais, históricos e situacionais são contextualizados e abordados à luz do referencial teórico, o percurso metodológico é uma narrativa a ser construída e elaborada ao longo de todas as etapas da inserção da pesquisadora no campo de pesquisa (Mercado, 2012).

Nas relações de sociabilidade que se estabelecem no ciberespaço, destaca-se o surgimento das comunidades virtuais, com grupos de pessoas conectadas via internet, com base em um interesse comum, que mantém contato por um determinado período de tempo. O envolvimento e a participação dos membros desta comunidade varia de indivíduo para indivíduo. Há membros ativos que leem e respondem a todas as mensagens. Outros são apenas observadores que leem, mas não respondem. (Mercado, 2012, p. 3).

De fato, desde o segundo semestre de 2014/2018 encaminhamos essa investigação e reconhecido o avanço das comunidades virtuais de fãs de ficção, principalmente, nos grupos fechados do Nyah! Fanfiction na rede social online Facebook e na plataforma digital homônima. A partir de 2019 percebemos que a movimentação

⁴² As pegadas digitais são os percursos de pesquisa, comentários e interações como curtidas que os atores sociais virtuais fazem/performam na Internet. É um termo muito utilizado por teóricos do ciberespaço e da cibercultura.

da comunidade virtual no Facebook era muito mais ativa dentre os leitores-escritores fãs de ficção, do que na plataforma Nyah! Fanfiction. Isso porque, a movimentação nas postagens na rede social digital, os usuários relatavam a inconsistência no acesso à plataforma homônima, como ainda, relatos que a plataforma encontrava-se inativa “fora do ar”. Algumas informações circulavam pela comunidade virtual, até normalizar a inconsistência. Algumas medidas como vincular anúncios para angariar fundos e abrir mais uma seção para direcionar contribuição voluntária para manter a plataforma foram algumas das ações dos administradores. O campo de pesquisa também sofreu algumas adaptações e intervenções ao longo do período de pesquisa, sobretudo, alertando que a pesquisa na Internet é movente e dinâmica.

Além disso, no percurso do mestrado (Clemente, 2013), o gênero discursivo fanfiction era entendido, até então, como gênero digital e, foi a partir da observação participante, nas experiências de interação digital, como ainda, na oficina sobre fanfiction ofertada aos estudantes de uma escola pública, que aguçou percorrer caminhos de pesquisa e teorização no âmbito da linguística aplicada para ampliar o entendimento do gênero fanfiction enquanto gênero discursivo, sendo assim, possíveis para aquele fenômeno discursivo e social que descortinava e viabilizava novas teorizações.

Sob uma visão que compreende as tecnologias e os meios de comunicação como plataformas culturais, conceitos como cibercultura, redes sociais e novas formas de aprender e produzir conhecimento na Web passam a ser objetos de reflexão que ultrapassam as dualidades emissor-receptor, real-virtual e focam sua atenção na reciprocidade das ações comunicacionais. Em função do modelo aberto da Internet e das novas relações de poder horizontais nela gestadas conceitos dedicados a compreender os meios e as mediações suplantam a ideia de consumidor passivo da informação. (Passarelli et al., 2010, p. 261).

O embasamento nessa contextualização evidencia a organização das informações, a abordagem colaborativa de leitores-escritores fãs de ficção, além de dinamizar o conteúdo da plataforma curadoria digital de fanfiction, numa perspectiva macro da investigação que fomenta outras indagações a serem observadas sobre a comunidade virtual Nyah! Fanfiction.

Essa visão da etnografia caracteriza-a não somente como um método de análise e observação cultural do “outro”, mas essencialmente como uma perspectiva de investigação que leva em conta o estudo de práticas culturais e sociais de determinados grupos de indivíduos. Os resultados dessa investigação devem conduzir necessariamente a uma análise de espaços contrativos, assentadas em bases comparativas de triangulação entre eventos que compõem determinadas culturas e a uma visão holística do processo de investigação em que o etnógrafo observa e analisa um evento particular com foco no conjunto de eventos que constitui o todo cultural. (Rodrigues, 2007, p. 531).

A presença da pesquisadora nos espaços digitais é mais dinâmica e flexível, porque os dados estão à disposição de pesquisa com maior fluidez e acesso. Contudo, há um dilema em redes sociais sobre determinados assuntos que possam viralizar ou virar um grande “bate-boca” virtual, nesses casos muitas interações são apagadas pela função “excluir” existente em boa parte dessas redes sociais online e na plataforma digital.

Elencamos esse cenário para alertar que no espaço digital alguns rastros podem ser apagados e, em outros momentos, pelos buscadores virtuais esses elementos podem deixar pegadas digitais, isso depende realmente dos algoritmos (códigos para criação de páginas digitais) utilizados para programação computacional.

Nesse longo período de observação, constatamos muitas interações e colaborações acerca da percepção da escrita e das tensões sociais vividas no cotidiano que afloraram decisivamente no comportamento da expressão escrita dos sujeitos sociais naquele espaço digital. Debates por situações de reality show, de movimentação esportivas como Copa do Mundo e Olimpíadas, por exemplo, dado o contexto local ou global de contextualização. Coparticipar e observar as comunidades virtuais de fãs de ficção amplificou o olhar investigativo acerca da diversidade social, da interação das diversas faixas etárias em interação, sobretudo, os dilemas sociais que adentravam as redes sociais online para serem debatidos, questionados e reorientados por muitos sujeitos contemporâneos em interação profícuas e, por muitas vezes desestabilizadoras.

Esses períodos de observação nos auxiliaram no entendimento que os fanfiqueiros não eram exclusivamente adolescentes, mas pessoas de todas as faixas etárias. Não eram apenas estudantes na fase da educação básica, mas universitários, profissionais formados em várias áreas ou simplesmente pessoas que têm hábito de leitura e de autoria.

Para tanto, a desenvoltura argumentativa e a elaboração na escrita dos comentários, na contra-argumentação, desenhavam um cenário de pessoas leitoras e com extremo cuidado com a articulação linguística para o melhor entendimento dos demais participantes. Não obstante, algumas utilizações de linguagens digitais (*internetês*, *meme* e *gif*)⁴³ eram e são utilizadas por muitos participantes, todavia, essa utilização nas

⁴³ A expressão *internetês* é utilizada para designar as abreviações, por exemplo, (você - vc; também - tb; beleza - blz.). *Meme* é a mimética de associação de imagem e texto sobre um fato comum socialmente. *Gif* é uma figura animada ou recorte de uma cena de determinado audiovisual.

redes sociais online e nos comentários no site do Nyah! Fanfiction não esmorecem ou nublam a seriedade da interação entre os demais participantes.

Nesse aspecto, retornamos à Eagleton (2003) que relata que “Se a natureza é sempre de alguma forma cultura, então as culturas são construídas no incessante tráfego com a natureza que chamamos de trabalho” (p. 12). Nesse contexto, os leitores-escritores fãs de ficção utilizam a teia informacional da Internet como espaço de conexão de ecologia social. Os espaços digitais são teias que nutrem, transportam e/ou repelem organismos vivos e imbuídos de inteligência pessoal, coletiva e artificial em autoria na cibercultura. Eagleton (2003) afirma que essas teias/redes virtuais contemplam três sentidos de cultura: como civilidade, identidade e comercial.

Constitui-se a civilidade pelas interações e pela regulação do comportamento em espaços virtuais; a identidade pela atitude híbrida do *online* e do *offline*, juntos, em espaços virtuais, de acordo com a decisão dos sujeitos sociais virtuais e; a comercial, os espaços digitais ditam o consumo na contemporaneidade, no viés de fãs de ficção, ao desdobrar suas obras de referência, promovem uma determinada franquia e impulsionam um expressivo conglomerado econômico para consumo de produtos de/para fãs de ficção.

Nos espaços digitais, a pesquisadora observou como a linguagem estava sendo utilizada, elaborada e (re)construída pelos sujeitos sociais virtuais como pontuam as teóricas Rojo (2008) e Santaella (2008), indo além das pistas em que esses sujeitos estabeleceram para marcar suas respectivas identidades, construídas socialmente e situadas em espaços digitais, perpassando ainda questões de poder, legitimidade e resistência nas interações coletivas. As literacias digitais são fundamentais para os sujeitos sociais conseguirem performances discursivas profícuas, como ainda, seria um mecanismo de pertencimento a comunidade virtual.

No entanto, ambas refletem o desenvolvimento das formas de comunicação humana e dos meios de produção do conhecimento, dependem da conexão com um artefato físico para se estabelecer e estão ligadas pela controversa noção de exclusão: exclusão (literária) e exclusão (digital). Enquanto o acesso é um pré-requisito para a ampla participação no estágio da sociedade da informação atual, a literacia é um pré requisito para o protagonismo social e cidadania. (Passarelli et al., 2010, p. 262).

Outro ponto relevante, no encaminhamento desta pesquisa relaciona-se com o trato de informação em espaço digital que se embasa pela ética e por princípios de não julgar valores e crenças.

Diante desse cenário, para a discussão do campo de atuação da pesquisadora observadora, a comunidade virtual Nyah! Fanfiction é considerada o campo de pesquisa,

lugar onde os sujeitos sociais e o objeto de pesquisa estão em contínua movimentação, dessa forma, quando uma comunidade não é mais definida pelo espaço geográfico, como é o caso das comunidades virtuais, o uso da etnografia virtual auxilia para compreender as pessoas que estão engajadas em determinadas práticas sociais e discursivas no ciberespaço.

De acordo com Paiva (2005), alguns itens como *privacidade*, *confidencialidade*, *consentimento* e *metodologia* são princípios que alicerçam a pesquisa de cunho interdisciplinar. Enquanto determinadas pesquisas requerem a pactuação de *termos de autorização* e de *livre esclarecimento* para delimitarem e firmarem compromissos entre pesquisadores e colaboradores/participantes para assim estabelecer privacidade e confidencialidade sobre a utilização da geração dos dados, esses termos não foram necessários para o andamento dessa pesquisa, pelos motivos supracitados do andamento da mesma, como também, pela plataforma digital Nyah! Fanfiction dispor de uma seção de imprensa que autoriza a utilização do conteúdo para fins acadêmicos.

No cerne da geração de dados em espaços digitais geralmente se constituem por capturas de telas (*print screen*), da seleção dos comentários, debates e discussões entre os participantes/colaboradores da pesquisa. Apesar de esses dados estarem disponíveis em comunidades abertas (de visualização pública), requerem o devido cuidado e tratamento, como se fossem de comunidades fechadas/moderadas no tocante à privacidade e à preservação das identidades dos participantes.

Dessa forma, enquanto pesquisadora-observadora foi traçada uma diretriz para um olhar e um posicionamento ético que conduzem na seleção/recorte de dados gerados, como ainda, na análise e interpretação desses dados, a fim de preservar os atores sociais, pois, mesmo transitando em espaços digitais públicos, pois tais dados serão analisados e submetidos ao olhar de outrem e à luz de um arcabouço teórico predeterminado. Nesse sentido, a geração de dados deve ser descritiva, contextualizada e situada para entender as experiências humanas mediadas por suporte tecnológico (Paiva, 2005; Celani, 2005; Mann & Stewart, 2002).

Estabelecemos contato com a comunidade virtual por meio dos administradores e moderadores para que a pesquisa estivesse de acordo com os princípios éticos que norteiam as pesquisas interdisciplinares. Na comunidade Nyah! Fanfiction na (*seção imprensa*), há várias informações sobre a utilização do conteúdo da plataforma digital para fins acadêmicos, desde que se atribua os créditos e se insira a logomarca da plataforma Nyah! Fanfiction. Já abaixo foi evidenciado essa logomarca e, agradecemos à comunidade virtual Nyah! Fanfiction acerca da disponibilidade e sobre a possibilidade de

encaminhar a pesquisa sobre o gênero discursivo fanfiction no âmbito dos Estudos Contemporâneos.



Figura 3.1: Logo do Fanfiction.com.br
Fonte: <http://fanfiction.com.br/imprensa>

A comunidade virtual Nyah! Fanfiction é um espaço virtual e se tornou o *campo* de pesquisa, no qual os atores sociais interagem em práticas sociais e discursivas, atuando em performances diversas de acordo com o interesse pessoal, social e coletivo da plataforma digital e da comunidade virtual online no Facebook.

É oportuno ressaltar a visão de cultura na Internet. Hine (2000) salienta que há duas formas de entender a Internet: como cultura e como um artefato cultural. Cada uma dessas concepções sugere abordagens metodológicas distintas e diferentes vantagens e limitações para a pesquisa no ciberespaço.

Para a autora, esses dois entendimentos são estimulados a partir dos estudos da Comunicação Mediada por Computador (CMC) e de que forma um contexto cultural pode trazer as pesquisas acadêmicas um parâmetro interpretativista que envolveria a etnografia tradicional, à medida em que a busca da compreensão dos fundamentos culturais de um grupo impacta o espaço virtual e as interações interpessoais, daí se adaptando e fazendo etnografia virtual. Pensando no ciberespaço como um *lugar* onde as pessoas fazem as coisas, pode-se começar estudando *o que e por que* eles fazem tais coisas.

Para isso, é importante o uso de diferentes formas de observação e de comunicação com os participantes ou uma observação documentada em capturas de tela e diário de pesquisa. Na contemporaneidade, os formatos de armazenamento e transferência dos dados gerados digitalmente são vastos, podendo ocupar, por exemplo: CD-ROM; *pendrive*; nuvem; HD externo; caixa de correio eletrônico; dentre outros suportes, possibilitando uma curadoria digital dos conteúdos extraídos do ciberespaço, visto que curadoria digital implica em escolhas, em seleção de conteúdos, seleção de informações, na organização da forma de exposição. Hierarquização e apresentação do acervo disponível.

A Internet e as Tecnologias de Informação e Comunicação podem ser compreendidas como artefatos culturais (HINE, 2000; 2005), moldados por processos sociais em sua produção ou uso por parte dos usuários. Assim, a Internet é um artefato cultural que pode ser compreendido de diferentes formas, por diferentes grupos de pessoas, possuindo uma flexibilidade interpretativista delicada para o senso comum, já que se apresenta como um repositório imbuído de múltiplas significações e ramificações.

Ainda segundo Hine (2000), tratar a Internet como artefato ignora algumas suposições da visão da Internet como cultura, como também, destacou a Internet como uma realização cultural baseada em entendimentos particulares da tecnologia. Na inter-relação do entendimento da Internet como cultura ou artefato cultural também perpassam as questões éticas, pois os atores sociais em espaço físico preservam suas identidades sociais com mais acuidade e reservas. Contudo, os atores sociais virtuais, em meio digital, constroem identidades e práticas discursivas/sociais mais livres e descompromissadas com o julgamento alheio. Sendo assim, as questões éticas que norteiam a etnografia encaminhada pela antropologia, o espaço físico, sobrepôs os entendimentos de territorialidade para expandir esse conceito ao se interligar à etnografia virtual em que pertencimento e territorialidade são ressignificados em espaços digitais.

Outro aspecto importante, na etnografia virtual, são os estudos sobre a CMC, os usuários surgem tanto como consumidores quanto como produtores, pois ao mesmo tempo em que recorrem às tecnologias que lhes permitem criar comunidades com culturas próprias, eles são também produtores desses novos cenários de cultura digital, culturas, mediante o engajamento no discurso vinculado a um grupo ou seguidores, como ainda, a partir dessas tecnologias cujas apropriações são negociadas de forma contextualmente específica expandem em várias redes sociais online com uma linguagem adaptada ao seguidores.

Não obstante, cabe ressaltar que a Internet é uma tecnologia que a cada década vem impactando profundamente a sociedade globalizada com acesso à informação e comunicação de forma privilegiada, no entendimento do ciberespaço a Internet não é considerada uma ferramenta⁴⁴, mas um grande oceano a ser navegado de acordo com as escolhas dos atores sociais Castells (2003), essas escolhas são em hiperlinks ou em hipertextos desencadeando uma gama de novas informações, descobertas e provocações de práticas discursivas e estéticas.

⁴⁴ A Internet não é considerada, para os estudiosos da cibercultura, como ferramenta. É entendida como um espaço de imbricações de comportamento, interações e cultura.

O recurso utilizado na etnografia virtual são as capturas de tela (*printscreen*) que serão tratadas como recursos tecnológicos a fim de preservar o contexto e a dinâmica do momento em que foram pinçadas do espaço digital. A CMC possibilita a geração de dados de forma rápida e econômica, contudo, também há percalços, como período mais longo de devolutiva por parte do respondente, além da angariação de número suficiente de participantes para validar a investigação dentro de uma comunidade virtual.

Outro fator de investigação em espaços digitais são os pseudônimos e apelidos (*nicknames*) que são identidades digitais dos participantes. Esse aspecto faz parte do processo de compreensão das identidades forjadas nesses espaços virtuais que, de alguma forma, são parte do processo de geração de dados, já que o processo de pertencimento a uma comunidade virtual que transpõe um grau de (inter)ação e performance não é empecilho para a confiabilidade dos dados. Contudo, esses dados gerados digitalmente oferecem várias possibilidades de armazenamento e de transferência, dentre todas as limitações e potencialidades⁴⁵ há ainda um grande percurso para as investigações acadêmicas em espaços virtuais.

Ao analisar as perspectivas da etnografia virtual nessa investigação percebemos que contempla a diretriz da interdisciplinaridade ao sugerir um projeto ético de reinvenção da existência humana em diversos aspectos que alcançam a antropologia, a sociologia e as humanidades digitais. A investigação em espaços digitais redimensiona a territorialidade e o pertencimento dos atores sociais e discursivas em permanente fricção e diálogo em tensionamento em redes sociais digitais.

O gênero discursivo fanfiction enquanto enquadramento de investigação abarca possibilidades de campos teóricos, cabe ressaltar, estudos sobre audiência literária, teoria literária, cibercultura, cultura digital, literatura, literatura digital e humanidades digitais, linguística aplicada e sociolinguística são citados para provocar uma reflexão das dimensões de apontamentos interdisciplinares de implicação e convergência teórica.

Dessa forma, para discutirmos os dados de investigação, o aporte teórico da antropologia linguística sobre os processos de entextualização serão aprofundados para que possamos compreender as implicações das práticas discursivas e sociais dos fãs de ficção. Esse aporte surgiu nos estudos de Bauman e Briggs (1990) e Silverstein e Urban

⁴⁵ Para Recuero (2009), os processos comunicacionais podem ser síncronos ou assíncronos. No primeiro, se espera uma resposta imediata, como é o caso dos chats, que se assemelham às interações face a face por apresentar a troca de informação praticamente em tempo real. Em relação ao segundo, a expectativa de resposta é não, como é o caso do e-mail e das mensagens compartilhadas pelos internautas nas inúmeras redes sociais digitais.

(1996), adiante, esse aporte teórico foi aprofundado por Jan Blommaert (2005) utilizando esse construto em suas pesquisas na Sociolinguística. Na seção seguinte, apresentaremos o desenho da pesquisa e os instrumentos de geração de dados.

3.3 O desenho da pesquisa: Instrumentos e Procedimentos de Geração de Dados

O início desse percurso de investigação sobre os leitores-escritores fãs de ficção e a comunidade virtual, inicialmente foi acolhida pela finalização do mestrado (Clemente, 2013) e a elaboração de artigos acadêmicos no período de (Clemente, 2014; 2016a; 2016b). Por isso, os dados gerados são do período de postagens, compreendidas entre (2014-2021), na plataforma Nyah! Fanfiction.

Esse estudo implica campos interdisciplinares, como a linguística aplicada, estudos sobre ciberespaço e cibercultura, cultura digital, cultura de convergência, audiência literária, ainda, antropologia cultural e sociolinguística são alguns campos citados e presentes que contribuem para a discussão sobre o que gênero discursivo fanfiction, como ainda, analisar a performance dos fãs de ficção.

Essa investigação encaminhou o fanfiction enquanto **gênero discursivo**, utilizando-se da teorização dos **processos de entextualização** como construto ao longo do percurso analítico I, assim percebeu-se como são as práticas discursivas e sociais dos sujeitos contemporâneos, além disso, ao longo das orientações desse doutoramento também foi ampliado a contextualização do gênero discursivo fanfiction às propostas educacionais (Cf. capítulo 5) em dinâmicas interdisciplinares.

Nessa perspectiva situada dos encaminhamentos dessa investigação, alguns instrumentos de pesquisa foram selecionados pela natureza dos espaços virtuais. A observação participante foi fomentada a partir da adesão da pesquisadora observadora às comunidades virtuais homônimas Nyah! Fanfiction (uma comunidade situada na rede social Facebook e a outra na plataforma digital homônima⁴⁶).

A observação participante pode ser contextualizada como instrumento que compõe a metodologia da etnografia virtual e, para essa discussão, acentuamos a

⁴⁶ Plataforma Digital: Comunidade Virtual de Fãs de Ficção, Nyah! Fanfiction. Disponível em: (<http://fanfiction.com.br>)

“observação participante” ao buscar uma interlocução com pesquisadores da área de metodologia científica (Marconi & Lakatos, 2010; Gil, 2010; Minayo, 2013).

Para Marconi e Lakatos (2010, pp. 176-177) há uma diferença entre a observação participante no modo em que o pesquisador se posiciona no campo de investigação; aponta-se que a observação “não-participante”, na qual o pesquisador tem contato com a comunidade, o grupo ou a realidade pesquisada, mas sem ser parte integrante (adepto) a ela, “permanece de fora”; e a observação “participante”, que pode ser “natural”, quando o observador pertence à comunidade ou ao grupo investigado, ou “artificial”, quando o observador se integra ao campo em “observação participante” com a finalidade de obter somente informações para a pesquisa.

O tensionamento do panorama supracitado contextualizado nesta investigação em que o campo é um espaço virtual, a dualidade de “permanecer fora” e “participante”; “natural” e “artificial”, quando se trata de um campo no ciberespaço, essas dualidades não interferem ou são passíveis de mensuração em pesquisa qualitativa, pelo contexto do pesquisador observador em processo de silenciamento não conflitaria com o fluxo interacional dos participantes do ciberespaço.

Segundo Marconi e Lakatos (2010), o observador participante exerce influência no grupo e pode ser influenciado por simpatias ou antipatias pessoais, quando sua presença física faz parte do contexto visual, discursivo e comportamental. E, ainda, o silenciamento em meio aos participantes também causaria um impacto de apatia ou outro índice socioemocional coletivo. Assim, quando o pesquisador está no campo de investigação físico, o “observador participante enfrenta grandes dificuldades para manter a objetividade” (p. 177).

Contudo, quando o campo é um espaço virtual (ciberespaço), a geração de dados dependerá do fluxo interacional dos participantes, dos comentários e do engajamento. Já Antônio Gil (2010) associa a “observação participante” à coleta de dados de pesquisa etnográfica, sobre a qual afirma:

O pesquisador que se dispõe a realizar uma pesquisa etnográfica assume uma visão holística com vistas a obter a descrição mais ampla possível do grupo pesquisado. A descrição pode incluir múltiplos aspectos da vida do grupo e requerer considerações e ordem histórica, política, econômica, religiosa e ambiental. Os dados obtidos, por sua vez, precisam ser colocados numa perspectiva bem ampla para que assumam significado. Por outro lado, é preciso garantir que os resultados da pesquisa privilegiem a perspectiva dos membros do grupo investigado. (Gil, 2010, p. 127).

Ao partir desse contexto da observação participante, a pesquisadora após selecionar a comunidade virtual de fãs de ficção situada no Facebook elaborou uma postagem pedindo para que cada integrante explicasse um termo êmico do universo do

gênero discursivo fanfiction para que se pudesse compor em análise das interações e no decorrer fosse composto um breve glossário para situar às unidades linguísticas predominantes nessa comunidade virtual específica.

Todavia, essa postagem foi apagada por um administrador do grupo após dois meses, isso sem nenhum aviso ou explicações prévias, ainda foi observado que algumas postagens de outros participantes haviam sido apagadas, portanto, a moderação da comunidade virtual estava ativa em diminuir algumas informações não significativas ao coletivo. Assim, a partir desse dado gerado optou-se por registrar as interações dos sujeitos contemporâneos fãs de ficção por captura de telas (printscreen).

Esse ocorrido descortinou os riscos de uma pesquisa no campo virtual, movente, dinâmica e fluída, já que na Internet alguns dados podem cair em esquecimento pela dinâmica do processo de postagens contínuas ou podem acarretar o fato da postagem ser removida pelo administrador. Esse episódio ocorreu impactou a geração de dados, porque os demais usuários não estavam cientes da inserção da pesquisadora no campo virtual, visto que há uma dinâmica informacional tão complexa aos demais participantes daquela comunidade de fãs de ficção. Esse episódio aponta para o cuidado com os registros em espaços digitais, tais como após postar retirar um printscreen para registrar a inserção em campo virtual.

Nesse processo, o entendimento de Gil (2010) é que o pesquisador deveria ser orientado pela objetividade, cuidando da sistematização da pesquisa, por exemplo, por meio da elaboração das notas de campo ou diário de campo. Gil (2010) pontua que a geração de dados deveria ser organizada em um banco de dados a partir de formatações padronizadas, como: data, hora e local da observação; terminologias e linguagens específicas.

Nesse íterim, novos procedimentos de registros como anotações foram adotadas como um encaminhamento mais apreensível dos momentos da observação participante. A expansão resultou na elaboração de um **glossário** de pesquisa (Anexo I) que apresenta os termos êmicos, ou seja, jargões utilizados nas interações, no universo e na elaboração de fanfictions. Esse **glossário** é resultado das observações e registros nas comunidades virtuais Nyah! Fanfiction, como ainda, poderia ser considerada uma **fase exploratória** da investigação na revisitação dos dados gerados na dissertação do mestrado, o período de elaboração foi realizado entre abril de 2014 a janeiro de 2016, além de agregar novos registros e anotações que foram retomadas em (2019-2020) registradas em processador de texto digital, agrupados em tabela simples.

O contexto desta investigação está situado na observação da utilização da plataforma digital Nyah! Fanfiction⁴⁷ e das interações dos leitores-escritores fãs de ficção nesse espaço virtual. A plataforma digital e a comunidade virtual Nyah! Fanfiction agregam leitores-escritores fãs de ficção que interagem, comentam, colaboram, criam e elaboram fanfictions. As interações, colaborações e comentários constituem um processo de mediação tecnológica que, na etnografia virtual, é atribuída à CMC (Comunicação Mediada por Computador).

Essa plataforma digital e essa comunidade virtual Nyah! Fanfiction foram selecionadas pela organização e coerência desses espaços digitais frente às propostas de curadoria digital do conteúdo, a organização, o planejamento de divulgação e administração de forma gratuita para os usuários leitores-escritores fãs de ficção (Clemente et. al., 2021; 2022). O compromisso do espaço virtual da comunidade Nyah! Fanfiction, por parte do administrador e da equipe de moderação, transpareceu comprometimento com a comunidade e com o acervo de dados postados diariamente.

A partir da observação participante da pesquisadora na comunidade virtual Nyah! Fanfiction serão registradas as práticas de literacias que impactam e perpassam as interações, as discussões e as elaborações dos leitores-escritores de fanfiction na comunidade virtual.

Mediante as dificuldades iniciais citadas nessa seção, optou-se por concentrar a pesquisa na caracterização do gênero discursivo a partir das interações e discussões estabelecidas na plataforma digital **Nyah! Fanfiction** e, por sua vez, efetivamente utilizar a autorização disponível na plataforma digital, na seção *imprensa*, em que os conteúdos postados possam ser contextualizados em investigações para fins acadêmicos.

Já na observação participante alguns pontos foram evidenciados, tais como: a presença de autorregulamentação para a conduta das postagens e das práticas sociais; decerto, uma regulação rígida sem muita flexibilidade, mas que organizava o fluxo e as ações dos fãs de ficção da comunidade virtual. Além disso, foi observada a disposição espacial na plataforma digital **Nyah! Fanfiction** em seções e *categorias* apresentadas como: aulas de gramática da língua materna (língua portuguesa); suporte de leitura comentada (*beta reader*); categorias de postagem de fanfictions e categorias de fandoms; algumas dessas categorias que compõem o **glossário** (Anexo I) serão abordadas no próximo capítulo.

⁴⁷ Plataforma Digital: Comunidade Virtual de Fãs de Ficção, Nyah! Fanfiction. Disponível em: (<http://fanfiction.com.br>)

No ciberespaço, a dinâmica de escrita dos fãs de ficção é estruturada em suportes tecnológicos analógicos e digitais, desde a utilização de cadernetas, cadernos de papel à *tablets*, *smartphones*, processadores de textos e suporte em nuvens (*dropbox*, *onedrive*, *google drive*) para elaborarem e armazenarem os fanfictions.

Outro fator importante diz respeito ao consumo de livros, porque esses leitores-escritores fãs de ficção leem livros em vários formatos, do clássico livro impresso até aos digitalizados: em formato *pdf.*, em *e-pub*, em *kindles*⁴⁸, em processadores de textos e nos espaços de compartilhamentos de livros digitais (*Amazon*, *Wattpad*⁴⁹). Esse contexto é pertinente para o entendimento de como as interações desses sujeitos contemporâneos auxiliam, motivam e constroem o ciberespaço.

Dessa forma, ao retomar às ideias dessa seção, o paradigma qualitativo auxilia na compreensão de como os sujeitos contemporâneos são protagonistas na construção e na configuração da sua realidade social e histórica. Para tanto, essa investigação ressalta o destaque pelo percurso metodológico na etnografia virtual, com instrumentos mistos de composição para a empreitada de investigar fenômeno discursivo, cultural e social que compõe a cibercultura e o ciberespaço como o *campo* de pesquisa.

No quadro a seguir será apresentado o desenho da pesquisa desta tese de doutoramento.

Quadro 3.2

Desenho da pesquisa

Desenho da Pesquisa		
Instrumentos	Objetivos	Contexto
Observação participante na Plataforma Digital Nyah! Fanfiction	<ul style="list-style-type: none"> • Observar com o login e senha as postagens nas principais categorias na plataforma Nyah! Fanfiction • Reconhecer às categorias de postagem • Mapear a plataforma Nyah! Fanfiction 	<ul style="list-style-type: none"> • Registrar o contexto das postagens presentes na plataforma Nyah! Fanfiction
Observação participante na Comunidade Virtual	<ul style="list-style-type: none"> • Observar as postagens de cada categoria na plataforma Nyah! Fanfiction 	<ul style="list-style-type: none"> • Conhecer e Analisar melhor as interações, discussões e os

⁴⁸ O formato *.pdf*, *epub* e *Kindle* são extensões para compactação de dados em formato legível, ou seja, transformam documentos escritos em formatos mais densos em arquivos mais leves.

⁴⁹ Para conhecer as plataformas Amazon (www.amazon.com) e Wattpad (www.wattpad.com).

Nyah! Fanfiction no Facebook		temas recorrentes dos atores sociais.
Captura de telas (printscreen)	<ul style="list-style-type: none"> • Registrar e Documentar as interações dos sujeitos contemporâneos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Plataforma digital Nyah! Fanfiction.
Diário de Campo	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar as observações e detalhes para composição da análise dos dados gerados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Anotações em bloco digital de notas e processador de texto para registrar o percurso de pesquisa.

Nota. Elaborado pela pesquisadora.

A mediação por meio do computador e a utilização da comunicação via Internet são necessários enquanto suporte tecnológico a essa investigação. Os instrumentos de geração de dados serão ferramentas disponíveis em suportes tecnológicos: computador, *smartphone* e tablet. Esse posicionamento metodológico lança olhar sobre as especificidades do ciberespaço, a cibercultura e a produção cultural engajada dos leitores-escritores fãs de ficção. Adiante, no capítulo 4, apresentaremos o percurso analítico I, à luz dos processos de entextualização.

CAPÍTULO IV. O PERCURSO ANALÍTICO I

“As pessoas (...) transformam a tecnologia, qualquer tecnologia, apropriando-a, modificando-a, experimentando-a. Esta é a lição fundamental que a história social da tecnologia ensina.”
Manuel Castells (2003, p. 10).

“Luke, você descobrirá que muitas verdades às quais nos prendemos dependem do nosso ponto de vista”.
Mestre Jedi, Obi-Wan Kenobi,
O Retorno do Jedi, Episódio VI⁵⁰

4.1 Encaminhamentos

Nesse ponto, apresentamos o percurso analítico e as discussões teóricas a partir da análise da geração de dados. Nas discussões e no percurso analítico da geração dos dados, retomo os pressupostos teóricos como a Linguística Aplicada contribuiu para o detalhamento das práticas discursivas e sociais dos atores sociais nessa pesquisa, bem como, a comunidade virtual Nyah! Fanfiction estabelece pontes no ciberespaço e na cibercultura, além de situar as práticas sociais dos atores sociais na conjuntura da cultura de convergência. E, principalmente, a partir dos construtos sobre os **processos de entextualização** de Silverstein e Urban (1996) e Bauman e Briggs (1990), ampliaremos as discussões apresentadas no capítulo sobre o percurso metodológico.

Para tanto, apresentamos ainda as categorias de análise que orientarão esse percurso analítico a fim de melhor contextualizar os dados obtidos com as questões de pesquisa. Por fim, serão apresentados os procedimentos e ou categorias de análise que orientarão o percurso analítico. Ao longo desse processo, a microinterpretação será atribuída ao significado de experiência que um indivíduo pode viver no espaço virtual, assim como a macrointerpretação será atribuída às ações colaborativas na comunidade

⁵⁰ No Episódio VI: O Retorno do Jedi, o Mestre Jedi Obi-Wan Kenobi tenta explicar para Luke Skywalker que Darth Vader e Anakin Skywalker não são a mesma pessoa, embora ocupem o mesmo corpo. Em inglês “Luke, you’re going to find that many of the trusts we cling to depend greatly on our point of view”- Episode VI, Return of the Jedi. Adaptação clássica do fandom de Star Wars Brasil. Para saber mais: (<https://www.wizard.com.br/blog/cinema/as-10-frases-mais-marcantes-da-saga-star-wars/>)

virtual de fãs de ficção. Os conceitos de micro e macrointerpretação são extraídos de Stake (2011, p. 49), que os compreende como constituintes da pesquisa qualitativa.

Ao caracterizar a comunidade virtual de fãs de ficção Nyah! Fanfiction, apontamos que seus atores sociais pertenciam a variadas faixas etárias, ou seja, o ato de elaborar fanfiction não é uma performance reservada apenas a adolescentes e jovens, embora em sua maioria sua prática possa ser iniciada na adolescência e continuar ao longo da vida. Contudo, essas são pessoas de qualquer idade e possuem grau de escolaridade variado, e também há profissionais estabelecidos em diversas áreas do conhecimento. Em análise, pelo senso comum, quem lê e escreve tem uma veia mais para a área de linguagem, mas percebe-se pelo administrador da área de exatas que a elaboração de fanfictions agrega muitos perfis diferentes.

Para tanto, nesse percurso analítico retomaremos o Objetivo Geral e os Objetivos Específicos. A pesquisa tem por **objetivo geral**: analisar as práticas de literacias dos leitores-escritores fãs de ficção em uma comunidade virtual Nyah! Fanfiction. Já os objetivos específicos são: (a) discutir as perspectivas dialógicas e as ideologias que (re)circulam nessas práticas discursivas e sociais e; (b) identificar as práticas de literacias em que se engajam os leitores-escritores fãs de ficção ao postarem comentários sobre o fanfiction na comunidade virtual. Já as questões de investigação são as seguintes: (a) Que perspectivas dialógicas e ideologias que (re)circulam nessas práticas discursivas e sociais? (b) Que práticas de letramentos em que se engajam os leitores-escritores fãs de ficção ao postarem comentários sobre o fanfiction na comunidade virtual?

A plataforma Nyah! Fanfiction foi selecionada dentre outras plataformas de fanfiction pelas características da organização visual (web designer), da logística das informações inseridas para navegação dos usuários (usabilidade), das regras de postagem estabelecidas para o fanfiction (autorregulação), das regras de postagem de comentários (convivência em rede online) e pela oferta de sala de imprensa (espaço de esclarecimento, curiosidades e permissões para utilização do conteúdo para fins acadêmicos), como ainda, das informações substanciais para a compreensão do funcionamento e da hierarquia de fluxograma desse espaço virtual.

A observação participante foi um instrumento de investigação utilizado pertinente à natureza da etnografia virtual proposta. Para tanto, os registros documentais para a geração de dados foram às capturas de telas (printscreen), que são elementos retirados no campo de pesquisa – o virtual. Essas capturas de tela são partes integrantes do acervo de geração de dados para a identificação e a categorização dos

rastros discursivos dos leitores-escritores fãs de ficção. No **percurso analítico** essas capturas serão integradas para melhor descrever quais os **processos de entextualização** são recorrentes às práticas discursivas e às práticas sociais que perpassam as práticas de literacias dos sujeitos contemporâneos fãs de ficção.

4.2 Processos de Entextualização

Numa perspectiva discursiva, quanto ao gênero discursivo fanfiction elaborado por leitores-escritores fãs de ficção, que transita prioritariamente em espaços virtuais, os signos emergem em fruição e imbricação por manter o suporte ideológico original ao mesmo tempo em que resistem ao lugar-comum da obra-mãe (obra original/cânone). Todavia, ao criar um universo paralelo na elaboração de fanfictions, os leitores-escritores fãs de ficção estão a elaborar um novo percurso discursivo impregnado de processos de resistência, luta e engajamento cultural em espaços virtuais, como o da comunidade Nyah! Fanfiction.

Nesse prisma, no percurso metodológico, os processos de entextualização são elencados para maior sustentabilidade da compreensão da geração dos dados, trazendo um suporte inovador para desvelar um processo de encaminhamentos no espaço digital. Cabe ressaltar que, para Bakhtin (2003 [1953]), o signo se torna o principal lugar em que ocorrem as lutas de classes, sendo assim, a linguagem é permeada por interações humanas, nela são construídos os discursos envolvidos nas fricções dessas relações, nas quais as pessoas assumem papéis (professor/aluno, mãe/filho, leitor-escritor fã de ficção) que são representados pelos próprios discursos. A linha tênue entre discurso e estrutura social (hierarquia de classe econômica, nível de escolaridade e a hierarquia entre os participantes do discurso) condiciona o modo como esses discursos são produzidos, desestabilizados e/ou entextualizados.

O entendimento de um discurso como ação social acena para a possibilidade de identificar as relações entre quem produz e quem consome determinado gênero discursivo, assim como para a possibilidade de reconstruir identidades, sistemas de conhecimentos e de crenças. Assim, ao reconhecer a importância dos elementos que constituem os gêneros discursivos, além de compreender as diversas linguagens que possibilitam leitores-escritores críticos e consumidores culturais a transitarem pelo

universo do fã de ficção, o domínio dos mecanismos de linguagens corroboram para a consciência das ações em sociedade e demais interferências sociais constituídas pelos registros sócio-históricos e pessoais.

As práticas literárias dos leitores-escritores fãs de ficção estão entrelaçadas ao conceito dos processos de entextualização. Cabe ressaltar que as interações nas comunidades virtuais, nas plataformas virtuais e nas redes sociais online são o combustível para o compartilhamento, a convivência e as experiências sociais dos fãs de ficção em espaços virtuais. A partir dessas interações e do uso da linguagem digital, os atores sociais conseguem inspirar o fazer literário e divulgar as próprias narrativas, analisando, comentando e favoritando as narrativas que acompanham/seguem nos espaços virtuais.

Quando o interlocutor de um discurso faz referência ao pensamento de outrem, pressupõe-se a inserção de informações e a tomada de posição diante do que foi exposto, dessa forma, o discurso citado pode ser transcrito literalmente ou reproduzido de forma alterada, por meio de paráfrases ou outras estratégias linguísticas. Logo, um assunto/discurso, ao ser inserido em outro discurso, já está impregnado de referências anteriores, porque assume novas funções no novo contexto empregado. Esses novos contextos, empregados pelo discurso citado ou transcrito, acenam para o conceito de processos de entextualização, utilizado nos estudos da antropologia linguística em Bauman e Briggs (1990) e Silverstein e Urban (1996), como também, nos estudos Blommaert (2005), na sociolinguística.

Segundo Silverstein e Urban (1996), a entextualização é um processo natural do discurso dentro do projeto de análise de textos proposto por esses pesquisadores. Na perspectiva de entextualização (Blommaert, 2005, p. 62), os textos viajam, ou seja, seguem trajetórias por diferentes contextos. Essa compreensão envolve o fato de que um “pedaço de texto” ou “excerto” foi realizado em um contexto e viaja entextualizando essas trajetórias primeiras em seus próximos destinos. Para Bauman e Briggs (1990), a entextualização seria a viagem que o texto percorre para além do contexto “inicial”, isso devido à circulação dos discursos. A entextualização é o “[...] processo de tornar um discurso extraível, de fazer de um trecho de produção linguística uma unidade – um texto – que pode ser levado para fora de seu cenário interacional” (Bauman & Briggs, 1990, p. 73).

Essas noções de entextualização podem ser associadas aos construtos bakhtinianos sobre dialogismo, já que vozes discursivas podem ser encontradas em “pedaços de texto” ou “excertos” para corroborar questões e posicionamentos

ideológicos, discursivos e identitários, por parte dos atores sociais. Propõe-se, então, analisar as imbricações entre linguagem verbal e não-verbal nos elementos que constituem o universo do fã de ficção, por considerar fundamental o entendimento de como são compartilhadas as narrativas elaboradas por leitores-escritores fã de ficção na comunidade virtual Nyah! Fanfiction e de como os elementos mantêm a tradição mítica da criação da capa do livro impresso, os prefácios e os prólogos.

A elaboração do gênero discursivo fanfiction requer dos leitores-escritores fãs de ficção pesquisa, engajamento em rede, disciplina e conhecimento linguístico. Na visão bakhtiniana, ao elaborarem essas narrativas, os leitores-escritores fãs de ficção estariam em tensão direta com o signo/obra original, como também, teriam a apreensão de aceitação do público-alvo os fãs de fãs de ficção. Outrossim, pode-se considerar que a elaboração da narrativa estaria condicionada às práticas discursivas, aos efeitos ideológicos e à legitimidade de aceitação enquanto obra literária.

No processo de compreensão do gênero discursivo fanfiction, as questões ideológicas também estão presentes nas atividades de interação dos leitores-escritores desde a seleção cultural por afinidade com a obra original, perpassando as escolhas da comunidade virtual, perpassando pelos anseios de também serem consumidores-produtores de uma cultura pop ou da crescente cibercultura.

Mediante aos movimentos de filiação individual, advém a interação no coletivo, nas comunidades virtuais e nas redes sociais online, em que as questões de relação de poder são gerenciadas com regras e condutas construídas coletivamente e direcionadas para a manutenção no ordenamento nos espaços virtuais. Entretanto, as lutas de classe estão presentes nas comunidades virtuais, pois os leitores-escritores fãs de ficção de fanfiction e novos escritores de originais estão continuamente comentando e sugerindo melhorias nas narrativas postadas e lidas.

Embora haja espaços e **categorias** para a convivência, existe a luta pela manutenção de status, além de um posicionamento de preferências de quem escreve uma fanfic inspirada em uma obra original (fandom) e de quem elabora uma obra inédita com personagens próprios. Na tabela 4.1 agrupam-se as categorias de fanfiction para ampliar o panorama de estrutura do gênero discursivo fanfiction, das regras de elaboração, da apresentação composicional e da extensão para gerenciamento de uma curadoria digital. Nesse íterim, elencamos a equiparação nominal aos gêneros discursivos consolidados/cânones.

Tabela 4.1*Categorias de Fanfiction*

Estrutura	Apresentação	Extensão	Equiparação nominal aos Gêneros Discursivos Consolidados
Long Fictions			
Longfic	sagas	Acima de 30 capítulos	Romances/Novelas
	longfic	Acima de 10 capítulos	
Middle Fictions			
Shortfic	shortfic	Até 10 capítulos	Contos / Crônicas
OneShot	oneshot	Um capítulo	Conto curto
Short Fictions			
Ficlet	flash fic	Até três páginas; De 501 e até 2000 palavras.	Conto curto
	quick fic		
Drabbles	half-drabble	50 palavras	Minicontos Microcontos
	drabble	100 palavras	
	double-drabble	200 palavras	
	triple-drabble	300 palavras	
	quad-drabble	400 palavras	

Nota. Elaborado pela pesquisadora.

Em uma constância de fluxos, a próxima análise consiste sobre os rastros discursivos das ideologias vigentes nas comunidades virtuais, em fricção com os construtos apresentados até o momento. Assim, os signos permeiam outros universos: dos artigos de consumo, dos fenômenos naturais, dos recursos tecnológicos. Nesse ínterim, os signos são possibilidades de avaliação ideológica que repercutem outras realidades, sendo assim, também podem exercer domínios “O domínio ideológico coincide com o domínio dos signos: são mutuamente correspondentes. Ali onde o signo se encontra, encontra-se também o ideológico e tudo que é ideológico possui um valor semiótico” (Voloshinov, 2002 [1929], p. 32).

Segundo Eagleton (1997) e Moita Lopes (2006), para os estudos sobre ideologias, a palavra apresenta aspecto importante, já que se amplia a noção do signo verbal ou não-verbal não ser neutro. Dessa maneira, comprova-se que não há neutralidade nas

intencionalidades discursivas, até mesmo porque todo discurso está preenchido de rastros informacionais e ideológicos. Na elaboração de um fanfiction essa percepção estaria intrinsecamente implícita na arquitetura de uma narrativa que segue um plote do fandom, mantém uma origem/conduta, contudo, elenca novos elementos ficcionais e estéticos para subverter os rastros discursivos e implementar uma continuidade escolhida por um consumidor-produtor (*prosumer*).

Nesse devir de autoria, a figura do leitor-escritor sobrepõe a do consumidor-produtor, já que na autoria há intencionalidade de continuidade, ruptura, desvelamento de uma estética não explorada e de rastros de outras narrativas na composição da arquitetura do fanfiction. Para Blommaert (2005), tal fenômeno ocorre quando atores sociais fazem inferências, extrapolações ou (re) produzem outros discursos a partir da noção do que foi dito por outrem. No contexto desta investigação, as novas narrativas ficcionais em novas roupagens são produzidas, elaboradas e (re) elaboradas em ambiente virtual a partir do construto alheio, em contínuo processo de entextualização.

Segundo Bauman e Briggs (1990), esse processo é realizado por meio da entextualização, que diz respeito aos processos *continuum* de entextualização – descontextualização – recontextualização; um aporte teórico implicado à análise e interpretação dos dados gerados nesta investigação, permite melhor análise da apropriação dos espaços cênicos, das experiências ficcionais e da construção multissemiótica, assim como, auxilia na compreensão do engajamento dos leitores-escritores fãs de ficção na comunidade virtual Nyah! Fanfiction.

A entextualização é um processo ideológico que aponta o status de poder e autoridade, isso porque os atores sociais performam em espaços digitais os conhecimentos adquiridos ao longo de interações, leituras e experiências sociais, decerto, muitos falam que para entender determinado contexto há a necessidade de entender a “referência”, o que realmente é a fonte inicial que um discurso foi originado. No transcorrer da análise de dados, as concepções acerca dos processos de entextualização serão convocadas, visando ao melhor entendimento acerca dos elementos que compõem o universo do fã de ficção. Tais processos serão apresentados à luz de Bauman e Briggs (1990), Silverstein e Urban (1996), Blommaert (2005; 2014) e Moita Lopes (2013).

Ao aprofundar o entendimento sobre entextualização será possível compreender como o processo da atribuição de um sentido de ordem comum pode ser contextualizado, descontextualizado e recontextualizado em diversos cenários e continuidades. Um exemplo de narrativa é Romeu e Julieta de Shakespeare que há

séculos sofre processos de entextualização desde novas releituras no teatro, no cinema e em séries de TV, por exemplo, onde os personagens permanecem com as características dominantes da obra original, contudo, o contexto da época e os rastros discursivos predominantes à época são descontextualizados para a contextualização da nova arquitetura da narrativa proposta.

Dessa forma, um elemento chave é compartilhado entre os atores sociais, assim, o processo é desdobrado em descontextualização, um “isolamento do discurso originado do próprio contexto” (Blommaert, 2005, p. 252), pois esses atores sociais adicionam novos elementos à obra “original”; e em recontextualização, “ao localizar o texto em um ‘novo’ contexto, portanto adicionando uma nova metapragmática aos enquadres do texto” (p. 254), situando a obra original em um novo elemento – o entendimento, na perspectiva do dialogismo, é que nenhuma obra e ou discurso é original. Esse processo de entextualizar signos é um exercício contínuo de indicar, reconhecer e localizar como tais signos podem encontrar novas trajetórias em outros contextos.

Esses recursos em movimento são atrelados aos recursos de interpretação dos signos em performance em um dado contexto. Sendo assim, os atores, em suas práticas discursivas e sociais, são envolvidos em processos de desconstrução, co-construção e reconstrução nos/pelos discursos e nos processos de alteridade. Contudo, processos de entextualização também podem levar ao abalo de identidades e ao não pertencimento como apontam Bentes e Rezende (2008):

(...) podemos considerar a pergunta feita como um texto em função da definição e Bauman (2004, p. 4), para quem todo texto pressupõe uma operação de descontextualização porque, ao retirar um trecho do discurso de seu contexto, tornando-o internamente coerente, procedemos de forma a objetivá-lo como uma unidade textual discreta, à qual podemos nos referir, e que podemos descrever, nomear, citar, exhibir, tratando-a como objeto. Para o autor, essa operação de descontextualização pressupõe necessariamente uma nova recontextualização, o que revela o potencial dos textos de serem (re)produzidos em outro contexto, no caso em questão, um contexto de análise. (Bentes & Rezende, 2008, p. 43)

Os processos de entextualização são percebidos nos fandoms de fãs de ficção, pois quando esses fãs escrevem novas narrativas ficcionais com o mote da obra original, interagem, compartilham e comentam as narrativas feitas por outros fãs de ficção em suas práticas sociais e discursivas. No eixo discursivo, o público-alvo são os leitores de fanfics que, por sua vez, desempenham o papel de críticos literários dentro do fandom ao comentarem e ao favoritarem essas histórias nas plataformas virtuais, participando, portanto, ativamente da audiência, recepção e crítica à obra postada.

O leitor é um atribuidor de significados, já que possui a capacidade de interagir, dialogar e negociar com o texto mediante seu próprio conhecimento prévio de mundo e às pesquisas em espaços virtuais. Ainda nessa perspectiva, Blommaert (2005) sinaliza para dois aspectos importantes dos processos de (re)contextualização de textos que cumprem percursos diversificados a partir de novos sentidos atribuídos pelo leitor-escritor fã de ficção em narrativas que se desdobram da obra original.

O primeiro alia-se à ideia de que a possibilidade de mistura, hibridismo e novos significados não excluem estabilidades, sendo que esses são significados líquidos (e que surgem na interação local e midiática da modernidade) que convivem com muitos significados sólidos (repetições sócio-históricas do que é clássico, do cânone). Portanto, estabilidade, mobilidade e circulação caminham sempre juntas nos processos de produção de sentido (Clemente, 2016a).

O segundo aspecto diz respeito ao fato de os processos de (re)contextualização não se estabelecerem entre os interlocutores de modo proporcional ou imparcial no que tocante às relações de poder, ocasionando em alguns aspectos novas formas de exclusão e cancelamento. Essas implicações se estabelecem na apreciação da obra original e nas novas narrativas escritas pelos leitores-escritores fãs de ficção.

As implicações de formas linguísticas abalam o contexto de autoridade e de autenticidade. Em um processo de entextualização de narrativas em espaços digitais, as questões de valor e representatividade também são pontuadas. Nos espaços digitais a autoria é algo que começa de forma singular e pode alcançar nuances coletivas. Na cibercultura, a autoria é colaborativa, incentivada e imbricada em processos tênues de aprovação ou rejeição nas interações nos espaços virtuais. E para escrever no ciberespaço não há a necessidade imediata do conhecimento da gramática normativa da língua, mas há necessidade do conhecimento linguístico de como articular o entendimento e os mecanismos de coesão e coerência para expressar as ideias por meio de comentários no ciberespaço.

O sujeito tem, desse modo, a possibilidade de singularizar-se e de singularizar seu discurso não por meio da atualização das virtualidades de um sistema gramática (como quer a estilística tradicional), ou da expressão de uma subjetividade pré-social (como querem os idealistas), mas na interação viva com as vozes sociais. Autorar, nesta perspectiva, é orientar-se na atmosfera heteroglóssica; é assumir uma posição estratégica no contexto da circulação e da guerra das vozes sociais; é explorar o potencial da tensão criativa da heteroglóssica dialógica; é trabalhar nas fronteiras. (Faraco, 2009, p. 87)

Muitos leitores fãs de ficção passam a escritores fãs de ficção. Esse processo é um fenômeno nomeado por Rojo como “lautor” (Rojo, 2015, p. 119), porque se estabelece de forma natural nestes espaços virtuais, pois na imersão em leituras em continuidade, pelas interações em comentários e postagens nas comunidades virtuais de fãs de ficção, muitos sujeitos leitores vão construindo também um percurso para a escrita e divulgação de narrativas, já que em um conjunto de discursos eletrônicos se complementam, se interligam e formam redes complexas de convergência. Sendo assim, toda trilha de leitura também se torna uma trilha de autoria. O desafio dos leitores-escritores fãs de ficção está em recontextualizar os elementos ficcionais que possam trazer a essência ao discurso “original” de que se tornaram fãs.

A cibercultura acolhe a escrita de fanfiction, mesmo que esta esteja sempre em confronto com questões socialmente impostas pelos direitos autorais, do distanciamento das teorias literárias como suporte, das questões de um construto da cultura digital legitimada, haja vista que a reescritura e a apropriação de elementos de obras consagradas é caracterizada como plágio na sociedade contemporânea.

Algumas tolerâncias e alternativas para leitores-escritores fãs de ficção são as comunidades virtuais, plataformas digitais e redes sociais online para agrupar atores sociais com a mesma finalidade de entretenimento e elaboração de uma cultura digital à margem do cânone ou sem fins lucrativos. Todavia, em outras áreas do conhecimento e de práticas socialmente estabelecidas como as artes plásticas, há tolerância em relação a releituras de signos socialmente compartilhados como estímulo à criatividade e da apropriação da técnica artística.

O que se denomina plágio literário, atualmente, nas pesquisas e nas fronteiras do conhecimento, para muitos teóricos não passa de processos de entextualização, de processos de intertexto e, até mesmo, intertextualidade, esta última na perspectiva bakhtiniana. Não obstante, a problematização levantada não incentiva a ruptura com a legalidade, mas elenca a necessidade contemporânea de reflexão e criticidade sobre os fenômenos advindos do ciberespaço e da cibercultura em uma crescente mudança de apropriação e autorias multifacetadas, a partir disso, quais caminhos e possibilidades se descortinam para às humanidades digitais em confrontos, manutenções e rupturas do pensamento contemporâneo mediados por tecnologias digitais e atores sociais em performances contínuas.

Além disso, a mobilidade e a circulação desses discursos escritos e dos signos constituintes por elas são marcantes. Há exemplos muito recentes de fanfics que se tornaram obras originais, como no caso de Cinquenta Tons de Cinza, em que a autora

E. L. James começou a escrever e postar seus capítulos do fanfiction em blog pessoal, tendo como inspiração o fandom da Saga Crepúsculo. Pode-se enfatizar que, na perspectiva da entextualização e do dialogismo bakhtiniano, não haveria obras originais.

Pela repercussão do fandom e pelos muitos comentários e recomendações por parte dos leitores fãs de ficção, o fanfiction foi modelado para uma editora como obra original, ou seja, os elementos que remetiam ao fandom da Saga Crepúsculo foram, até certo ponto, apagados, e novos elementos surgiram para conferir “originalidade” à obra. Nesse caso, o fanfic foi recontextualizado como obra original que, ao mesmo tempo, inovou, mas para fins comerciais se recompôs discursivamente com nova roupagem para cumprir a legalidade dos direitos autorais de outrem.

Sendo assim, os processos de entextualização são utilizados como gradação de qualidade dentro do fandom, pois impulsionam a recepção e a crítica. Embora o fanfiction tenha sido negociado para a publicação em uma editora conceituada, foi exigido da escritora fã de ficção revisão e adaptação no contexto da história. Subsequentemente, o fanfiction consagrado pelo fandom, não poderia ser publicado na íntegra em uma editora, pois acarretaria infração aos direitos autorais da obra original.

As mudanças sofridas pelo fanfiction em relação à obra original para publicação abalaram os signos comuns às duas narrativas e a função social dos protagonistas e dos elementos cênicos. Pode-se articular a descaracterização de um fanfiction para passar a ser uma obra original. Novos processos de entextualização podem auxiliar nesse entendimento, já a obra original, Saga Crepúsculo, foi descontextualizada pela escritora fã de ficção, que sensualizou o contexto das personagens protagonistas Bella e Edward que, na obra original, não se beijam por impedimento do mocinho, que é vampiro, e tem receio de aflorar seus instintos de predador.

Essas tensões entre as personagens desta obra são contextualizadas na sequência do fanfiction pela escritora fã de ficção de outra forma, “Master of the Universe” fez muito sucesso entre os leitores-escritores fãs de ficção do fandom “Saga Crepúsculo” que apreciaram os elementos de recontextualização da obra original para a narrativa da fã de ficção. A desestabilização do processo de entextualização é abalada quando a escritora fã de ficção recebe o convite de publicação de uma narrativa com potencial de vendagem.

Desse modo, todos os elementos de apropriação foram renovados na utilização de novos elementos. Foram, portanto, contextualizados para o fanfiction passar a ser obra original. Há, ainda, o abalo de significação do que é ser escritor, ou seja, a leitora-escritora fã de ficção, ao abandonar o fandom, passa a figurar como autora de obra

original. Os abalos de construção identitária dentro do fandom acarretam descontinuidade de interação dos fãs de fãs de ficção, um público particular e muito crítico.

A repercussão da Saga Crepúsculo entre os leitores fãs de ficção eclodiu a partir de um amor impossível entre uma humana e um vampiro. Essa narrativa se remete à uma fórmula consagrada e clássica de William Shakespeare em Romeu e Julieta, do amor impossível, - citar outros plotes amorosos romanceados como Pedro e Inês de Castro⁵¹; Abelardo e Heloísa; Tristão e Isolda e Ísis e Osíris, como bem se remete ao volume dois da trilogia, que começa com a referência de leitura da personagem protagonista Bella. Entretanto, os elementos de conflito entre os personagens principais perpassam a estrutura de uma cidade, o contexto de famílias rivais (vampiros e lobos) e uma tensão amorosa, erotizada e marcante entre as personagens principais, que se consolida com o esperado beijo. Todavia, o fanfiction Master of the Universe, inspirado na Saga Crepúsculo, trazia o erotismo, as nuances mais provocativas e o sexo como descontextualização e recontextualização do plote narrativo.

O elemento do amor impossível foi contextualizado como ponto de partida da narrativa ficcional do fã de ficção. O fanfiction começou a fazer sucesso no fandom Crepúsculo, e surgiu a possibilidade de ser publicado pela editora Vintage Books, em 2011. No Brasil, a editora Intrínseca lançou a obra na Bienal 2011 com uma tiragem de mais de 200 mil exemplares. Em seguida, os direitos da adaptação para o cinema foram negociados em 2012 com a Universal Pictures e uma coleção de música foi escolhida pela autora E L James: “Fifty Shades of Grey: The Classical Album” frequentou as listas dos mais vendidos do ano. Em suma, o fanfic de Cinquenta Tons de Cinza da obra original Crepúsculo atravessou as mídias, a imprensa, a música e a cinematografia e tornou-se um produto cultural transmídia.

Novos elementos, como as práticas do sadomasoquismo, foram utilizados num processo de alteração e distanciamento à obra original inspiradora, o fetiche gerou um movimento diferenciado entre os leitores desta obra que para ler em público cobriam a capa do livro, como se esse objeto fosse um signo de ruptura com a ordem ou objeto de constrangimento.

Ao analisar mais um referente, os signos homem e mulher das protagonistas do original não sofreram abalos de circulação, conseguindo assim viajar de um contexto ao outro com a similaridade de essência na performance, ou seja, o homem vampiro, rico

⁵¹ No Anexo IX: Inês de Castro e Pedro (Percurso Historiográfico e Literário).

e misterioso de Edward Cullen viaja para um outro homem bonito, rico e misterioso chamado Christian Grey. Por outro lado, a mulher, indecisa, corpo frágil, desengonçada e com força opinativa permanece para descrever as personagens Bella Swan e Anastasia Steele.

Parte do processo de entextualização ocorre quando, geralmente, ao final de uma trama literária, a nostalgia do fã de ficção é suprida parcialmente pelas interações profícuas em redes sociais online, ou seja, quando o fã de ficção navega pela Internet para buscar continuação dessas tramas literárias consumidas na contemporaneidade, o que os leva a entextualizar, descontextualizar e recontextualizar a obra original. Esta última é também resultado de múltiplos processos de entextualização, pois, são originais, e estabelecem contato conceitual e contextual com outras obras/histórias antecessoras.

Um processo de entextualização relevante são as narrativas contemporâneas em que o plote do amor impossível fica evidente no contexto do casal apaixonado que, por razões familiares ou de contexto social, não conseguem se manter juntos. Em alguns casos, a união amorosa advém da morte como libertação para viverem o amor almejado. Pode-se notar que após essa estratégia narrativa muitas outras histórias seguiram ou romperam essa noção de contar o amor dos mocinhos da história.

Outros processos de entextualizações sucessivas podem ocorrer nos espaços digitais quando os leitores-escritores fãs de ficção comentam, recomendam ou criticam a elaboração de um fanfic. Isso porque, ao comentar um fanfic, esse leitor-escritor fã de ficção tecerá inferências, interferências e posicionamentos que auxiliam a (re)elaboração, organizando seu argumento em posicionamentos de descontextualização e recontextualização da trajetória dos motes narrativos/ficcionais daquela fanfic em apreciação.

Outro ponto a favor da interação dos leitores-escritores fãs de ficção é a conectividade presente na web 2.0, que auxilia o fandom de um mote ficcional para que se possa criar maneiras de interagir socialmente e elaborar trajetórias narrativas, já que a entextualização aponta para um processo de recirculação de discursos, ou seja, de novas significações dos enunciados em outras trajetórias textuais. Sendo assim, novos textos/discursos são elaborados de acordo com as motivações do fandom. Exemplos desses novos textos/discursos são os memes, charges, tirinhas online e perfis fictícios de personagens das obras originais.

O fanfiction possibilita novas interações na relação do fã de ficção com a obra literária. Por assim dizer, refutá-la e ampliá-la numa nova forma são possibilidades ofertadas pelo gênero. Portanto, esse formato propõe não somente continuidade à

narrativa original, mas agrega novas atribuições de poder e legitimidade de uma prática de letramento digital, visto que essas práticas contradizem a ideia de que muitos jovens não apreciam a leitura e de que o acesso aos livros ainda não contempla a maior parte da população.

Os espaços digitais de curadoria de acervo do gênero discursivo fanfiction são espaços gratuitos em sua maioria. Há a necessidade de fazer um cadastro com senha de acesso (login). Muitos usuários da Internet acessam esses espaços digitais por via de dispositivos móveis (smartphones, tablets e outros) para compartilhar ou adquirir livros em formato digital (ebooks, *epub* entre outros). O gênero discursivo fanfiction propõe uma liberdade de criação, transgressão e agregação de novas possibilidades narrativas imensuráveis para a criatividade dos leitores/escritores fãs de ficção. De alguma forma, todo texto é uma entextualização, reentextualização e descontextualização.

O procedimento da reentextualização é um processo que faz uma série de operações para adequar o texto aos padrões da modalidade escrita. A ordem das informações é alterada, dentre outras modificações necessárias para a criação de um discurso mais contínuo e lógico. Essas manifestações estabelecem relações intrínsecas comuns com a estrutura do gênero discursivo fanfiction, mas essas categorias e gêneros intercalados também possuem suas especificidades e ideologias, de identidade de gênero e posicionamento sócio-histórico.

As práticas discursivas e sociais em torno da elaboração do gênero fanfiction são constituídas por uma visão globalizada de consumo cultural participativo (em que todos/as possam fazer parte e contribuir) e de convergência (vários suportes midiáticos podem agregar uma linguagem digital de um objeto cultural em destaque). Essas ações são articuladas por emoções, por questionamentos sociais e, sobretudo, por tensões e visões de ideologias hierarquizadas: o que é cultura, para quem se distribui cultura e onde a cultura está acessível?

Contudo, a cultura do fã de ficção não é uma contracultura, mas uma transgressão cultural da forma com que se propõe participar, recontar, apropriar-se e ou ser parte daquilo que se consome culturalmente. No gênero fanfiction a tradição literária da boa escrita articulada e regulamentada persiste enquanto legitimação dessa prática social e discursiva. De fato, a inovação estaria nos temas abordados, no ato de elaborar uma narrativa ficcional para meio digital com autonomia, autoria e pluralidade.

O gênero fanfiction é elaborado a partir de identidades fluidas, marcadas por escolhas de repertório semiótico, imagético, ideológico e cultural que marcam a

mobilidade dessas identidades e possibilitam as trocas e a alteridade, bastante acentuadas nos processos de globalização por intercâmbios de contatos culturais heterogêneos.

Nessa seção o construto de processos de entextualização foi embasamento para compreensão do panorama e da usabilidade desse construto e interligá-lo ao gênero discursivo fanfiction e aos leitores/as-escritores/as fãs de ficção em performance no ciberespaço e com autoria na cibercultura. O processo de entextualização visa “capturar” o fluxo da trajetória discursiva a partir das imbricações das vozes existentes que reverberam nas narrativas digitais.

Em Blommaert (2008, [2001]) há a noção de dialogismo e de entextualização enquanto trajetórias de texto e dos movimentos de textos por meio de diferentes contextos e gêneros discursivos. De acordo com Blommaert (2005), todo esse encaminhamento dialógico do discurso envolve sempre um ato performativo recontextualizado em novas performances, sendo assim, há uma repetição com nuances diferentes do que é assimilado nos espaços digitais e do que realmente é elaborado por um/a leitor/a-escritor/a fã de ficção.

Por fim, ressalta-se que esses processos de entextualização podem estar imbricados aos estudos sobre artefatos culturais na Internet (Hine, 2000; Fragoso et al., 2011), isso porque, caracterizariam o fanfiction como gênero criado pela cultura do fã de ficção, em sua maioria composto por leitores-escritores fãs de ficção. Esse apontamento, auxilia os encaminhamentos desta tese de doutoramento sobre a robustez de considerar efetivamente o fanfiction como gênero discursivo passível de ampla investigação em diversas áreas do conhecimento que visualizem linguagens no ciberespaço e na cibercultura.

Na próxima seção será apresentado o desenho desta pesquisa, os instrumentos de geração de dados e os procedimentos de análise.

4.3. Humanidades Digitais

Nesta investigação abordamos as Humanidades Digitais (HD) como construtor teórico de natureza interdisciplinar a partir das interpretações possíveis sobre os rastros dos sujeitos contemporâneos, às implicações do ciberespaço e da cibercultura nas ações humanas e os rastros digitais (pegadas digitais) enveredadas na grande rede que é a Internet.

A cibercultura a partir da contextualização do professor e filósofo Pierre Lévy (1999) engendrou em seus escritos alguns cenários do entrelaçamento do cotidiano, dos rastros dos discursos, do pensamento arrojado e da convergência do virtual e do real. Na contemporaneidade, a vida virtual e real se entrelaçam, se implicam e já não são dicotômicas, contudo, ainda são espaços de disputadas de ideologias discursivas, de práticas sociais e de um espaço de privilégio econômico pelo acesso e a manutenção valorativa para se manter conectado na rede digital.

O mundo evoluiu, a sociedade já não é a mesma. As possibilidades geradas pelas tecnologias vieram modificar completamente a forma como se vive, como as pessoas se relacionam e como o conhecimento é alcançado. (Dias-Trindade & Moreira, 2019, p. 74)

Alguns exemplos do cotidiano contemporâneo são os dispositivos tecnológicos como *smartwatches* que monitoram batimentos cardíacos em aplicativos digitais, acessam e-mail e agendas digitais; dispositivos móveis inteligentes e acessíveis como pequenos aparelhos de interconexão para automação de uma casa inteligente, como também, uma rede interconectada de informações globalizadas e acessíveis por tradutores alimentados por inteligência artificial.

Não obstante, também o entretenimento perpassa por evoluções e engajamentos arrojados para contribuir com as pegadas da humanidade, portanto, estabelecendo novos cenários e contextualização de participação cultural em redes digitais.

O uso crescente das tecnologias digitais e das redes de comunicação interativas acompanha e amplifica uma profunda mutação na relação com o saber. Ao prolongar determinadas capacidades cognitivas humanas (memória, imaginação, percepção), as tecnologias intelectuais com suporte digital redefinem seu alcance, seu significado e algumas vezes até mesmo sua natureza. (Lévy, 1999, p. 172).

As Humanidades Digitais (HD) se baseiam também na cultura digital emergente como espaço de compartilhamento de saberes e (co)construção de novos saberes. Com base no exposto, as formações interdisciplinares se coadunam para compreender que

ensinar e aprender podem se realizar de inúmeras perspectivas socioculturais em espaços digitais e/ou híbridos presente no século XXI. Para Ramos e Boll (2019) “Os fenômenos da era digital ressignificam o campo da história e da arte, da produção científica, da economia, da vida em comunidade, do espaço geográfico, da noção de território, fronteira e país” (p.53).

O termo Humanidades Digitais (Digital Humanities) parece ter sido cunhado pela obra de Susan Schreibman, Ray Siemens, e John Unsworth - Companion to Digital Humanities, publicada em 2004. A obra refletia um conjunto de práticas e resultados de investigação em áreas diversas das ciências humanas e sociais cujo ponto de encontro era a utilização de instrumentos metodológicos assentes na tecnologia que proporcionavam resultados que harmonizavam as perspectivas e práticas das áreas científicas tradicionais com o universo digital. (Ribeiro & Dias-Trindade, 2017, p. 134)

Os primeiros construtos teóricos sobre cibercultura abordavam a digitalização de textos e dados como produtos da cultura digital, com o passar das décadas do advento da internet, alguns termos como microinformação passaram a tratar por macroinformação, às redes informacionais encaminharam novos formatos, como por exemplo, garantir legitimidade a um sujeito contemporâneo que porta um telemóvel conectado à internet *status* de portador da notícia, do fato, de captura daquele instante. Segundo Ramos e Boll (2019) “O fator gerador da comunicação instantânea e imediata passa pela via do compartilhamento do cotidiano, (...) tornando a relação social quase permanente, caracterizada pela assincronicidade e sincronicidade, ubiquidade e flexibilidade” (p.54).

As Humanidades Digitais promovem, desta forma, o desenvolvimento de competências de pensamento crítico, de abordagens complexas do passado e do presente através dos seus quadros interpretativos, associados a uma utilização ‘em contexto’ da tecnologia, numa ótica já não de mera utilização acrítica de ferramentas, mas antes da sua adaptação ou criação como forma de potenciar o conhecimento. (Ribeiro & Dias-Trindade, 2017, p. 136)

Um dos posicionamentos adotados nesta investigação foi situar o ciberespaço como espaço digital ao seguir o entendimento de Castells (2003) em que se refere à Internet detentora de geografia própria, uma geografia feita em redes e nós que constituem fluxos de informação gerados a partir de lugares. “*Como a unidade é a rede, a arquitetura e a dinâmica de múltiplas redes são as fontes de significado e função para cada lugar.*” (Castells, 2003, p. 170). Dessa forma, a Internet redefine distâncias, mas não interfere na organização geográfica, sendo, assim, Castells (2003) “*O espaço de fluxos resultante é uma nova forma de espaço, característico da Era da Informação, mas não é desprovida de lugar: conecta lugares por redes de computadores (...)*” (pp. 170-171).

O que é registrado audiovisualmente garante o valor de verdade, até que os fatos sejam melhor apurados pela sede ou desconforto da audiência. Não obstante, também, o entretenimento perpassa por evoluções e engajamentos arrojados para contribuir com as pegadas da humanidade, portanto, estabelecendo novos cenários e contextualização de participação cultural em redes digitais.

As Humanidades Digitais são implicadas, contextualizadas e atravessadas pela conectividade, a mobilidade informacional em rede digital e, pelos dispositivos tecnológicos acessíveis à internet, pensamento pelos artefatos culturais forjados para o pensamento crítico, o entretenimento massivo, para o entretenimento das minorias, mas, sobretudo, estão atreladas e conectadas aos sujeitos contemporâneos.

Há muitas incógnitas com os avanços da inteligência artificial, num primeiro momento, conectada ao servir submissão aos comandos de voz dos sujeitos para atividades simples ou de automação mais robusta, ou seja, um facilitador do cotidiano sem maiores pretensões.

O movimento de pesquisadores sobre as Humanidades Digitais historicamente foi balizado por Jeffrey Schnapp, Peter Lunenfeld e Todd Presner⁵², no “Manifesto das Humanidades Digitais” datado de 2009, na Universidade da Califórnia em Los Angeles (UCLA):

As Humanidades Digitais não são um campo unificado, mas um conjunto de práticas convergentes que exploram um universo em que: a) a impressão não é mais um meio exclusivo ou normativo em que o conhecimento é produzido e/ou disseminado: em vez disso, a impressão é absorvida por novas configurações de multimídias; e b) as ferramentas, técnicas e mídias digitais alteram a produção a disseminação do conhecimento nas artes, nas ciências humanas e sociais. As Humanidades Digitais buscam desempenhar um papel inaugural com respeito para o mundo no qual, não mais são produtores, administradores e disseminadores de conhecimento ou cultura, as universidades são chamadas a moldar modelos nativamente digitais de discurso acadêmico para as esferas públicas recém emergentes da era digital (o www, a blogosfera, bibliotecas digitais, etc.), para modelar excelência e inovação nesses domínios, e para facilitar a formação de redes de produção, troca e disseminação de conhecimento que são, ao mesmo tempo, globais e locais (Presner et al., 2009, p. 9).

As Humanidades Digitais perpassam pelas humanidades multimodais que estão implicadas na inserção do posicionamento interdisciplinar no universo do conhecimento. Mediante a um amplo acervo digital, o conhecimento se torna cada vez mais acessível, aberto e gratuito podendo ser acessado de dispositivos tecnológicos dos mais simples e portáteis aos mais sofisticados.

⁵² Manifesto das Humanidades Digitais. Fonte: Todd Presner. Disponível em: <https://www.toddpresner.com/?p=7>. Acessado em abril de 2022.

De acordo com Presner et al. (2009, p. 40): “O conhecimento assume múltiplas formas: habita os interstícios e cruzamentos entre palavras, sons, cheiros, mapas, diagramas, instalações, ambientes, repositório de dados, tabelas e objetos”. Considera-se que o conhecimento tradicional e canônico sofreu uma formatação computacional, assim, as Ciências Humanas e Sociais Aplicadas percebem e recriam novas teorizações para as investigações a partir da impactação cultural e social das tecnologias da informação e comunicação do séc. XXI.

No que tange ao exposto, faz-se necessário proporcionar ambientes que possam criar sistemas tecnológicos, metodologias e sistemas de informação e comunicação. Para Presner et al. (2009):

A revolução não é transformar estudiosos da literatura em engenheiros ou programadores. Em vez disso, é sobre: expandindo a bússola e a qualidade do conhecimento nas Ciências Humanas – expandindo o alcance e o impacto do conhecimento nas disciplinas de humanidades – o engajamento direto dos processos de design e desenvolvimento que dão origem a modelos, gêneros e interações de comunicação acadêmica mais ricos e multidirecionais. (Presner et al., 2009, p. 32-33).

Ao compartilharmos esse ideário das Humanidades Digitais enquanto campo do conhecimento que aciona e mobiliza a interdisciplinaridade como mecanismo de perceber e compreender os fenômenos sociais implicados aos espaços digitais e dos dispositivos tecnológicos como intersecção das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas à Tecnologias de Informação e Comunicação.

4.3.1 Ciberespaço e Cibercultura: os artefatos culturais na Internet

Essa seção se interliga a supracitada das Humanidades Digitais como desdobramento, já que na contemporaneidade, a cibercultura tem uma dimensão artística e estética em advento ao abarcar as novas reconfigurações de espaços virtuais, sociais e linguísticos. Portanto, as modalidades de produção e de recepção das obras digitais são multifacetadas. Na cibercultura, os processos de entextualização perpassam a difusão, o distanciamento e o pertencimento em contínuos de apreciação, consumo, engajamento e colaboração daquilo que é substancialmente importante a um coletivo de sujeitos contemporâneos.

Os sistemas tecnológicos são socialmente produzidos. A produção social é estruturada culturalmente. A internet não é exceção. A cultura dos produtores da Internet moldou o meio. Esses produtores foram, ao mesmo tempo, seus primeiros usuários. No entanto, no estágio atual de difusão global da Internet, faz sentido distinguir entre produtores/usuários e consumidores/usuários. Por produtores/usuários refiro-me àqueles cuja a prática da Internet é diretamente reintroduzida no sistema tecnológico; os consumidores/usuários, por outro lado, são aqueles beneficiários de aplicações e sistemas que não interagem diretamente com o desenvolvimento da Internet, embora seus usos tenham certamente um efeito agregado sobre a evolução do sistema. (Castells, 2003, p. 34).

Logo, a concepção de espaço-tempo foi alterada no ciberespaço e na cibercultura pelas Tecnologias de Informação e Comunicação, assim, no contemporâneo outros termos como líquido, ubíquo e híbrido são desvelados para o entendimento das interações dos sujeitos em espaços movediços como às redes da Internet.

A cultura da Internet é a cultura dos criadores da Internet. Por cultura entendo um conjunto de valores e crenças que formam o comportamento; padrões repetitivos de comportamento geram costumes que são repetidos por instituições, bem como por organizações sociais informais. Cultura é diferente de ideologia, psicologia ou representações individuais. Embora explícita, a cultura é uma construção coletiva que transcende preferências individuais, ao mesmo tempo em que influencia as práticas das pessoas no seu âmbito, neste caso os produtores/usuários da Internet. (Castells, 2003, p. 34).

A Modernidade Líquida, a concepção trazida à baila por Bauman (2001), afere que o ciberespaço e a cibercultura atravessaram os bytes para a dinâmica da vida cotidiana afetando o modo de ser e estar no mundo. Não obstante, o virtual e a virtualização da vida propostas por Lévy também foram colocadas em xeque pela dinâmica de dualidade de ser e estar diferentemente em vida cotidiana e uma vida na rede online: na contemporaneidade não há distinção, já que se manifestar em rede online também reverbera nas condições pessoais e profissionais dos sujeitos.

Os construtos sobre Ciberespaço e Cibercultura estabelecem essa alteração sob a vida dos indivíduos/usuári@s das novas tecnologias digitais. Para Lévy (2011, [1996]) a virtualização dos espaços informacionais e a digitalização de mensagens são cenários de uma *onda* que ultrapassa a informatização, ou seja, afeta muito mais do que a Tecnologia de Informação e Comunicação, mas afeta as práticas sociais, econômicas, culturais dos indivíduos envolvidos.

Nesse trabalho viral do professor e pesquisador Pierre Lévy estreou, em 1996, um debate profícuo sobre a oposição fácil e enganosa entre real e virtual. Dentro dessa perspectiva de *virtualização*, Lévy (2011, [1996]) destaca que o real e o virtual estão equiparados a maneiras de ser diferentes, contudo, as questões do espaço-tempo são afetadas pela questão síncrona ou assíncrona pertinente aos contextos virtuais.

Nas pesquisas envolvendo o ciberespaço, os conceitos de espaços digitais referem-se a espaços e linguagens digitais híbridos que perpassam as tecnologias de

informação e comunicação e os corpos físicos e cibernéticos, seja nas extensões sensoriais, táteis como, por exemplo, o celular/*smartphone* nas mãos, nos bolsos de camisas e calças a sensação de ausência/pertencimento de algo ligado a sua individualidade em um contínuo devir corpóreo de aparelhos conectados à Internet que apoiam, instauram o processo de *ao existir, situar e pertencer* a uma “aldeia globalizada”, civilizada e regulatória.

Todavia, ao mesmo aparelho múltiplas funções e empoderamentos são elencados, tais como vídeos de denúncia, contemplação ou sadismo, como também para agregar e estabelecer espaços de resistência, emergência e debate em linguagens digitais híbridas, além de multimodais e conceituais ao também interferirem continuamente nas práticas sociais em tempo de mobilizar e/ou desmobilizar processos densos da vida e do trato cotidiano, político e educacional.

A Cultura da Internet caracteriza-se por uma estrutura em quatro camadas: a cultura tecnomeritocrática, a cultura hacker, a cultura comunitária virtual e a cultura empresarial. Juntas, elas contribuem para uma ideologia da liberdade que é amplamente disseminada no mundo da Internet. Essa ideologia, no entanto, não é a cultura fundadora, porque não interage diretamente com o desenvolvimento do sistema tecnológico: há muitos usos para a liberdade. Essas camadas culturais estão hierarquicamente dispostas: a cultura tecnomeritocrática especifica-se como uma cultura hacker ao incorporar normas e costumes a redes de cooperação voltadas para projetos tecnológicos. A cultura comunitária virtual acrescenta uma dimensão social ao compartilhamento tecnológico, fazendo da Internet um meio de interação social seletiva e de integração simbólica. A cultura empresarial trabalha, ao lado da cultura hacker e da cultura comunitária, para difundir práticas da Internet em todos os domínios da sociedade como meio de ganhar dinheiro. Sem a cultura tecnomeritocrática, os hackers não passariam de uma comunidade contracultural específica de geeks e nerds. Sem a cultura hacker, às redes comunitárias na Internet não se distinguiriam de muitas outras comunidades alternativas. Assim como, sem a cultura hacker e os valores comunitários, a cultura empresarial não pode ser caracterizada como específica à Internet. (Castells, 2003, pp. 34-35).

Nesse devir, após ponderar o cenário em curso ainda às vésperas da virada do milênio, Lévy (2011, [1996], pp. 11-12) posiciona-se assertivamente sobre a virtualização “*Enquanto tal, a virtualização não é nem boa, nem má, nem neutra. Ela se apresenta como o movimento mesmo do “devir outro” – ou heterogênese – do humano.*” E dessa forma apresentou no livro “O que é virtual?” Um cenário profícuo sobre a necessidade de uma cartografia do virtual em três campos: o filosófico, o antropológico e o sociopolítico.

Em um panorama profícuo, pesquisadores como Gilles Deleuze, Michel Serres e Heidegger e, suas principais obras são citadas para contextualizar a virtualização não como *não-presença* (*idem*, p. 20), no senso comum, a virtualização anularia a realidade,

contudo, no campo filosófico, antropológico e sociopolítico a virtualização angariou a posição de desterritorialização, de disponibilidade em qualquer tempo-espço.

Desta forma, o conceito de virtualização convida aos sujeitos contemporâneos de qualquer espaço geográfico a conectarem-se à Internet para integrarem e interagirem em comunidades virtuais, segundo Lévy (2011, [1996], p. 20) “Seus membros estão reunidos pelos mesmos núcleos de interesses, pelos mesmos problemas: a geografia, contingente, não é mais nem um ponto de partida, nem uma coerção.” A integração de sujeitos em comunidades virtuais perpassa o sentido comum do engajamento pelo conhecimento:

No ciberespaço, em troca, cada um é potencialmente emissor e receptor num espaço qualitativamente diferenciado, não fixo, disposto pelos participantes, explorável. Aqui, não é principalmente por seu nome, sua posição geográfica ou social que as pessoas se encontram, mas segundo centros de interesses, numa paisagem comum do sentido ou do saber. (Lévy, 2011, [1996], p. 113).

Os estudos sobre a Internet estabelecem margem à interpretação de *campos*. Segundo Pierre Bourdieu, pesquisador e sociólogo que teorizou sobre o *campo* como espaço de representação dos atores sociais e alia essa representação como capital simbólico, esse estudo perpassa às fronteiras do conhecimento.

Para Bourdieu (1992) o campo estrutura o *habitus* e o *habitus* constitui o campo. Alguns conceitos de Pierre Bourdieu como: capital social, capital cultural, capital econômico e capital simbólico podem ser aplicados nas pesquisas sobre a audiência do mercado cultural sob a percepção e ascensão dos fãs de ficção.

Nesse devir, o entendimento sobre o mercado cultural na Internet a partir da organização de uma comunidade virtual transpassam a coletividade em redes de computadores que moldam valores, comportamentos e organização social. Segundo Castells (2003) “As comunidades on-line tiveram origens muito semelhantes às dos movimentos contraculturais e dos modos de vida alternativos que despontaram na esteira da década de 1960” (p.47).

Apesar de tudo, à medida que as comunidades virtuais se expandiram em tamanho e alcance, suas conexões originais com a contracultura enfraqueceram. Empiricamente falando, não existe algo como uma cultura comunitária unificada da Internet. (...) O mundo social da Internet é tão diverso e contraditório quanto a própria sociedade. Assim, a cacofonia das comunidades virtuais não representa um sistema relativamente coerente de valores e normas sociais, como é o caso da cultura hacker. (Castells, 2003, p. 48).

Apesar disso, essas comunidades trabalham com base em duas características fundamentais comuns. A primeira é o valor da comunicação livre, horizontal. A prática das comunidades virtuais sintetiza a prática da livre expressão global, numa era dominada por conglomerados de mídia e burocracias governamentais censoras. (...) Essa liberdade

de expressão de muitos para muitos foi compartilhada por usuários da Net desde os primeiros estágios da comunicação on-line, e tornou-se um dos valores que se estendem por toda a Internet. O segundo valor compartilhado que surge das comunidades virtuais é o que eu chamaria formação autônoma de redes. Isto é, a possibilidade dada a qualquer pessoa de encontrar sua própria destinação na net, e, não a encontrando, de criar e divulgar sua própria informação, induzindo assim a formação de uma rede. (...) Assenta também às bases para a formação autônoma de redes como um instrumento de organização, ação coletiva e construção de significado. (Castells, 2003, pp. 48-49).

O fanfiction objeto dessa pesquisa, em conjunto com a performance dos sujeitos leitores-escritores fãs de ficção, constitui um objeto de poder, resistência de ampliação do *habitus no campo*, poderíamos entender esse *habitus digital*, como também, pelos estudos avançados de *habitus híbrido* pela imersão dos sujeitos contemporâneos em performance cocriam em novos *habitus* e transformam em novos formatos de coexistências sociais. Há muitas questões como reflexividade, conceito, definições, rótulos e metáforas em construção permanente do que é o fanfiction e como os sujeitos leitores-escritores fãs de ficção elaboram suas próprias práticas discursivas para que outros sujeitos interajam em comunidade virtual.

O ciberespaço favorece as conexões, as coordenações, as sinergias entre as inteligências individuais, e sobretudo se um contexto vivo for melhor compartilhado, se os indivíduos e os grupos puderem se situar mutuamente numa paisagem virtual de interesses de competências, e se a diversidade dos módulos cognitivos comuns ou mutuamente compatíveis aumentar. (Lévy, 2011, [1996], p. 116).

O ciberespaço é definido como espaços virtuais, enquanto a cibercultura, segundo Lévy (2011, [1996]) é o aporte aos movimentos de inovação e convergência elaborados pelos sujeitos na Internet.

De maneira análoga, diversos sistemas de registro e de transmissão (tradição oral, escrita, registro audiovisual, redes digitais) constroem ritmos, velocidades ou qualidade de história diferentes. Cada novo agenciamento, cada “máquina” tecnossocial acrescenta um espaço-tempo, uma cartografia especial, uma música singular a uma espécie de trama elástica e complicada em que as extensões se recobrem, se deformam e se conectam, em que as durações se opõem, interferem e se respondem. A multiplicação contemporânea dos espaços faz de nós nômades de um novo estilo: em vez de seguirmos linhas de errância e de migração dentro de uma extensão dada, saltamos de uma rede a outra, de um sistema de proximidade seguinte. Os espaços se metamorfoseiam e se bifurcam a nossos pés, forçando-nos à heterogeneidade. (Lévy, 2011 [1996], pp. 22-23).

As relações de *campo*, *tempo* e *espaço* no ciberespaço são fundamentais para a compreensão da virtualização das relações e da praticidade de manter o fluxo comunicacional global, não aprofundaremos mais o cronotopo de Bakhtin também poderia ser acionado em pesquisas futuras sobre o tensionamento do *habitus híbrido* na implicação das três relações supracitadas.

As coisas só têm limites claros no real. A virtualização, passagem à problemática, deslocamento do ser para a questão, é algo que necessariamente põe em causa a identidade clássica, pensamento apoiado em definições, determinações, exclusões, inclusões e terceiros excluídos. Por isso a virtualização é sempre heterogênesse, devir outro, processo de acolhimento da alteridade. Convém evidentemente não confundir a heterogênesse com seu contrário próximo e ameaçador, sua pior inimiga, alienação, que eu caracterizaria como reificação, redução à coisa, ao “real”. (Lévy, 2011, [1996], p. 25).

As relações de consumo e produção também são alteradas no ciberespaço e formam novos modelos de negócio, novas formas de coexistir em sociedade, como também, a aproximação em escala globalizada ao acesso a bens e produtos àqueles que têm acesso às Tecnologias de Informação e Comunicação.

O ciberespaço abre de fato um mercado novo, só que se trata menos de uma onda de consumo por vir que da emergência de um espaço de transação qualitativamente diferente, no qual os papéis respectivos dos consumidores, dos produtores e dos intermediários se transformam profundamente. (Lévy, 2011 [1996], p. 62).

O fanfiction, enquanto gênero do discurso, conceito bakhtiniano (Bakhtin, 2003 [1953]), perpassa analiticamente pelas esferas do *gênero literário* e *gêneros linguísticos* (Bakhtin/Voloshinov, 2003 [1929], p. 43) já que ultrapassa as formas do discurso cotidiano e da atividade para uma formação social situada como pondera Rojo (2008).

O fanfiction enquanto gênero do discurso apresenta um escopo geral a ser considerado como evidenciado no quadro 4.1.

Quadro 4.1

Escopo Geral Sobre Gênero: Do Discurso, Literário e Digital.

ESCOPO GERAL SOBRE GÊNERO: DO DISCURSO, LITERÁRIO E DIGITAL	
Gênero do discurso	Os gêneros do discurso são afetados pelo tempo-espaço e pela atuação dos sujeitos constituídos sócio e historicamente. A este respeito, Bakhtin (2003, [1979], p. 106) relata que “o gênero sempre é e não é ao mesmo tempo, sempre é novo e velho ao mesmo tempo.”
Gênero literário	Os gêneros literários reúnem um conjunto de obras que apresentam características análogas de forma e conteúdo. Essa classificação pode ser feita de acordo com critérios semânticos, sintáticos, fonológicos, formais, contextuais, entre outros. Eles se dividem em três categorias básicas: gêneros épico, lírico e dramático.

Gênero digital	Os gêneros digitais são uma nova modalidade de gêneros textuais. Surgiu com a Internet, com o advento do hipertexto. A criação de novos espaços digitais para a escrita também possibilitou a elaboração de novas linguagens digitais e híbridas para divulgação de um novo suporte adaptado para abarcar as interações sociais, culturais e históricas.
-----------------------	--

Nota. Elaborado pela pesquisadora.

No quadro 4.1. o Escopo Geral Sobre Gênero: Do Discurso, Literário e Digital foi elaborado a partir do pensamento bakhtiniano, cumpre-se elencar nesta tese de doutoramento a aplicação do conceito de gênero do discurso de Bakhtin ao introduzir os parâmetros de numa metáfora de guarda-chuva de expansão de conhecimento, o *fanfiction* é um gênero discursivo que abarca subcategorias de gêneros, tais como: romance, conto, crônica, poesia.

Além disso, a ampliação dos conceitos sobre texto/discurso enquanto produtos da linguagem humana no ciberespaço e cibercultura também alteram e ampliam a noção de gênero e narrativas digitais (*storytelling*) para além dos conceitos de gênero e categorias, como ocorrem com os *fanfictions* e as subcategorias de *fanfictions*: *drabble*, *ecchi*, *dorama*, por exemplo. E, a ampliação do debate sobre a expansão teórica dos gêneros literários digitais para além dos limites do cânone, das fronteiras do literário e da escolarização dos gêneros discursivos, gêneros literários e gêneros textuais.

Rojo e Barbosa (2015) montaram um guia para a caracterização dos gêneros discursivos para auxiliar o entendimento e como esses se organizam, de acordo com a organização o tema, a forma de composição e estilo são exemplificados como uma regularidade presente nos gêneros discursivos. Na abordagem bakhtiniana, o tema (assunto) estaria intrinsecamente ligado à forma para ser expresso e, conforme foi sendo veiculado, conferiu um caráter único, à medida em que a forma de composição seria a uma espécie de “moldura”, um esquema espacial para a composição do enunciado, com determinada extensão do texto, contudo, seria no conteúdo que a forma composição estaria sua manifestação de existência social e histórica; já o estilo pode comportar uma gama de opções de cunho individual da autoria, como ainda, considerar que essas escolhas estilísticas são permeadas de intencionalidade dialógica. Não obstante, são abordados a flexibilidade dos gêneros discursivos como ainda apresenta os conceitos de intercalação, hibridismo citando Bakhtin (2003) como embasamento.

Rojo e Barbosa (2015) analisam gêneros discursivos de diferentes esferas (literária, jornalísticas e das artes musicais) nesse contexto a explanação breve de

algumas características dos textos multimodais contemporâneos se remetem à composição do gênero discursivo fanfiction. Assim, (Rojo & Barbosa 2015, p. 16-17) propõem que os gêneros discursivos podem ser orais, escritos, impressos e digitais desde que utilizados socialmente e típicos de nossa sociedade letrada urbana que servem na vida pública ou privada em variadas escalas, *campus* de atividade humana sendo mais complexos e se valem da escrita mais elaborada.

Em profundidade de análise, os gêneros discursivos e tipos textuais são teorias do texto amplamente estudados e para dirimir o posicionamento adotado nesta tese de doutoramento, há de se citar o teórico Marcuschi (2002) que define tipo textual como categorias com aspectos de composição de natureza linguística (aspectos lexicais, sintáticos e relações lógicas) conhecido como: narração, argumentação, injunção, exposição e descrição.

Contudo, Marcuschi (2002) infere que se os tipos textuais são poucos, os gêneros textuais são inúmeros. Rojo e Barbosa (2015, p. 26), a partir dessa definição de Marcuschi (2002, pp. 22-24) afirmam que a “diferença entre tipos de texto e gênero do texto: os tipos de texto são classes, categorias de uma gramática textual” – portanto, “uma construção teórica” que busca “classificar os textos com base em suas características linguísticas”.

O gênero discursivo fanfiction comporta outros gêneros textuais que utilizam da mesma motivação de elaboração estética literária, além da criatividade e participação em fandoms de fãs de ficção. Ao longo desta pesquisa o arcabouço teórico citado contribuiu para a manutenção de diálogos possíveis que corroborem, problematizem ou refutam as práticas discursivas, às práticas sociais e quais ideologias vigentes são compartilhadas pelos sujeitos em espaços virtuais.

Enfatizam ainda que os gêneros de texto, ao contrário, “não são classes gramaticais para classificar textos: são entidades da vida” (Rojo & Barbosa, 2015, p. 28). Além desse debate, Rojo e Barbosa (2015) especificam que “os gêneros são constituídos historicamente, usados e experimentados socialmente, tendo existência e força na vida social, embora só se materializam em textos e enunciados e não como gêneros em si” (p.29).

Exemplificamos o gênero discursivo fanfiction enquanto sua complexidade e os gêneros textuais pertencentes a essa elaboração discursiva secundária que abarca a criatividade, a elaboração e um estilo narrativo pertencente ao ciberespaço e a cibercultura. Na próxima seção iremos apresentar as imbricações entre cibercultura e

a cultura de convergência no salto da interatividade entre sujeitos contemporâneos e o espaço digital.

4.3.2 Cibercultura e a Cultura de Convergência

A cibercultura tem uma dimensão artística e estética, pois abarca as novas reconfigurações de espaços virtuais, sociais e linguísticos. Portanto, as modalidades de produção e de recepção das obras são outras e multiformes. Na cibercultura, processos de entextualização perpassam a difusão, o distanciamento e o pertencimento em contínuos de apreciação, consumo e colaboração daquilo que é substancialmente importante.

As possibilidades oferecidas pelas atuais tecnologias digitais de comunicação e informação tratam não apenas da utilização dos ambientes digitais como recursos ou ferramentas para facilitar a vida social, mas contribuem para uma outra maneira de se inserir na vida social, essa situada em novos tempos e espaços institucionais ou espaços informais virtualizados.

Para Castells (2003, p. 13) a história da Internet implica uma reformulação das ideias de cooperação e liberdade de informação que podem ser fundamentais para a inovação do que para fomentar a competição pelos direitos de propriedade. A explosão da *World Wide Web* (WWW) na década de 1990 com as redes domésticas e a proposta de um computador pessoal (personal computer) foram um passo gigante para a produção da história da tecnologia moldada pelo contexto global.

Ainda em Castells (2003, p. 32), a ideia de uma Internet comunitária e inclusiva enquanto “*contracultura utópica na invenção da Internet e na preservação do espírito de liberdade que está na sua fonte. A Internet é, acima de tudo, uma criação cultural.*” Essa aceção sobre a condição da Internet é muito importante para o entendimento do ciberespaço e da cibercultura na contemporaneidade.

Há uma extensa historiografia Castells (2003) sobre a Internet de 1962-95 (Castells, 2003, pp. 13-33) sobretudo o que torna a importância do contexto de distribuição da informação e comunicação em processos revolucionários de distribuição

aberta, gratuita e cooperativa. Além disso, o contexto de formatação dos suportes e dispositivos tecnológicos elaborados e redefinidos ao longo do tempo.

Nesse encaminhamento, muitos são os artefatos culturais e dispositivos digitais disponibilizados pela rede da Internet. Para uma maior disseminação da comunicação e informação alguns processos são compactados em estratégias funcionais mais arrojadas para elencar outros textos, outros espaços digitais e novas descobertas. Segundo Santaella (2008), um elemento que passou por transformações sensíveis foi o texto ao ser absorvido pela tela dos computadores.

Surgiu, assim, o hipertexto, com características não-lineares entre fragmentos textuais associativos, interligados por conexões conceituais ou por metáforas visuais que remetem, ao clicar de um botão, de um percurso de leitura para outro, em qualquer ponto de informação ou para diversas mensagens e forma interconectadas. A combinação do hipertexto com multimídias, multilinguagens passou a ser chamada de hipermídia.

Gosciola (2008) relata que “a hipermídia está mais para um produto com um nível de navegabilidade, de interatividade e de volume de documentos maior que a multimídia, e com mais intensidade em conteúdos audiovisuais do que o hipertexto” (p. 32). Essa hipermídia vai além da multimídia, porque enfatiza a interatividade, favorecendo o acesso e a navegação não linear entre conteúdo – textos, fotos, gráficos, animações e vídeos. Por isso, passou a ser estudado para melhor entendimento de como essas novas linguagens interferem na vida dos sujeitos sociais.

Para Santaella (2008), hipermídia é uma extensão do hipertexto, pois vai além da informação escrita, permitindo adicionar além dos grafismos - que são constituídos pelos símbolos matemáticos, diagramas e figuras aos textos - toda espécie de elementos audiovisuais (voz, música, sons, imagens fixas e animadas).

A cultura do fã de ficção está sendo debatida, discutida e pesquisada pelo campo da comunicação social, mídias sociais e mídias digitais, linguística aplicada e humanidades digitais. Por exemplo, há algum tempo despertou o interesse das áreas em que a linguagem é entendida enquanto práticas sociais. A cultura do fã contextualizada faz parte da audiência e recepção de diversas obras artísticas, filmicas, musicais e da literatura clássica.

Jenkins (2009) postulou o conceito cultura de convergência a partir das pesquisas sobre audiência (do inglês *participatory culture*). O pesquisador ao longo de sua obra relata a identificação de uma subcultura na qual fãs de produtos culturais se apropriam de conceitos e personagens sem preocupação com direitos autorais ou restrições legais.

Esse conceito de cultura de convergência aliado aos letramentos digitais e à ideia de cultura digital são vozes consonantes entendidas em Jenkins (2009) e Castells (2003). “Bem-vindo à cultura da convergência, onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneira imprevisível” (Jenkins, 2009, p. 29).

Na cultura de convergência, em que consumidores e produtores são fãs de ficção utilizando linguagens digitais, hipermídias e os espaços digitais para disseminarem seus pontos de vista e sua arte para outros fãs de ficção. Todavia, há a tolerância da indústria cultural para evitar os riscos de despertar a antipatia naqueles que consomem e (co)criam/elaboram desdobramentos das obras originais. A expansão da Web 2.0, a publicação e divulgação textual, vídeos caseiros, desenhos e diversas formas de expressão artística e cultural potencializaram muito a disseminação e viralização desse conteúdo nos espaços virtuais, pois o ciberespaço abarca esse cenário.

Segundo Chartier (2002, p. 25) o *texto eletrônico* é um texto *maleável e aberto* e a função do leitor passa a ser interventor do conteúdo e não somente um apreciador de unidades textuais e contextuais. Cabe salientar que, para Chartier (2002), o *texto é móvel, maleável e aberto*. Todavia, considero todo texto em qualquer suporte seja o de papel (analógico) ou em telas digitais sejam textos móveis, maleáveis, abertos e passíveis de incessantes interferências dos sujeitos leitores.

Assimila-se que os textos são móveis e, contemporaneamente, os processos de recepção dos textos foram acelerados pelo acesso à Internet. Distancia-se a dicotomia ideológica de leitores ativos e passivos, já que independente do suporte do texto, os leitores têm atitudes responsivas e imersivas sob o que estão lendo. Até mesmo, porque o texto em qualquer suporte tem um tempo/espaço que é reavivado, reconectado com as performances de cada leitor/a em cadências textuais, contextuais e intertextuais.

A partir da década de 60, as revistas feitas por fãs de ficção, chamadas de fanzines começam a adentrar as bancas e tornar-se acessíveis, mesmo que a um público seletivo. Atualmente, participar de uma vertente da cultura de fã de ficção requer pequenos investimentos como acesso à Internet de boa qualidade, para baixar os livros, músicas, filmes, fan hits, fanzines, mashups e uma gama de produções elaboradas por fandoms e fãs de ficção independentes. No glossário de Jenkins (2009) há uma explanação sobre a convergência:

Convergência: palavra que define mudanças tecnológicas, industriais, culturais e sociais no modo como as mídias circulam em nossa cultura. Algumas das ideias comuns expressas por este termo incluem o fluxo de conteúdos através de várias plataformas de mídia, a cooperação entre as múltiplas indústrias midiáticas, a busca de novas

estruturas de financiamento das mídias que recaiam sobre os interstícios entre antigas e novas mídias, e o comportamento migratório da audiência, que vai a quase qualquer lugar em busca das experiências de entretenimento que deseja. Talvez, num conceito mais amplo, a convergência se refira a uma situação em que múltiplos sistemas de mídia coexistem e em que o conteúdo passa por eles fluidamente. Convergência é entendida aqui como um processo contínuo ou uma série contínua de interstícios entre diferentes sistemas de mídia, não uma relação fixa. (Jenkins, 2009, p. 377).

A cultura do fã de ficção está alinhada à convergência com os processos históricos e os significados do que é passar de mero consumidor de cultura para um co-produtor/produtor daquilo que foi consumido. A historicidade, minimamente, tem que ser citada a partir do tempo-espaço para a compreensão de quem tem voz e de quem não a têm por questões inerentes ao contexto em que se apresentam. A audiência distinta também é um dado a ser considerado, já que como hegemonia ou práticas legítimas são situadas no tempo-espaço.

Os significados do que são leitores e autores permanecem em abalo contínuo, já que as fricções entre as produções elaboradas pelos fãs de ficção, as regras do mercado editorial e as leis de direitos autorais estão sempre em divergência e silenciamento, relato isso porque, enquanto o fandom Harry Potter estava apenas em blogs e nas plataformas digitais havia a tolerância e condescendência da autora JK Rowling, contudo, quando o fandom decidiu fomentar publicações impressas, imediatamente foram compelidas pelos advogados da franquia Harry Potter.

A cultura do fã de ficção mesmo com o agenciamento e a promoção de mudanças permitidas pelo acesso à Internet, na constituição do Ciberespaço e a expansão da Cibercultura, ainda não possuem autorizações legais para transformar o movimento de fanfictions em obras ficcionais literárias impressas em seu conteúdo original, atualmente, alguns leitores-escritores fãs de ficção publicam suas fanfiction famosas e favoritadas com muitas adaptações e, até mesmo com modificações abruptas daquilo que produziram inicialmente.

O espaço virtual dos fãs de ficção é amplo e produtivo. Os sentidos legitimados e abalados são parte do contexto da elaboração da produção da cultura do fã de ficção. O pertencimento e o uso legítimo do espaço virtual como organismo vivos em atos de sobrevivência, contaminação e empoderamento. O hibridismo também está presente nos espaços da cultura do fã de ficção. Nos fandoms há as diferenças de identidades, de estilo, de gosto e também de significados partilhados pelos indivíduos fãs de ficção.

Nessa perspectiva, percebe-se que nada permanece estático na contemporaneidade. A cultura do fã de ficção ao mesmo tempo vive o engajamento e a resistência na interação entre os sistemas. Os processos de convergência perpassam a

apropriação pelo consumo da obra canônica, após a reapropriação dos elementos ficcionais importantes ao contexto do fã de ficção, após os movimentos de pesquisa, de análise e reescritura e encaminhamento da elaboração da narrativa ficcional requer tempo, dedicação e pesquisa por parte dos leitores-escritores fãs de ficção.

Entretanto, as barreiras linguísticas são impostas, visto que para legitimar uma língua por escrito precisa seguir a normatividade da mesma e, essa seria uma estratégia de avalizar e legitimar uma produção literária. Dentro das plataformas de fanfiction há processos de regulação com regras, símbolos e categorias e seriam esses ajustes situacionais para garantir o poder social e controle de poder qualificar o que é bem escrito ou o que fere a língua oficial/normativa.

A intencionalidade de regular o fandom de fanfiction com regras gramaticais aqui também é problematizado pelas nuances de performatividade, mediação e representatividade. Das divergências no fandom perpassam da articulação, regulamentação e autorregulação entre os indivíduos participantes. Mediante aos comentários dos fóruns há duas experiências e duas formas de comunicação estabelecidas, dois discursos e duas visões, por isso, ao postar uma proposta de fanfiction há a legitimação apenas de uma voz, de um discurso, ou seja, o normativo.

O hibridismo não garante na plataforma a isenção da gramaticalidade e, também, não impõe práticas de transgressividade linguística, ficando apenas ao campo de estilo e composicional. E, segundo Ithiel de Sola Pool, convergência e divergência são parte do mesmo processo de transformação midiática (Jenkins, 2009, p. 378).

Outras divergências na cultura do fã de ficção estão nas relações e interações entre as comunidades de clubes de leitura virtual, nas plataformas digitais de fanfiction e nas comunidades virtuais de fã de ficção, enquanto para a comunidade e as plataformas de fã de ficção a leitura de livros e fanfics são necessárias para fundamentar os comentários e aperfeiçoar o processo de criação e participação do projeto de elaboração de fanfics essa prática é recenseada nas comunidades de clubes de leitura virtual.

Sendo assim, a cultura do fã de ficção é relevante no fandom, nas plataformas e nas comunidades virtuais afins e, em outros grupos de fãs de um cânone podem ser ignorados. Para Jenkins (2009) participação são “formas de engajamento do público moldadas pelos protocolos sociais e culturais, e não pela tecnologia em si” (p. 384).

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e

transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. (Jenkins, 2009, p. 30).

A elaboração de uma fanfic não altera a relação de (re) criação com a obra original, mas transcende práticas discursivas e sociais que perpassam por questões do direito a ser um fã de ficção participante em consonância com a cultura de seu tempo-espaço sócio-histórico. Os leitores-escritores fãs de ficção não são meros consumidores passivos que apenas consomem, adquirem e utilizam um produto cultural. Pelo contrário, eles são consumidores críticos e produtores de uma nova cultura, a cultura voltada para outros fãs de ficção.

Há nos espaços digitais online muitos leitores-escritores fãs de ficção que são fãs de ficção de obras originais e, também, fãs de ficção de outros fãs de ficção. Parece algo incomum, mas são muitos os fãs de fãs de ficção nos espaços virtuais. Todavia, é em razão de práticas sociais desses fãs de ficção que comunidades virtuais online são elaboradas e alicerçadas em interações contínuas, de cunho crítico, criativo e indisciplinar, até mesmo, transgressivo e além do seu tempo-espaço social, visto que é uma prática à margem das produções culturais vigentes.

Os fãs sempre foram os primeiros a se adaptar às novas tecnologias de mídia; a fascinação pelos universos ficcionais muitas vezes inspira novas formas de produção cultural, de figurinos a fanzines e, hoje, de cinema digital. Os fãs são o segmento mais ativo do público das mídias, aquele que se recusa a simplesmente aceitar o que recebe, insistindo no direito de se tornar um participante pleno. Nada disso é novo. O que mudou foi a visibilidade da cultura dos fãs. A web proporciona um poderoso canal de distribuição para a produção cultural amadora. Os amadores têm feito filmes caseiros há décadas; agora, esses filmes estão vindo a público. (Jenkins, 2009, p. 188).

Sobretudo, para construir essa modalidade [de fãs] de fãs de ficção, uma habilidade primordial para o crescimento das comunidades de fãs de ficção está atrelada à leitura. O consumo de obras originais impressas e em formatos digitais fazem parte do consumo cultural de muitos atores sociais com faixas etárias diversas.

Com a virada da web 2.0, a criação e a elaboração da escrita dos leitores-escritores fãs de ficção a partir do que já existe comprova o fato de que nada é esgotado em uma única obra e, nem em uma única mídia. Relatamos isso porque ao longo da minha pesquisa de Mestrado deparei-me com comunidades virtuais que acolham apenas “romances de época” com plote nas novelas de cavalaria, arquétipos de personagens dos movimentos literários como Romantismo e Realismo, que foram retomados em fanfictions escritas por fãs de ficção.

As interações discursivas entre os fãs de ficção são elaboradas em diversos suportes tecnológicos como fóruns em sites especializados, lista de discussão (via

correio eletrônico) e comunidades virtuais em redes sociais. Os comentários nesses espaços digitais são construídos da crítica para os leitores-escritores de fanfiction.

Para leitores-escritores fãs de ficção o importante é vivenciar a história em diversas perspectivas ficcionais. Os leitores-escritores fãs de ficção estão sempre dispostos a buscar informações, a escavar (*stalker*) até encontrarem materiais de relevância ficcional para elaboração de fanfictions. Por conseguinte, essas práticas discursivas e sociais mostram como os atores sociais fãs de ficção corroboram para a expansão de novas práticas de literacias digitais em espaços virtuais.

Na seção seguinte serão abordadas as ideologias linguísticas que contribuem para esta pesquisa sobre os leitores-escritores fãs de ficção ao vislumbrar que a produção escrita, a organização em comunidades online e os códigos de honra do fandom são alicerces para uma produção escrita libertária e contemporânea em que os atores sociais consomem, debatem, convergem e elaboram novos derivados das obras ficcionais originais, tomando, desta forma, para si próprios as especificidades das linguagens digitais em espaços digitais e, portanto, ressignificando a escrita, a obra original, a si mesmos e ao meio de atuação.

Na próxima tabela 4.2 serão apresentados os elementos constituintes da Linguagens Digitais. Essa análise terá como suporte teórico a filosofia da linguagem e os estudos bakhtinianos sobre cronotopo, além das inferências sobre a antropologia cultural e o arcabouço sobre a cibercultura.

Tabela 4.2

Gêneros Discursivos, Gêneros Digitais e Gêneros Híbridos.

GÊNEROS DISCURSIVOS, GÊNEROS DIGITAIS E GÊNEROS HÍBRIDOS	
REMIX	Remix é uma música modificada por outra pessoa ou pelo próprio produtor.
GAME	Estrangeirismo para jogos eletrônicos. Um game pode ser jogado no celular, computador, máquinas caça níqueis, etc.
STORYTELLING	Storytelling é a capacidade de transmitir conteúdo por meio de enredo elaborado e de narrativa envolvente, usando palavras e recursos audiovisuais.
NARRATIVA DIGITAL	A narrativa digital envolve o potencial da narrativa de facilitar a construção de sentido e o compartilhamento de experiências com as linguagens das tecnologias digitais de informação e comunicação. Ela pode promover a participação ativa e reflexiva dos sujeitos educandos.

NARRATIVA TRANSMÍDIA	A narrativa transmídia é uma técnica através da qual a história é desenvolvida ou dividida em diferentes plataformas para formar uma história coerente, ou seja, pode ser entendida como uma história contada em capítulos que estão em diferentes formatos: livro, post, spot, filme, etc.
NARRATIVA PROCEDIMENTAL	O termo procedimental se aplica, em geral, a séries dramáticas, cujos episódios são caracterizados por serem autoconclusivos e independente, isto é, em cada episódio, uma circunstância é introduzida e deve ser resolvida pelos personagens até o final do episódio, o que também é chamado de “Caso da Semana”.
FANFICTION	Fanfics ou fanfictions são contos ficcionais escritos por pessoas que se inspiram em franquias já existentes de livros ou séries de outros autores.
FICÇÃO EM REDE (USO DE HIPERTEXTO)	As obras literárias no Twitter vêm ganhando tanto destaque que foi criado o termo “twitteratura” para se referir a essas produções. Essas obras buscam ampliar a possibilidade de sentidos a partir da redução de descrições e proporcionam interatividade em tempo real com os leitores.
FICÇÃO INTERATIVA	Ficção Interativa, geralmente abreviada como IF (de Interactive Fiction), é um software de emulação de ambientes no qual os jogadores usam comandos de texto para controlar personagens do jogo e influenciar o ambiente. Trabalhos nesta forma podem ser entendidos como literatura narrativa e ao mesmo tempo, jogo eletrônico.
VÍDEO-MINUTO	Vídeo-minuto é uma refilmagem de obras cinematográficas, com intenção de homenagear, criticar e/ou fazer uso do humor, apresentam um grande desafio tanto para os produtores desses vídeos quanto para quem os pretende descrever e interpretar.
REELS	Os Reels são um formato de vídeos curtos, de no máximo 60 segundos de duração, gravados na vertical e que podem combinar áudio, imagens, textos e efeitos visuais.
MASHUPS	É uma mescla musical, nada mais é que a mistura de duas ou mais músicas. É a combinação instrumental de uma música com a melodia dos vocais de outra, trazendo uma mistura harmoniosa e um novo formato para o som.
E-BOOKS	Ebook ou e-book é uma abreviação do termo inglês <i>electronic book</i> e significa livro em formato digital. Em prática é um arquivo que funciona no computador, tablet ou smartphone.

Nota. Elaborado pela pesquisadora.

Na tabela 4.2. caracterizam-se alguns elementos de gêneros digitais emergentes e a concepção dessa tabela foi realizada a partir de extratos em multimeios para que fossem abordados nesse espaço de forma inteligível e dinâmica. Decerto, a expansão dos gêneros discursivos, gêneros digitais e gêneros híbridos corroboram para a linguagem digital, multissemitótica e multimodal recorrente no ciberespaço e na cibercultura. A urgência da comunicabilidade, da interatividade e da interconexão

globalizada, no século XXI, são fatores percussores para a dinâmica de tessitura escrita em multimeios digitais.

As necessidades dos sujeitos contemporâneos engajados em grupos virtuais, comunidades virtuais e comunidades de prática são algumas das vertentes de viabilizar as construções sociais e históricas em espaços digitais mutáveis, hiperligados e em franca expansão.

O fanfiction por ter origem no analógico (papel e caneta) tem raízes no gênero discursivo, por ser detalhadamente associado a uma narrativa, geralmente, em prosa com elementos caracterizantes como: personagens, enredo, cenário, clímax e desfecho. Já, na transmutação desse gênero discursivo para o espaço digital demais características, entextualizações e desconstruções elementares foram sendo incorporadas ao trato da estrutura composicional do gênero discursivo fanfiction. Não obstante, o gênero discursivo digital poderia ser uma classificação complementar para situar o fanfiction sócio-historicamente ao evidenciar seus rastros analógicos e sua ascensão no digital.

4.3.3 Espaços Digitais de Fanfiction e de Autopublicação

Nessa subseção apresentaremos brevemente, algumas plataformas digitais de fanfictions para delimitar nossa inserção de curadoria digital, não obstante, registrando outras possibilidades de espaços digitais. Esses espaços digitais fazem parte de uma curadoria de fanfiction apresentam-se desde plataformas, blogs pessoais, blogs de comunidades virtuais, redes sociais online, Twitter, Youtube, Tumblr, dentre outras possibilidades digitais emergentes. Os fãs de ficção estão em multiplataformas digitais em movimento contínuo de entextualização, reentextualização e contextualização de conteúdos pertinentes para um *fanfiction* ou alimentando o imaginário de um fandom.

As plataformas digitais de acervo de fanfiction mais expressivas em número de fãs de ficção ativos (contas de usuários) são: Fanfiction.net, Social Spirit, Archive of Our Own (AO3), Wattpad e o Nyah! Fanfiction. Alguns espaços, como o portal digital “Protagonista”, apontam alguns espaços digitais com acervo de curadoria digital de fanfiction considerável.

Figura 4.1

Onde posso ler fanfics?



Nota. <https://portalprotagonista.wordpress.com/2020/11/08/um-fenomeno-chamado-fanfiction/>

Esses espaços virtuais, geralmente gratuitos, são atrativos para os fãs de ficção continuarem a leitura, a escrita e desdobrando algumas informações acerca do fandom. Para Shirky (2011), a cultura participativa após a revolução de Gutenberg e os desdobramentos da circulação do livro de bolso, a Internet, protagoniza um fenômeno do ato de “publicar”, contudo, esse ato de publicar constitui uma legião de conteúdos/informações excessivas e, até pouco relevantes e com qualidade duvidosa.

Figura 4.2

Fanfiction.net.



Nota. Google Playstore

Entretanto, o autor reconhece que as normas culturais vigentes no ciberespaço têm valores diferentes, tais como o reconhecimento pelo comentário, favoritação e compartilhamento que são estratégias de tornar público e atingir audiência no ciberespaço. Shirky (2011, p. 84) relata uma pesquisa feita no site FanFiction.net e define

como “comunidade de pessoas que escrevem novas histórias ambientadas nos mundos imaginários de obras de ficção já existentes” e, avança ao falar da comunidade Harry Potter.

Figura 4.3

Spirit Fanfiction.



Nota. Google Playstore

Percebemos que a moeda de troca do fanfiction concentra-se no pedido de comandos vigentes na cibercultura (curta, leia e comente). Nessa linha tênue de compartilhar, curtir, ler, comentar e reescrever, enfatizamos que há algumas ações não toleradas pela comunidade virtual de fãs de ficção – o plágio, sendo assim, esse ato é tido como uma violação de normas culturais.

Essa regra aparenta ser controversa, na perspectiva da margem em que são colados os fãs de ficção, pode até caracterizar um estranhamento, visto que as pessoas fãs de ficção são engajadas em propagar reescritas de apropriação creditada ao plote original, porém, segundo Shirky (2011), “(...) estranho que um grupo de pessoas públicas engajadas numa indiscriminada violação de direitos autorais se preocupe com plágio, mas se preocupa, e muito” (p. 85). Em diálogo, Shirky (2011), da cultura participativa coadunado com Jenkins (2009), sobre a cultura de convergência, se posicionam que a ética estabelecida pelos sujeitos fãs de ficção residem em atribuir crédito a quem fez, ou seja, há uma violação ao direitos de propriedade intelectual/comercial, entretanto, as normas éticas de atribuição de empréstimo temporário ao fanfiction são firmemente baseadas em crédito em homenagem ao fandom.

Figura 4.4

Multimedia, Poetry, and Flash Fiction Stories.



Nota. Google Playstore.

Shirky (2011, p. 85), transcreve ainda uma declaração de um fã de ficção que autodeclara não possuir propriedade das personagens e cenários que “toma” por empréstimo, contudo, por questões éticas atribuiu os créditos originais da obra ficcional já existente.

Ainda, para Shirky (2011, p. 86), a comunidade fanfic vive à margem do mercado editorial – cenário que atualmente já está em processo de mudanças, pelo reconhecimento de alguns leitores-escritores de fãs de ficção em suas respectivas autorias; mas, um relato marcante é de Shirky (2011), que refere que “em geral escolhem trabalhar no mundo do afeto” (p. 87). Desta forma, o campo da afetividade é um combustível à motivação dos leitores-escritores fãs de ficção num processo de engajamento de elaboração artística e literária de autopublicação.

Figura 4.5

Archive of Our Own.



Nota. Google Playstore.

Em consonância, há leitores-escritores que se distanciaram do universo do fanfiction e potencializaram uma nova ordem de autopublicação, em busca de reconhecimento, angariando mais espaço dentre de novos leitores e ascendendo ao mercado editorial. A autopublicação dos leitores-escritores fãs de ficção ou autoria original são amplamente desenvolvidas em duas grandes plataformas digitais como Wattpad e Amazon (acessíveis em outros idiomas além do português, inglês e espanhol) que são mais populares dentre os leitores-escritores, além de ofertarem possibilidades de serviços em níveis: online gratuitos e online pagos. No Wattpad o formato em e-book é mais popular, enquanto na Amazon o formato mais utilizado é para leitura em dispositivo tecnológico Kindle. Nos últimos anos, ambas plataformas digitais, elaboram concursos literários para os escritores de autopublicação original.

Figura 4.6

Hi, we're Wattpad.



Nota. <https://www.wattpad.com>

Essas duas plataformas também elaboraram consultorias que agregam suporte para os formatos digitais e impressão em formato de livro de papel, como ainda, design gráfico para capas e editoração profissional da autopublicação. O engajamento das plataformas digitais em acolher esse público emergente de autopublicação está atrelado a ascensão da autoria independente, a circulação literária em suporte digital e a cibercultura fluída e movente na contemporaneidade.

A seguir, no capítulo 5, percurso Analítico II, será apresentada uma abordagem de análise da plataforma Nyah! Fanfiction, como ainda, a proposta educacional, em formato de sequência didática com o caráter interdisciplinar de inserção do gênero discursivo fanfiction.

CAPÍTULO V. PERCURSO ANALÍTICO II

“A desconstrução não existe em algum lugar, pura, própria, idêntica a si mesma, fora de suas inscrições em contextos conflituais e diferenciados, ela só ‘é’ o que ela faz e o que se faz com ela, ali onde ela tem lugar.”
(Derrida, 1990, p. 261)

“Viver não é necessário; o que é necessário é criar.”
(Fernando Pessoa, 1888-1935)

5.1 Práticas de literacia na Comunidade Nyah! Fanfiction: a elaboração do gênero discursivo Fanfiction

Na sequência serão apresentados alguns construtos teóricos de natureza interdisciplinar que se alinham às discussões de dados. Nessa jornada interdisciplinar, movente entre espaços digitais e espaços escolares. Numa percepção mais cuidadosa entre contextos em impermanência, mas impregnados de textualidade, de vivacidade e imaginário outros viventes.

Na natureza interdisciplinar de dialogismo entre as margens, as interseções, as encruzilhadas e os caminhos: o caminho dos construtos da linguística aplicada (Applied Linguistic) que perpassam as teorizações do uso da linguagem como prática social que contribuem para o entendimento do universo do fanfiction e das práticas discursivas e sociais empreitadas pelos leitores-escritores fãs de ficção na comunidade virtual Nyah! Fanfiction.

Na imbricação das interseccionalidades dos construtos da sociolinguística, do ciberespaço e da cibercultura que nos encaminham para as humanidades digitais num entendimento mais amplo dos sujeitos leitores-escritores contemporâneos em espaços digitais multiplataformas, multimodais e híbridos.

Assim, para Menezes *et al.* (2009) há o “consenso que o objeto de investigação da LA é a linguagem como prática social, (...) seja em qualquer outro contexto onde surjam questões relevantes (...)” (p. 1). Essa investigação também inserida no campo da interdisciplinaridade, pode ser entendida a partir de que “a natureza híbrida da LA a torna dinâmica e responsiva” (Menezes *et al.*, 2009, p. 1). Portanto, está atrelada aos

estudos sobre o gênero discursivo, as perspectivas dialógicas dos construtos do Círculo de Bakhtin, dos processos de entextualização e da amplitude das humanidades digitais abordados no capítulo anterior.

As práticas de literacia nas comunidades virtuais de fãs de ficção ultrapassam o uso da tecnologia da informação e da comunicação e se situam no entendimento do ciberespaço e da cibercultura, ou seja, seus leitores-escritores têm curiosidade de aprender, conhecer e elaborar práticas discursivas autorais. Essas práticas de literacia almejadas são as que inserem os sujeitos sociais para além da cultura participativa, mas na cultura de convergência, na qual a linguagens digitais sejam suporte de manutenção ou enfretamento em detrimento à língua materna normativa/padrão.

Nesse movimento de análise, de acordo com os dados gerados, serão analisados uma variedade de gêneros intercalados no acervo da curadoria digital na plataforma digital Nyah! Fanfiction, gêneros esses denominados como *categorias* na organização espacial da plataforma digital. Tais categorias e ou *gêneros intercalados*⁵³ são em geral denominados por nomes em línguas estrangeiras (japonês, chinês, coreano e/ou inglês) que fazem parte do jargão, da identidade e da ideologia que os usuários compartilham nos espaços digitais. Essas denominações estão imbuídas de significações identitárias e ideológicas que serão descritas adiante, neste percurso analítico II.

Nesta investigação, o fanfiction foi caracterizado com atributos de gênero discursivo devido ao seu processo de historicidade, a plasticidade do gênero discursivo, a estrutura composicional, a ideologia, os processos de resistência em garantir espaço na cibercultura em múltiplos espaços digitais. Além disso, o fanfiction engendra a capacidade de repaginar paradigmas literários e autorais. Dessa forma, adiante, será apresentada uma breve análise dialógica dos componentes, categorias e jargões utilizados por leitores-escritores fãs de ficção na plataforma digital, o site Nyah! Fanfiction.

O acervo dialógico que Bakhtin (2003, [1979]) teceu acerca dos gêneros discursivos possibilita, na perspectiva do teórico, a inserção dos fanfictions enquanto gênero discursivo, não obstante, um conceito amplo, complexo e com múltiplas possibilidades interpretativas. Nesse viés, ao situar o fanfiction como gênero discursivo, descreveremos a elaboração do fanfiction, como ainda, a importância de contextualizar os gêneros intercalados presentes no fanfiction, logo, que constituem na geração de

⁵³ Construto do Círculo de Bakhtin.

dados como elementos expressivos para o entendimento da elaboração e da identificação dos leitores-escritores fãs de ficção.

A concepção de gênero discursivo em Bakhtin (2003, [1979]), apresenta que essa concepção não é estática, como poderia parecer à primeira vista. Pelo contrário, como um produto social, os gêneros discursivos estão sujeitos às mudanças decorrentes não só das transformações sociais, como oriundas de novos procedimentos de organização e acabamento da arquitetura verbal, sobretudo, de possíveis modificações do lugar atribuído aos interlocutores.

Observou-se que as interações dos/as fãs de ficção na plataforma Nyah! Fanfiction são estabelecidas com a língua portuguesa informal do cotidiano, expressando emoções e emoticons para estabelecer a comunicabilidade e marcar a sociabilidade em espaço virtual. Contudo, em seção específica da plataforma digital, aulas de língua portuguesa são postadas para garantir acesso à norma padrão, ou seja, à variante que legitima a autoria e o fazer literário de qualidade.

Assim, o uso situado da língua como prática discursiva necessita estar aliado ao que o coletivo promove enquanto regulação. Dessa forma, a ideologia linguística mantida pelos moderadores/ras da plataforma digital Nyah! Fanfiction reflete a vontade de replicar outras vozes que regulamentam a escrita valorizada, mas acatam a norma que singulariza e canoniza obras literárias, por ser legitimada e reconhecida, relegando ao segundo plano as variantes, digamos, mais criativas.

A plataforma digital Nyah! Fanfiction se apresenta como espaço digital, de repositório gratuito de narrativas ficcionais de leitores-escritores fãs de ficção, por essas narrativas ficcionais pertencerem a diversos *fandoms* no universo ficcional, havendo uma distribuição por categorias. No Nyah! Fanfiction, na aba superior, figura 5.1, encontramos as divisões iniciais da plataforma digital, tais como: categorias, português, liga dos betas, etc.

Ao expor esse cenário devido às observações participantes feitas na comunidade virtual Nyah! Fanfiction e, de certa forma, circulam nessa comunidade alguns “tabus”, como política, movimentos partidários e apartidários, que não são citados ou tolerados pelos fãs de ficção. Situo esse assunto para caracterizar uma nuance dos movimentos e de fluxos do tempo e do espaço nas práticas sociais e discursivas situadas dos fãs de ficção.

Figura 5.1

Aulas de Português.



Nota. <http://fanfiction.com.br/aulas.php>

Na seção “categorias” o usuário tem acesso a uma lista de opções de narrativas ficcionais como: animes, doramas, seriados por título, filmes por título, livros por título, grupos musicais por título, etc. Nessa etapa, percebe-se que a categorização proporciona uma melhor navegabilidade na plataforma digital, permitindo uma acessibilidade à informação do acervo digital, demonstrando também a importância do espaço digital e a acessibilidade aos usuários fãs de ficção.

Ao clicar na palavra “Português” o usuário terá acesso a um acervo de aulas sobre regras da norma culta da língua portuguesa, chamadas de missão ninja, que auxiliam os leitores-escritores fãs de ficção em diversas empreitadas no universo da escrita com qualidade literária. Nesse primeiro contato, os dados apontam para a noção da língua materna com ênfase no espaço, referindo-se à importância da escrita, à apresentação formal das narrativas digitais e a preocupação da comunidade virtual em privilegiar práticas discursivas hegemônicas, ou seja, referir-se à norma padrão culta como suporte de legitimação da escrita.

Ao clicar em “Ajuda” os usuários encontram um menu com dúvidas gerais, navegabilidade, usabilidade da plataforma digital e solução de problemas, nos menus correspondentes há perguntas para cada caso. Essas informações auxiliam os novos usuários e os antigos usuários, pois esclarecem questões que vão desde senhas perdidas à classificação adequada para o fanfiction a ser postado no site, por exemplo.

Já o “Mais+” direciona para o cadastro e o *login* (acesso) na plataforma digital. Nessa seção, a organização e a interação já mantidas entre os administradores e os usuários. Dessa forma, todas as interações, práticas discursivas e sociais representam um cenário para a construção de uma agenda comprometida entre a plataforma digital (gratuito) e seus milhares de usuários cadastrados, todavia, sem cadastramento também há acesso à plataforma digital.

A Figura 5.1 apresenta o espaço reservado gratuitamente para aulas de língua portuguesa. As aulas possuem dinamismo na linguagem e conotação humorística nas explicações, bem detalhadas e visualmente instrucionais sobre as regras gramaticais. Ainda nesse escopo, as questões oriundas do desconhecimento da língua portuguesa são postas como desafios, já que para alguns usuários *beta*, saber criar histórias é um bom passo, mas manter a língua materna em seu uso devido é algo a ser seguido como regra de conduta literária. A supervalorização das regras gramaticais e do padrão culto da língua materna não é uma mera autorregulação: isso também demonstra uma carga ideológica, como ainda, uma manutenção de poder. A escrita digital mais despojada tem seu espaço, mas como vimos aqui também tem seus limites, impostos pelos próprios colaboradores. Estabeleceu-se essa visão como regra fundamental para que as próprias práticas discursivas e sociais dos leitores-escritores fãs de ficção sejam respeitadas como artefatos culturais de qualidade e de afirmação literária.

Figura 5.2

Aula temática “crase”.

Caminho do Ninja Amador: missão especial. Meta 01: crase (parte I)
Postado por Lady Salieri

Tweet 0 Curtir 1

Olá..meus queridos!

Olha nós aqui de novo! Mais uma vez agradecendo a participação de todos e pedindo para que vocês sempre nos mande suas opiniões e essas mensagens carinhosas que fazem nossa vida melhor. Nosso muitíssimo obrigada!

Atendendo a pedidos, a tão esperada missão para dominar a crase (grito da galera, uma ola e "uaaaau")! Todavia, como o assunto é um pouco extenso, iremos dividi-la pelo menos entre duas ou três metas, para o encontro não ficar monstruoso como aconteceu da última vez. E nós não queremos que vocês olhem a crase como um *Big Boss*, porque grande mesmo é só a sombra dela, meus queridos. Pura ilusão de ótica hehehe.

E, olhem, estamos anotando todas as sugestões que vocês têm mandado, ok? Falar sobre o emprego dos distintos porquês, sobre o travessão, sobre os tempos verbais etc. Tudo isso está programado. A **Brenda_Silva** nos propôs que fizéssemos sempre o quadro esquemático da aula para facilitar as posteriores leituras, e vamos fazer.

Continuem, portanto, sugerindo, porque a opinião de vocês realmente conta!

Nota.

http://fanfiction.com.br/aula/8/Caminho_do_Ninja_Amador_missao_especial_Meta_01_crase_parte_I

Na Figura 5.2, a aula temática é sobre crase. Há duas considerações para serem feitas sobre a conduta da aula. Em primeiro, verifica-se a linguagem mais dinâmica, aproximando dos fãs de ficção, os cuidados com os exemplos de uso na língua materna estão presentes. Em segundo, a partir dos comentários dos fãs de ficção, as aulas foram organizadas para facilitar o entendimento sobre o que foi proposto.

A metáfora do “ninja” é utilizada para passar a noção de aventura e de mistério, trazendo à baila a imagem de um sujeito de face encoberta que o deixa incógnito, mas valente e audaz para ensinar a manter a ordem dos espaços de vigilância. Assim também é o escritor de narrativas digitais ficcionais, ao introjetar esse arquetipo, o fã de ficção beta elaborou as aulas de língua portuguesa visando o aperfeiçoamento da escrita. A atitude responsiva do “leitor-beta” contraria algumas regras normativas da própria plataforma, mesmo intencionalmente, pois, ao utilizar o internetês ou as linguagens digitais, auxiliam a aproximação do público-alvo: os fãs de ficção. Alguns exemplos da Figura 5.2 reforçam a função fática da linguagem (Figuras 5.2, 5.3 e 5.4).

Figura 5.3

Aula temática “crase” mais detalhada.

Crise é uma palavra de origem grega (*Krasis* - todo mundo colocando o nome no filho de Krasis agora, hein! Heheh) que significa "fusão", "mistura". No português, essa fusão se dá quando existem duas vogais idênticas, no caso, adivinhem: o "a". Será que somos só nós que quando se fala em "fusão" se lembra do Dragon Ball? É inevitável hahaha! Vamos imaginar o Goten e o Trunks, cada um com um "A" na camisa, fazendo a coreografia da fusão. Quando eles se fundem em Gotenks, o "A" da camisa dele fica assim: Â. Tadá!

Mas quando será necessário o A da camisa do Goten e o A da camisa do Trunks para tornar o Â do Gotenks? Em primeiro lugar, sempre vai haver no processo um **preposição (a)** e um **artigo (a)**. Em segundo lugar, antes de **palavras femininas**. O artigo que acompanha os substantivos masculinos é o "o", então todas as palavras masculinas estão fora da lista. Uns exemplos para facilitar:

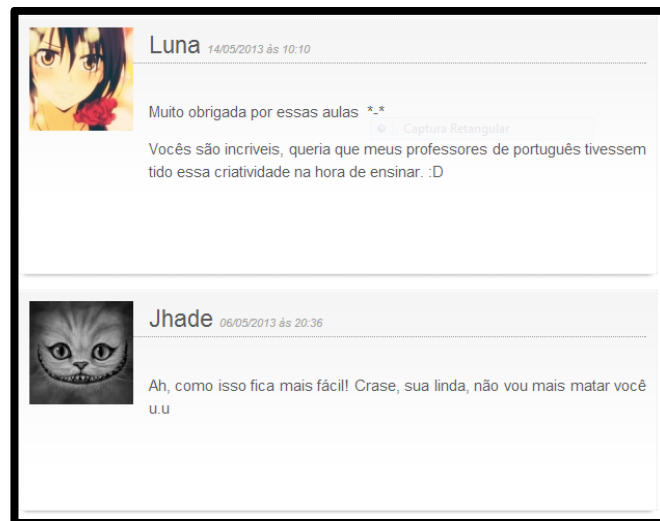
Ele disse a	a irmã que não tinha	FUU -	Ele disse à irmã que não tinha visto
visto. nada		SÃO!	nada.
(preposição	art.que acompanha irmã)		
que acompanha			
o verbo dizer)			

Nota.

http://fanfiction.com.br/aula/8/Caminho_do_Ninja_Amador_missao_especial_Meta_01_crise_parte_I

Figura 5.4

Comentários dos usuários



Nota.

http://fanfiction.com.br/aula/8/Caminho_do_Ninja_Amador_missao_especial_Meta_01_crase_parte_I

Na Figura 5.3, observa-se a continuação da aula sobre crase da Figura 5.4. A aula de crase é temática, além de possuir uma abordagem lúdica. Muitos usuários recorrem a esse estilo de aula não somente para aprender a escrever narrativas digitais, mas, sobretudo, para ter um recurso preparatório para a vida escolar formal (as avaliações da disciplina língua portuguesa, por exemplo). A preocupação em manter essa modalidade de apoio à escrita está situada no entendimento de como construir saberes formais para a elaboração de narrativas digitais em espaços digitais. Na Figura 5.4, os usuários, por meio de avatares, agradecem e comentam a aula, enfatizando a importância daquele espaço. Outro aspecto a ressaltar é o uso de *pen names* (*nickname*, apelidos) e avatares (imagens).

Figura 5.5

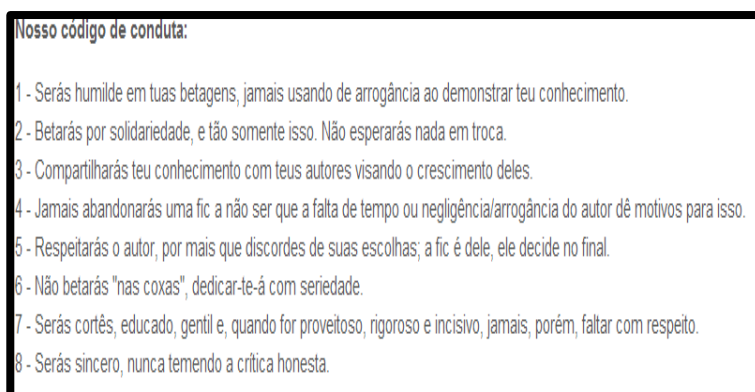
Liga dos Betas.



Nota. http://fanfiction.com.br/liga_dos_betas/

Figura 5.6

Liga dos Betas e o código de conduta.



Nota. http://fanfiction.com.br/liga_dos_betas/

As Figuras 5.5 e 5.6 tratam da apresentação da Liga dos Betas, esses são fãs de ficção colaboradores da plataforma digital de fanfiction, ou seja, são usuários com *status* de “super leitores e revisores”, comprometidos e exigentes com a produção literária e a qualidade da escrita. Eles mantêm a regulação das normas e auxiliam sem ônus os usuários novos e aqueles com mais dificuldade na escrita da língua portuguesa. Não obstante, também ofertam assessoria de revisão e orientações para escrita pagas, sem envolvimento monetário da plataforma de fanfiction.

Já na Figura 5.6 é apresentado o código de conduta para diluir as barreiras entre usuários consagrados e iniciantes. Esse código de conduta também tem um acervo que

remete às novelas de cavalaria de Amadis de Gaula e às lendas do Rei Arthur e dos Cavaleiros da Távola Redonda – o famoso código de honra do cavaleiro cortês.

Nos print screens acima apresentados muito se pode inferir sobre as ideologias linguísticas entextualizadas, contextualizadas e recontextualizadas dos fãs de ficção; as respectivas atitudes responsivas em manter uma padronização com direcionamento às ideologias linguísticas da norma padrão da língua; além disso as práticas discursivas e sociais que refletem a elaboração do gênero discursivo fanfiction. Essas práticas discursivas e sociais dos fãs de ficção são extratos profícuos de um movimento literário à margem, em movimento para serem reconhecidos e legitimados pelo ciberespaço e cibercultura, pela escola, pela mídia e pelo mercado editorial.

Cabe ressaltar que neste trabalho utilizaram-se algumas contribuições conceituais vigentes na plataforma digital Nyah! Fanfiction, em agosto de 2019, ao se valer da autorização disponível na plataforma, na seção imprensa, para a utilização dos conteúdos para fins acadêmicos.

Na seção “imprensa” da plataforma Nyah! Fanfiction existe um termo que disponibiliza o espaço virtual para pesquisa desde que o banner (logo da plataforma) seja inserido no corpo discursivo da pesquisa.

Figura 5.7

Logo do Fanfiction.com.br.



Nota. <http://fanfiction.com.br/imprensa>

Na Figura 5.7, em agradecimento às informações cedidas pelo site, direcionadas à imprensa e aos pesquisadores do assunto, registramos nessa tese de doutoramento, a logomarca da plataforma digital Nyah! Fanfiction para sinalizar os créditos e o respeito pela história estabelecida na cibercultura.

Observam-se as comunidades virtuais dos leitores-escritores de fanfiction sob o olhar do contexto em que a produção dos discursos estava inserida. Para tal, observamos como eram escritas as postagens, buscando analisar de que forma os

conceitos supracitados e a metáfora da linguagem líquida proposta por Santaella (2013) estavam em fluxos de discursos dinâmicos, fluidos e infecciosos nesses espaços virtuais.

Ao tentar traçar percursos de teorização dessas práticas discursivas virtuais, percebemos que é imprescindível contabilizar a implicação dos usos e da apropriação cultural. Para tanto, seria necessário articular construtos à luz da filosofia da linguagem, precisamente do Círculo de Bakhtin, para que se possa fornecer subsídios para a compreensão das ações e escolhas feitas pelos atores sociais em comunidades virtuais.

Há uma jornada para as comunidades virtuais de fãs de ficção, pelo que não se faz satisfatório apenas uma narrativa atraente: é necessário saber elaborar uma narrativa que estabeleça e cumpra um processo de contextualização e de normalização da língua padrão, pouco há de transgressivo no suporte escrito e na liberdade de criar uma linguagem diferenciada das obras literárias consagradas. O transgressivo estaria na acessibilidade e na cultura participativa, como as culturas circulam e são entextualizadas em processos contínuos. A inovação, na elaboração do gênero discursivo fanfiction, situa-se na sua temática e categoria.

Figura 5.8

Além dos 500 dias escrita por Histerya.

The image shows a screenshot of a fanfiction page on the website Fanfiction.com.br. The page title is "Além dos 500 dias escrita por Histerya". The page content includes a synopsis, classification (Livro), categories (500 dias com Ela), genres (Comédia, Drama, Romance, Amizade), and a list of chapters. There are four red arrows pointing to specific elements, each labeled with a circled number: 1 points to the title, 2 points to the "Notas da História" section, 3 points to the "Opções" section, and 4 points to the "Capítulos" list.

1 → Além dos 500 dias escrita por Histerya

2 → Notas da História:

3 → Opções

4 → Capítulos

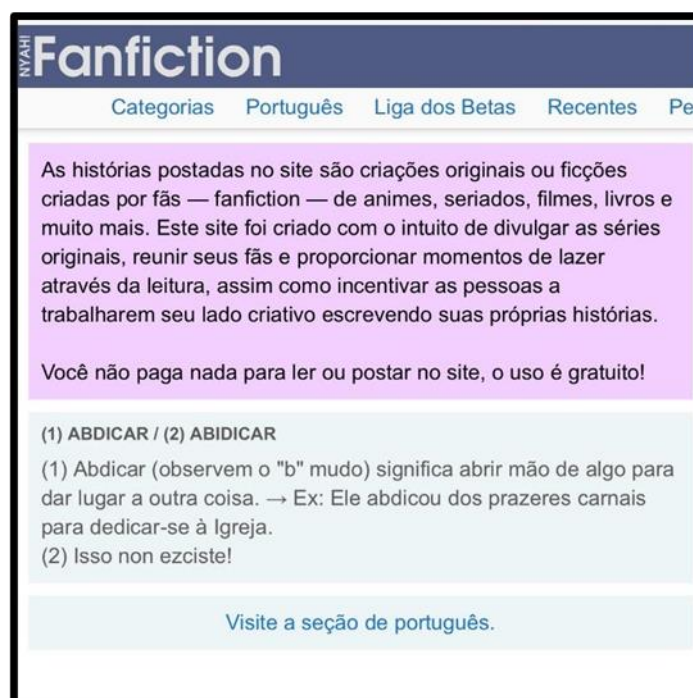
Capítulo	Palavras
1. O início	538 palavras
2. O Meio	346 palavras
3. O Fim.	488 palavras

Nota. https://fanfiction.com.br/historia/586243/Alem_dos_500_dias/

Na figura 5.8 descreveremos uma ficha técnica de um fanfiction postado na plataforma para melhor exemplificar a dinâmica, os registros do acervo digital de curadoria de um fanfiction. No topo da página na marcação (1) temos o título do fanfiction seguido pela autoria. Na marcação (2) há uma ficha técnica com a classificação, categoria, personagem, gênero (com elementos do universo do fã de ficção), já que a “amizade” para o universo do fã de ficção seria um gênero importante a ser destacado; avisos. Há também capítulo para informar a quantidade com a contação de palavras. Terminada para estabelecer se há uma possibilidade de continuação do fanfiction, logo aparecem publicada e atualizada para informar a condição desta fanfiction no acervo digital. Na marcação (3) notas da história escritor/a informam os elementos fundantes do fanfiction para nortear a leitura. Na marcação (4) os capítulos são apresentados separadamente com a contagem de palavras.

Figura 5.9

Plataforma Nyah! Fanfiction



Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na figura 5.9, no topo da página, os leitores-escritores fãs de ficção são convidados a compartilhar leituras e escritas a respeito do gênero discursivo fanfiction. Há uma distinção de referências dos fãs de ficção sobre narrativas “originais” e narrativas

de “ficção” criadas por leitores-escritores fãs de ficção, cabe ressaltar que essa distinção abarca um tensionamento de posição dentre os fãs de ficção nas comunidades virtuais.

Contudo, no entendimento bakhtiniano, essas práticas discursivas são suportes de outros discursos e sustentaram novos discursos, ou seja, a originalidade estaria no sentido canônico, do que veio primeiro, de quem imaginou e elaborou de forma primária. Contudo, na cibercultura o processo de autoria é mais colaborativo, complexo e implicado em atravessar narrativas ao potencializar as multimodalidades da linguagem digital.

Nesse caso, o “original” seriam narrativas digitais com personagens próprios, cenários inéditos e com autoria marcada pelo próprio leitor-escritor fã de ficção. Dessa forma, alguns leitores-escritores se desvinculam do fandom/universo do fã de ficção passando a conflitar com narrativas originais elaboradas para um novo público-alvo de leitores, por conseguinte, essa ação estaria “negando” a origem de fanfiquero e reivindicando o status de escritor de narrativas originais. Sendo assim, alguns escritores iniciantes se afastariam da comunidade de fãs de ficção e migrariam para plataformas digitais com participação mista, como a plataforma digital Wattpad.

Já nas narrativas de “ficção”, os fanfictions seriam as narrativas pertencentes a algum fandom, ou seja, as personagens podem ser “emprestadas” de um cânone, assim como cenários, ambientação de época e o roteiro inicial do plote também são emprestados para manter o vínculo com o fandom, e até para agregar novos elementos ficcionais da estratégia literária do leitor-escritor fã de ficção.

Figura 5.10



Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na Figura 5.10, a plataforma Nyah! Fanfiction nomeia os fanfictions por gêneros intercalados, elencando as possibilidades de suporte textual. No enquadramento da literacia literária, a classificação de uma narrativa, poderia assegurar ao leitor um fluxo mais seguro de leitura, de acordo com a mancha textual e/ou a informação presumida da classificação da categoria. Contudo, para agregar a melhor navegabilidade e acesso as diversas temáticas, a organização da plataforma Nyah! Fanfiction segue a ordem alfabética. Dessa forma, contempla um acervo amplo de catalogação. Portanto, de forma analítica percebemos que o gênero discursivo fanfiction abarca diversas possibilidades de contextos, entextualizações e recontextualizações. Compreendemos, também, que a classificação dos fanfictions foram ampliados para além da estrutura composicional (forma composicional, tema e estilo), sendo assim, a expansão classificatória se apresenta em múltiplas categorias e variedade de conteúdo temático.

Figura 5.11

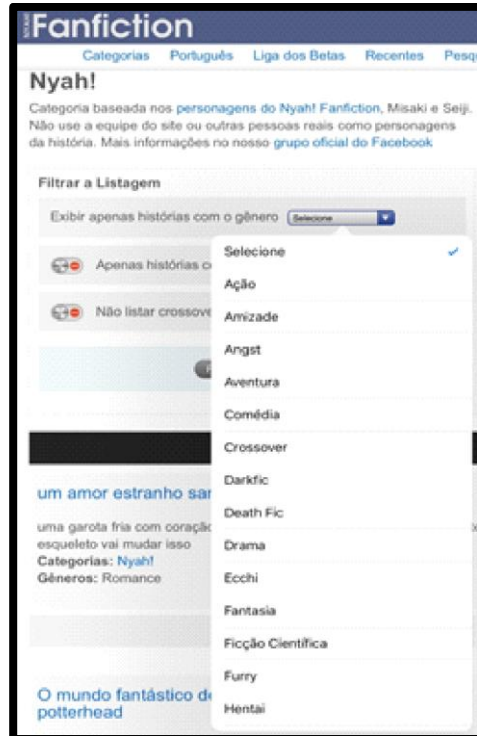
Categoria Nyah! Fanfiction (1).



Nota. <http://fanfiction.com.br>

Figura 5.12

Categoria Nyah! Fanfiction (2).



Nota. <http://fanfiction.com.br>

Nas Figuras 5.11 e 5.12, respectivamente, percebe-se que há uma categoria inspirada no “Nyah!” pois fazem referências aos personagens inspirados no Administrador (responsável técnico da plataforma digital). Essa identidade de fã de ficção é amplamente conhecida na plataforma digital e na comunidade virtual. Há de se observar, na figura 5.12 dentro da opção “categoria” há uma aba com as “categorias” possíveis de narrativas a serem encontradas, postas e lidas. Observa-se também que não há uma hierarquia de nomenclatura entre categoria, subcategoria e textos.

Figura 5.13

Pedido de fanfiction do Administrador da Plataforma Nyah! Fanfiction.



Nota. Comunidade do Nyah! Fanfiction no Facebook

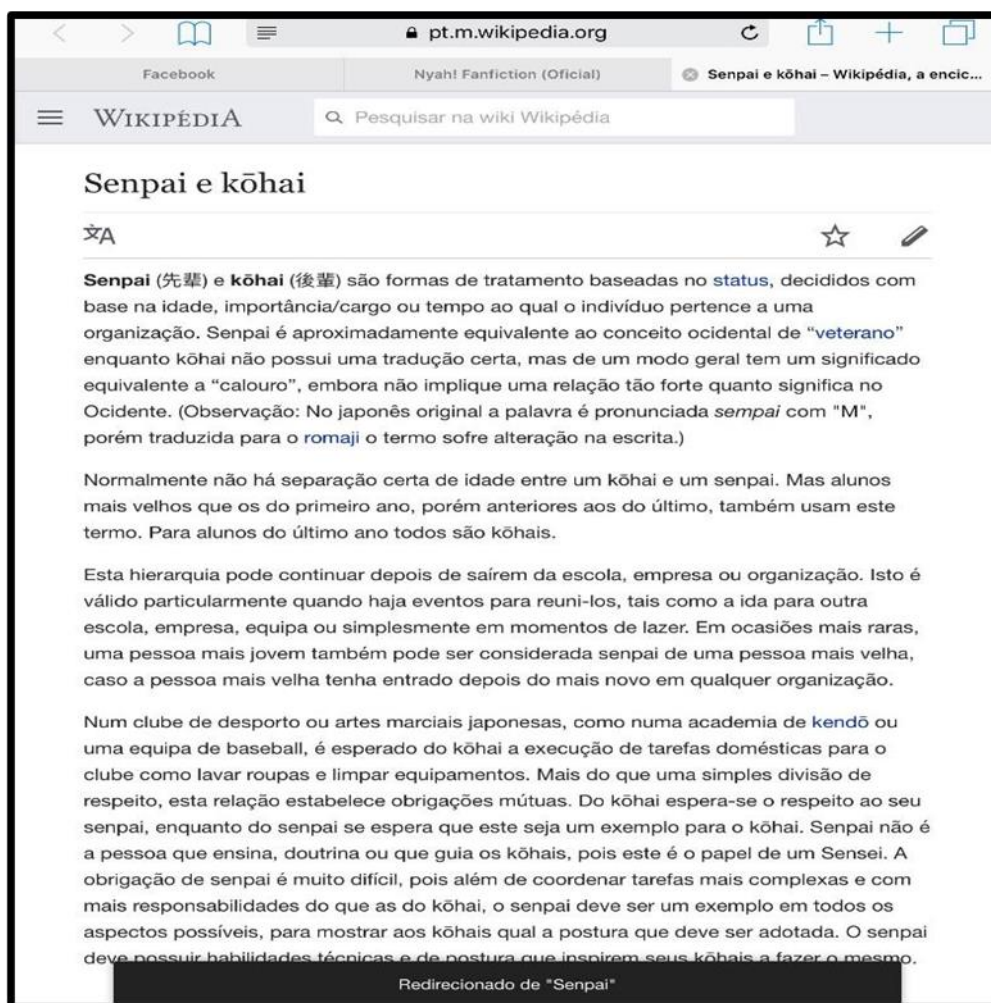
Na figura 5.13, na comunidade virtual do Facebook, o administrador da plataforma digital convida os leitores-escritores fãs de ficção a criarem histórias sobre os personagens que inspiraram a existência da comunidade virtual Nyah! Fanfiction. De acordo com as práticas de literacia, o vocabulário na cibercultura está passível de investigação e de interpretação. Nessa postagem, o termo “senpai” foi utilizado pelo administrador. Esse termo é um jargão para os fãs de ficção de Anime e Mangá. A imagem do “Senpai” na cultura do fã de ficção abarca proteção e estabilidade.

O arquétipo do Senpai convoca o incentivo para a criação de novas narrativas, o estímulo para a elaboração do gênero discursivo fanfiction, relembra as regras a serem seguidas dentro das comunidades virtuais, ou seja, a classificação etária acessível aos demais leitores. Além disso, a proibição de utilizar membros da equipe para serem

personagens das narrativas digitais e, ainda, o suporte para a capa e o licenciamento para utilização da *fanart* feita pelo administrador.

Figura 5.14

Termo “Senpai” Na Wikipédia.



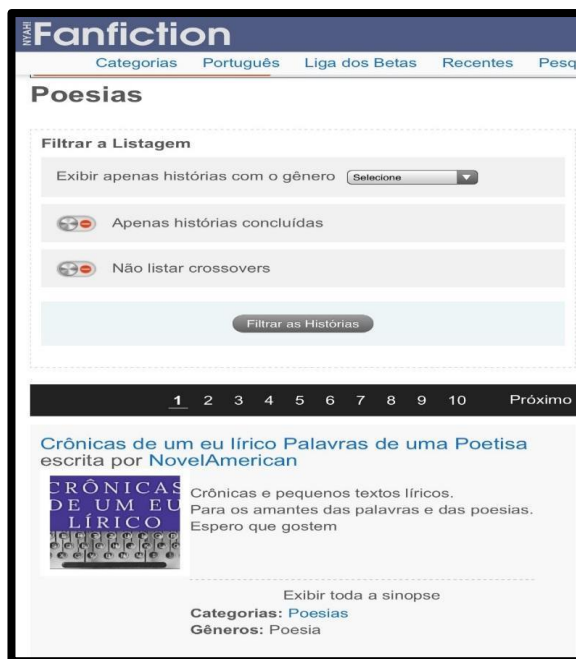
Nota. <http://wikipedia.com.pt>

Para melhor entendimento do termo êmico “senpai” foi verificado em uma enciclopédia virtual conhecida entre os fãs de ficção um significado possível para demonstrar a importância dessa imagem na comunidade virtual e na plataforma do Nyah! Fanfiction. Na figura 5.14, o termo “senpai” tem sua origem oriental. Na definição da Wikipédia, quer dizer “veterano” ou pessoa com cargo importante em uma organização, comunidade etc. No caso de uma comunidade de fãs de ficção, o senpai é o administrador da comunidade e da plataforma digital. Essa estratégia identitária estabelece a hierarquia entre a equipe dos leitores-escritores fãs de ficção voluntários.

Ou seja, ele define quem será moderador/a ou beta reader, por exemplo, além de manter a plataforma e a comunidade virtual acessíveis de forma gratuita.

Figura 5.15

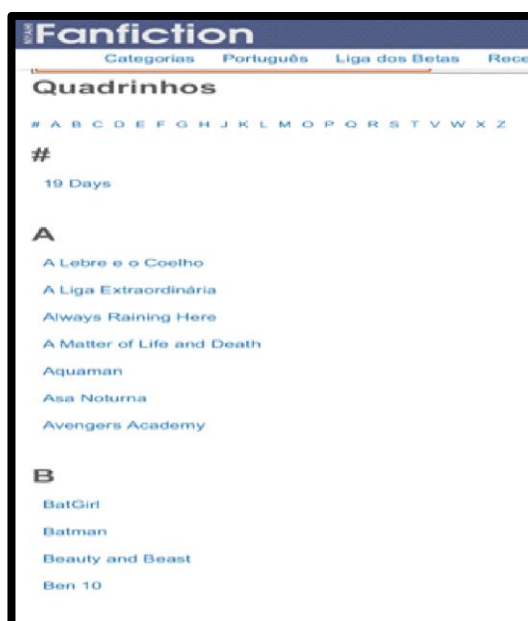
Categoria Poesia.



Nota. <http://fanfiction.com.br>

Figura 5.16

Categoria Quadrinhos.

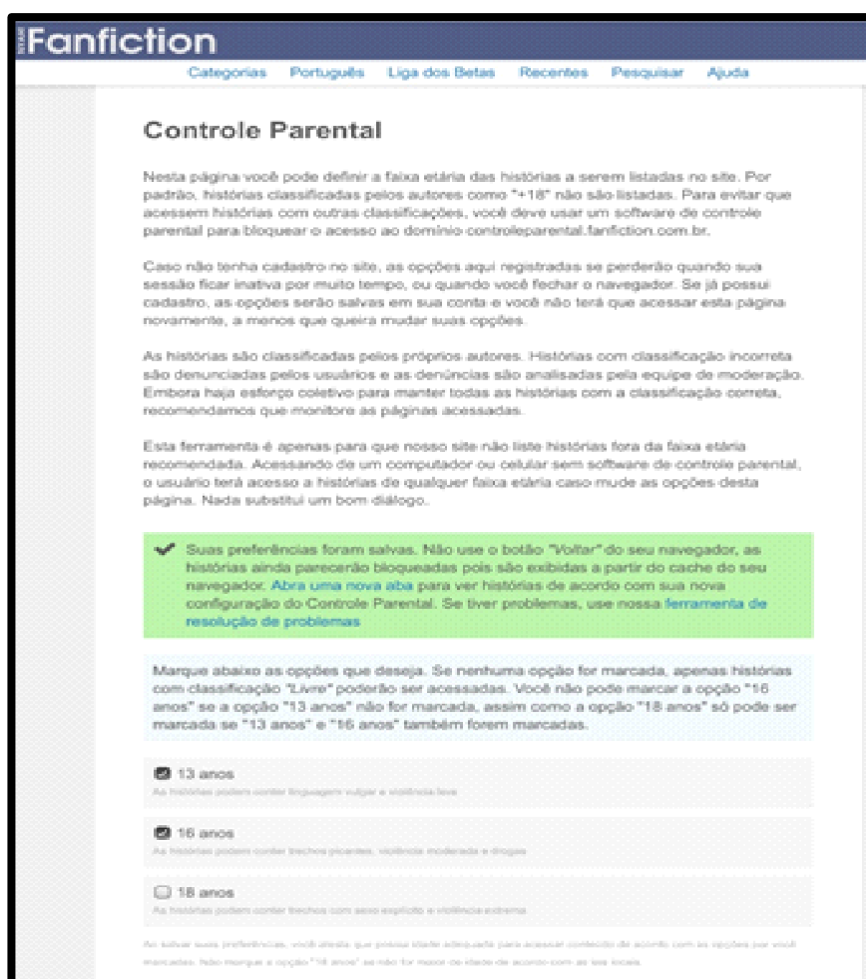


Nota. <http://fanfiction.com.br>

Acima, há exemplos de categorias ou gêneros discursivos inusitados para o fanfiction, que são a poesia e os quadrinhos. Na Figura 5.15, a poesia é localizada como gênero lírico. Já na Figura 5.16, na categoria quadrinhos, há muitos fandoms que escrevem e alimentam narrativas de personagens emprestados do universo das HQ's. Para o entendimento dessas categorias, percebe-se uma escolarização dos termos para o real conhecimento e acessibilidade à mancha textual. Ainda poderíamos observar aqui uma intercalação de categorias no universo dos/as fãs de ficção.

Figura 5.17

Controle Parental (I).



Fanfiction

Categories Português Liga dos Betas Recentes Pesquisar Ajuda

Controle Parental

Nesta página você pode definir a faixa etária das histórias a serem listadas no site. Por padrão, histórias classificadas pelos autores como "18" não são listadas. Para evitar que acessem histórias com outras classificações, você deve usar um software de controle parental para bloquear o acesso ao domínio controleparental.fanfiction.com.br.

Caso não tenha cadastro no site, as opções aqui registradas se perderão quando sua sessão ficar inativa por muito tempo, ou quando você fechar o navegador. Se já possui cadastro, as opções serão salvas em sua conta e você não terá que acessar esta página novamente, a menos que queira mudar suas opções.

As histórias são classificadas pelos próprios autores. Histórias com classificação incorreta são denunciadas pelos usuários e as denúncias são analisadas pela equipe de moderação. Embora haja esforço coletivo para manter todas as histórias com a classificação correta, recomendamos que monitore as páginas acessadas.

Esta ferramenta é apenas para que nosso site não liste histórias fora da faixa etária recomendada. Acessando de um computador ou celular sem software de controle parental, o usuário terá acesso a histórias de qualquer faixa etária caso mude as opções desta página. Nada substitui um bom diálogo.

✓ Suas preferências foram salvas. Não use o botão "Voltar" do seu navegador, as histórias ainda parecerão bloqueadas pois são exibidas a partir do cache do seu navegador. Abra uma nova aba para ver histórias de acordo com sua nova configuração do Controle Parental. Se tiver problemas, use nossa ferramenta de resolução de problemas

Marque abaixo as opções que deseja. Se nenhuma opção for marcada, apenas histórias com classificação "Livre" poderão ser acessadas. Você não pode marcar a opção "16 anos" se a opção "13 anos" não for marcada, assim como a opção "18 anos" só pode ser marcada se "13 anos" e "16 anos" também forem marcadas.

13 anos
As histórias podem conter linguagem vulgar e violência leve

16 anos
As histórias podem conter brechos gráficos, violência moderada e drogas

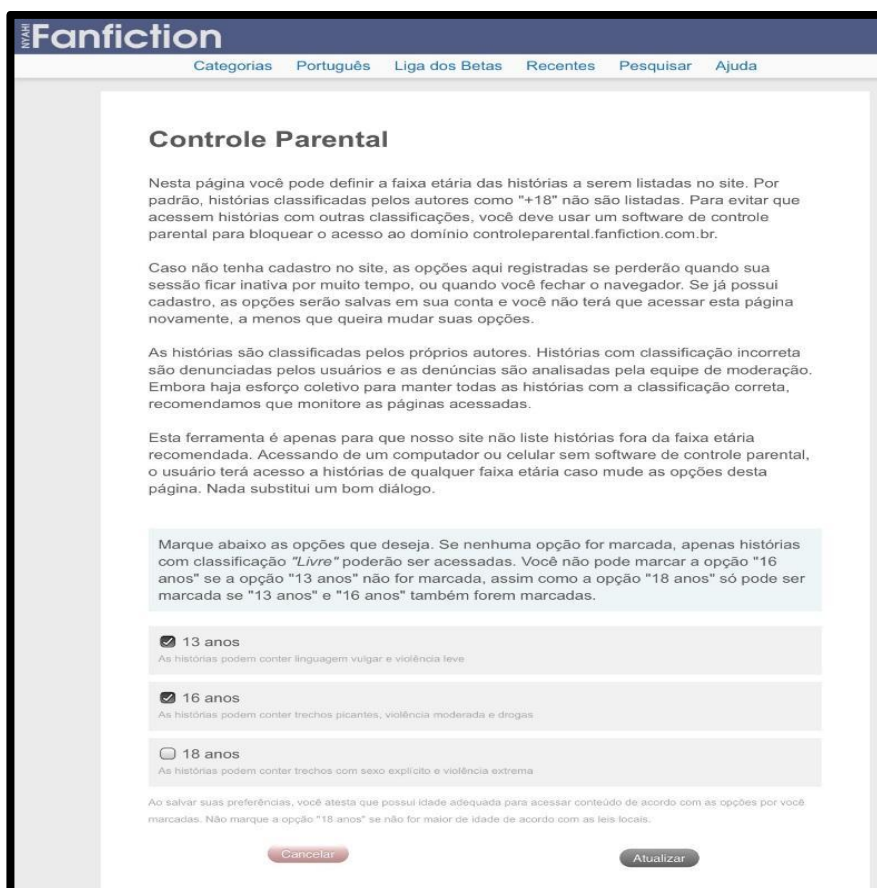
18 anos
As histórias podem conter brechos com sexo explícito e violência extrema

Ao salvar suas preferências, você alerta que precisa estar autorizado para acessar conteúdo de acordo com as opções por você marcadas. Não marque a opção "18 anos" se não for capaz de lidar de acordo com as leis locais.

Nota. <http://fanfiction.com.br>

Figura 5.18

Controle Parental (2).



Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na Figura 5.17, o controle parental é situado na plataforma Nyah! advertindo os responsáveis de que a plataforma digital requer acompanhamento dos responsáveis por menores, aqui, também alerta aos educadores para selecionar, avaliar e adaptar a navegabilidade e acessibilidade ao conteúdo da plataforma digital. O administrador da plataforma programou essa proposta/ferramenta para adequar e consolidar o acesso ao conteúdo do espaço de forma consciente e personalizada. Na Figura 5.18, de acordo com a plataforma, a faixa etária obedece aos critérios de acesso ao conteúdo e respeita a segurança na Internet e o Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990), das leis brasileiras.

Figura 5.19

Aula de Português – Nova seção (1).

The screenshot shows the 'Aulas de Português' section on the Fanfiction website. The page has a blue header with the 'Fanfiction' logo and navigation links: 'Categorias', 'Português', 'Liga dos Betas', 'Recentes', and 'Pesqui'. Below the header, there is a purple box with the title 'Aulas de Português' and a short introductory text. A table follows, listing various lessons with their titles and specific grammar topics.

Titulo
Português: nova seção
Caminho do Ninja Amador: missão 01. Meta 01: acentuação (Aspectos gerais)
Caminho do Ninja Amador: missão 01. Meta 02: acentuação de oxítonas
Caminho do Ninja Amador: missão 01. Meta 03: acentuação das paroxítonas e proparoxítonas
Caminho do Ninja Amador: missão especial. Meta 01: crase (parte I)
Caminho do Ninja Amador: missão especial. Meta 01: crase (parte II)
Caminho do Ninja Amador: missão especial. Meta 01: crase (parte III)
Caminho do Ninja Amador: missão especial. Meta 01: crase (FIM!)
Caminho do Ninja Amador: missão 02. Meta 01: pontuação (I): ponto final e ponto e vírgula
Caminho do Ninja Amador: missão 02. Meta 02: pontuação (II): vírgula
Caminho do Ninja Amador: missão 02. Meta 02 (Parte II): pontuação (II): vírgula
Caminho do Ninja Amador: missão 02. Meta 02 (Parte III): pontuação (II): vírgula.
Caminho do Ninja Amador: missão 02. Meta 03: pontuação (III): dois pontos
Caminho do Ninja Amador: missão 02. Meta 04: pontuação (IV): aspas e reticências

Nota. <http://fanfiction.com.br>

Figura 5.20

Aula de Português – Nova seção (2).

This screenshot continues the list of lessons from the previous one. It shows lessons on topics like 'regra dos porquês', 'hifen', 'Artigos', 'verbos', and 'transitividade verbal'.

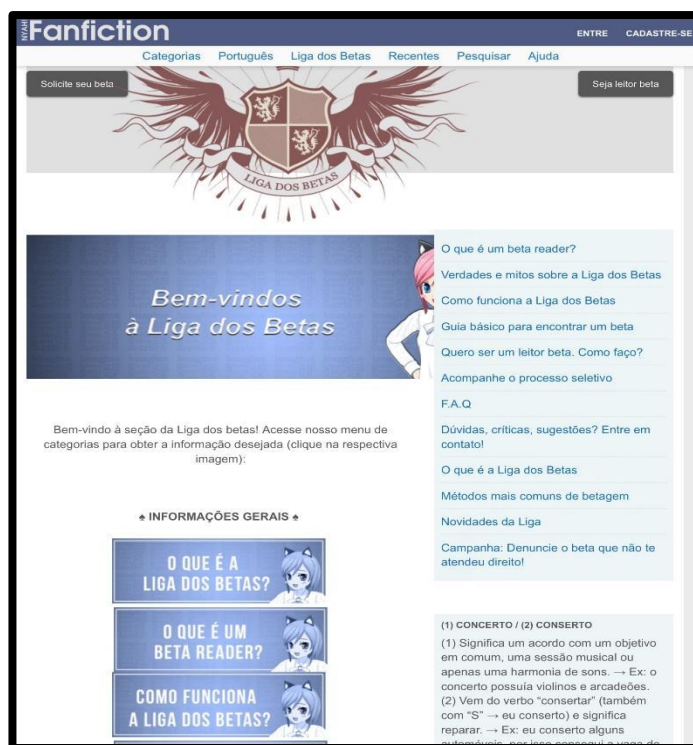
Caminho do Ninja Amador: missão 02. Meta 02 (Parte III): pontuação (II): vírgula.
Caminho do Ninja Amador: missão 02. Meta 03: pontuação (III): dois pontos
Caminho do Ninja Amador: missão 02. Meta 04: pontuação (IV): aspas e reticências
Caminho do Ninja Amador: missão 02. Meta 05: pontuação (V): travessão
Caminho do Ninja Amador. Missão 03: regra dos porquês
Caminho do Ninja Amador (nível II). Missão 04: hifen (parte I)
Caminho do Ninja Amador (nível II). Missão 04: hifen (parte II)
Caminho do Ninja Amador (nível II). Missão 04: hifen (parte III)
Caminho do Ninja Amador (nível II). Missão 05: Artigos
Caminho de todos os ninjas. Missão extraordinária e urgente: ROTEIROS
Caminho do Ninja Amador (nível II): missão 06. Meta 01: verbos (I): aspectos gerais e emprego do presente do indicativo
Caminho do Ninja Amador (nível II): missão 06. Meta 02: verbos (II): emprego do pretérito perfeito e imperfeito do indicativo
Caminho do Ninja Amador (nível II): missão 06. Meta 03: verbos (III): o pretérito mais-que-perfeito
Caminho do Ninja Amador (nível II): missão 06. Meta 04: verbos (IV): pretérito perfeito do subjuntivo vs. pretérito mais-que-perfeito do subjuntivo
Caminho do Ninja Amador (nível II): missão 06. Meta 05: verbos (V): o infinitivo pessoal
Caminho de todos os ninjas. Missão extraordinária e urgente: a redação do ENEM
Caminho do Ninja Amador (nível II): missão 06. Meta 06: verbos (VI): transitividade verbal

Nota. <http://fanfiction.com.br>

As aulas de Língua Portuguesa, nas figuras 5.19 e 5.20, são contextualizadas como “Caminho do Ninja Amador”. Há uma metáfora do ninja, um iniciado nas artes marciais orientais, que figuraria o reforço do amador para alcançar uma escrita reconhecida no espaço virtual e por outros leitores-escritores fãs de ficção. Contudo, a tentativa de aproximação também demonstra a ideologia linguística vigente na plataforma de fanfiction: a normalização da língua portuguesa como um requisito para a desenvoltura da escrita.

Figura 5.21

Liga dos Betas.

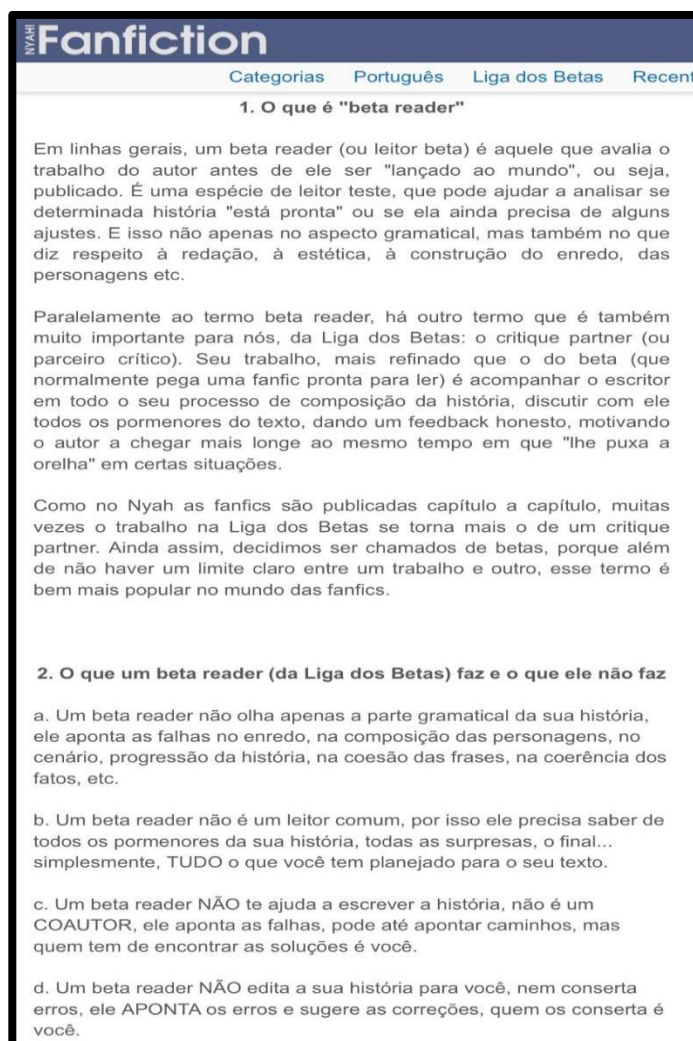


Nota. <http://fanfiction.com.br>

A Liga dos Betas, na Figura 5.21, representa leitores-escritores fãs de ficção que passaram por um processo seletivo interno da comunidade de fãs de ficção, voluntariamente disponibilizam suas experiências como revisores textuais que auxiliam gratuitamente aos demais fãs de ficção. No histórico dessas equipes de beta readers há estudantes de comunicação, letras e entusiastas em estudos literários. O processo de leitura, colaboração e escrita é inerente aos indivíduos que voluntariamente disponibilizam seu tempo livre interagindo com os leitores-escritores fãs de ficção.

Figura 5.22

O que é “beta reader” Categorias.



NYAH! Fanfiction

[Categorias](#) [Português](#) [Liga dos Betas](#) [Recent](#)

1. O que é "beta reader"

Em linhas gerais, um beta reader (ou leitor beta) é aquele que avalia o trabalho do autor antes de ele ser "lançado ao mundo", ou seja, publicado. É uma espécie de leitor teste, que pode ajudar a analisar se determinada história "está pronta" ou se ela ainda precisa de alguns ajustes. E isso não apenas no aspecto gramatical, mas também no que diz respeito à redação, à estética, à construção do enredo, das personagens etc.

Paralelamente ao termo beta reader, há outro termo que é também muito importante para nós, da Liga dos Betas: o critique partner (ou parceiro crítico). Seu trabalho, mais refinado que o do beta (que normalmente pega uma fanfic pronta para ler) é acompanhar o escritor em todo o seu processo de composição da história, discutir com ele todos os pormenores do texto, dando um feedback honesto, motivando o autor a chegar mais longe ao mesmo tempo em que "lhe puxa a orelha" em certas situações.

Como no Nyah as fanfics são publicadas capítulo a capítulo, muitas vezes o trabalho na Liga dos Betas se torna mais o de um critique partner. Ainda assim, decidimos ser chamados de betas, porque além de não haver um limite claro entre um trabalho e outro, esse termo é bem mais popular no mundo das fanfics.

2. O que um beta reader (da Liga dos Betas) faz e o que ele não faz

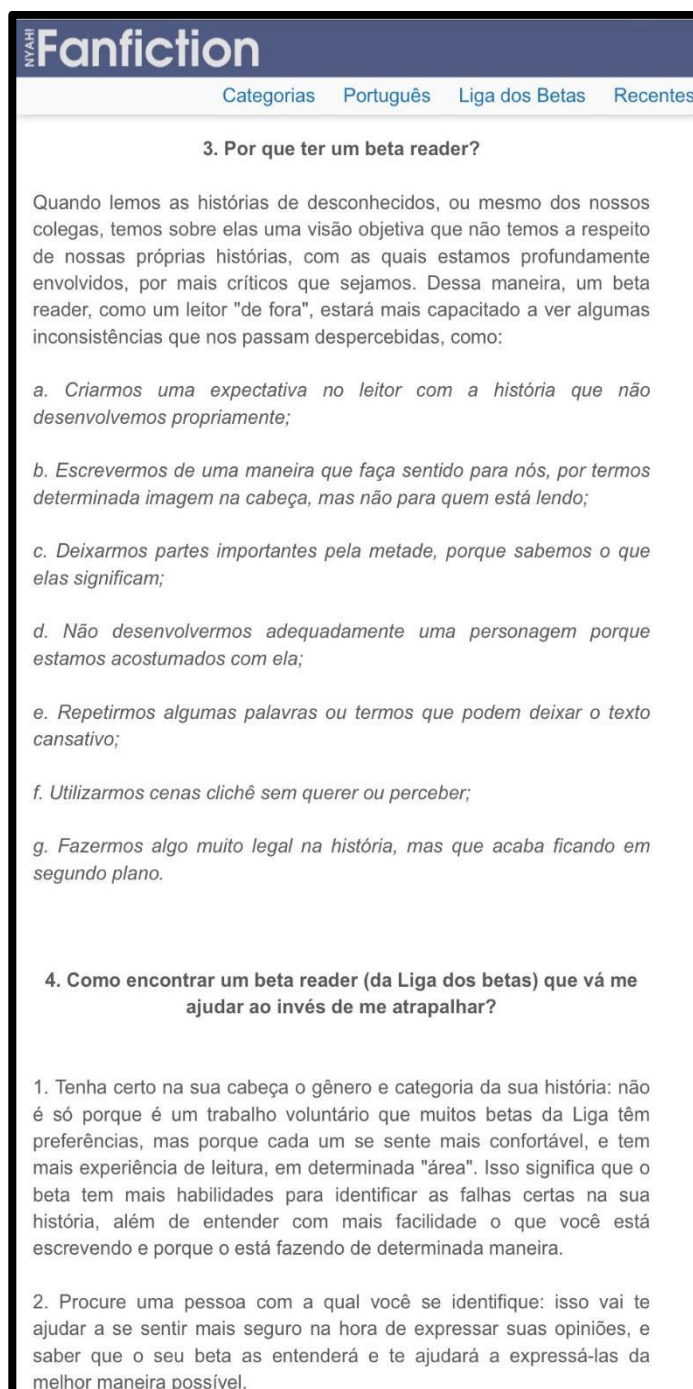
- Um beta reader não olha apenas a parte gramatical da sua história, ele aponta as falhas no enredo, na composição das personagens, no cenário, progressão da história, na coesão das frases, na coerência dos fatos, etc.
- Um beta reader não é um leitor comum, por isso ele precisa saber de todos os pormenores da sua história, todas as surpresas, o final... simplesmente, TUDO o que você tem planejado para o seu texto.
- Um beta reader NÃO te ajuda a escrever a história, não é um COAUTOR, ele aponta as falhas, pode até apontar caminhos, mas quem tem de encontrar as soluções é você.
- Um beta reader NÃO edita a sua história para você, nem conserta erros, ele APONTA os erros e sugere as correções, quem os conserta é você.

Nota. <http://fanfiction.com.br>

Já na figura 5.22, há uma apresentação formal e algumas regras a cumprir para ser um leitor beta – um revisor de fato de fanfiction. Contudo, um beta reader é um leitor experiente para o enredo da narrativa elaborada, alguém que pode desencadear a busca da narrativa adequada, bem elaborada e com a coerência necessária para atrair novos leitores e fãs de ficção. O trabalho de revisão do beta reader passa por técnicas de leitura, apontamento e revisão gramatical, estilística e roteiro. De forma geral, é um trabalho voluntário que pode se estender para uma revisão mais profissional e monetariamente negociável.

Figura 5.23

Por que ter um leitor beta?



Fanfiction

Categories Português Liga dos Betas Recentes

3. Por que ter um beta reader?

Quando lemos as histórias de desconhecidos, ou mesmo dos nossos colegas, temos sobre elas uma visão objetiva que não temos a respeito de nossas próprias histórias, com as quais estamos profundamente envolvidos, por mais críticos que sejamos. Dessa maneira, um beta reader, como um leitor "de fora", estará mais capacitado a ver algumas inconsistências que nos passam despercebidas, como:

- Criarmos uma expectativa no leitor com a história que não desenvolvemos propriamente;*
- Escrevermos de uma maneira que faça sentido para nós, por termos determinada imagem na cabeça, mas não para quem está lendo;*
- Deixarmos partes importantes pela metade, porque sabemos o que elas significam;*
- Não desenvolvermos adequadamente uma personagem porque estamos acostumados com ela;*
- Repetirmos algumas palavras ou termos que podem deixar o texto cansativo;*
- Utilizarmos cenas clichê sem querer ou perceber;*
- Fazermos algo muito legal na história, mas que acaba ficando em segundo plano.*

4. Como encontrar um beta reader (da Liga dos betas) que vá me ajudar ao invés de me atrapalhar?

1. Tenha certo na sua cabeça o gênero e categoria da sua história: não é só porque é um trabalho voluntário que muitos betas da Liga têm preferências, mas porque cada um se sente mais confortável, e tem mais experiência de leitura, em determinada "área". Isso significa que o beta tem mais habilidades para identificar as falhas certas na sua história, além de entender com mais facilidade o que você está escrevendo e porque o está fazendo de determinada maneira.
2. Procure uma pessoa com a qual você se identifique: isso vai te ajudar a se sentir mais seguro na hora de expressar suas opiniões, e saber que o seu beta as entenderá e te ajudará a expressá-las da melhor maneira possível.

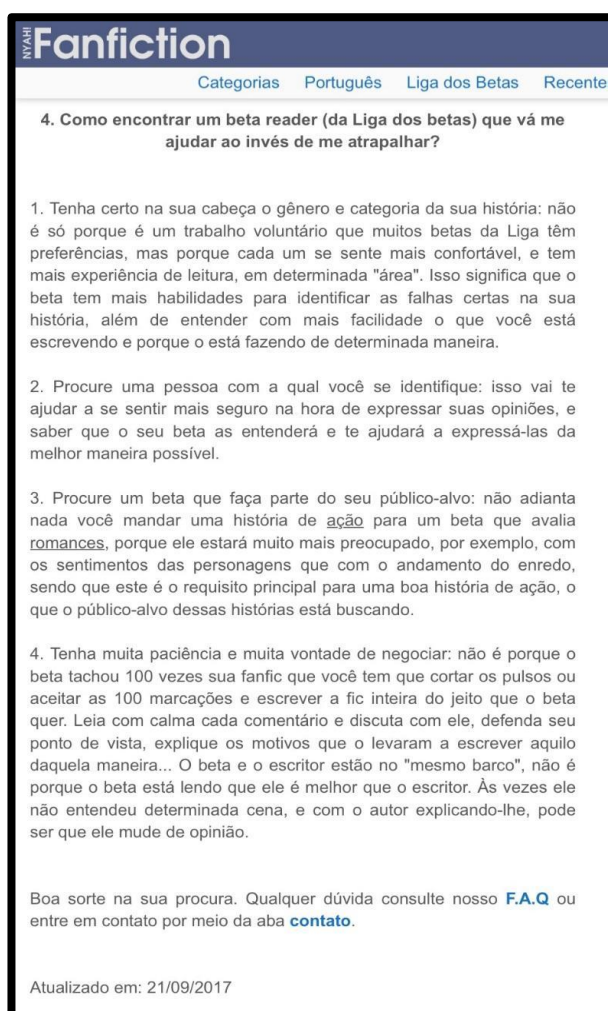
Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na figura 5.23, a orientação de revisão textual e de estilo é bem pautada na plataforma digital. A noção de prática de literacia, como também aspectos de ideologias linguísticas vigentes são também identificáveis. As práticas de literacia estão situadas na

abordagem da leitura e no envolvimento que a narrativa promove no autor. Contudo, a colaboração do outro é um fator que contribui para a elaboração do gênero discursivo fanfiction. Sendo assim, as ideologias linguísticas vigentes estão no processo de regulação das regras para a não utilização de clichês, bem como, a utilização de termos e palavras que precisam ser selecionadas com escrutínio para que possam dar efeito positivo e aceitável à narrativa proposta.

Figura 5.24

Como encontrar um beta reader (da Liga dos betas) que vá me ajudar ao invés de me atrapalhar?



The image is a screenshot of a webpage from 'Fanfiction' (www.fanfiction.com.br). The page title is '4. Como encontrar um beta reader (da Liga dos betas) que vá me ajudar ao invés de me atrapalhar?'. The content consists of four numbered paragraphs providing advice on how to find a beta reader. The text is as follows:

1. Tenha certo na sua cabeça o gênero e categoria da sua história: não é só porque é um trabalho voluntário que muitos betas da Liga têm preferências, mas porque cada um se sente mais confortável, e tem mais experiência de leitura, em determinada "área". Isso significa que o beta tem mais habilidades para identificar as falhas certas na sua história, além de entender com mais facilidade o que você está escrevendo e porque o está fazendo de determinada maneira.

2. Procure uma pessoa com a qual você se identifique: isso vai te ajudar a se sentir mais seguro na hora de expressar suas opiniões, e saber que o seu beta as entenderá e te ajudará a expressá-las da melhor maneira possível.

3. Procure um beta que faça parte do seu público-alvo: não adianta nada você mandar uma história de ação para um beta que avalia romances, porque ele estará muito mais preocupado, por exemplo, com os sentimentos das personagens que com o andamento do enredo, sendo que este é o requisito principal para uma boa história de ação, o que o público-alvo dessas histórias está buscando.

4. Tenha muita paciência e muita vontade de negociar: não é porque o beta tachou 100 vezes sua fanfic que você tem que cortar os pulsos ou aceitar as 100 marcações e escrever a fic inteira do jeito que o beta quer. Leia com calma cada comentário e discuta com ele, defenda seu ponto de vista, explique os motivos que o levaram a escrever aquilo daquela maneira... O beta e o escritor estão no "mesmo barco", não é porque o beta está lendo que ele é melhor que o escritor. Às vezes ele não entendeu determinada cena, e com o autor explicando-lhe, pode ser que ele mude de opinião.

Boa sorte na sua procura. Qualquer dúvida consulte nosso [F.A.Q](#) ou entre em contato por meio da aba [contato](#).

Atualizado em: 21/09/2017

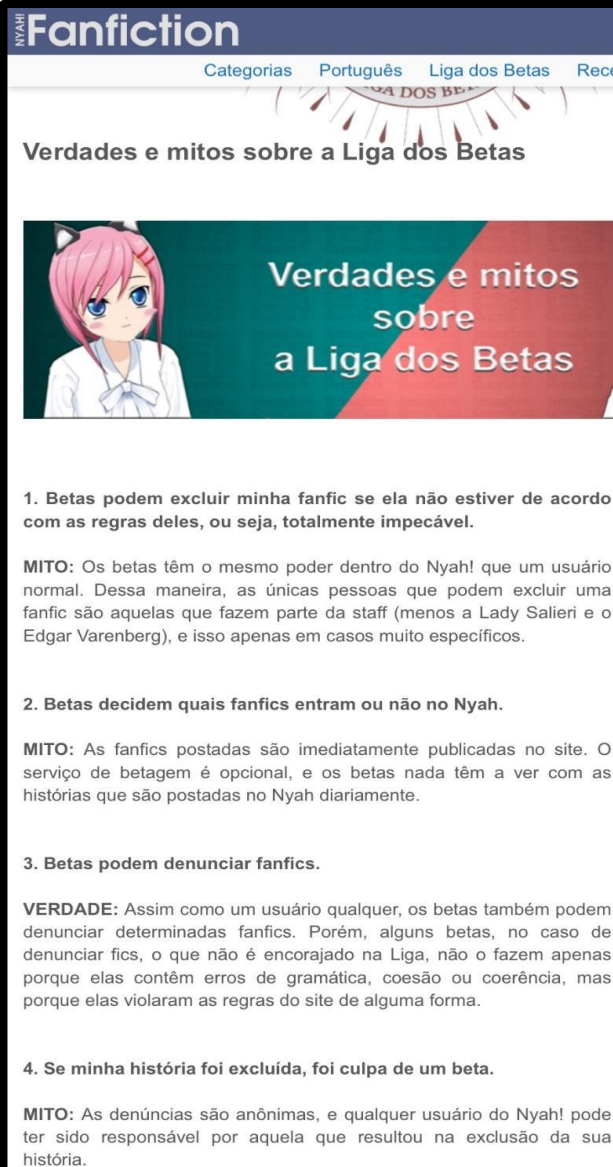
Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na figura 5.24, a revisão textual também é uma interferência na autoria, não apenas uma contribuição linguística, já que o estilo do leitor-escritor fã de ficção também

pode ser questionado e moldado segundo o desejo do beta reader, ou seja, pode seguir um padrão preestabelecido do que se elege como adequado para fazer parte da cultura pop. Os processos de entextualização estariam implicados nessa ação, no que diz respeito a interferência simbólica do beta reader na reentextualização de elementos e na adequação da escrita como manutenção da qualidade da narrativa ficcional.

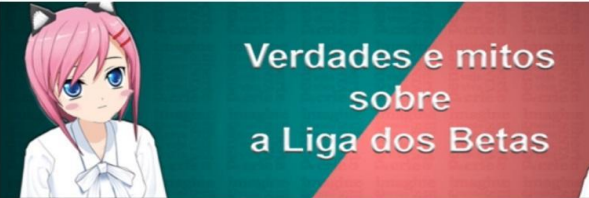
Figura 5.25

Verdades e Mitos sobre a Liga dos Betas (I).



Fanfiction
Categorias Português Liga dos Betas Rece

Verdades e mitos sobre a Liga dos Betas



- 1. Betas podem excluir minha fanfic se ela não estiver de acordo com as regras deles, ou seja, totalmente impecável.**
MITO: Os betas têm o mesmo poder dentro do Nyah! que um usuário normal. Dessa maneira, as únicas pessoas que podem excluir uma fanfic são aquelas que fazem parte da staff (menos a Lady Salieri e o Edgar Varenberg), e isso apenas em casos muito específicos.
- 2. Betas decidem quais fanfics entram ou não no Nyah.**
MITO: As fanfics postadas são imediatamente publicadas no site. O serviço de betagem é opcional, e os betas nada têm a ver com as histórias que são postadas no Nyah diariamente.
- 3. Betas podem denunciar fanfics.**
VERDADE: Assim como um usuário qualquer, os betas também podem denunciar determinadas fanfics. Porém, alguns betas, no caso de denunciar fics, o que não é encorajado na Liga, não o fazem apenas porque elas contêm erros de gramática, coesão ou coerência, mas porque elas violaram as regras do site de alguma forma.
- 4. Se minha história foi excluída, foi culpa de um beta.**
MITO: As denúncias são anônimas, e qualquer usuário do Nyah! pode ter sido responsável por aquela que resultou na exclusão da sua história.

Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na comunidade de fãs de ficção, o beta reader sujeito social lendário, nesse imaginário que poderia interferir, adequar, colaborar em diversas frentes e em

atribuições a cumprir na regulação da escrita qualificada e literária. Na figura 5.25, ao desvendar os “mitos e as verdades”, o que fica implícito é o poder de interferência dos beta readers. O dado relevante seria o foco do beta reader não está amplamente focado na ideologia linguística de normatividade, mas em acrescentar à plataforma digital narrativas que não violem os direitos humanos.

Figura 5.26

Verdades e Mitos sobre a Liga dos Betas (2)

Fanfiction

Categories Português Liga dos Betas Recentes

4. Se minha história foi excluída, foi culpa de um beta.

MITO: As denúncias são anônimas, e qualquer usuário do Nyah! pode ter sido responsável por aquela que resultou na exclusão da sua história.

5. Betas são da staff do Nyah e podem moderar conteúdo, tendo acesso irrestrito ao Nyah! Fanfiction.

MITO: Como já dissemos, os betas têm os mesmos "poderes" que qualquer usuário no portal.

6. Betas respondem apenas parte das solicitações enviadas a eles.

MITO: Já foi verdade, mas em virtude da grande quantidade de mensagens ignoradas, decidimos que seria melhor para a comunidade que respondêssemos todas as mensagens. Mas é necessário lembrar que responder mensagem não implica na aceitação da betagem.

7. Betas influenciam nas mudanças do Nyah! Fanfiction

MITO: A única mudança que foi resultado da influência dos betas foi a criação dessa seção da Liga.

8. Os betas da Liga são profissionais.

MITO: Não somos profissionais, somos leitores e autores do Nyah que decidimos compartilhar nossos conhecimentos, a fim de ajudar o próximo. Muitos de nós cursamos Letras, temos experiências com revisão, mas nem todos. Nosso diferencial, no entanto, é que, ao participarmos da rede que é a Liga dos Betas, estamos respaldados por um grupo de aprendizagem colaborativo, composto por pessoas com diferentes níveis de domínio da língua portuguesa e aí podemos tirar dúvidas em relação a distintas coisas (betagens, gramática, redação, teoria literária, etc), discutir problemas encontrados, de modo que aprendemos mais e podemos transmitir aos autores algo mais fundamentado.

** Se você quiser saber mais mitos e verdades sobre a Liga dos betas, acesse o seguinte link ([AQUI](#))

Atualização: 21/09/2017

Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na figura 5.26, os betas readers evidenciam que não são profissionais, mas, como são leitores-escritores fãs de ficção experientes, poderiam conduzir de forma apurada o padrão de qualificação e classificação das narrativas postadas. A chancela de beta reader daria mais legitimidade para contribuir na revisão das narrativas. Além disso,

divulgam que há uma rede de aprendizagem colaborativa respaldando essa prática linguística. Há também a crença de que, por cada membro possuir educação superior, cada um teria um nível de domínio da língua materna diferenciado para inferir nas regras gramaticais.

Figura 5.27

Como a Liga dos beta funciona.



The image is a screenshot of a web page from the website 'Nyah! Fanfiction'. The page title is 'Como a Liga dos beta funciona'. The page features a navigation bar with links for 'Categorias', 'Português', 'Liga dos Betas', and 'Recent'. Below the navigation bar is a header image of a pink-haired anime-style character. The main content area contains a paragraph explaining the purpose of the Beta League, followed by two numbered points. A separator line is used to divide the text into two sections. The second section lists two main focuses of the Beta League, followed by a paragraph explaining the structure of the league's coordinators.

Nyah! Fanfiction

Categorias Português Liga dos Betas Recent

Como a Liga dos beta funciona

Em primeiro lugar, é importante frisar que a Liga dos Betas é um serviço prestado por escritores e leitores de (fan)tics do Nyah para escritores de (fan)tics do Nyah, de modo que, por mais que priorizemos a qualidade de nosso serviço e busquemos oferecer o melhor aos participantes do fanfiction.com.br, não nos consideramos profissionais, pelo fato de:

1. Não visamos qualquer fim comercial com o serviço que prestamos;
2. Nem todos temos formação na área, seja pelo fato de muitos sermos alunos do Ensino Médio ou Fundamental, e muitos simplesmente prestarmos um serviço voluntário de AJUDA ao próximo, tendo isso como um hobby em nossas vidas.

Assim, somos muito mais um grupo de apoio e aprendizagem, pois aprendemos muito na relação com o autor e no acompanhamento de suas histórias. Isso nos ajuda a ir melhor na escola, a articular melhor nossas ideias e nos proporciona enriquecimento pessoal ao colaborarmos com o crescimento dos outros autores do Nyah! Fanfiction.

A Liga dos Betas possui dois focos principais:

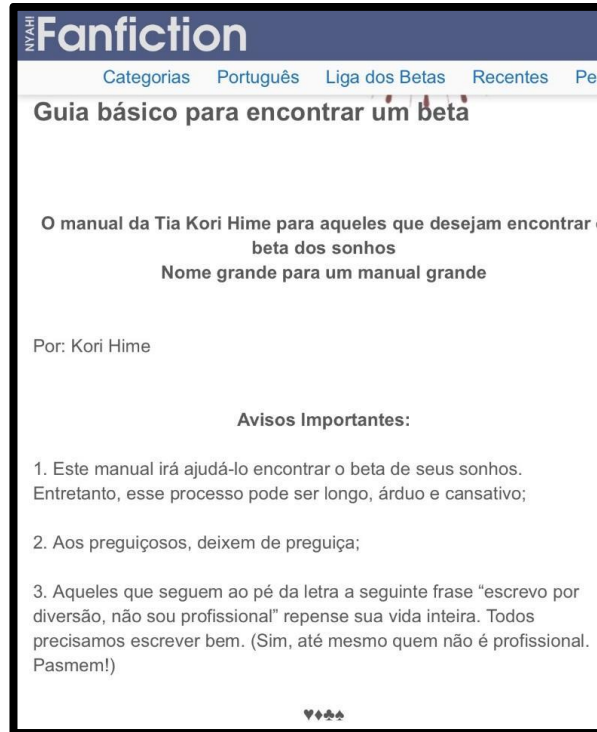
1. Ajudar os autores do Nyah! Fanfiction na composição de suas histórias, por meio do acompanhamento personalizado e da interlocução a respeito da criação da história de um modo geral;
2. Ajudar os próprios betas readers a desempenhar um trabalho de qualidade e melhorarem suas habilidades no domínio da língua portuguesa e no que tange a convivência com o outro (o autor), na discussão saudável e interlocução de ideias e saberes.

Para dar conta disso, estamos atualmente divididos em 5 coordenações que trabalham em rede, no intuito de atender da melhor maneira possível à comunidade do Nyah, assim como proporcionar uma boa experiência do usuário com o beta reader.

Nota. <http://fanfiction.com.br>

Figura 5.28

Guia básico para encontrar um beta (1).

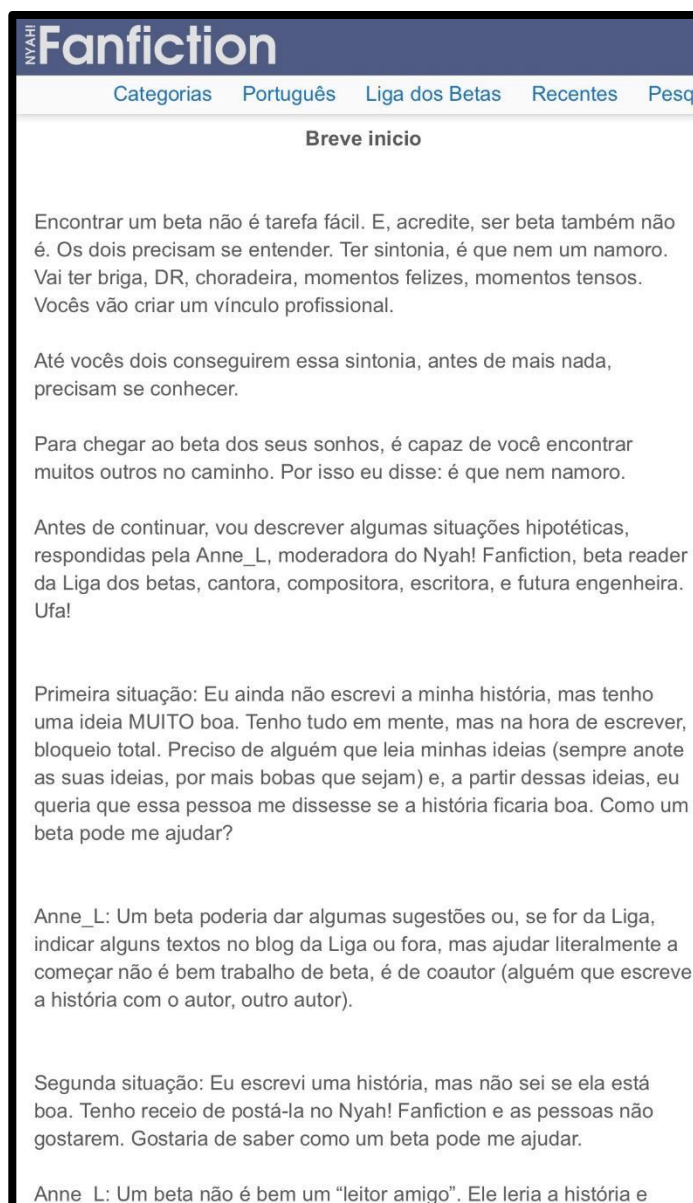


Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na figura 5.27, apresenta-se a Liga dos Beta com a missão e a visão do grupo. Sendo assim, a betagem é feita por “hobby” e por colaboração. Outro sentido atribuído seria de “grupo de apoio e aprendizagem” – o caráter de aprendizagem colaborativa. Ser bom leitor-escritor fã de ficção e ajudar outros a seguirem essa conduta, os auxiliaria na escola. Na Figura 5.28, são apresentados o critério e uma dedicação do beta reader, atividade que parece muito solicitada e ao mesmo tempo muito disputada pelos fãs de ficção, como encontrar na plataforma um leitor beta reader.

Figura 5.29

Guia básico para encontrar um beta (2).



Nyah! Fanfiction

Categories Português Liga dos Betas Recentes Pesq

Breve inicio

Encontrar um beta não é tarefa fácil. E, acredite, ser beta também não é. Os dois precisam se entender. Ter sintonia, é que nem um namoro. Vai ter briga, DR, choradeira, momentos felizes, momentos tensos. Vocês vão criar um vínculo profissional.

Até vocês dois conseguirem essa sintonia, antes de mais nada, precisam se conhecer.

Para chegar ao beta dos seus sonhos, é capaz de você encontrar muitos outros no caminho. Por isso eu disse: é que nem namoro.

Antes de continuar, vou descrever algumas situações hipotéticas, respondidas pela Anne_L, moderadora do Nyah! Fanfiction, beta reader da Liga dos betas, cantora, compositora, escritora, e futura engenheira. Ufa!

Primeira situação: Eu ainda não escrevi a minha história, mas tenho uma ideia MUITO boa. Tenho tudo em mente, mas na hora de escrever, bloqueio total. Preciso de alguém que leia minhas ideias (sempre anote as suas ideias, por mais bobas que sejam) e, a partir dessas ideias, eu queria que essa pessoa me dissesse se a história ficaria boa. Como um beta pode me ajudar?

Anne_L: Um beta poderia dar algumas sugestões ou, se for da Liga, indicar alguns textos no blog da Liga ou fora, mas ajudar literalmente a começar não é bem trabalho de beta, é de coautor (alguém que escreve a história com o autor, outro autor).

Segunda situação: Eu escrevi uma história, mas não sei se ela está boa. Tenho receio de postá-la no Nyah! Fanfiction e as pessoas não gostarem. Gostaria de saber como um beta pode me ajudar.

Anne_L: Um beta não é bem um "leitor amigo". Ele leria a história e

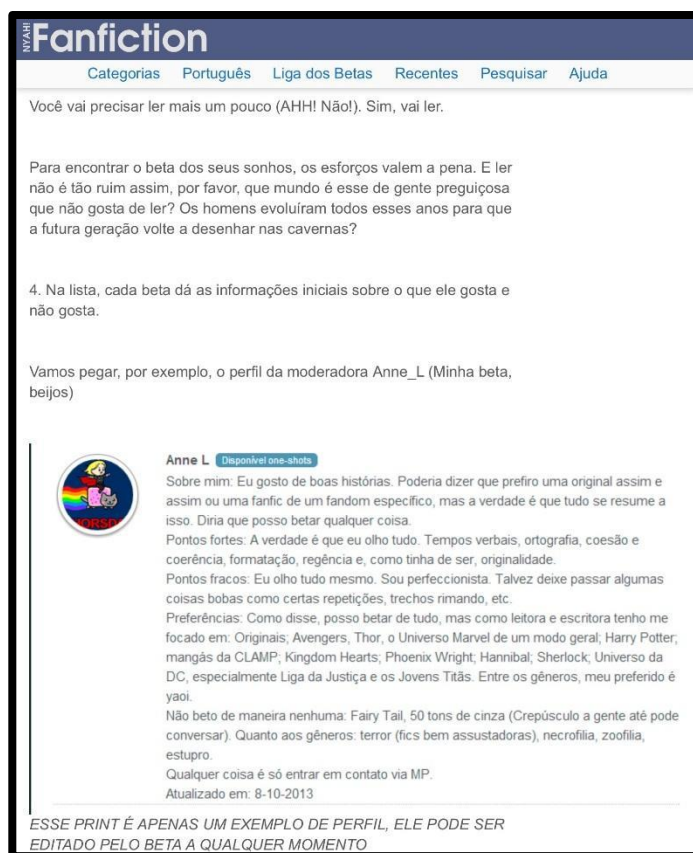
Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na figura 5.29, no universo do/ beta reader, a ortografia, a gramática, o estilo e a estrutura composicional são características fundamentais para a apreciação de uma fanfic. Boa parte dos comentários e das sugestões é avaliada pelo leitor-escritor para futuras revisões e adaptações. Entre a criação, a elaboração de rascunhos e o início do gênero discursivo fanfiction, o processo de introspecção linguística, temática e artística

é levantado para alcançar a credibilidade da narrativa ficcional e angariar leitores. As revisões, leituras beta e revisões guiadas são necessárias para a construção de um projeto literário de qualidade. Contudo, o retorno do material com comentários, críticas e apontamentos podem ser frutíferos, produtivos e norteadores, apesar de serem considerados também como recontextualizações de interferência.

Figura 5.30

Procurando um beta na Liga dos betas (3).



The image is a screenshot of a user profile on the website 'FANFICTION'. The profile belongs to a user named 'Anne L.', who is marked as 'Disponível one-shots'. The profile text includes a bio, strengths, weaknesses, preferences, and a note about beta reading. The bio states: 'Sobre mim: Eu gosto de boas histórias. Poderia dizer que prefiro uma original assim e assim ou uma fanfic de um fandom específico, mas a verdade é que tudo se resume a isso. Diria que posso betar qualquer coisa.' Strengths listed are: 'Pontos fortes: A verdade é que eu olho tudo. Tempos verbais, ortografia, coesão e coerência, formatação, regência e, como tinha de ser, originalidade.' Weaknesses: 'Pontos fracos: Eu olho tudo mesmo. Sou perfeccionista. Talvez deixe passar algumas coisas bobas como certas repetições, trechos rimando, etc.' Preferences: 'Preferências: Como disse, posso betar de tudo, mas como leitora e escritora tenho me focado em: Originais; Avengers, Thor, o Universo Marvel de um modo geral, Harry Potter; mangás da CLAMP; Kingdom Hearts; Phoenix Wright; Hannibal; Sherlock; Universo da DC, especialmente Liga da Justiça e os Jovens Titãs. Entre os gêneros, meu preferido é yaoi.' A note at the bottom of the profile reads: 'Não beto de maneira nenhuma: Fairy Tail, 50 tons de cinza (Crepúsculo a gente até pode conversar). Quanto aos gêneros: terror (fics bem assustadoras), necrofilia, zoofilia, estupro. Qualquer coisa é só entrar em contato via MP. Atualizado em: 8-10-2013'. At the bottom of the screenshot, there is a disclaimer: 'ESSE PRINT É APENAS UM EXEMPLO DE PERFIL, ELE PODE SER EDITADO PELO BETA A QUALQUER MOMENTO'.

Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na figura 5.30, o comentário de um beta reader chama atenção pelo foco da revisão do gênero discursivo. Observa-se que a revisão está atrelada às especificidades da língua portuguesa – da coerência, da formatação e da originalidade. Há uma identificação pessoal para promover a betagem, uma preferência pelo universo/fandom. Há uma descrição do que é passível de betagem ou não, mas o que chama a atenção são os perfis dos leitores betas que passam pelos próprios interesses pessoais e literários do ato de fazer a revisão literária, estética e gramatical de uma narrativa fanfiction.

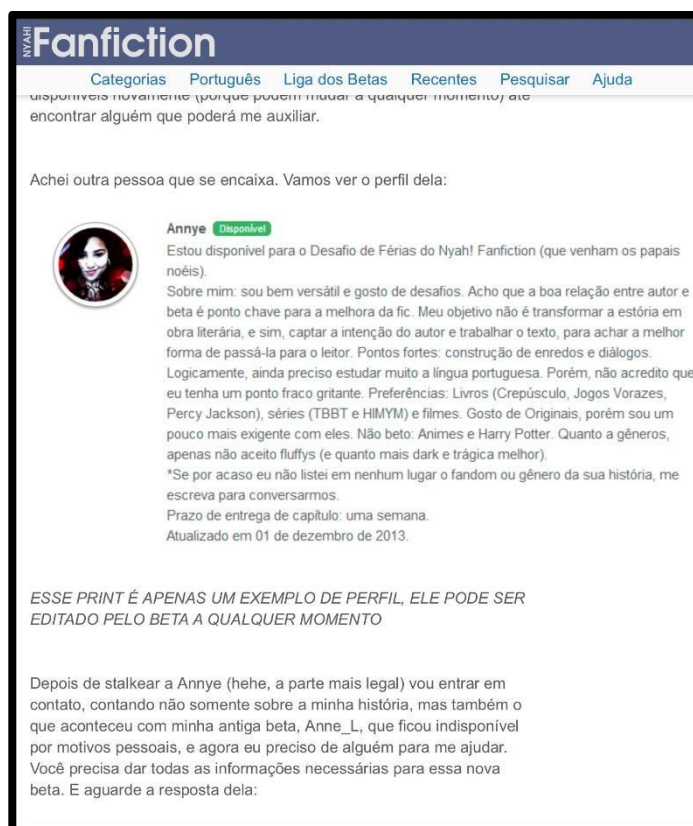
Há uma diretriz bem pontuada do que é um processo de betagem para dirimir as dúvidas e estabelecer um critério coerente para a seleção. Temas romanceados e fortemente combatidos na comunidade virtual Nyah! Fanfiction, como o “estupro” e a violência doméstica, dentre outros, são rejeitados pelos leitores betas. Em vista dessas temáticas serem recorrentes nos fandoms e nas comunidades virtuais de fãs de ficção, os leitores-escritores fãs de ficção que nelas insistem são banidos.

É certo que mediar, conscientizar, debater e moderar são tarefas múltiplas, ideológicas e posicionadas das ações de um beta reader. Elementos adicionais de composição são o fanfiction “oneshot”, elaborado em apenas um capítulo, como também há a condição de “stalker”, que é quem analisa, escrutina, detalha e filtra um perfil de usuário para encontrar, desvendar e levantar dados relevantes sobre um indivíduo em espaço digital.

Os modelos e as questões para entrar em contato com um leitor beta são construídos para que não haja dúvidas e auxilie os leitores-escritores de fãs de ficção que realmente necessitam. O leitor beta reader aceita o desafio da betagem e explicita as regras e o tempo para a entrega do material analisado, não obstante, há uma organização de como será estabelecido o contato. O processo de betagem é criterioso e bem articulado com o processo de mediação e moderação estabelecido, para não ocorrer ruídos na comunicação. Há critérios de ideologias linguísticas de privilégio de acesso à língua normativa/padrão, como se quem a “dominasse” fosse elegível para o processo de betagem da narrativa ficcional.

Figura 5.31

Procurando um beta na Liga dos betas (4).

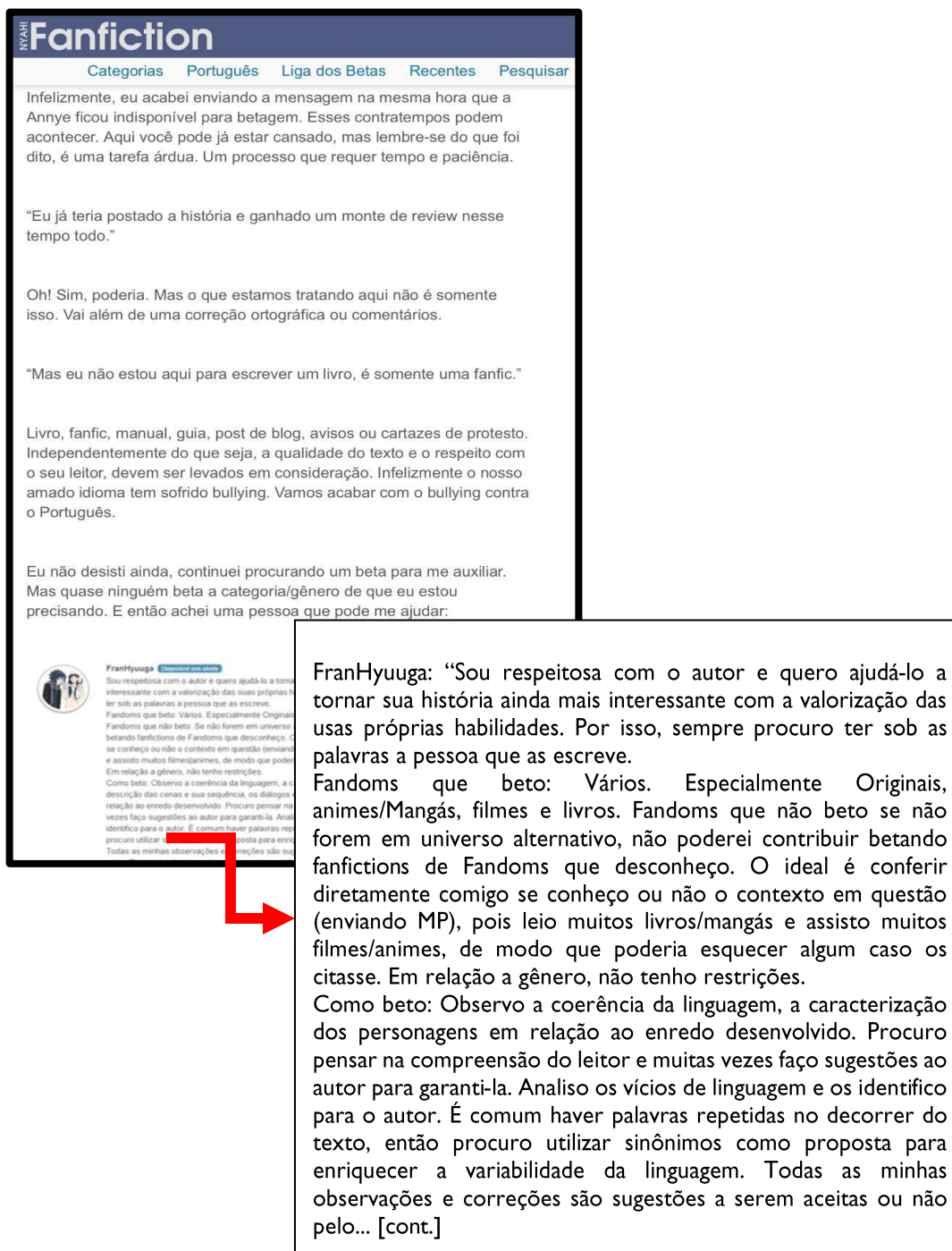


Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na Figura 5.31, há um comentário de como é a “saga” para encontrar um leitor beta reader, além de mencionar a necessidade de aguardar respostas sobre a solicitação de betagem. Observa-se que não é uma tarefa rápida pois outro aspecto é que a plataforma não possui comunicação síncrona (chat), apenas modos de comunicação assíncrona (postagem de comentário). Todavia, só se entra em contato com o beta reader por meio da própria plataforma Nyah! Fanfiction.

Figura 5.32

Procurando um beta na Liga dos betas (5).



The image shows a screenshot of a forum post on the website Fanfiction.com.br. The page header includes the site name and navigation links for 'Categorias', 'Português', 'Liga dos Betas', 'Recentes', and 'Pesquisar'. The main text of the post discusses the difficulty of finding a beta reader and the importance of respecting the author's work. A callout box, indicated by a red arrow, contains a detailed response from a user named FranHyuga, who offers advice on how to approach authors and what to look for in a beta reader.

Infelizmente, eu acabei enviando a mensagem na mesma hora que a Anyne ficou indisponível para betagem. Esses contratemplos podem acontecer. Aqui você pode já estar cansado, mas lembre-se do que foi dito, é uma tarefa árdua. Um processo que requer tempo e paciência.

"Eu já teria postado a história e ganhado um monte de review nesse tempo todo."

Oh! Sim, poderia. Mas o que estamos tratando aqui não é somente isso. Vai além de uma correção ortográfica ou comentários.

"Mas eu não estou aqui para escrever um livro, é somente uma fanfic."

Livro, fanfic, manual, guia, post de blog, avisos ou cartazes de protesto. Independentemente do que seja, a qualidade do texto e o respeito com o seu leitor, devem ser levados em consideração. Infelizmente o nosso amado idioma tem sofrido bullying. Vamos acabar com o bullying contra o Português.

Eu não desisti ainda, continuei procurando um beta para me auxiliar. Mas quase ninguém beta a categoria/gênero de que eu estou precisando. E então achei uma pessoa que pode me ajudar:

FranHyuga Comentar este tópico

Sou respeitosa com o autor e quero ajudá-lo a tornar sua história ainda mais interessante com a valorização das suas próprias habilidades. Por isso, sempre procuro ter sob as palavras a pessoa que as escreve.

Fandoms que beto: Vários. Especialmente Originais.

Fandoms que não beto: Se não forem em universo alternativo, não poderei contribuir betando fanfictions de Fandoms que desconheço. O ideal é conferir diretamente comigo se conheço ou não o contexto em questão (enviando MP), pois li muitos livros/mangás e assisto muitos filmes/animês, de modo que poderia esquecer algum caso os citasse. Em relação a gênero, não tenho restrições.

Como beto: Observo a coerência da linguagem, a caracterização dos personagens em relação ao enredo desenvolvido. Procuro pensar na compreensão do leitor e muitas vezes faço sugestões ao autor para garanti-la. Analiso os vícios de linguagem e os identifico para o autor. É comum haver palavras repetidas no decorrer do texto, então procuro utilizar sinônimos como proposta para enriquecer a variabilidade da linguagem. Todas as minhas observações e correções são sugestões a serem aceitas ou não pelo... [cont.]

Nota.

<http://fanfiction.com.br>

Na Figura 5.32, o excerto explicita o comentário do beta reader FranHyuuga que evidencia a betagem enquanto um processo de identificação do leitor beta com o fandom do leitor-escritor fã de ficção. Nesse processo de betagem carregando em si o interesse de permanecer ativo no fandom, nesse comentário, o beta reader apresenta alternativas ficcionais de contexto para finalização para o gênero discursivo fanfiction, passando pela afetividade, aproximação temática e seguindo para os limiares da articulação do gênero discursivo: estilo, estrutura composicional e conteúdo. Assim, o percurso da betagem ultrapassa a gramática normativa/padrão. Contudo, ideologias linguísticas de uma adequação gramatical para o processo de elaboração da narrativa ficcional elegível estão presentes nesse comentário.

Figura 5.33

Quero ser um leitor beta. Como faço?

Fanfiction
 Categorias Português Liga dos Betas Recentes

Quero ser um leitor beta. Como faço?

Quero ser um leitor beta
 Como faço?

<!--StartFragment -->

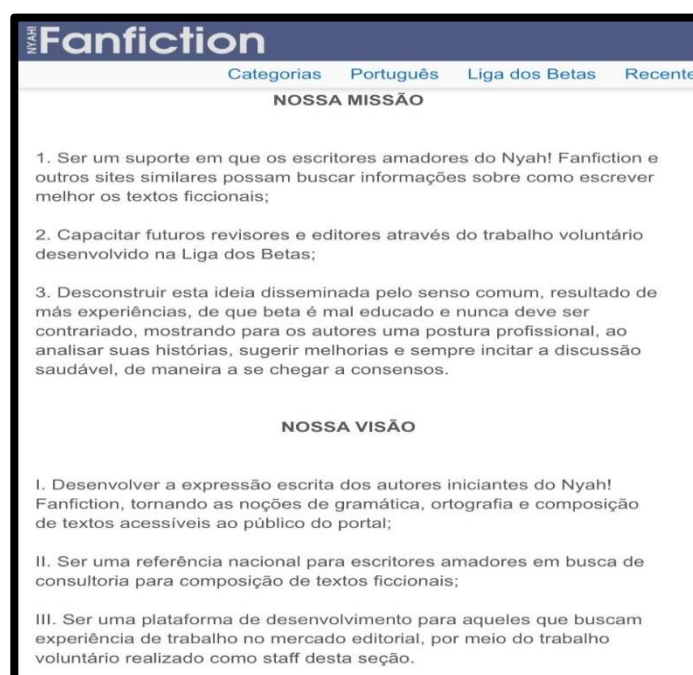
1. Esperar a abertura do processo (as datas são disponibilizadas na página "Seja um beta reader").
2. Inscrever-se, na data designada a isso, para o processo, de acordo com o que se pede no edital que será disponibilizado na página "Seja um beta reader".
2. A inscrição em si já é a primeira fase do processo. Disponibilizaremos um DOCUMENTO OBRIGATÓRIO e nele constará as perguntas que deverão ser respondidas, mais a crítica de um pequeno texto. As respostas das perguntas e a crítica mencionada deverão ser enviadas por MP à Lady Salleri ou clicando no botão "Li, compreendi e desejo me inscrever". A primeira fase é eliminatória. Avaliaremos a profundidade da crítica, a capacidade de expressão do candidato e seu domínio dos aspectos da língua portuguesa.
 - 2.1. Caso você envie a mensagem incorretamente, enviaremos uma mensagem pedindo que você a corrija. Essa mensagem é uma cortesia. Geralmente as pessoas que mandam inscrições incorretas são aquelas que NÃO LEEM O DOCUMENTO OBRIGATÓRIO.
3. Os aprovados na primeira fase receberão, por email, o teste da segunda fase que é uma simulação de betagem, por meio da qual avaliaremos o domínio do candidato em relação à língua portuguesa, o que ele percebe de desvios na coesão e coerência do texto e a crítica literária feita, mais além da clareza e tom com que ele expressa seu ponto de vista. Esse teste deverá ser baixado, respondido e subido na nuvem (não temos preferência de servidor). O link do arquivo deverá ser enviado para nós por meio de um formulário google específico que enviaremos junto com o teste.
5. Os aprovados passarão pelo apadrinhamento, para polir suas habilidades como betas. Essa fase é eliminatória.
6. Por último, os aprovados no apadrinhamento passarão pela fase de

Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na Figura 5.33, o processo de seleção do leitor beta é apresentado. Esse é um percurso de seleção pautado em etapas decisivas. Um trabalho inicialmente voluntário, há uma seriedade na organização e na mediação do processo de betagem feito pelos moderadores da plataforma digital. A seletiva evidencia a busca por um perfil de beta reader, nessa etapa, a parte prática é pautada em um “documento obrigatório”. O mérito recai no domínio linguístico e não no voluntariado para uma comunidade virtual em expansão. A liga dos betas tem o caráter voluntário dos leitores-escritores fãs de ficção participantes da comunidade virtual, mas o domínio da língua portuguesa é um requisito fundamental para compor colaborativamente essa liga de revisores não profissionais.

Figura 5.34

O que é a Liga dos Betas? (1).



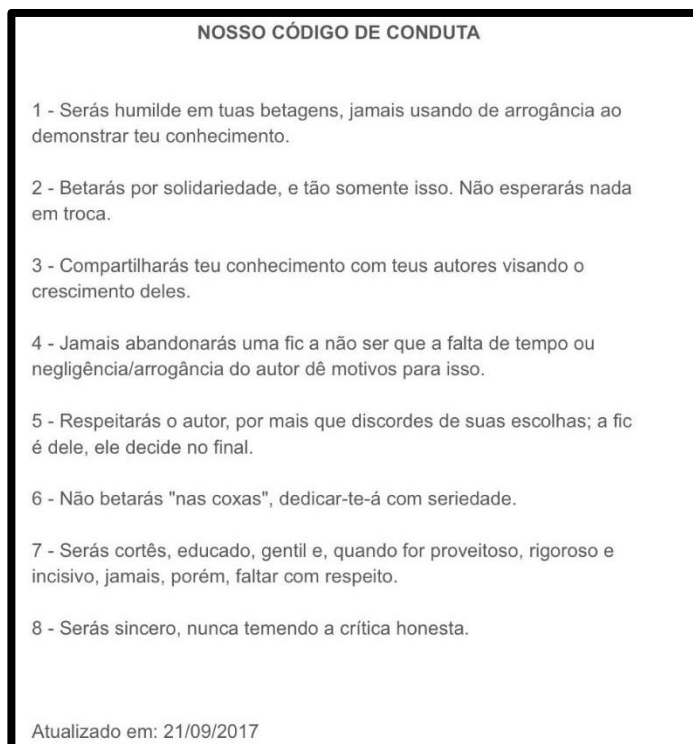
Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na Figura 5.34, a visão e a missão da Liga dos Beta são evidenciadas, a organização da missão do leitor beta é estabelecida por regras muito claras e com ideologias linguísticas bem definidas. A primeira ideologia linguística presente nas descrições do que é ser beta reader diz respeito ao domínio da língua portuguesa; a segunda diz respeito ao suporte com caráter personalizado ou profissional da revisão; a terceira é a

menção do mercado editorial, ou seja, para ter acesso a ele, a escrita deve estar de acordo com a normalização.

Figura 5.35

Nosso código de honra.



Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na figura 5.35, o código de conduta utiliza a língua portuguesa normativa, misturada com uma linguagem coloquial. Essas regras remetem ao código de honra de um cavaleiro fiel da Távola Redonda Arthuriana. A utilização de expressão idiomática como “Não betarás ‘nas coxas’, dedicar-te-á com serenidade” serve para enfatizar o desprendimento na betagem de uma narrativa fanfiction. A revisão de um gênero discursivo requer atenção e preparação para adequação do estilo, conteúdo e estrutura composicional.

Figura 5.36

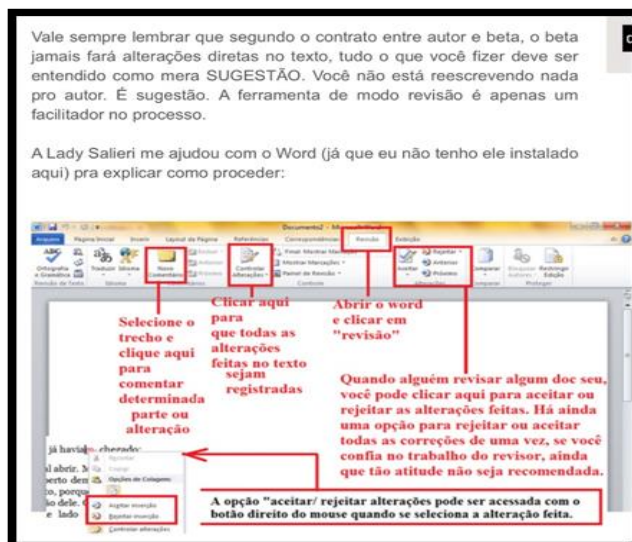
Métodos mais comuns de betagem (1).



Nota. <http://fanfiction.com.br>

Figura 5.37

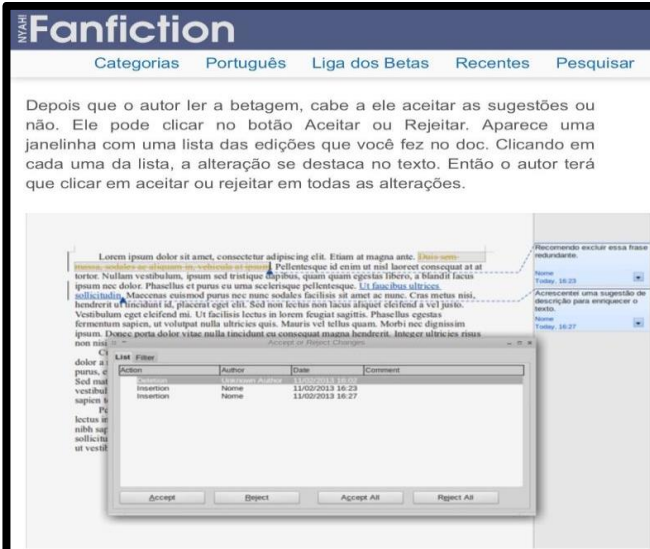
Métodos mais comuns de betagem (2).



Nota. <http://fanfiction.com.br>

Figura 5.38

Métodos mais comuns de betagem (3).



Depois que o autor ler a betagem, cabe a ele aceitar as sugestões ou não. Ele pode clicar no botão Aceitar ou Rejeitar. Aparece uma janelinha com uma lista das edições que você fez no doc. Clicando em cada uma da lista, a alteração se destaca no texto. Então o autor terá que clicar em aceitar ou rejeitar em todas as alterações.

Depois, ele deverá desligar o Modo Revisão e fazer suas próprias mudanças de acordo com as dicas do beta.

MÉTODO COMENTÁRIOS

É quando você usa apenas os comentários (CTRL + ALT + C) para dizer tudo o que quer mostrar ao autor e não quiser mexer em absolutamente nada no texto. Eu uso quando não tenho muito o que fazer além de dar pequenas dicas e opiniões, mas quando há muitas correções e e sugestões para o texto em si, não gosto por ter que acabar digitando muito.

Nota. <http://fanfiction.com.br>

Nas Figuras 5.36, 5.37 e 5.38, são apresentados os métodos de revisão utilizados por beta readers. O primeiro método é “revisão+comentários”, uma técnica feita em revisão de muitos gêneros discursivos de variadas esferas como a jornalística, a acadêmica e literária. É um suporte prático nos editores de textos e mostra a proximidade dos revisores que se dizem amadores com aqueles que se dedicam profissionalmente ao ofício. O índice de escolhas de “aceitar ou rejeitar” é simbólico e potencialmente imbuído de múltiplas significações, tais como: a percepção do acerto do ponto de vista do estilo e do conteúdo ou até a adequação da estrutura linguística, assim como a rejeição dos erros por conta da falta de coesão e ou coerência ou por inadequações linguísticas.

Figura 5.39

Métodos mais comuns de betagem (4).

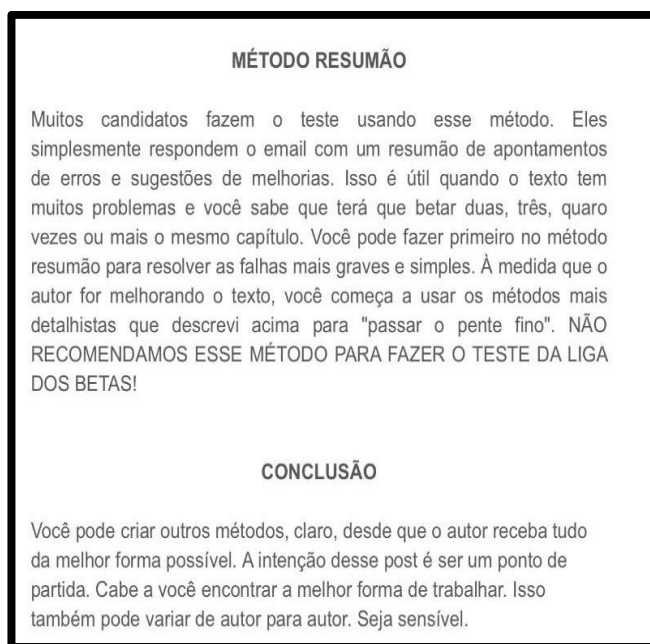


Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na Figura 5.39, a liga dos beta reader apresenta os métodos de betagem (revisão literária). O primeiro método é exemplificado e explicado, por ser seletivamente colorido pelas cores vermelho, verde e amarelo é denominado por método “Bob Marley”. Observa-se a versatilidade, a acessibilidade de informar um padrão de revisão de forma empírica, mas de fácil entendimento para leitores-escritores em processo de escrita literária. Outro ponto relevante é a criatividade em atribuir uma metodologia para atender a demanda por revisão e angariar estratégia para operacionalizar esse processo.

Figura 5.40

Métodos mais comuns de betagem (5).



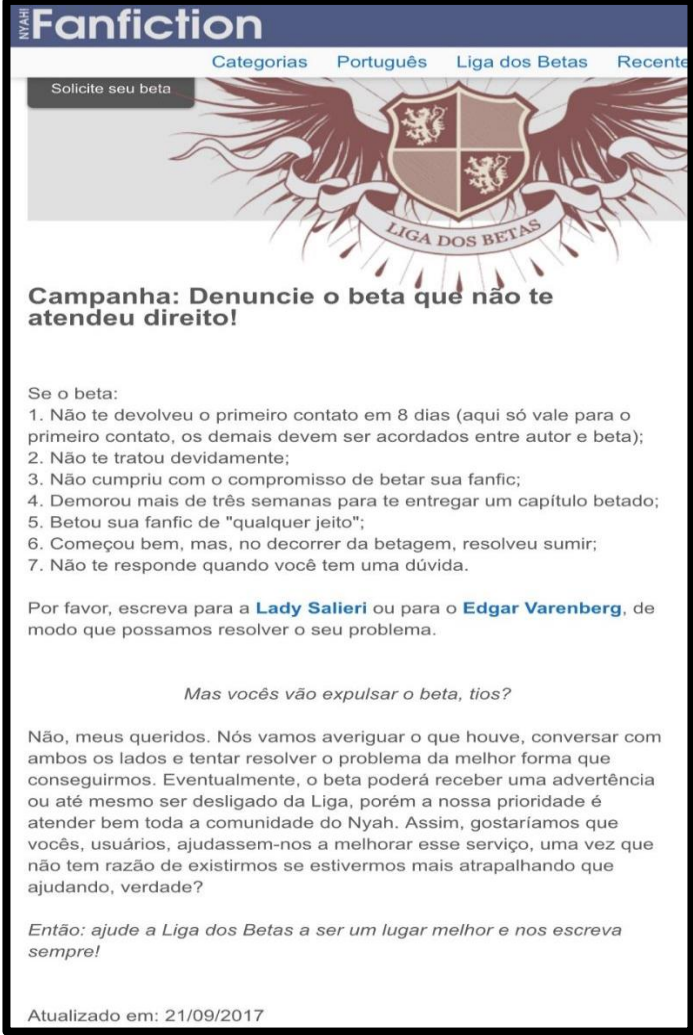
Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na Figura 5.40, o método resumão é explicitado de forma a ajustar o que caberia a cada forma de betagem. Contudo, o que se ressalta é o respeito pela autoria do leitor-escritor fã de ficção. Algo perceptível seria a forma como a revisão de um texto e de alertar ao leitor-escritor sobre os seus pontos fortes e frágeis no processo de escrita. De qualquer forma, quem escreve e quem revisa a escrita são sujeitos sociais com um repertório linguístico diferenciado pelas leituras e capital simbólico individuais. Portanto, revisar um gênero discursivo de qualquer esfera da vida social é um ato de altruísmo, de dedicação e de responsabilidade com o outro.

De um lado, o caminho da escrita reflete o percurso do escritor e o arcabouço teórico e as experiências pessoais que irão agregar ao texto novas significações. Por outro lado, o beta reader também tem seu percurso e seu conhecimento ampliado pelo próprio caminhar, pelas próprias leituras de vida e de textos, pela maior sensibilidade estética para definir o percurso da estrutura composicional, da adequação do conteúdo e do entendimento a respeito do estilo de determinado gênero discursivo. Entre leitores-escritores, beta readers e a elaboração de narrativas como o fanfiction há o desejo de sensibilizar o outro em um projeto que requer coesão, coerência, criatividade, alteridade e estilística.

Figura 5.41

Campanha: Denuncie o beta que não te atendeu direito!



Fanfiction
Categorias Português Liga dos Betas Recent

Solicite seu beta

Campanha: Denuncie o beta que não te atendeu direito!

Se o beta:

1. Não te devolveu o primeiro contato em 8 dias (aqui só vale para o primeiro contato, os demais devem ser acordados entre autor e beta);
2. Não te tratou devidamente;
3. Não cumpriu com o compromisso de betar sua fanfic;
4. Demorou mais de três semanas para te entregar um capítulo betado;
5. Betou sua fanfic de "qualquer jeito";
6. Começou bem, mas, no decorrer da betagem, resolveu sumir;
7. Não te responde quando você tem uma dúvida.

Por favor, escreva para a **Lady Salieri** ou para o **Edgar Varenberg**, de modo que possamos resolver o seu problema.

Mas vocês vão expulsar o beta, tios?

Não, meus queridos. Nós vamos averiguar o que houve, conversar com ambos os lados e tentar resolver o problema da melhor forma que conseguirmos. Eventualmente, o beta poderá receber uma advertência ou até mesmo ser desligado da Liga, porém a nossa prioridade é atender bem toda a comunidade do Nyah. Assim, gostaríamos que vocês, usuários, ajudassem-nos a melhorar esse serviço, uma vez que não tem razão de existirmos se estivermos mais atrapalhando que ajudando, verdade?

Então: ajude a Liga dos Betas a ser um lugar melhor e nos escreva sempre!

Atualizado em: 21/09/2017

Nota. <http://fanfiction.com.br>

A Figura 5.41 acentua a importância do beta reader, delimitando a sua atuação. A revisão da narrativa é algo levado muito a sério, assim, os leitores-escritores fãs de ficção que se sentirem prejudicados podem denunciar um beta reader que fugiu aos seus deveres como revisor/betagem voluntário, pois betagem requer seriedade, compromisso e alteridade.

Figura 5.42

Termos de Uso e Política de Privacidade (1).

The image shows a screenshot of the 'Termos de Uso e Política de Privacidade' page on the Nyah! Fanfiction website. The page has a dark blue header with the 'Nyah! Fanfiction' logo on the left and 'ENTRE' and 'CADASTRE' links on the right. Below the header is a navigation bar with links for 'Categorias', 'Português', 'Liga dos Betas', 'Recentes', 'Pesquisar', and 'Ajuda'. The main content area is titled 'Termos de Uso e Política de Privacidade' and contains several sections of text. The first section states that using the website implies acceptance of the proposed conditions. The second section, 'I - Sobre o Nyah!', describes the site as an interactive platform where users can share their work. The third section, 'II - Propriedade Intelectual / Direitos Autorais', outlines rules regarding the reproduction and use of content, citing specific laws. The fourth section, 'III - Responsabilidade do Usuário', details the user's responsibility for the content they post and the site's right to remove or edit content. The page also includes rules about user information, posting frequency, and the prohibition of commercial content.

Nyah! Fanfiction ENTRE CADASTRE

Categorias Português Liga dos Betas Recentes Pesquisar Ajuda

Termos de Uso e Política de Privacidade

O uso deste website expressa de forma implícita a sua aceitação às condições propostas.

I - Sobre o Nyah!
O Nyah! Fanfiction é um site interativo cujo conteúdo é dinâmico e adicionado pelos usuários nele cadastrados. Seu objetivo é divulgar o trabalho de escritores amadores ou não, fornecendo o espaço necessário no site gratuitamente.

II - Propriedade Intelectual / Direitos Autorais
São proibidas a reprodução, adaptação, modificação ou utilização do conteúdo, de forma parcial ou integral, sem a autorização prévia e expressa do autor do texto. A violação dos direitos autorais caracteriza-se como crime incurso no art. 184 do Código Penal, assim como nos arts. 105 e 108 da Lei 9.610, de 19/02/1998.

Proíbe-se o uso desta propriedade intelectual até para fins pessoais. Excetua-se, neste caso, a visualização só para fins pessoais e não comerciais destas páginas de Internet, assim como a impressão em papel para uso pessoal. Caso os administradores ou moderadores do Nyah! Fanfiction e/ou seus terceiros venham a sofrer danos por conta de uso indevido, terão o direito de aplicar estes termos por ordem judicial e de apresentar reclamações por compensação de danos ou custos.

III - Responsabilidade do Usuário
Você aceita não colocar qualquer conteúdo abusivo, insultuoso, difamador, de ódio, ameaçador, sexualmente tendencioso ou qualquer outro material que possa violar qualquer lei aplicável. A ocorrência desses fatos implicará em sua expulsão imediata e permanente.

Você concorda que o webmaster, os administradores e moderadores deste site têm o direito de remover, editar ou mover qualquer conteúdo aqui exibido a qualquer hora que eles decidirem.

Como usuário, você aceita que qualquer informação que forneceu em seu cadastro seja guardada em um banco de dados. Apesar de essa informação não ser fornecida a terceiros sem a sua autorização, o webmaster, os administradores ou moderadores não podem assumir a responsabilidade por qualquer tentativa ou ato de "hacking", intromissão forçada e ilegal que conduza à exposição dessa informação.

O material inserido por você deverá ser de sua autoria. Não é permitido enviar ao site histórias de terceiros.

Não é permitida a divulgação de produtos, lojas ou sites que contenham caráter financeiro.

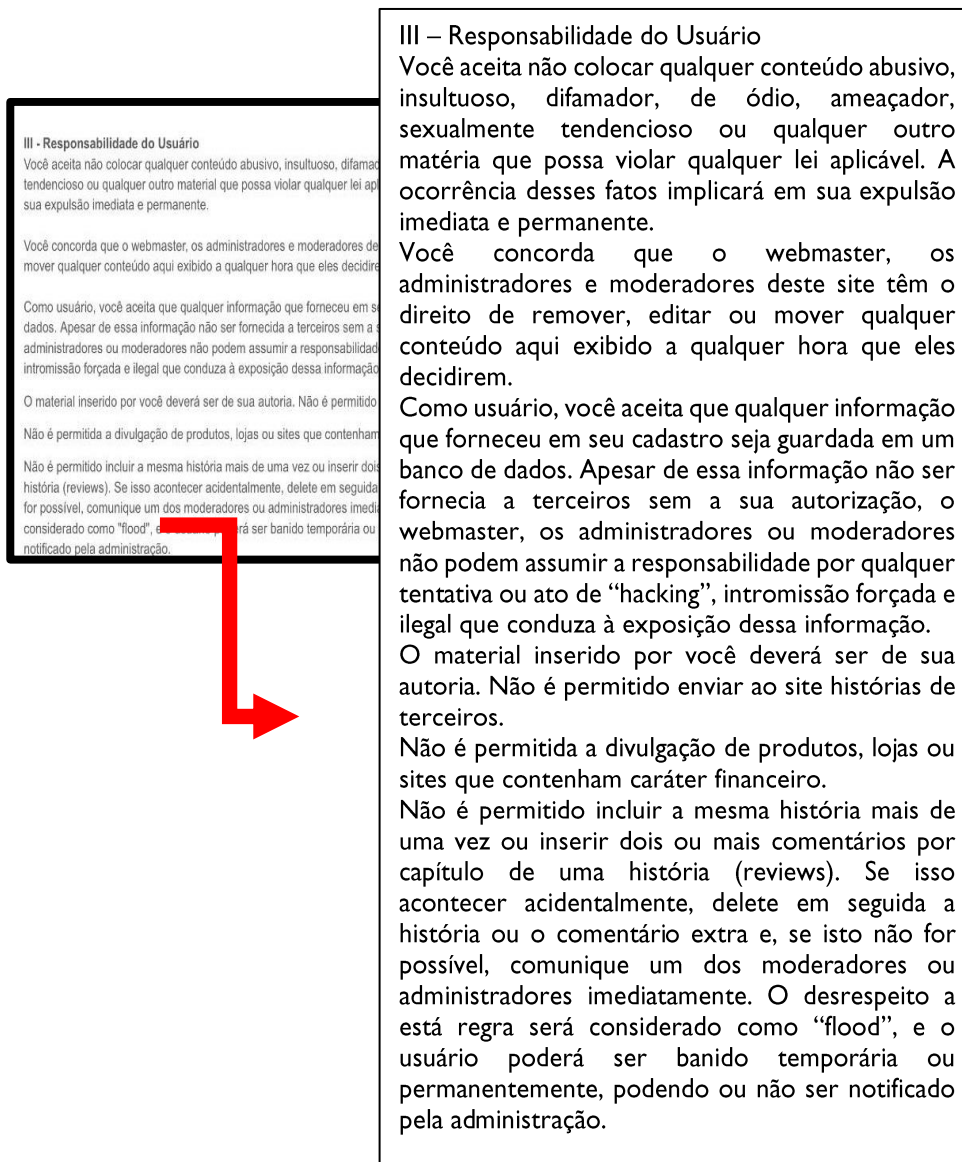
Não é permitido incluir a mesma história mais de uma vez ou inserir dois ou mais comentários por capítulo de uma história (reviews). Se isso acontecer acidentalmente, delete em seguida a história ou o comentário extra e, se isto não for possível, comunique um dos moderadores ou administradores imediatamente. O desrespeito a esta regra será

Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na Figura 5.42, os termos de uso e de propriedade intelectual divergem daqueles estabelecidos pelas leis vigentes. Contudo, a formulação da plataforma digital é muito instigante para se manter como acervo digital de leitores-escritores. Nesse ponto, há a lisura em não copiar textos, em parte ou em sua totalidade, de obras consagradas, como também há a preocupação de não ocorrerem cópias de narrativas fanfiction de outros fandoms ou plataformas como forma de (re)postagem.

Figura 5.43

Termos de Uso e Política de Privacidade (2).

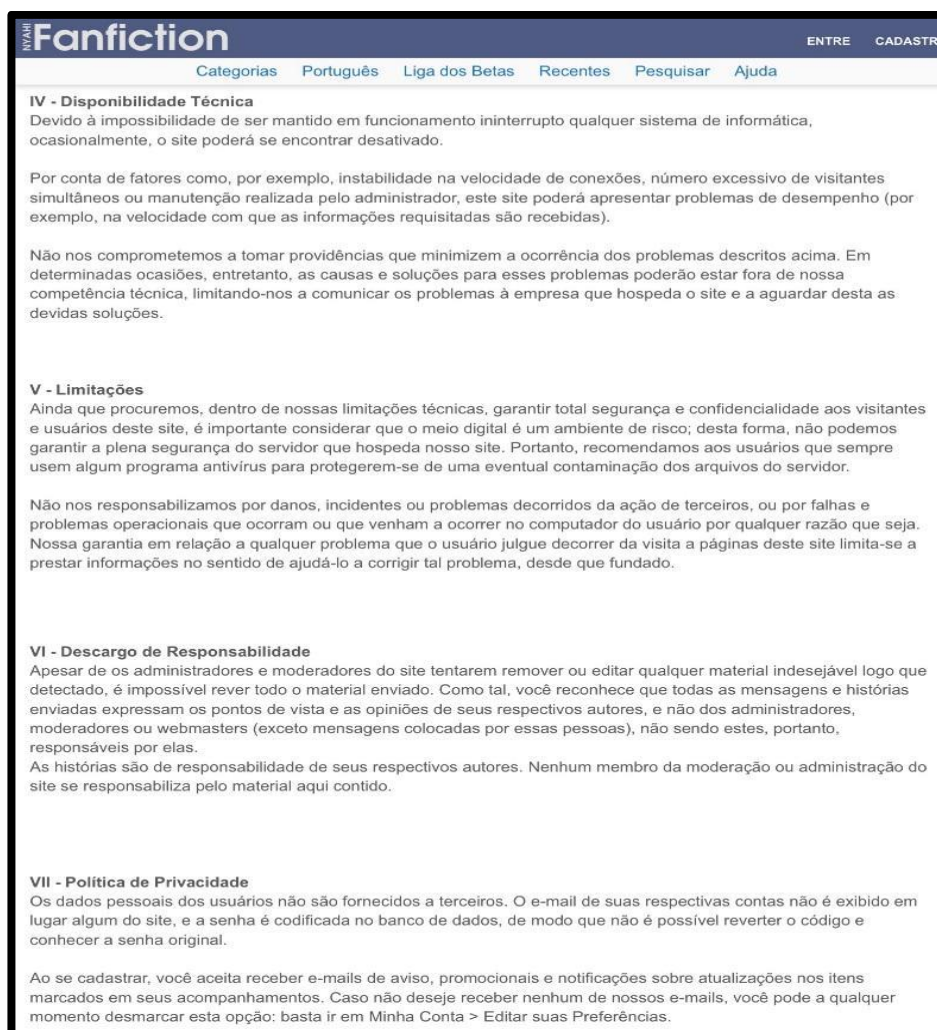


Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na figura 5.43, termos de uso e política de privacidade são os elementos listados para salientar a finalidade da plataforma Nyah! Fanfiction, enquanto espaço virtual sem fins comerciais e para deixar registrado que a curadoria digital realizada de forma gratuita, para os leitores-escritores fãs de ficção. O respeito aos direitos humanos e o combate às intolerâncias, assuntos que estigmatizam ou ferem a integridade da pessoa, são duramente combatidos pelos administradores e moderadores da plataforma.

Figura 5.44

Termos de Uso e Política de Privacidade (3).



Nota. <http://fanfiction.com.br>

A figura 5.44, seria a continuação da figura 5.44, nesse contexto os termos de uso e política de privacidade são bastante explorados no sentido de a curadoria digital gratuita ter na comunidade virtual regulamentação própria. Ao mesmo tempo em que a comunidade virtual antecipa o marco civil da Internet⁵⁴ (lei brasileira) e o direito à privacidade dos dados pessoais em um espaço virtual com banco de dados aberto.

⁵⁴ O Marco Civil da Internet garante a privacidade e proteção de dados pessoais, mas garante a disponibilização de dados mediante Ordem Judicial. A Lei 12.965, de 23/4/2014, conhecida como “Marco Civil da Internet”, estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da internet no Brasil. Disponível em: <https://www.tjdft.jus.br/institucional/imprensa/campanhas-e-produtos/direito-facil/edicao-semanal/marco-civil-da-internet>. Acessado em: 20 de maio de 2022.

Figura 5.45

Regras de Envio (1).

Fanfiction ENTRE CADASTRE

Categories Português Liga dos Betas Recentes Pesquisar Ajuda

Regras de Envio

Regras de Envio

O que fazer antes de postar?

Verifique a ortografia de seu texto. Caso você queira ajuda para melhorar sua história como um todo antes de postá-la, o site oferece o serviço da Liga dos Betas. [http://fanfiction.com.br/liga_dos_betas/]

O que é permitido postar?

Prosa: Somente são permitidos textos ficcionais. Deste grupo, excluem-se: avisos em forma de capítulos, guias e manuais, listas de qualquer tipo, autobiografias, biografias de terceiros ou de personagens, capítulos de inscrição de personagens, colunas, reportagens, dissertações, posts de blogs, piadas, colunas, artigos, trabalhos acadêmicos ou quaisquer outros tipos de texto não ficcionais.

Sobre as listas: Serão consideradas dentro da regra as listas ambientadas em história. Serão consideradas fora da regra as fics que forem simplesmente lista.

Poesia.

O que é proibido postar?

Textos que não sejam de sua autoria, mesmo que tenha a autorização para tal.

Traduções, mesmo que tenha autorização para tal.

Adaptações que utilizem o material original na íntegra ou parte dele.

Textos em outros idiomas (pode conter trechos em outros idiomas, mas eles não podem compor a maior parte do texto postado).

Conteúdo que incentive ou dissemine discriminações, sejam por cor, sexo, religião, etc.

Textos abaixo de 100 palavras.

Títulos, sinopses e nomes de usuário (nome de exibição) que sejam sexualmente sugestivos ou que façam apologia de drogas (lícitas ou ilícitas).

Avatares, capas de histórias ou quaisquer imagens que:

- Contenham violência explícita ou insinuação de violência;
- Incentivem qualquer tipo de discriminação (racial, ideológica, etc.);
- Incentivem o uso de drogas (lícitas ou ilícitas);
- Contenham nudez parcial e/ou total;

O que é proibido postar?

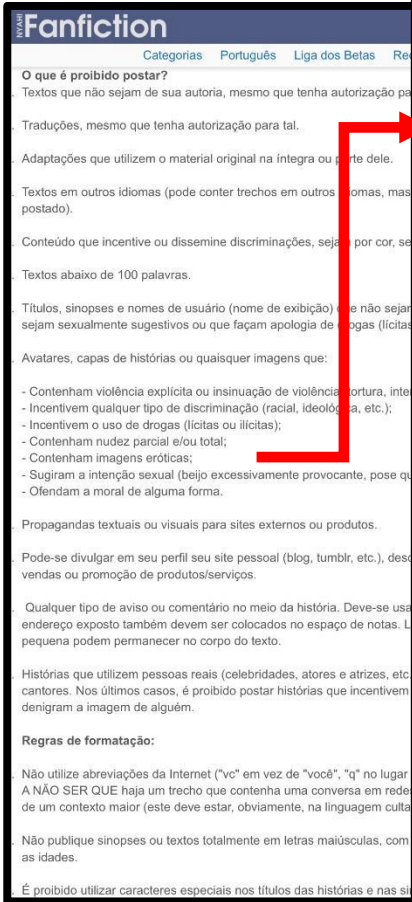
- Textos que não sejam de sua autoria, mesmo que tenha autorização para tal.
- Traduções, mesmo que tenha autorização para tal.
- Adaptações que utilizem o material original na íntegra ou parte dele.
- Textos em outros idiomas (pode conter trechos em outros idiomas, mas eles não podem compor a maior parte do texto postado).
- Conteúdo que incentive ou dissemine discriminações, sejam por cor, sexo, religião, etc.
- Textos abaixo de 100 palavras.
- Títulos, sinopses e nomes de usuário (nome de exibição) que não sejam adequados a todas as idades, isto é, que sejam sexualmente sugestivos ou que façam apologia de drogas (lícitas ou ilícitas) ou de violência.
- Avatares, capas de histórias ou quaisquer imagens que:
 - Contenham violência explícita ou insinuação de violência (tortura, intenção de agressão, por exemplo);
 - Incentivem qualquer tipo de discriminação (racial, ideológica, etc.);
 - Incentivem o uso de drogas (lícitas ou ilícitas);
 - Contenham nudez parcial e/ou total; [cont.]

Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na figura 5.45, as regras de envio: o que realmente é proibido postar, esse conceito estaria interligado às ideologias linguísticas dominantes. Os sujeitos sociais podem estabelecer interação por uma linguagem informal, contudo, não podem elaborar uma narrativa ficcional com linguagem não legitimada pelo universo literário canônico, ou seja, elaboração de fanfictions estão atreladas ao domínio da língua padrão.

Figura 5.46

Regras de Envio (2)



Fanfiction
Categorias Português Liga dos Betas Re

O que é proibido postar?
Textos que não sejam de sua autoria, mesmo que tenha autorização para postar.
Traduções, mesmo que tenha autorização para tal.
Adaptações que utilizem o material original na íntegra ou em parte dele.
Textos em outros idiomas (pode conter trechos em outros idiomas, mas não pode ser postado).
Conteúdo que incentive ou dissemine discriminações, seja por cor, sexo, orientação sexual, etc.
Textos abaixo de 100 palavras.
Títulos, sinopses e nomes de usuário (nome de exibição) que não sejam sexualmente sugestivos ou que façam apologia de drogas (lícitas ou ilícitas).
Avatares, capas de histórias ou quaisquer imagens que:
- Contenham violência explícita ou insinuação de violência (tortura, incesto, etc.);
- Incentivem qualquer tipo de discriminação (racial, ideológica, etc.);
- Incentivem o uso de drogas (lícitas ou ilícitas);
- Contenham nudez parcial e/ou total;
- Contenham imagens eróticas;
- Sugiram a intenção sexual (beijo excessivamente provocante, pose que sugira relação sexual, entre outras);
- Ofendam a moral de alguma forma.
Propagandas textuais ou visuais para sites externos ou produtos.
Pode-se divulgar em seu perfil seu site pessoal (blog, tumblr, etc.), desde que não seja para venda ou promoção de produtos/serviços.
Qualquer tipo de aviso ou comentário no meio da história. Deve-se usar o endereço exposto também devem ser colocados no espaço de notas. Links pequenos podem permanecer no corpo do texto.
Histórias que utilizem pessoas reais (celebridades, atores e atrizes, etc.) cantores. Nos últimos casos, é proibido postar histórias que incentivem a denigração da imagem de alguém.
Regras de formatação:
Não utilize abreviações da Internet ("vc" em vez de "você", "q" no lugar de "que", etc.). NÃO SER QUE haja um trecho que contenha uma conversa em rede social de um contexto maior (este deve estar, obviamente, na linguagem culta).
Não publique sinopses ou textos totalmente em letras maiúsculas, com exceção de palavras-chave.
É proibido utilizar caracteres especiais nos títulos das histórias e nas sinopses.

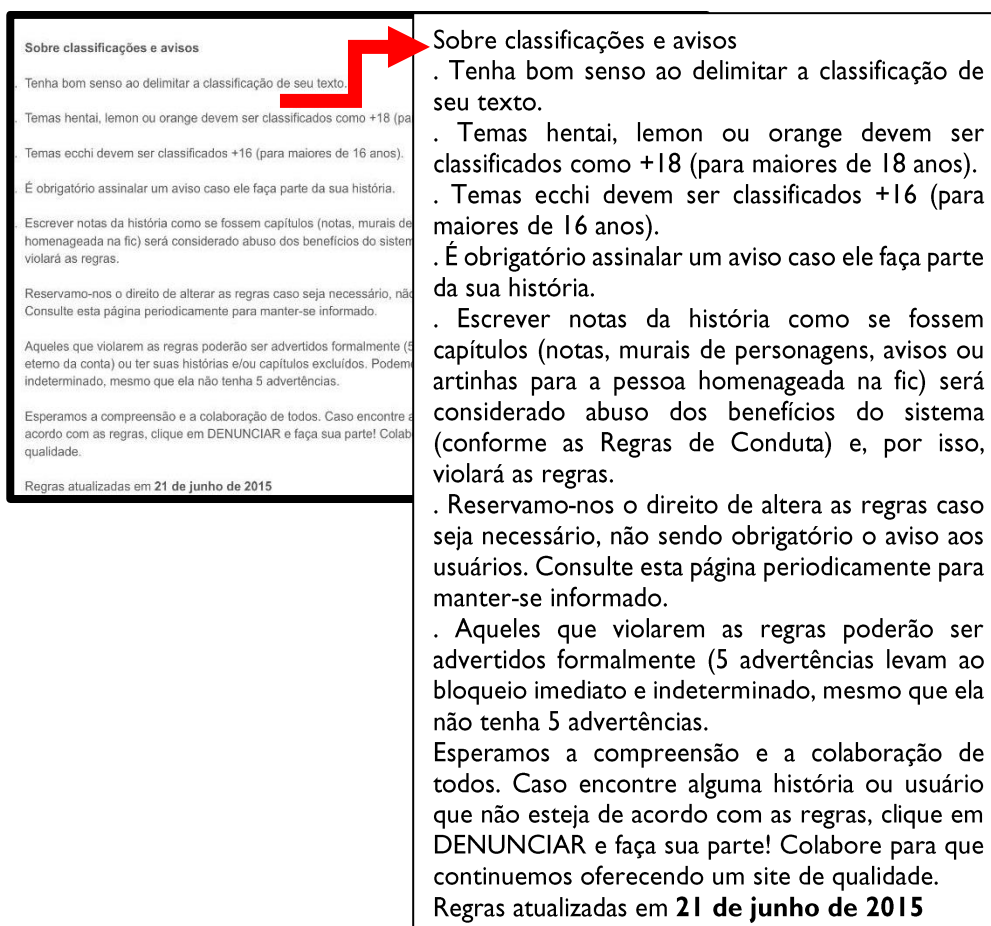
[cont.]
- Contenham imagens eróticas;
- Sugiram a intenção sexual (beijo excessivamente provocante, pose que sugira relação sexual, entre outras);
- Ofendam a moral de alguma forma.
- Propagandas textuais ou visuais para sites externos ou produtos.
- Pode-se divulgar em seu perfil seu site pessoal (blog, Tumblr, etc.), desde que este não tenha propagandas e não faça vendas ou promoção de produtos/serviços.
- Qualquer tipo de aviso ou comentário no meio da história. Deve-se usar a área adequada para notas. Links como endereço exposto também devem ser colocados no espaço de notas. Links encapsulados em uma palavra ou frase pequena podem permanecer no corpo do texto.
- Histórias que utilizem pessoas reais (celebridades, atores e atrizes, etc.), com exceção de integrantes de banda e cantores. Nos últimos casos, é proibido postar histórias que incentivem qualquer tipo de discriminação e/ou que denigrem a imagem de alguém.
Regras de formatação:
- Não utilize abreviações da Internet ("vc" em vez de "você", "q" no lugar de "que", entre outros) e emoticons no seu texto, NÃO SER QUE haja um trecho que contenha uma conversa em redes sociais ou por SMS, etc., e que esteja dentro de um contexto maior (este deve estar, obviamente, na linguagem culta!)
- Não publique sinopses ou textos totalmente em letras maiúsculas, com conteúdo agressivo e/ou inadequado para todas as idades.
- É proibido utilizar caracteres especiais nos títulos das histórias e nas sinopses com a intenção de enfeitar o texto. Exemplo: ~::~:Minha História::~: ~-

Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na figura 5.46, o que é proibido postar: o internetês também é discriminado nesta plataforma digital, contudo, é aceito nos comentários e nas interações. As regras de formatação são explicitadas, tais como a classificação e os avisos prévios sobre o conteúdo do fanfiction. Uma característica da cibercultura é a curadoria digital implicada pelos sujeitos contemporâneos, nesse espaço, observa-se que a integralização dos dados fornecidos pelos leitores-escritores fãs de ficção na postagem de um fanfiction apresenta um roteiro de ficha bibliográfica digital e adaptada às necessidades da comunidade virtual inserida na cibercultura.

Figura 5.47

Regras de Envio (3)

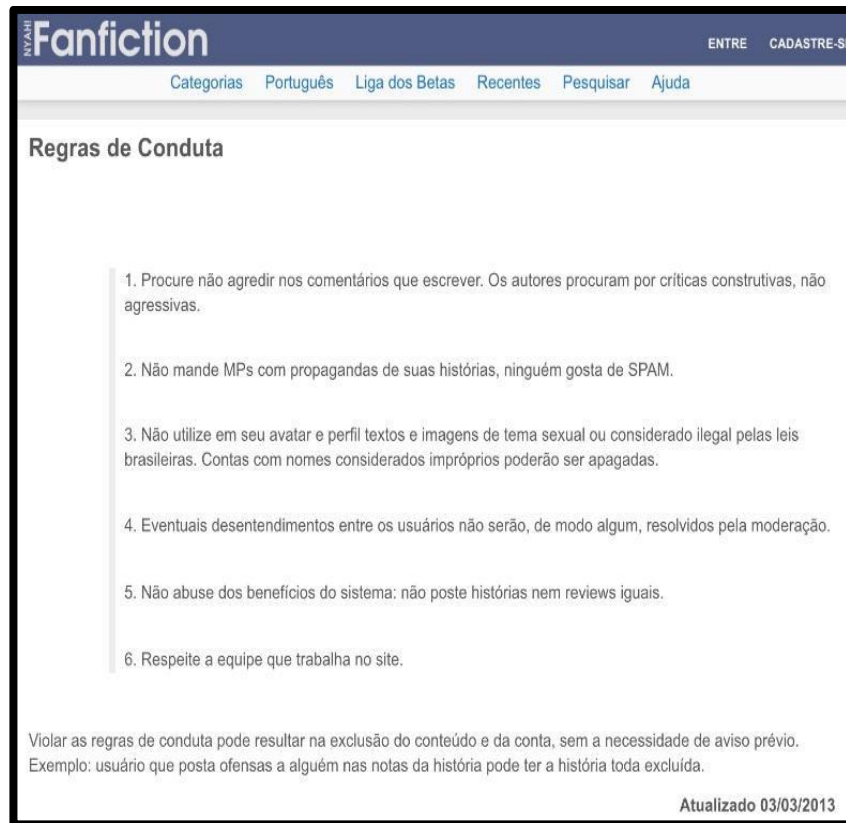


Nota. <http://fanfiction.com.br>

Em continuação à análise, na figura 5.47, a manutenção das ideologias linguísticas é elencada implicitamente enquanto manutenção das regras de conduta da comunidade virtual. Desobedecer às regras de postagem e de curadoria digital da comunidade pode acarretar o descredenciamento ao acesso das próprias narrativas ficcionais postadas na plataforma. Essas regras são determinadas a partir da cultura participativa, das ações implicadas e das estratégias de adequação cibernética, segundo vozes sociais já preestabelecidas nas interações sociais. Dessa forma, transpuseram-nas para o espaço virtual e lhes atribuíram sentido, além de delegar aos participantes a incumbência da vigilância online.

Figura 5.48

Regras de Conduta.



Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na Figura 5.48, as regras de conduta auxiliam nas postagens, comentários e na relação com o leitor-escritor e a autoria, todavia, o que é realçado aqui são as possibilidades de encontrar um fanfiction com violação de crédito a autoria. Nesse caso, o usuário da plataforma digital percebendo uma ruptura das regras de direitos autorais, utilizaria o *fale conosco* por meio da plataforma, nessa seção poderia informar o link da *narrativa infratora*, o respectivo número de registro na Biblioteca Nacional ou outro documento legal que comprove a reivindicação ou apontamento da real autoria. O plágio de fanfictions são combatidos dentre os leitores-escritores fãs de ficção da plataforma digital de fanfiction e nas comunidades virtuais de fãs de ficção.

Na próxima seção 5.2 apresentaremos as ideologias linguísticas que permeiam a contextualização da autoria na plataforma digital e na comunidade virtual Nyah! Fanfiction.

5.2 As Ideologias na Comunidade Virtual Nyah! Fanfiction: processos de entextualização

As ideologias na comunidade virtual Nyah! Fanfiction são alicerçadas e legitimadas pelos usuários da plataforma digital homônima, como também são mantidas em vigilância constante para integralizar a cultura participativa. Na contemporaneidade, na inserção e nas primeiras contextualizações do impacto da Internet no modo de vida das pessoas foram pautadas entre a dicotomia virtual e real (Lévy, 1999).

Não obstante, conceitos contemporâneos como aldeia global e globalização foram amplamente difundidos com a ascensão das tecnologias de informação e comunicação, sendo abarcados em estudos sobre nas ciências humanas e sociais. Não obstante, surgem conceitos como o dialogismo cunhado pelo linguista Mikhail Bakhtin (2003, [1953]), ao explicar que é um mecanismo de interação textual muito comum na polifonia, processo no qual um texto revela a existência de outras obras em seu interior, as quais lhe causam inspiração ou algum influxo sejam convocados como conceitos contemporâneos para entendimento da linguagem como prática social na aldeia cibernética.

O dialogismo bakhtiniano está presente tanto nas obras impressas como na própria leitura, esferas nas quais o discurso não é observado em um contexto de incomunicabilidade, mas sim em constante ação recíproca com textos semelhantes e/ou imediatos. Este elemento aparece no processo de recepção e percepção de um enunciado, no preenchimento de um espaço pertencente aos interlocutores.

Para o estudioso russo e o círculo de investigadores a que pertenceu, todos os personagens que circulam no âmbito da linguagem constituem elementos sociais e históricos que têm o poder de conferir significados reais e se estruturam regularmente na obra ficcional, expressando seus pontos de vista sobre a realidade concreta.

Ao estudar o romance, Bakhtin (2003, [1953]) identifica que nos ditos *diálogos puros* havia inter-relações dialógicas e híbridas, que podem ser definidas como uma miscelânea de duas linguagens, sendo consideradas uma das vertentes mais importantes

do mecanismo de modificação dos meios de expressão do pensamento. Segundo Bakhtin (2003, [1953]), a hibridização dos diálogos reflete-se na análise da obra; ela é compreendida como um processo de aliança que procura desvelar uma linguagem com o auxílio de outra e, assim, estruturar a representação natural e autêntica da forma de expressão.

As ideologias linguísticas vigentes no universo do gênero discursivo fanfiction se fazem presentes nos os recursos linguísticos, em processos de distribuição e fluxo, além de terminologias em redes multilíngues (elaboração da narrativa do gênero discursivo fanfiction), na aldeia cibernética, a cibercultura privilegia a língua inglesa enquanto difusora de conhecimento científico, aproximando investigadores, instituições e acelerando processos de acessos à cultura digital. Como exemplo, na cultura do fã de ficção os jargões ou termos êmicos são utilizados na língua inglesa nas plataformas digitais e nas comunidades virtuais de fãs de ficção. As diferenças dos recursos linguísticos fazem com que o tempo-espaço nas relações informacionais também sejam abaladas, ressignificadas e (re)definidas.

O sentido de pureza linguística, como ressalta Moita Lopes (2013), "foi e é usado para sedimentar desigualdades sociais de classe social, gênero, racial etc" (p. 103). As práticas linguísticas como recurso comunicativo em língua portuguesa podem ser abaladas ou privilegiadas na comunicação digital, como a utilização da língua inglesa, por exemplo. Ao regular a língua portuguesa oficial, padrão e normativa em plataforma digital, o gênero discursivo fanfiction, se sobrepõe à criatividade, ao ficcional e às marcas sócio-históricas dos sujeitos fãs de ficção.

As ideologias linguísticas pertinentes ao que consagra um bom livro, um livro exemplar, bem escrito em detrimento ao artefato cultural elaborado para um público massivamente da era digital, da aldeia cibernética em fluxo, em nós, em hiperligações e fluída. Nessa aldeia, as linguagens digitais, tais como o internetês, são aceites nos comentários, mas abolidas da escrita na plataforma Nyah! Fanfiction, as linguagens digitais são formas de interação instantâneas, contudo, na elaboração de um fanfiction são vistas enquanto linguagem descuidada e sem atrativos ao que fazem indivíduos serem promovidos a escritores.

Ao longo da observação participante foi elencado nas interações dentre os fãs de ficção na plataforma Nyah! Fanfiction a utilização de linguagens digitais (texto, imagens e emojis), língua portuguesa informal, coloquial do cotidiano, com sinalização criativa para expressar emoções e para estabelecer a comunicabilidade, contudo, em seção específica da plataforma digital aulas de língua portuguesa são postadas para garantir

acesso à língua portuguesa padrão, ou seja, a língua que legitima a autoria e o fazer literário de qualidade, socialmente reconhecido.

O ato de elaborar um fanfiction está atrelado a ação transgressiva, na cibercultura, alguns elementos permanentes são a criatividade dos leitores-escritores fãs de ficção. Contudo, para manter a recepção e angariar leitores fãs de ficção há de se manter o vínculo normativo da língua materna para atestar e legitimar a autoria. Assim, o uso situado da língua como prática discursiva necessita estar aliado ao que o coletivo promove enquanto regulação da escrita qualificada.

A ideologia linguística da plataforma digital Nyah! Fanfiction reflete a vontade de replicar outras vozes que regulamentam a escrita valorizada e aceita a partir do zelo, cuidado e privilégio da normativa, implicitamente, àquela língua de Camões e de Machado de Assis que singulariza e canoniza obras literárias como se estivesse em segundo plano a criatividade literária da autoria. Sendo assim, socializar os jargões do fandom (em inglês) é uma questão de compartilhar com o *outro* espaços linguísticos em comum, contudo, a elaboração da narrativa é um passo que vai além da criatividade, mas do domínio da normatização da língua.

Todavia, esse fenômeno literário, na cibercultura, o gênero discursivo fanfiction seria considerado transgressivo pela movimentação no espaço digital, seu perfil colaborativo, o engajamento dos sujeitos sociais nas comunidades virtuais, como ainda, sob a influência determinante da cultura participativa. A elaboração do fanfiction requer mecanismos linguísticos consolidados, por meio da leitura, da escrita e da escolaridade. Além disso, as literacias são fundamentais para consolidar um leitor-escritor.

Outro ponto relevante, há um consenso na comunidade virtual de fanfiction que a escola não está preparada para entender o gênero discursivo fanfiction, como também, a mesma escola não prepara discentes para a efetiva produção textual criativa. Panorama em mudança, com as pesquisas na área de educação, linguística aplicada e estudos literários, por exemplo, como essa tese de doutoramento em contexto interdisciplinar que aprofunda a temática com o objetivo de propor uma diretriz na utilização profícua do fanfiction.

As ideologias linguísticas vigentes no fandom de fanfiction convergem para uma elaboração de narrativas digitais a serem reconhecidas como obras literárias de qualidade, essa jornada de qualificação seria para afastar os leitores-escritores fãs de ficção do “amadorismo” ou do simples entretenimento, assim, os leitores-escritores estariam implicados em uma prática discursiva e literária comprometida com a responsabilidade do ato de escrever, com a autoria.

Não obstante, hibridizações, conflitos e negociações são partes comuns do universo dos leitores-escritores fãs de ficção. A articulação construída pelo entendimento do fenômeno fanfiction são de base identitárias e de normalização das alteridades no ciberespaço. Para Bakhtin (2003, [1953]), o cronotopo é um recurso específico que abarca o conceito de dialogismo, já que o tempo-espaço e o processo dialógico desvelam a narrativa, sua ocupação e categorização social, histórica e literária.

O dialogismo bakhtiniano não se desenvolve apenas socialmente, mas igualmente na esfera do tempo-espaço (cronotopo), na dinâmica das práticas sociais. A convivência entre as pessoas e a progressão no tempo-espaço (cronotopo) se aliam na unicidade consistente de uma multiplicidade paradoxal, a qual se manifesta por meio de linguagens multimodais e híbridas presentes na sociedade contemporânea. Nas narrativas elaboradas por fãs de ficção, o cronotopo pode se manifestar de forma genérica e elevar uma estratégia narrativa de representação particular.

Portanto, em vez de aderir a um sistema de gênero fechado e virtualmente normativo, seria melhor assumir um *sistema aberto de inúmeros cronotopos genéricos*, cuja natureza e história precisa ainda têm de ser determinadas. Reconhecidamente, entre eles, várias e complexas construções de mundo – que, em certa medida, coincidem com a tipologia estabelecida por Bakhtin – parecem ser tão produtivas que não só se criam verdadeiros tipos de narrativa literária, mas também, em última análise, frequentemente enriquecem o campo da cultura popular. (Bemong et al., 2015, p. 26)

De acordo com Bemong et al. (2015, p. 27), o cronotopo de uma narrativa muda a cada vez que a própria narrativa é lida, pela convergência simbólica de todas as leituras até o momento já realizadas e consolidadas. O gênero discursivo fanfiction adquire um senso de historicidade, por estar encaixado em tempos e lugares específicos, no ciberespaço. Não obstante, esse tempo-espaço contribui para a consolidação do fanfiction na cibercultura e na cultura participativa. O tempo-espaço sugere um endereçamento histórico que contribuiria para a formação identitária dos fãs de ficção, alicerçando nas Humanidades Digitais o legado de um movimento literário em espaço digital.

O gênero discursivo fanfiction é dinâmico e dialógico, o cronotopo principal da narrativa fanfiction estaria na proporcionalidade de tomar por empréstimo afetivo/literário um conjunto de elementos estilísticos, estéticos e cenográficos de uma obra canônica, sobretudo, a partir de um escopo narrativo ao elencar outros atributos ficcionais no processo de entextualização. Os cronotopos da prosa narrativa definem em relação entre eles consciência, mundo e valores (Bemong et al., 2015, p. 28).

Para Faraco (2009), no Círculo de Bakhtin a palavra “ideologia” (p. 45) tem significado diferente daquele usado por parte da tradição marxista. De acordo com

Faraco (2009, pp. 46-47), a palavra ideologia é usada em geral para designar o universo dos produtos do “espírito humano”, aquilo que algumas vezes é chamado por alguns autores de cultura *imaterial* ou *produção espiritual*; chamado também, numa terminologia materialista, de *formas da consciência social*. Nessa perspectiva, para o Círculo de Bakhtin, ideologia “abrangeria um grande universo: a arte, a filosofia, a ciência, religião, ética, política” (Faraco, 2009, p. 48).

Outro ponto a ser consideração faz parte do universo dos signos, esses permeiam outros espaços, tais como dos produtos de consumo e dos recursos tecnológicos. No fandom, os signos de um universo ficcional são, também, passíveis de avaliações ideológicas, já que não existem apenas como item passivo da realidade: eles *refletem* e *refratam* outras realidades. Há uma contextualização de todos os níveis de uma obra ficcional, para tanto, a inserção da cultura participativa e a visualização mercadológica impulsionam esses signos a serem moventes.

Dois grandes fandonos contemporâneos como Harry Potter e Star Wars impulsionam o fandom na elaboração de narrativas, no consumo de produtos e dispositivos multimodais de entretenimento. Assim, observa-se que signos são acionados para entextualizar processos de validação e suporte a cultura participativa. Para o Círculo de Bakhtin (Voloshinov, 2002, [1929]) “O domínio ideológico coincide com o domínio dos signos: são mutuamente correspondentes. Ali onde o signo se encontra, encontra-se também o ideológico e tudo que é ideológico possui um valor semiótico” (p. 32).

Segundo Eagleton (1997) e Moita Lopes (2006), nos estudos sobre ideologias a *palavra* tem outro aspecto importante, já que se amplia a noção que o signo verbal ou não-verbal não é neutro, sendo assim, observa-se na comunidade virtual de fanfiction que os signos viajam em suportes de narrativas, de comentários e de autorregulação para fortalecer pertencimentos e um movimento literário digital. Desta maneira, comprova-se que não há neutralidade nas intencionalidades discursivas na comunidade virtual, até mesmo porque todo discurso está preenchido de intencionalidade e impregnados de nuances de resistências ou manutenção da ideologia dominante da cultura participativa.

No fandom de fã de ficção os compromissos ideológicos são para legitimação das narrativas fanfiction enquanto produção literária e a autorregulação das práticas discursivas de acordo com a normalização da língua materna escrita.

O discurso também preenche a função ideológica, o discurso e os valores sociais já que ela cabe em diversas esferas: moral, estética, científica, entre outras. Mesmo os

signos não-verbais são necessariamente carregados de significação; ainda que não substituíveis, mas apoiados nela.

Nessa perspectiva, Bakhtin (2003, [1953]) sinaliza que o discurso ideológico comporta o mote social, e, nesse caso, a linguagem é essencial no desenrolar do processo de interação em espaços formais e informais. O autor parte, portanto, da ideia de que a *palavra* (signo linguístico) abriga muito mais que o significado e significante saussuriano na medida em que abarca também os valores sociais e de que geralmente por meio de uma interação há uma comunicação verbal.

Nesse caso, aliado ao discurso ideológico e a idealização da comunicação verbal, pode-se assim, entender, conforme propõe Brait (1997), que o “dialogismo diz respeito às relações que se estabelecem entre o eu e o outro nos processos discursivos instaurados historicamente pelos sujeitos que, por sua vez, instauram-se e são instaurados por esses discursos” (p. 98), ou seja, a alteridade entre o eu e o outro se constrói nas relações discursivas e essas perpassam as relações sociais e suas práticas.

De acordo com essa visão, Bakhtin (2003, [1953]) postulou que todo discurso é ideológico. A partir desse pressuposto, é possível propor que as diferentes classes sociais apresentam signos distintos em um mesmo suporte linguístico. Já em Foucault (2009, [1970]), em “A ordem do discurso”, há uma breve tensão entre *conservação* e *transformação*, como também entre o novo e o já-dito, sendo assim, o *comentário*, de acordo com Biroli (2008, p. 176). Nessa perspectiva, Biroli (2008), ressalta que “(...) as possibilidades de dizer seriam indefinidas, *desde que se diga aquilo que já havia sido dito*” (p. 177). E, ainda, Biroli (2008), complementa essa ideia em “O paradoxo maior do comentário seria permitir que se diga algo além dos textos já-ditos e estabelecidos” (p. 178).

Num percurso analítico, pode-se enfatizar que para Bakhtin (2003 [1953]), o signo se torna o principal lugar onde ocorrem as lutas de classes. Quanto ao gênero discursivo fanfiction elaborado por leitores-escritores fãs de ficção, os signos que emergem podem manter o suporte ideológico da obra original, além de no tempo-espaço, resistir ao lugar-comum da obra original. Todavia, ao criar um universo paralelo os leitores-escritores fãs de ficção estão a elaborar uma fanfic em que os percursos estão impregnados de processos de resistência, luta e recontextualizações.

No processo de compreensão do gênero discursivo fanfiction, as questões ideológicas também estão presentes nas atividades de interação dos leitores-escritores fãs de ficção desde a seleção cultural e por afinidade com a obra original, perpassando

as escolhas da comunidade virtual e os anseios como consumidor-produtor de uma cultura pop.

Mediante a movimentação e filiação individual advém a interação no coletivo, nas comunidades virtuais e redes sociais online em que as questões de relação de poder são gerenciadas com regras e condutas construídas coletivamente e direcionadas para manutenção da ordem nos espaços digitais. Entretanto, as lutas de classes estão presentes na captação desses espaços digitais por leitores-escritores fãs de ficção de fanfiction e novos escritores de original. Embora haja espaços e categorias para a convivência, existe a luta pela manutenção de status e posicionamento de preferências de quem escreve uma derivação da obra original e de quem elabora uma obra inédita.

Propõe-se, então, compreender também as tramas entre *linguagem verbal e não-verbal* nos espaços digitais, sobretudo, nos elementos que constituem o universo do fã de ficção. Esses elementos verbais e não-verbais compõem o contexto da elaboração e publicação do fanfiction, de forma mais específica, esses são elementos que mantêm a tradição mítica da capa do livro impresso, prefácio, prólogo, notas de rodapé, por exemplo. Isso porque, um dos elementos do gênero discursivo fanfiction está atrelado a confecção e ritualística da publicação do livro.

Para analisar essa contextualização, apresenta-se a importância desempenhada pelo discurso nas práticas sociais por meio da linguagem verbal e não-verbal. As capas das fanfiction são *signos em viagens* discursivas dentro do universo do consumo participativo. Para a Linguística Aplicada, o discurso ocorre nas diversas construções da linguagem em diferentes contextos, além dos modos de representação da sociedade e do *agente de mudança social* Moita Lopes (2006).

Nessa perspectiva, a linguagem é permeada por interações humanas e nela são construídos os discursos envolvidos nessas interações, a capa de um fanfiction está impregnado de significação e mantém a cultura participativa. Desta forma, vislumbra-se os três conceitos atribuídos ao discurso, segundo Norman Fairclough (2001)⁵⁵, “agir, representar e dialogar com a estrutura social”. Nessa interação, as pessoas assumem papéis (professor/aluno, mãe/filho, leitor fã de ficção/escritor fã de ficção) que são representados pelos próprios discursos.

A linha tênue entre discurso e estrutura social (hierarquia de classe econômica, nível de escolaridade e a hierarquia entre os participantes do discurso) condicionam

⁵⁵ Norman Fairclough é um linguista britânico, professor emérito na Universidade de Lancaster. É considerado um dos pioneiros da análise crítica do discurso, uma área de estudos que analisa a influência das relações de poder sobre o conteúdo e a estrutura dos textos, sobretudo os midiáticos.

como esses discursos são produzidos. Ao realizar essa tese de doutoramento encaminhamos os estudos sobre a perspectiva bakhtiniana dos gêneros discursivos ao considerar a função do contexto essencial para a compreensão das mensagens implícitas e explícitas direcionadas na elaboração do fanfiction, já que as imagens atreladas ao contexto da capa, do prefácio, do prólogo e do próprio fanfiction são elementos textualizados imbuídos de significados.

Já Dionísio (2005) indica que os textos multimodais são “textos especialmente construídos que revelam as nossas relações com a sociedade e com o que a sociedade representa” (p. 159). A visão de discurso como ação social acena para a possibilidade de identificar as relações entre quem produz e quem consome determinado gênero discursivo, assim como para a possibilidade de reconstruir identidades e sistemas de conhecimentos e crenças.

É preciso reconhecer a importância dos elementos multimodais nos gêneros discursivos, principalmente, em espaços digitais e analisar que são nessas diversas linguagens o enquadramento das possibilidades de inserção da cultura participativa, como ainda, na captação de leitores mais críticos e consumidores culturais com postura mais exigente ao consumo digital no universo do fã de ficção.

Para Blommaert (2005) a escrita é uma objetificação da língua materna e da gramática tornando-se um produto ideológico. Desta forma, nenhum padrão linguístico deveria ser considerado universal ou padronizado. Pela sociolinguística a questão da comunicação escrita estaria atrelada às implicações sociointeracionais dos sujeitos contemporâneos inerentes às questões da contemporaneidade.

Às relações entre os processos de entextualização (processos ideológicos; de poder e autoridade), a reentextualização enquanto viagem de um conjunto de textos em (práticas sociais e deslocamentos) e descontextualização (movimento e percurso da informação em diversos espaços), cabe ressaltar ainda que a contextualização está no cerne, geralmente, das atividades linguísticas e não linguísticas, contudo, o texto (verbal e não-verbal) é o que cria o contexto, essa diferenciação contempla a elaboração do fanfiction no ciberespaço e na cibercultura.

Para tanto, as ideologias linguísticas contribuem para fomentar, de alguma forma, o sentido e a conduta da formação, do repertório linguístico da vida cotidiana e das sociabilidades. Além disso, estão presentes em espaços digitais e em comunidades virtuais em que a regulação das práticas sociais e discursivas, sobretudo, são subjacentes àquelas ideologias projetadas no âmbito do discurso público e escolarizado.

Mediante a regulação do discurso público, as ideologias linguísticas são superestruturas impostas, no sentido marxista, embora no campo social e por grupos sociais abastados, administradores do saber técnico sobre as regras da língua normativa, todavia, como quadros de referência que se organizam as inter-relações: (a) formas de falar (b) identidades sociais (c) estruturas sociais e, (d) outros saberes e campos discursivos. Portanto, o campo da “língua, em relação aos quais a língua estabeleça fricções ou embates como relata Blommaert e Verschueren (1992, p. 359) que nomeiam de “grupos de traços” (*feature clusters*) que permitem definições para, por exemplo, aspectos como: identidade, origem, história, cultura, religião, tradição, etc.

A manipulação técnica das vozes discursivas, no sentido bakhtiniano, no discurso referido, são índices de ideologias linguísticas, todavia, as regras preservadas pelos beta readers nos espaços digitais seriam expostas de forma a salientar que a escrita criativa, lúdica e para fãs de ficção, só poderiam ser legitimadas enquanto literatura, cultura pop se os leitores-escritores de ficção derem continuidade a escrita tradicional, normativa, sendo assim, passível de reconhecimento dentro e fora das plataformas digitais de fanfiction.

O nome leitura beta foi inspirado no termo teste beta, utilizado em computação: os fãs buscam aconselhamento sobre os rascunhos de suas histórias quase terminadas, para que possam consertar os “bugs” e conduzi-las ao nível seguinte. Como os editores explicam, “queremos que este seja um lugar onde a fan fiction possa ser lida e apreciada, mas onde escritores que queiram mais do que elogios possam vir e receber críticas realmente construtivas. (Jenkins, 2009, p. 252).

Outro aspecto relevante, na plataforma digital Nyah! Fanfiction é a metalinguagem que está presente em comentários, no glossário e na seção “Aula de Português”, nesses elementos as ideologias linguísticas vigentes são resultantes de processos de naturalização da norma padrão como garantia do reconhecimento do processo da escrita literária, não obstante, um processo de seletividade de quem pode participar de uma cultura pop e não popular. Enquanto esse cenário é delimitado, aspectos como herança e alicerce de um movimento literário transgressivo também é questionado se assim o caracteriza, já que o repertório enquanto entextualização das ideologias linguísticas são expostas como padrão às regras gramaticais que promoveriam a excelência à escrita do gênero discursivo fanfiction. Contudo, há a exclusão implícita de novas linguagens, a inserção de um espaço flexível à inovação linguística.

A comunidade de fãs promove uma série mais abrangente de formas de letramento – não apenas fanfiction, mas vários modos de comentários e explicações – do que os modelos disponíveis na sala de aula, e muitas vezes a comunidade exhibe próximos passos realistas para o desenvolvimento do aprendiz, em vez de mostrar apenas textos

profissionais, muito distantes de qualquer coisa que os alunos serão capazes de produzir. (Jenkins, 2009, p. 254).

Contudo, há a exclusão implícita de novas linguagens, a inserção de um espaço social transgressivo enquanto movimento de produção literária de ruptura com a tradição canônica de perfeição linguística e estilística. Essas ideologias linguísticas regulatórias nos fandoms de fanfiction impelem ou inibem aqueles que têm boas ideias, criatividade e ludicidade, porém ainda, estão em processos de alinhamento com as normas/padrão culto da língua materna do registro escrito.

Sendo assim, a embalagem linguística ou a língua escrita padrão e normativa é utilizada como emblema e avalia as narrativas digitais enquanto o padrão e não pela criatividade em repertório. Não obstante, os leitores-escritores fãs de ficção ávidos por comentários e favoritação (é um índice de reconhecimento e nivelamento) de suas obras, em alguns momentos, encontram no comentário a legitimação da própria escrita, ou seja, se nos comentários ou na betagem da produção escrita estiverem alinhados ao domínio linguístico padrão, nesse movimento de reconhecimento enquanto autoria dará a credibilidade do ofício da escrita.

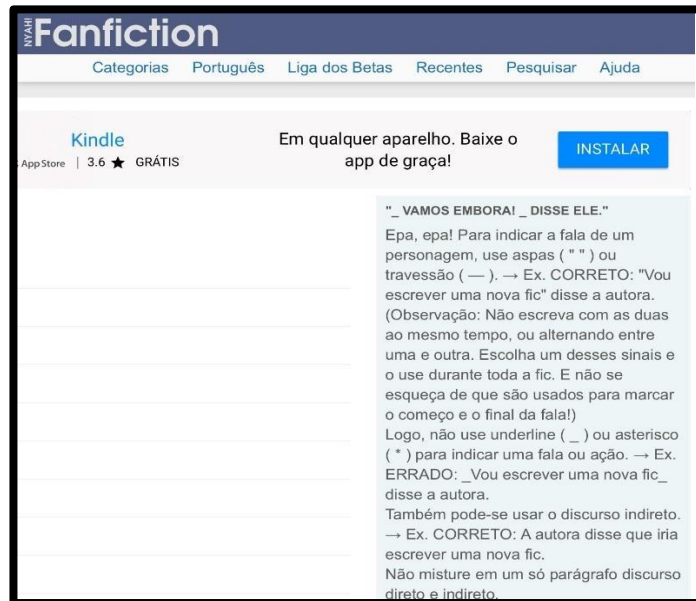
Conceito de Ideologias Linguísticas perpassa o texto, o contexto, a cultura e as políticas linguísticas e epistemológicas modernistas, além das práticas discursivas e sociais que mostram como os atores sociais fãs de ficção corroboram para a expansão da noção de novas linguagens digitais em comunidades virtuais ou em espaços digitais diversos, além dos conceitos infecciosos de verdade, representação, autoridade, controle, intencionalidade e causa e efeito.

As ideologias linguísticas, segundo Del Valle (2007, pp. 18-23), são sistemas de ideias sobre as línguas e a linguagem que se articulam como formações culturais, políticas e sociais concretas. Elas existem em contextos definidos, respondem a interesses de poder e autoridade e são, por isso, reproduzidas em práticas institucionais. Há no aspecto ideológico um poder de naturalizar determinadas representações e constituir um senso comum perante tal regulação.

Esse gênero discursivo disponibilizaria um maior dinamismo social e cultural, já que a cultura do fã de ficção inaugurou a cultura da participativa e da convergência de mídias – uma escrita criativa e colaborativa, em que há a ruptura com os limites entre obras originais, cânones e clássicos. Assim, nas plataformas digitais a recepção literária se transforma de modo gratuito, mas bem regulamentado e com regras de conduta elaboradas pelos próprios membros fãs de ficção.

Figura 5.49

Dica de Língua Portuguesa na aba da plataforma.



Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na Figura 5.49 há o exemplo de aula de língua portuguesa, especificamente há o embate sobre como marcar o discurso direto e indireto de personagens no fanfiction. Demonstra-se o que é “correto” e “errado”, e não se insere o motivo pelo qual há essa formalidade. De forma contundente, a gramática normativa está presente como norteadora da elaboração de fanfiction elegível. O conceito de ideologias linguísticas, presente nesse recorte, como Kroskirty (2004) “crenças, ou sentimentos, sobre as línguas como usadas em seus mundos sociais” (p. 498).

Figura 5.50

Português: Nova Seção (1).



Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na figura 5.50 as aulas de língua portuguesa foram alteradas na plataforma, o processo de atualização contextualizado para os leitores-escritores de ficção ficou mais formalizado, ou seja, a seção existente de “aulas de português”, apresentadas por uma moderadora, foi substituída e remodelada por moderadoras da área de Literatura. Assim, quando as moderadoras relatam que “(...) eu, sendo da área da literatura, queremos ir mais longe (para o infinito e além, uhull), e mostrar que existe muito mais que o bom uso da gramática para a estruturação de boas ideias. A *Aluada* falava muito da *Dona Norma* (Culta) como se fosse uma senhora rabugenta, mas eu e *Nah* garantimos que tomamos uma cerveja com ela nos sábados e a levamos para balada”, muito interessante é a abordagem para os leitores-escritores fãs de ficção, mas as aulas permanecem com a gramática normativa/padrão para que seja elegível a elaboração de *fanfics* nos padrões da literatura canônica, e de certa forma ignora as possibilidades de uso de linguagens digitais possíveis na era da cibercultura.

Figura 5.51

Português: Nova Seção (2).

1. **O caminho do Ninja Amador**
(porque até o momento vocês são ninjas escritores noob – e nem animei de colocar em letras maiúsculas, por razões óbvias)

1.1 Obstáculos para o domínio de aspectos cotidianos da língua (tópicos relacionados à pontuação, acentuação, uso dos porquês etc.);

1.2 Obstáculos para o domínio das unidades menores de enunciado (tópicos relacionados ao uso dos substantivos, adjetivos, verbos etc.);

1.3 Obstáculos para o domínio das colocações adequadas, concordâncias e regências (tópicos relacionados à devida colocação de pronomes, concordância entre sujeito e predicado etc.) .

Ao final deste caminho, você ganha uma estrelinha na testa e o título de **Ninja Amador**.

Nota. <http://fanfiction.com.br>

Já na figura 5.51, a ideologia linguística reflete uma língua portuguesa com caminhos muito difíceis para a compreensão dos leitores-escritores fãs de ficção, nesse momento chamados de *ninjas noob* (iniciantes). Esses, após algumas aulas de língua materna, passarão a *ninjas amadores*. Deveriam aprender a utilizar as letras maiúsculas e minúsculas, a pontuação básica, chegando até conteúdos como regências e concordâncias, processos de utilização da língua oral e escrita, usos e práticas discursivas e sociais pertinentes ao aprendizado ao longo da sua vida escolar e profissional.

Figura 5.52

Português: Nova Seção (3).

Fanfiction

2. **O caminho do Ninja Semiprofissional**
(aquele que sabe usar bem a gramática, mas não sabe bem pra quê serve);

2.1 Obstáculos para o domínio dos recursos de significação e sugestões – é só um obstáculo, mas o tema é extenso (aqui virão os tópicos relacionados à significação do texto e os motivos que levam a se escrever um texto de determinada maneira e não de outra, o que influencia muito o leitor.);

Aqui você ganha sua segunda estrelinha na testa, palminhas, confete e o título de **Ninja semiprofissional**.

3. **O caminho do Mestre Ninja Supremo:**
(que dispensa maiores comentários)

3.1 Obstáculos para o domínio de recursos literários básicos (tópicos relacionados à estruturação das histórias tradicionalmente fatando, o efeito que a estrutura causa no leitor, a aproximação – ou não – com a realidade etc.);

3.2 Obstáculos para o domínio da composição dos personagens (dicas para se construir um bom personagem, a jornada do “herói” ao longo da história, o crescimento do personagem ao longo da trajetória, os vilões etc.);

3.3 Obstáculos para o domínio da composição do enredo (a estruturação das histórias, os clichês, o efeito no leitor, a história e a mente que constrói a história, a história visível e a história invisível etc.);

3.4 Obstáculos para o domínio da composição do tempo (o tempo cronológico, o tempo psicológico, a ênfase nos aspectos temporais, a passagem do tempo etc.);

3.5 Obstáculos para o domínio da composição do espaço (o cenário para predizer aspectos importantes da história, o cenário como exteriorização dos sentimentos dos personagens).

Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na Figura 5.52, a ideia de ser um “ninja semiprofissional” ou até mesmo pertencer a “O caminho do Mestre Ninja Supremo” pode apresentar uma forma descontraída e mais próxima de ensinar a língua portuguesa e adentrar a teoria literária. Percebe-se que, *no obstáculo 3.1*, o domínio da estrutura (estrutura composicional de acordo com os estudos bakhtinianos) é importante para a aproximação e a permanência do possível leitor e de suas elaborações de narrativas ficcionais.

As práticas de literacias no campo da teoria literária, apresentadas *no obstáculo 3.2*, são necessárias para a composição do domínio e da gestão do/a personagem que norteará a razão da narrativa proposta. Vale ressaltar que esse obstáculo seria o mais significativo na elaboração do gênero discursivo *fanfiction*, pois a/o personagem representa e carrega as características do *fandom* de que a narrativa foi inspirada.

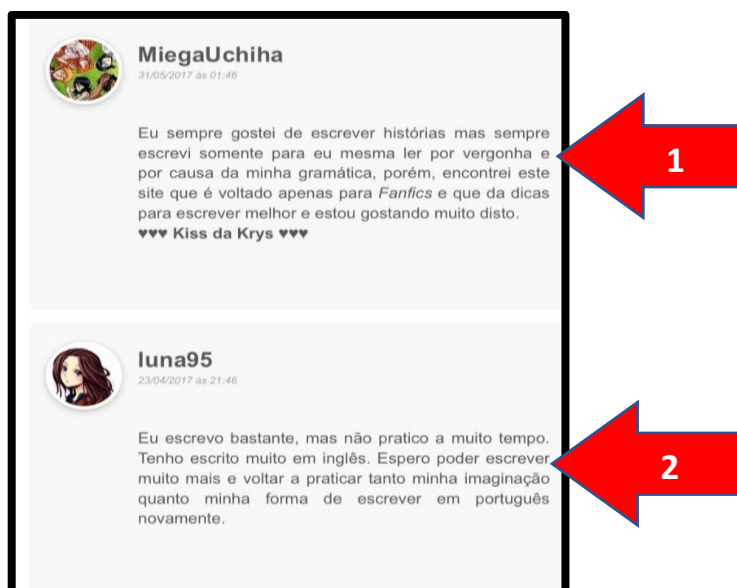
Outro ponto relevante seria que para um leitor-escritor fã de ficção obter o conhecimento da estrutura de uma narrativa, sua orientação e seu domínio social deveriam ser prioridade no início, meio e fim de uma narrativa ficcional. Ou seja, há uma ideologia norteadora para narrativas ficcionais, mas subentende-se que a estrutura composicional, o estilo e o conteúdo são fundamentais para a elaboração e o suporte de um gênero discursivo. Sendo assim, *no obstáculo 3.3*, as aulas de língua portuguesa e as práticas de literacias estão implícitas para explicar questões que compõem o gênero discursivo de acordo com os estudos bakhtinianos.

No obstáculo 3.4, o domínio da composição do tempo cronológico e psicológico é fundamental para entender os recursos históricos de pesquisa e as escolhas de cenários para a ambientação da narrativa. Os processos de entextualização nas comunidades virtuais de fãs de ficção perpassam a interação nos comentários das narrativas fanfics, os comentários sobre as seções de orientação para a elaboração textual e nas interações/comentários sobre as aulas de língua materna.

Esses três momentos de práticas sociais e discursivas fomentam o percurso analítico das entextualizações presentes em cada fase. Adiante, as capturas de tela com os comentários dos atores sociais serão analisadas à luz desses processos de entextualização.

Figura 5.53

Português: Nova Seção – Comentários (4).



Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na Figura 5.53, o comentário (1) do fã de ficção demonstra a preocupação em saber escrever de acordo com a gramática, como ainda ressalta que “[por causa da minha gramática]” essa elaboração criativa ficaria distante do que se almeja de um leitor-escritor fã de ficção. Nesse comentário observa-se que a recontextualização da elaboração da narrativa e o acesso à gramática normativa são aceitas como prática discursiva para o fazer literário. Ainda nesse comentário (1) foi enfatizado que a plataforma Nyah! Fanfiction seria um espaço para o gênero discursivo fanfiction. Também aborda a proximidade deste fã de ficção com o universo dos fanfictions sem problemas de censura ou desaprovação por compartilhar, elaborar ou participar exclusivamente dessa plataforma digital. Já, no comentário (2), há a visão da escrita enquanto processo e exercício de prática discursiva, além da importância desse exercício para a escrita criativa.

Para análise dos comentários (1) e (2) abordaremos Bauman e Briggs (1990) que referem que a “Contextualização envolve um processo de negociação ativo em que participantes examinam reflexivamente o discurso que está emergindo, incluindo avaliações sobre a sua estrutura e significação no próprio discurso” (p. 69). O conceito de contextualização aponta para sentidos de movimento e de fluxo, os contextos são negociáveis na elaboração de um fanfiction, os elementos do fandom, por exemplo. Esse processo liga-se à visão de linguagem enquanto performance social.

Figura 5.54

Português: Nova Seção – Comentários (5).



Nota. <http://fanfiction.com.br>

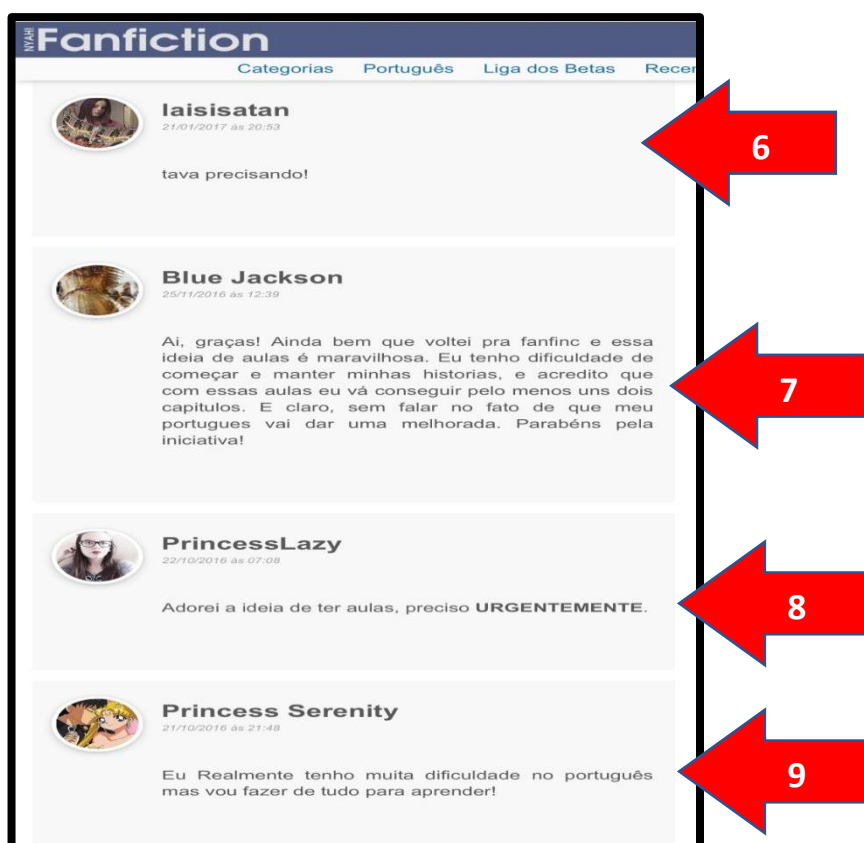
Na Figura 5.54, o comentário (3) enfatiza a acentuação gráfica e o uso dos porquês, de forma implícita ou explícita, a maior preocupação dos leitores-escritores fãs de ficção está atrelada à padronização da língua portuguesa, não somente à recepção do fanfiction elaborado criativamente.

Os comentários dos leitores-escritores fãs de ficção a respeito do ato de escrever são interessantes e instigantes para o entendimento de como, segundo eles, a gramática da língua portuguesa interfere na prática discursiva. No comentário (4), observa-se a preocupação do fã de ficção, que explicita a dificuldade de entendimento

da língua portuguesa (variante de Portugal), embora faça um agradecimento ao incentivo e as aulas gratuitas na plataforma digital. No comentário (5), a ênfase estaria na entextualização do saber escrever atrelada ao saber em profundidade a língua portuguesa.

Figura 5.55

Português: Nova Seção – Comentários (6).



Nota. <http://fanfiction.com.br>

Já na figura 5.55, os comentários (6), (7), (8) e (9) dos leitores-escritores fãs de ficção sobre as aulas de língua portuguesa oferecidas pela plataforma digital continuam em pleno vapor, embora, observa-se que a informalidade do comentário (6) (“tava precisando”), estaria em um processo de evidenciamento para melhoria da qualidade de escrita, todavia, mantém a comunicabilidade. Já no comentário (7), a entextualização do “ter aulas” é uma atitude de aprender, sem que esteja em espaço escolar e com profissionais da área de educação. No comentário (8) (“Adorei a ideia de ter aulas, preciso URGENTEMENTE”) transparece a legitimidade do aprendizado contínuo da língua materna para aprimorar a escrita qualificada e requerida pela comunidade de fãs

de ficção. E, já, no comentário (9) (“Eu realmente tenho muita dificuldade no português, mas vou fazer de tudo para aprender!”) percebemos que o engajamento do ensino-aprendizagem são valorizados na plataforma de fãs de ficção para melhor entendimento da língua materna e os mecanismos linguísticos.

Figura 5.56

Caminho do Ninja Amador: missão 01. Meta: 01: acentuação (Aspectos gerais).

Caminho do Ninja Amador: missão 01. Meta 01: acentuação (Aspectos gerais)

Postado por Lady Salieri Tweet

Olá, meus ninja noob queridos:

As habitações do *dojo* estavam do agrado de todos? Esperamos que sim!

Em primeiro lugar, queremos dizer, Nah e eu, que ficamos extremamente felizes com os comentários de todos, especialmente ao notar a humildade de vocês em dizer que "precisam" deste espaçozinho aqui, além da motivação nas alturas. Já estávamos motivadas antes, mas agora estamos mais ainda. E, por isso mesmo, volto a enfatizar a importância da participação de todos, seja comentando, expondo dúvidas, propondo sugestões, criticando, mostrando se erramos em algum lugar e um "largo etc." Como eu disse, na mensagem passada, este espaço é para vocês. E antes que fiquem com medo por perguntar alguma coisa pensando que possa ser uma pergunta ridícula, queremos que tenham bem claro uma coisa: **NÃO EXISTE PERGUNTA IDIOTA, EXISTE IDIOTA QUE NÃO PERGUNTA**. Nah e eu, no respectivo tópico de dúvidas, estaremos disponíveis para sanar todas elas, custe o que custar - o que não impede, claro, que vocês manifestem suas dúvidas desde já.

Em segundo lugar, queria atentar para um fato muito interessante, que apareceu em um dos comentários, que agora não me aparece aqui, em que a pessoa diz: "e eu nem tenho talento para escrever mesmo". Pois eu te digo, querida ou querido, que o talento para escrever "não se nasce com", se faz o longo da sua trajetória. Realmente, de verdade, ninguém nasce sabendo escrever, certo? O segredo da escrita é a leitura, meus caros, quanto mais lerem, mais escreverão. Contudo, quando digo ler, não estou dizendo só o mesmo tipo de livro, não, ler muitos tipos de livros, aventurar-se pelos autores famosos da literatura brasileira e mundial, ler as historinhas dos colegas e a crônica jornalística. Quanto mais variedade, maiores serão as possibilidades para a construção de suas histórias. Por isso, LEIAM! Se quiserem dicas de leituras, na próxima aula tem algumas.

E em terceiro, e último, lugar, queríamos dizer que criamos uma enquete para saber de onde a maioria prefere começar a jornada. Não que vamos a passar "o carro na frente dos bois" (como dizemos aqui em Minas), mas, dependendo da demanda, poderíamos começar caminhos simultâneos. Seria importante a participação do maior número de pessoas, de modo que a enquete seja o mais democrática possível, certo? É só votar aqui:

<http://is.gd/kAVCFF>

Não tendo mais o que dizer, por agora, melhor começarmos o assunto da missão de hoje, certo?

Análise 1

Análise 2

Análise 3

Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na figura 5.56, contextualizaremos três análises. Na Análise (1), observa-se que há uma catarse sobre os comentários após cada aula, reforçando a ideia de colaboração

dos participantes no sentido de comentar, solicitar e debater sobre as aulas de língua portuguesa. O processo de recontextualização está presente no discurso da moderadora, quando retoma as sugestões e convoca a comunidade virtual à participação e à manutenção de elementos motivadores para a moderadora conduzir as aulas de língua portuguesa. De fato, as dúvidas e as sugestões são engrenagens para traçar um caminho de orientação, além de preencher a comunidade virtual com os conteúdos pertinentes à escrita e ao uso da língua portuguesa.

Na análise (2), o foco estaria em “não ter talento para escrever”, a moderadora alerta que “O segredo é a leitura”. Há a entextualização do conceito do incentivo popular, o senso comum, já que o volume de leitura poderia auxiliar na apropriação da escrita, observa-se que o domínio da leitura e escrita, na crença da moderadora estaria atrelado ao domínio da elaboração do gênero discursivo digital fanfiction, de alguma forma a literacia seria uma jornada a ser percorrida pelos fãs de ficção de forma orientada para exercícios de leitura, escrita, compreensão e interpretação em níveis para adequar a necessidade de entendimento acerca da língua materna.

Já na análise (3), observa-se que não há uma hierarquia ou um índice pronto, um modo de seguir as aulas de língua portuguesa, como um manual ou gramática normativa. Não há um deslocamento da menor unidade da língua passando para a macro unidade da língua materna, perpassando a semântica e a estilística, por exemplo. Há de fato a preocupação de esclarecer o que o outro participante interage e aponta como dúvida, essa interação seria determinante para as próprias práticas discursivas. Os pré-requisitos para aquisição e continuidade dos estudos da língua materna auxiliam para melhor aproveitamento dos estudos, assim, demandaria maior organização dos construtos linguísticos postados na plataforma digital.

Figura 5.57

Missão 01. Meta: 01: acentuação - Aspectos gerais (1).

The image shows a screenshot of a fanfiction page from the website 'FANFICTION'. The page has a blue header with the title 'FANFICTION' and a navigation menu with links for 'Categorias', 'Português', 'Liga dos Betas', 'Recentes', 'Pesquisar', and 'Ajuda'. The main content area contains a post with the following text:

Não tendo mais o que dizer, por agora, melhor começarmos o assunto da missão de hoje, certo?

Missão 01: Dominar a acentuação
Meta 01: Dominar os "aspectos gerais" referentes à acentuação

Ficamos felizes com a presença de todos que aceitaram o desafio, e estamos aqui, hoje, para passar-lhes a primeira missão: **O domínio da acentuação**. Para passar por ela precisamos alcançar 04 metas, sendo a primeira delas o que o título nos sugere, os famosos "aspectos gerais". Devo que dizer que esta é bem, bem tranquila mesmo, mas é só para irmos "esquentando os motores". É preciso dominar o mais básico para dominar o mais complexo, então... Além do mais, como vi que muita gente tem traumas com as aulas de português na escola, precisamos demasiadamente mudar a relação de muitos com o idioma, e os aspectos que aparentemente são mínimos, terminam por contribuir de forma significativa, mais adiante, na mudança do tratamento com o idioma.

Adentrando no assunto, para começarmos, seria interessante que vocês pensassem nas seguintes palavras (que eu espero que vocês realmente não as conheçam, para que o exemplo tenha efeito):

Osculo
Sucia
Pacovio
Celere

Muito provavelmente você deve ter lido: osCUilo; suCIA, pacoVIO, ceLEere.
Muito provavelmente...

A red arrow labeled 'Análise 4' points to the text 'Além do mais, como vi que muita gente tem traumas com as aulas de português na escola, precisamos demasiadamente mudar a relação de muitos com o idioma, e os aspectos que aparentemente são mínimos, terminam por contribuir de forma significativa, mais adiante, na mudança do tratamento com o idioma.'

Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na figura 5.57, a aula está centrada na acentuação gráfica. Na explanação da moderadora “Além do mais, como vi que muita gente tem traumas com as aulas de português da escola, precisamos demasiadamente mudar a relação de muitos com o idioma”, visualiza-se que a correção ortográfica nesse processo discursivo poderia gerar preocupação, desde os aspectos formais de elaboração do fanfiction. As etapas de apropriação estratégica do domínio do idioma são valoradas como processos não construídos pela escolaridade, mas com novos sentidos pelo desejo de aprender a dominar a tessitura de um gênero discursivo de interesse nessa comunidade virtual. Na análise (4), também, estão as estratégias discursivas da moderadora para se aproximar do fã de ficção, dessa forma, haveria a garantia de uma interlocução entre eles a partir da estratégia da colaboração. Nesse percurso discursivo, a atribuição de sentidos e os movimentos de aproximação são caracterizados pela entextualização de sentidos atribuídos à aquisição de aulas de língua portuguesa fora da comunidade virtual,

apresentando maior audiência e eficácia, o que seria suscetível a questionar se a moderadora estaria a realizar mudanças de ensino-aprendizagem motivada pelo contexto ou por se remeter a uma escolarização.

Figura 5.58

Missão 01. Meta: 01: acentuação - Aspectos gerais (2).

The image shows a screenshot of the 'Fanfiction' website. At the top, there is a navigation bar with the following items: 'Categorias', 'Português', 'Liga dos Betas', 'Recentes', 'Pesquisar', and 'Ajuda'. Below the navigation bar, there is a list of words: 'Pactuo', 'Atuo', 'Mercadoria', 'Delegacia', 'Aqui', 'Caju', 'Papel', and 'Xerox'. Each word is highlighted with a light blue background. Below the list, there is a paragraph of text: 'Então, se você leu aquelas palavras lá em cima como eu indiquei, verdade seja dita, você as pronunciou todas ERRADAS (e não é culpa sua, claro! Você tinha que ler errado para funcionar o raciocínio). Suas pronúncias corretas, e seus respectivos significados, são:'. Below this paragraph, there is another list of words: 'Ósculo (beijo)', 'Súcia (reunião de cafajestes)', 'Pacóvio (imbecil)', and 'Célere (rápido)'. Each word is highlighted with a light blue background. Below this list, there is another paragraph of text: 'Se você entendeu tudo isso, já possui todos os recursos para alcançar a meta 01. Agora façamos um pequeno teste para avaliar seu desempenho, para que você pense um pouco melhor no ritmo da língua (o que é importantíssimo especialmente para quem escreve POESIA), nas palavras que levam ou não acento, e que reflita um pouco sobre o porquê disso. É muito fácil: só ler abaixo o trecho de um conto da autora Clarice Lispector, com atenção nos tópicos que acabamos de ver acima:'. Below this paragraph, there is a quote: '"Porque eu me imaginava mais forte. Porque eu fazia do amor um cálculo matemático errado: pensava que, somando as compreensões, eu amava. Não sabia que somando as incompreensões é que se ama verdadeiramente. Porque eu, só por ter tido carinho, pensei que amar é fácil. É porque eu não quis o amor solene, sem compreender que a solenidade ritualiza a incompreensão e a transforma em oferenda." (Clarice Lispector em "Felicidade Clandestina" - "Perdoando Deus")'. A red arrow points from the right side of the page towards the text 'Análise 5'.

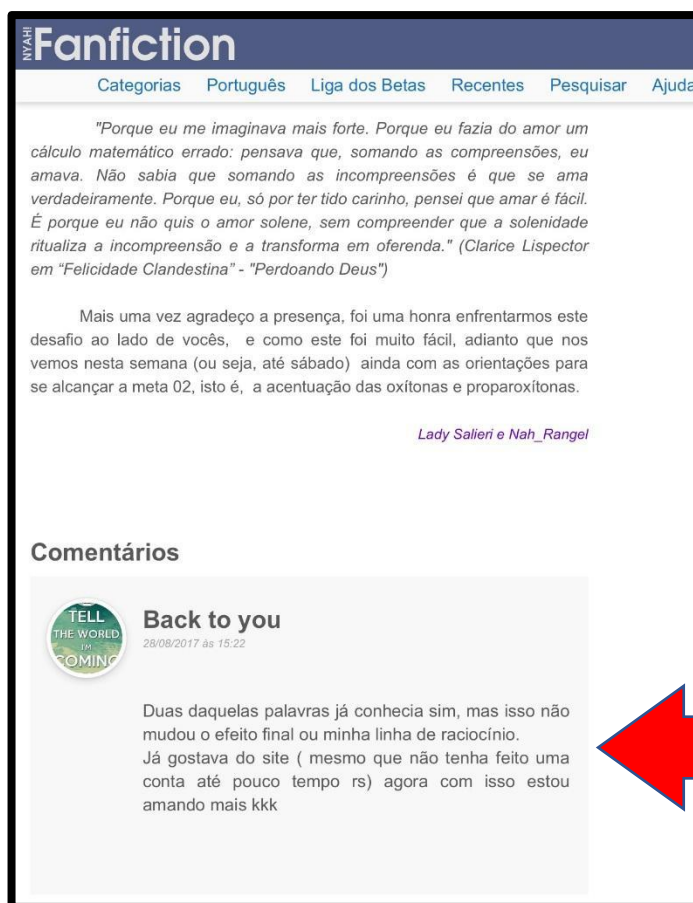
Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na Figura 5.58, há a continuação da aula de acentuação. Na análise (5) observa-se que há a tentativa de assumir um papel social que demonstra o posicionamento frente ao fato de que, no processo de escolarização, o ritmo de aprendizado da língua portuguesa geralmente não é associado ao estilo do gênero discursivo possivelmente aplicável. A aula, em destaque, expõe palavras mais difíceis do acervo linguístico dos jovens, usualmente descontextualizando o processo da abordagem dinâmica da aula

proposta, todavia, essas palavras seriam privilegiadas pela significação rebuscada atribuída as narrativas e legitimadas em utilização pelos leitores-escritores. Nessa analogia, ao longo do percurso, uma atividade é proposta – um excerto da escritora Clarice Lispector; para uma reflexão de constante reformulação e de aplicação do que foi ensinado. Observa-se nesta última movimentação que o exemplo de uma escritora renomada atrelaria a importância de ensinar a língua portuguesa nos parâmetros normativos, reforçando assim a ideologia linguística de padronização de uma escrita a ser legitimada e qualificada.

Figura 5.59

Missão 01. Meta: 01: acentuação - Aspectos gerais (3).



The image shows a screenshot of a fanfiction page. At the top, there is a navigation bar with the site name 'FANFICTION' and several menu items: 'Categorias', 'Português', 'Liga dos Betas', 'Recentes', 'Pesquisar', and 'Ajuda'. Below the navigation bar, there is a quote in Portuguese: *"Porque eu me imaginava mais forte. Porque eu fazia do amor um cálculo matemático errado: pensava que, somando as compreensões, eu amava. Não sabia que somando as incompreensões é que se ama verdadeiramente. Porque eu, só por ter tido carinho, pensei que amar é fácil. É porque eu não quis o amor solene, sem compreender que a solenidade ritualiza a incompreensão e a transforma em oferenda."* (Clarice Lispector em "Felicidade Clandestina" - "Perdoando Deus"). Below the quote, there is a paragraph of text: *Mais uma vez agradeço a presença, foi uma honra enfrentarmos este desafio ao lado de vocês, e como este foi muito fácil, adianto que nos vemos nesta semana (ou seja, até sábado) ainda com as orientações para se alcançar a meta 02, isto é, a acentuação das oxítonas e proparoxítonas.* The author's name, *Lady Salieri e Nah_Rangel*, is listed at the bottom right of the text. Below the text, there is a section titled 'Comentários'. The first comment is titled 'Back to you' and is dated '28/08/2017 às 15:22'. The comment text reads: *Duas daquelas palavras já conhecia sim, mas isso não mudou o efeito final ou minha linha de raciocínio. Já gostava do site (mesmo que não tenha feito uma conta até pouco tempo rs) agora com isso estou amando mais kkk*. A red arrow with the number '10' points to the comment.

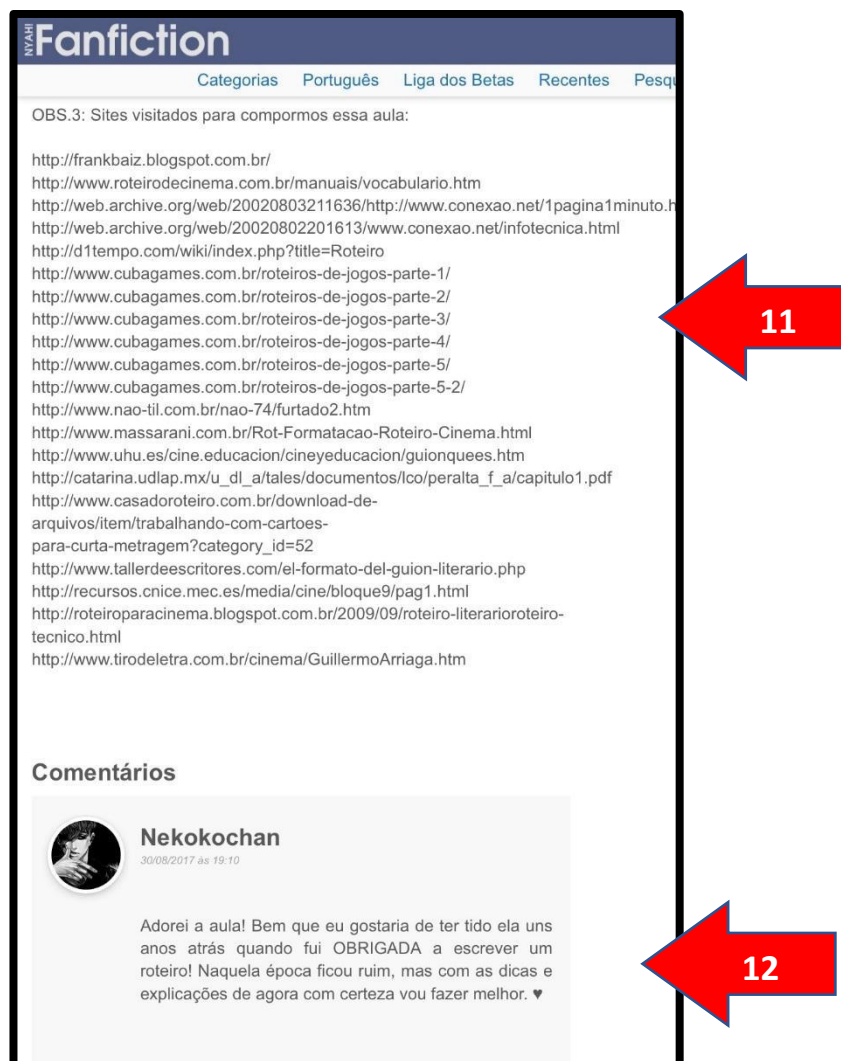
Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na Figura 5.59, apresenta-se a continuação da aula de acentuação, nesse ponto há um comentário (10) de um leitor-escritor que exemplifica como o gênero discursivo se organiza do ponto de vista linguístico-discursivo, servindo como um artefato cultural, um elemento mediador entre as vozes, bem como a relação com o conteúdo e a

interação do participante. Nesse percurso, o fã de ficção constrói um discurso que procura assumir um papel social de aproximação, já que entendeu e incorporou o mecanismo linguístico apresentado na aula de língua portuguesa na plataforma digital.

Figura 5.60

Missão 01. Meta: 02: acentuação – Referências e Comentário (1).



The image is a screenshot of a forum post on the Fanfiction website. The page title is "Fanfiction" and the navigation bar includes "Categorias", "Português", "Liga dos Betas", "Recentes", and "Pesq". The main content is a list of references under the heading "OBS.3: Sites visitados para compormos essa aula:". The references include URLs from various websites such asblogspot.com, roteirocinema.com.br, conexao.net, cubagames.com.br, nao-til.com.br, massarani.com.br, uhu.es, catarina.udlap.mx, casadoroteiro.com.br, tallerdeescritores.com, recursos.cnice.mec.es, roteiroparacinema.blogspot.com.br, and tirodeletra.com.br. Below the references is a section titled "Comentários" (Comments). A comment is visible from a user named "Nekokochan" with a profile picture, dated "30/08/2017 às 19:10". The comment text reads: "Adorei a aula! Bem que eu gostaria de ter tido ela uns anos atrás quando fui OBRIGADA a escrever um roteiro! Naquela época ficou ruim, mas com as dicas e explicações de agora com certeza vou fazer melhor. ♥". Two red arrows with the numbers "11" and "12" point to the list of references and the comment, respectively.

Nota. <http://fanfiction.com.br>

Na figura 5.60, as referências das aulas são sites na Internet. Esse suporte de informação na Internet também caracteriza a cultura participativa com engajamento e colaboração para os assuntos pertinentes à comunidade virtual. Dentro da comunidade virtual se estabeleceu um segundo espaço discursivo, além dos fóruns de opinião que se configuram por meio do gênero opinativo “comentários” (12). Esse novo caráter também favoreceu uma atitude responsiva, com a qual se ofereceram conselhos

fundamentados para motivar os fãs de ficção à reescrita e ao aprimoramento da prática discursiva.

A interlocução que se estabeleceu proporcionou uma nova dinâmica à circulação de discursos na rede, que exigiu maior comprometimento e cooperação entre as moderadoras e os participantes. A confluência de vozes presentes nos discursos pode ser percebida na variante linguística utilizada, no momento em que procurava estabelecer uma interlocução com os participantes do discurso, optando por um uso coloquial (informal), típico da ambiência, das construções com linguagens digitais, como o internetês, em que a letra “h” é usada como substituta do acento agudo (eh/é). Esses usos são fortes marcadores linguísticos que procuram manter o vínculo, a proximidade e a adesão.

De forma estratégica, o comentário (12) evidencia os percursos de planejamento do discurso, ressaltando não só a importância da clareza e da organização das ideias, mas também o papel da leitura, de modo especial no processo de construção do gênero discursivo. A apropriação do discurso dos participantes dirigiu ao discurso a importância da autoria.

Na cibercultura, processos de entextualização perpassam a difusão, o distanciamento e o pertencimento em contínuos de apreciação, consumo, colaboração e comentários daquilo que é substancialmente importante para a comunidade virtual.

Figura 5.61

A Hora Da Estrela – Releitura escrita por Claire LF.



Nota. <https://fanfiction.com.br/imprimir/historia/322761/capitulo/1>

Na Figura 5.61, *A Hora da Estrela – Releitura escrita por Claire LF*, apresenta-se a postagem de um fanfiction, da categoria Death Fic⁵⁶, com classificação livre e sem avisos. Na sequência, na seção *notas da História*, a leitora-escritora Claire LF apontou que é um fanfic de um capítulo, criada para um trabalho escolar. No processo de entextualização situamos o livro *A Hora da Estrela* da escritora Clarice Lispector⁵⁷ estabelecido como gênero romance literário, em que o narrador é denominado por Rodrigo S.M., o narrador além de contar o enredo da narrativa, também narra a consciência de Macabéa.

As obras de Clarice Lispector contam a cultura brasileira em suas nuances e desventuras, uma forma de narrativa contemporânea singular. Esse livro é adotado em algumas escolas brasileiras para apresentar a obra da escritora renomada e conhecida internacionalmente. Embora, uma leitura em fluxo de consciência que desnuda os personagens com suas potencialidades e desventuras. Logo, esse livro tornou-se a inspiração para a fanfiction de Claire LF, inclusive, na postagem registra e acredita a autoria à Clarice Lispector, apura-se também na figura 5.61 que essa narrativa é fruto de um trabalho escolar. No processo de contextualização, no fanfiction, a leitora-escritora faz uma releitura, utilizando o nome da personagem principal Macabéa e alguns personagens secundários, como ainda utiliza do enredo do romance.

Para justificar os infortúnios da personagem principal e respectivamente a sua morte, o fanfiction foi escrito em (1) capítulo, sendo considerado um oneshot. Na nota final do capítulo a leitora-escritora revela que o trabalho foi realizado em grupo, mas a escrita foi da Claire LF. Nesse fanfiction, anexo (4), na íntegra apresentou a função comunicativa proposta para o gênero discursivo que foi a proposta enunciativa de uma releitura.

O que determinou sua forma composicional e seu estilo, assim a forma composicional constituída pela materialidade linguística segue a variável do formato, mancha textual ou acabamento, essas conceituações são inerentes aos estudos da teoria do texto. De modo semelhante, o estilo e o tema atendem às imposições do gênero. Entretanto, o estilo não se resume ao gênero, pois também apresenta detalhamento

⁵⁶ Death Fic ou Deathfic é uma categoria em que um personagem morre. O enredo da fanfic gira em torno desse fato. Geralmente a narrativa possui um (1) capítulo também denominado de oneshot. Cf. Glossário. O fanfiction *A hora da Estrela – Releitura escrita por Claire LF* está no Anexo VI.

⁵⁷ Suporte bibliográfico sobre a escritora Clarice Lispector. Disponível em: <https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/historia-clarice-lispector-a-morte-da-escritora.phtml>. Acessado em: 20 de maio de 2022.

próprio, ou seja, a marca de autoria. Há um movimento interativo, no qual o estilo se constitui para atender ao gênero discursivo tanto quanto para atender à expressão individual.

Um romance que geralmente circula na esfera literária, também é um gênero concebido no formato narrativo, ou seja, o autor apresenta uma estrutura de início, meio e fim. Com parágrafos delimitados, estrutura de diálogos no discurso direto (com as devidas pontuações características) e/ou discurso indireto (fluxo de pensamento acionado e delimitação), para compor a narrativa e o desfecho. Outras características são a linguagem clara e coesa; presença de elementos de ambientação (cenário) e personagens (principal e secundárias).

Na releitura, Claire LF para manter o fluxo narrativo, utilizou-se da estrutura do conto para conseguir em (1) capítulo estruturar o início, meio e fim do romance original. Além disso, a releitura proposta atrela elementos como clímax e um desfecho trágico. Outro ponto interessante, para manter a característica do *Deathfic* (*fanfiction* com morte) recontextualiza toda a jornada para finalizar na morte de Macabéa. Para tanto, a leitora-escritora encontrou no estilo do oneshot a possibilidade de estabelecer a releitura em apenas um capítulo.

Nessa análise podemos analisar as estratégias discursivas para manter a plasticidade do gênero discursivo, contextualizar o tema da narrativa original e atribuir elementos do universo do fã de ficção para recontextualizar um romance consagrado na literatura brasileira.

A partir dessa possibilidade de proposta de *fanfiction*, primeiramente, contextualizada como trabalho escolar e após postada na plataforma digital Nyah! *Fanfiction* pelo engajamento da leitora-escritora fã de ficção, podemos apreender como o gênero discursivo *fanfiction* torna-se um elemento profícuo para contextualizar conteúdos disciplinares da área da literatura, como também, contextos interdisciplinares em que a narrativa seja o ponto focal. Na próxima seção apresentaremos para inserção desse gênero discursivo enquanto proposta educacional.

5.3. O Gênero Discursivo Fanfiction e as Propostas Educacionais Interdisciplinares

“Educar-se é impregnar de sentido cada momento da vida, cada ato cotidiano.”

*Paulo Freire
(1921-1997)*

Na cibercultura, processos de entextualização perpassam a difusão, o distanciamento e o pertencimento em contínuos de apreciação, consumo e colaboração daquilo que é substancialmente importante. Nos processos de entextualização, a cibercultura tem uma dimensão artística e estética, pois abarca as novas reconfigurações de espaços virtuais, sociais e linguísticos.

Todavia, esta Escola encontra no seu público-alvo um grupo habituado a movimentar-se de forma fluida por espaços híbridos, multimodais e ubíquos, num verdadeiro nomadismo digital, sempre ligados, sempre em rede, construindo desta forma o seu conhecimento, num nível de convergência que se refere “às conexões profundas e complexas, criadas num nível cognitivo de percepção dos indivíduos, considerando o seu estado ubíquo de acesso e navegação dentro de diferentes ambientes físicos e virtuais” (Moreira & Dias-Trindade, 2018, pp. 68-69).

Os sentidos produzidos na relação entre um grupo de sujeitos renovam-se a cada instante, dando origem a outros sentidos: uma ideia nunca será totalmente morta no tempo subsequente, mas adquirirá novos sentidos na medida em que é incorporada às novas ideias que, eventualmente, são criadas. Com o avanço das investigações acadêmicas, o conceito de gênero concebido por Aristóteles enquanto objetivo de especificar o campo da produção artística: lírico, épico e dramático; uma definição para um seletivo público de elite letrada. Na contemporaneidade essa definição de gêneros foi ampliada e expandida para atender às múltiplas formas de produção enunciativa na sociedade que evolui no campo industrial, tecnológico e comunicativo em conexão pela Internet.

A riqueza e a diversidade dos gêneros discursivos são infinitas porque são inesgotáveis as possibilidades da multiforme atividade humana e porque em cada campo dessa atividade é integral o repertório de gêneros de discurso, que cresce e se diferencia à medida que se desenvolve e se complexifica um determinado campo. (Bakhtin, 2003, p. 262).

A concepção de gêneros discursivos, conceituados pelo Círculo de Bakhtin representa uma forma de adaptação das teorias à realidade social, cujos gêneros são multimodais e híbridos que se alastram emergentemente, tanto do enunciador quanto

ao leitor, ao propiciar o aparecimento de novos repertórios e novos comportamentos dos sujeitos contemporâneos frente a comunicabilidade das práticas sociais. Bakhtin (2003) também afirma que no contexto dialógico, a primeira e a última palavra não existem, uma vez que já nascem de um acontecimento passado. Sobre isso, ele mostra que os sentidos do passado são inacabados e inconclusos porque “sempre irão mudar (renovando-se) no processo de desenvolvimento subsequente, futuro do diálogo. [...] Não existe nada absolutamente morto: cada sentido terá sua festa de renovação. Questão do grande tempo” (Bakhtin, 2003, p. 410).

Na arquitetura dialógica de Bakhtin as vozes são enunciadas pelos sujeitos que, coletivamente, buscam respostas, resistem, argumentam Freitas (2010). Mais recentemente, as múltiplas vozes vêm sendo enunciadas também nos ambientes virtuais da internet, que se apresentam como campo de pesquisa capaz de aproximar sujeitos geograficamente distantes. Isso significa um diálogo mediado pela tecnologia que permite ao pesquisador estabelecer e manter contato com internautas de todos os cantos do globo. São internautas que, assim como o pesquisador, apresentam histórias para contar e o acabam fazendo pelas inúmeras interfaces⁵⁸ digitais acessadas ao mais leve click do mouse na rede mundial de computadores.

Neste ponto, iremos traçar um paralelo entre as abordagens documentais na esfera educacional do Brasil e de Portugal acerca da inserção dos gêneros discursivos; e/ou gêneros digitais; gêneros multimodais ou gêneros híbridos nos espaços escolares. Dessa forma, no contexto brasileiro, os gêneros digitais são relacionados ao documento de caráter normativo denominado de Base Nacional Comum Curricular (BNCC)⁵⁹, esse documento regulamenta as aprendizagens essenciais nas redes públicas e privadas de ensino em território nacional.

Neste documento normativo, o gênero fanfiction, vlogs e wikis são citados como suporte de texto para contextualização de estudos linguísticos, estilísticos e literários na contemporaneidade. Logo, são termos que requerem familiaridade para os docentes

⁵⁸ Lévy (1999) entende que o termo interfaces diz respeito a “todos os aparatos materiais que permitem a interação entre o universo da informação e o mundo ordinário” (p. 37).

⁵⁹ BNCC - A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acessado em: 20 de maio de 2021.

da educação básica para assim conseguirem planejar e elaborar abordagens didático-pedagógicas em consonância com o tempo-espço da contemporaneidade.

Novas formas de comunicação surgiram na era da Internet com maior velocidade tempo-espço após a inserção dos computadores domésticos e os aparelhos de telefonia móvel (*smartphones*). Sendo assim, avanços tecnológicos consideráveis para novas formas de moldar tendências de comportamento, estilo de vida, saúde, questões de cidadania e pertencimento, tais como implicações profundas na modelagem do ensino-aprendizagem e dos currículos educacionais.

Numa cultura mediada pelo digital, a Educação aberta integra não apenas tudo o que está disponível, mas especialmente compreende as culturaS (sic) que eclodem no cenário. Assim, sendo a cultura digital a cultura da partilha, os processos de aprendizagem e de ensino se constituem por ações pedagógicas em que os protagonistas não estejam polarizados, mas articulados, e também compartilhados. Portanto, professor e estudantes estão juntos, pois são parceiros. (Bruno, 2019, p. 7)

As habilidades e competências estão atreladas na adaptação de saberes desenvolvidos nas implicações sociais pelos estudantes durante a escolaridade da Educação Infantil (Infantário) ao Ensino Médio. No contexto das propostas educacionais e curriculares do Brasil, a BNCC está atrelada na área de linguagem aos gêneros digitais relacionados aos assuntos das matrizes curriculares. Mediante às diferentes situações comunicacionais, às novas mídias e às inovações estão em constante circulação nas redes sociais online, na Internet; conseqüentemente adaptadas à nova realidade do contemporâneo.

Alguns gêneros digitais são elaborações comunicacionais curtas e diretas, atrelados à oralidade dentre os elementos verbais, audiovisuais e linguísticos. Além de alguns suportes estarem hiperligados (hipertextos). Elencamos no quadro 5.1. os gêneros digitais que podem ser inseridos nas salas de aula de forma interdisciplinar, contextualizada com os conteúdos e promovendo outras linguagens digitais para a finalização de um percurso de estudos orientados pelos docentes.


Quadro 5.1

Gêneros Digitais segundo Proposta ampliada à BNCC (Brasil).

Gêneros Digitais segundo a proposta educacional		
Gênero Digital	Característica	Sugestão de Suporte ⁶⁰
Currículo Web	Novas formas de elaborar e divulgar o currículo. Ao utilizar uma plataforma digital em que há ferramentas disponíveis para a inclusão do percurso profissional, das experiências, documentos suplementares, foto e vídeo-currículo de apresentação.	 (https://www.linkedin.com/)
Graphics Interchange Format (GIF)	GIF é uma sigla que remete tanto à estrutura do conteúdo quanto à extensão do arquivo digital. De forma técnica trata-se de uma montagem de imagens que se sucedem automaticamente. Utilizados para sintetizar uma emoção em uma mensagem.	 (http://www.gamani.com/)
Fanfiction	Esse gênero discursivo não nasceu em ambientes digitais, mas foi a Internet que o popularizou. Essa é a comunicação cunhada pelos fãs e aficionados de literatura, música, filmes e séries. Fanfiction ou simplesmente fanfic é desenvolvido por fãs para fãs de ficção.	 (https://fanfiction.com.br/)
Vlog	O Vlog é um gênero digital que deriva do blog. O formato da publicação e do conteúdo se distingue pelo audiovisual. Os produtores/vlogueiros costumam publicar seus vídeos regularmente, respeitando uma assiduidade para gerar engajamento entre seus seguidores.	 (https://blog.hubspot.com/marketing/how-to-vlog)⁶¹



⁶⁰ Os sites/sites acima são sugestões utilizados pela professora/investigadora dessa tese de doutoramento em contexto educacional. As sugestões visam apresentar espaços digitais gratuitos, alguns aplicativos, com limitação no formato gratuito, cabem observar o que melhor se adapta a realidade e faixa etária dos estudantes.

⁶¹ Endereço eletrônico da imagem: <https://blog.hubspot.com/hubfs/how-to-vlog.jpg>

Wiki	A característica mais marcante das wikis é permitir uma escrita colaborativa. Uma página wiki utiliza código aberto, ou seja, um código passível de ser editado.	 <p>(https://pt.wikipedia.org/wiki/Wiki)</p>
Meme	O termo remete ao humor, bastante conhecido e utilizado no espaço digital, referindo-se ao fenômeno de "viralização" de uma informação. O meme pode ser um instrumento muito poderoso para falar sobre um assunto, podendo ser produzido pelos alunos para abordar um tema.	 <p>(https://www.gerarmemes.com.br/)⁶²</p>
Podcast	É como um programa de rádio, porém sua diferença e vantagem é o conteúdo direcionado. Pode-se ouvir na hora que bem entender. Basta acessar e clicar no Play ou baixar o episódio. Pode-se explorar esse gênero em diversas áreas do conhecimento, ao colocar o aluno no centro do processo aprendizagem para produzir um conteúdo ou agrupar os alunos para que criem seus podcasts em conjunto.	 <p>(https://anchor.fm/)</p>
Trailer honesto (Honest Trailer)	Assim como o trailer convencional, é um videoclipe criado para anunciar um filme. No entanto, é geralmente produzido por leigos ou fãs de cinema e não pela indústria, o que faz com que os aspectos negativos prevaleçam nos comentários e cenas.	 <p>(https://www.animaker.co/trailer-maker)</p>
Pastiche	Caracteriza-se como um texto literário escrito conforme o estilo de outro escritor consagrado. Porém, a função não é criticar o original, justamente o que diferencia o gênero da paródia.	 <p>(tps://www.canstockphoto.com.br/foto-imagens/pastiche.html)⁶³</p>

⁶²Endereço eletrônico da imagem: https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fmobile.twitter.com%2Fgerarmemes&psig=AOvVaw27KqveY935DIF3pq8w9tjc&ust=1644875374072000&source=images&cd=vfe&ved=0CA5QjRxqFwoTCKDE88_U_fUCFQAAAAAdAAAAABAD

⁶³Endereço eletrônico do banco de imagem gratuito: <https://www.canstockphoto.com.br/foto-imagens/pastiche.html>

Ciberpoema	Poemas construídos em meio digital, que suporta animações e permite, em muitos casos, a interação com a produção do autor e até a criação de novos textos. Texto visual cinético.	 (https://prezi.com/pt/)
E-zine	É um fanzine, com características de uma revista temática e periódica, porém, distribuído pelos meios digitais (e-mail ou pela publicação em um site ou canal de vídeos).	 (https://www.flipsnack.com/bp/ezine)

Nota. Elaborado pela pesquisadora.

Os gêneros digitais apresentados no quadro 5.1 podem ser associados ao construto dos processos de entextualização para aproximar os estudantes do processo de ensino-aprendizagem de um dado conteúdo, o caráter interdisciplinar também pode ser estimulado para que um conjunto de produções digitais possam, por exemplo, serem organizadas num protocolo de curadoria digital. Na contemporaneidade, esses gêneros digitais abarcam a dimensão de comunicação e estética que são as novas reconfigurações de divulgação do conhecimento em espaços escolares e nos espaços digitais.

Na cibercultura, os processos de entextualização perpassam a busca por informações de procedência e contextualização da informação. Em contextos escolares a apropriação das tecnologias de informação e comunicação são oportunidades de acessar construtos globalizados, locais e multiculturais. A BNCC brasileira destaca que a tecnologia e os seus diferentes usos devem estar contemplados nos currículos escolares, assim, o desenvolvimento de interações multimodais seriam privilegiadas para potencializar as práticas de literacia.

O ato de ler e escrever na cultura digital é uma prática essencial para que se possa comunicar, se informar, aprender e produzir conhecimento na sociedade atual. Por meio dessa prática, as fronteiras do que é distante passam por um redimensionamento que chega a se aproximar do instantâneo. Além disso, é fundamental para as atividades cotidianas, seja pessoal, social ou para o mundo do trabalho. Fato é que ser um sujeito ativo na cultura digital é ser um sujeito fundamentalmente adepto da leitura e da escrita que vem sendo produzida, cada vez mais, em uma multilinguagem ofertada nos meios hipertextuais. (Santos & Porto, 2019, p. 33)

O desenvolvimento de competências digitais para desenvolver a interação e colaboração nos espaços digitais são requisitos tanto por parte dos estudantes quanto

por parte dos docentes. Na Historiografia, as cartas dos navegantes foram essenciais para estabelecer a trajetória dos acontecimentos, os rastros históricos e os esforços para mediar conflitos, posições políticas e manejo populacional, por exemplo; algumas dessas cartas foram copiladas e digitalizadas nos acervos das bibliotecas mais renomadas pelo mundo.

Na contemporaneidade, com o advento da Internet alavancou uma nova roupagem de gênero carta, o gênero digital e-mail (correio eletrônico) de circulação mais restrita, de cunho pessoal para os sujeitos sociais, todavia, nas empresas e instituições podem constituir acervo de monitoramento, mas o que se estabelece com esse panorama uma similaridade, mas pelo trato do ciberespaço, o suporte de texto se faz em estrutura composicional similar, todavia, a circulação é mais restrita. Não obstante, os dois gêneros requerem contextualização e processos de ensino-aprendizagem para melhor aderência das possibilidades comunicacionais dos sujeitos contemporâneos. Conquanto, outros gêneros digitais também podem ter aderência coletiva e pegadas digitais a serem analisadas e contextualizadas para a posterioridade.

É por meio dessa intervenção no texto que se estende para uma produção colaborativa que podemos observar a mudança entre ler e escrever na Cibercultura. A partir da Web 2.0, isso tornou-se possível, aprendizagem colaborativa possibilitada pela liberação do polo de emissão. Contudo, em um livro no formato PDF, o que muda é apenas o suporte do impresso para o digital, não se registra uma interatividade alta entre leitor e autor, ou seja, não há possibilidade de no mesmo arquivo fazer intervenções e acontecer um texto colaborativo. O livro digital ainda é uma versão eletrônica do livro impresso, a inovação maior é apenas a mudança de suporte. Ele ainda não dá conta deste novo leitor-autor da Cibercultura. (Santos & Porto, 2019, p. 35)

Os gêneros digitais relacionados à apuração, ao relato de fatos e de situações, como reportagens multimidiáticas, documentários e vlogs de opinião são algumas das possibilidades de inserção enquanto proposta educacional. Registra-se que essas propostas educacionais possibilitam aos estudantes o acesso a saberes sobre o ciberespaço e a cibercultura.

Além disso, muitos estudantes já lidam diariamente com gêneros digitais variados, o docente poderá promover esse diálogo de forma mais assertiva e planejada, destacando para os estudantes a importância das práticas de literacias. Nesta proposta educacional visamos o uso de materiais do cotidiano, retirados de sites, blogs, redes sociais e comunidades virtuais, por exemplo.

A inteligência do novo estudante está apoiada em seus dispositivos digitais e na internet. O desafio dos professores e pais é encontrar uma forma de interagir com esse mundo

e difundir o saber. A cabeça desse estudante não funciona de forma ordenada, uma coisa por vez, ele consegue lidar com múltiplas informações ao mesmo tempo. Nós precisamos identificar essa possibilidade e trabalhar de forma mais dinâmica, e desapegar da racionalização ordenada dos conteúdos de forma tradicional. A juventude e os adultos já estão imersos na cultura digital que é fluente nos dispositivos móveis, porém os centros de ensino podem explorar mais essas competências, a fim de fornecer uma nova experiência de ensino e aprendizagem. Escolas pelo mundo estão experimentando novas formas de ensino e alterando currículos para avançar tecnologicamente. Estas vislumbram em um futuro próximo quando a tecnologia e a aprendizagem por experiência serão os diferenciais para o desenvolvimento de uma nação. (Santos & Porto, 2019, p. 37)

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) brasileira está vigente pela lei⁶⁴ desde 2017, ao tratar a tecnologia como uma competência transversal de todo o currículo de forma a privilegiar as interações multimidiáticas e multimodais. Esse aparato proporciona a intervenção social, de forma mais reflexiva, significativa e ética nas práticas sociais; do cotidiano e nas práticas escolares. A mediação das tecnologias digitais na educação pode proporcionar maior engajamento comunicativo, disseminar informações, produzir conhecimentos de qualidade, além de auxiliar na resolução de problemas da comunidade escolar.

Numa escala geral de referência, a cada ano de ensino da educação básica brasileira, o docente planeja a inserção de um gênero ou conjunto de gêneros multissemióticos e hipermediáticos inerentes à cultura digital e à cibercultura, bem como das culturas juvenis. Nesse processo de ensino-aprendizagem algumas ações da cibercultura serão acionadas, tais como: curadoria digital, comentários em espaços digitais, compartilhamento e remixar, dentre outros. Nesse ínterim, a disciplina de língua portuguesa ou das línguas maternas podem ter destaque nos componentes curriculares.

As propostas educacionais como o suporte dos gêneros digitais na sala de aula aproximam os sujeitos contemporâneos ao permitir que novas práticas e atividades sejam desenvolvidas para aguçar a leitura e a escrita. Portanto, uma aplicação de formas comunicativas e suas respectivas estruturas composicionais são passíveis de

⁶⁴ BRASIL. Lei nº 13.415, de 16 de fevereiro de 2017. Altera as Leis nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, e 11.494, de 20 de junho 2007, que regulamenta o Fundo de Manutenção e Desenvolvimento da Educação Básica e de Valorização dos Profissionais da Educação, a Consolidação das Leis do Trabalho – CLT, aprovada pelo Decreto-Lei nº 5.452, de 1º de maio de 1943, e o Decreto-Lei nº 236, de 28 de fevereiro de 1967; revoga a Lei nº 11.161, de 5 de agosto de 2005; e institui a Política de Fomento à Implementação de Escolas de Ensino Médio em Tempo Integral. Diário Oficial da União, Brasília, 17 de fevereiro de 2017. Disponível em: Acesso em: 20 nov. 2017.

entextualização e investigação acadêmica, principalmente, pela contextualização do histórico social e do campo tecnológico aplicável.

Como todo intento intelectual, o processo da escrita de um livro literário não deve se apoiar exclusivamente na intuição ou na inspiração. Como se trata de um trabalho, há técnicas para que ele seja exercido a contento. Não se escreve um livro sem planejamento e, no meu caso, não escrevo uma palavra sequer sem antes saber o que acontecerá em minha história, do primeiro ao último capítulo. A isso chamo “escaleta de capítulos” o termo “escaleta” vem da área do cinema: os roteiristas de audiovisual fazem uma descrição detalhada, cena a cena, antes de escrevê-las propriamente só depois da scaleta pronta escrevem o roteiro isso funciona tanto para peças de teatro e longa-metragens quanto para produtos para a televisão: telenovelas, minisséries, documentários, telejornais. (Couto, 2019, pp. 180-181. In: Santos & Alves, 2019)

Os gêneros digitais, portanto, também podem ser considerados variáveis (adaptáveis); versáteis (desenhados de acordo com um design do ciberespaço) e transmutáveis (de acordo com a plataforma de curadoria digital, linguagem híbrida), não obstante, os gêneros digitais são passíveis de constante evolução estilística e linguística, já que o ciberespaço e a cibercultura estão em constante movimento, para tanto, apresentamos abaixo um percurso formativo do gênero digital para encaminhar as competências a serem aperfeiçoadas.

Quadro 5.2.

Funções dos Gêneros Digitais na Educação/no Ensino

Percurso Formativo do Gênero Digital		
COMPETÊNCIAS DIGITAIS		
Mobilizar	Expandir	Autorregular
Selecionar conhecimentos prévios e informação nova	Conhecer novas linguagens (híbridas) e multimodais	Autoavaliar processos de ensino-aprendizagem (protagonismo)
Diferentes recursos, processos, dispositivos, espaços digitais e ambientes virtuais de aprendizagem.	Percurso e sequências didáticas mediadas pelas habilidades e competências mediadas pelas tecnologias de informação e comunicação aplicadas à Educação.	Projetos autorais para entextualizar as literacias, literacias digitais e Multiliteracias.

Nota. Nossa autoria.

As abordagens dos estudos de literacia estabelecem os gêneros digitais como potenciais para propostas educacionais nos componentes curriculares. Nesse

movimento às intersecções disciplinares se implicam e se convergem em movimentos interdisciplinares em que às fronteiras do conhecimento dialogam para suprir os questionamentos das práticas sociais e culturais da sociedade contemporânea. Não obstante, a autoria, na cibercultura, é um desafio que estimula pela mudança do suporte, do lápis e papel para computadores, tablet ou smartphone. Nesse panorama, a organização da escrita e da elaboração do que irá produzir são essenciais para efetiva prática da leitura e escrita.

Para a construção da premissa, geralmente uso apenas lápis e papel (ou dedo e tablet, por exemplo). Por vezes colo algumas possibilidades de premissa em post-its para depois decidir em qual delas embarcar. Mas em seguida precisarei planejar as ações por que meus personagens passarão, as reviravoltas, os perigos, as dúvidas, as certezas, os erros e os acertos daqueles seres de papel, desembocando em um final que tentará surpreender aquele que lerá minha história. Os post-its também são uma possibilidade para essa fase, mas há outras disponíveis. Antes de prosseguir, uma advertência: os processadores de texto representam a base de todo escritor, embora não tenham sido desenvolvidos pensando em etapas específicas da escrita de um texto literário, como a do planejamento. Há processadores incluídos em todas as suítes de produtividade conhecidas, como o Microsoft Office², o Libre Office³ e o Open Office⁴. Os dois últimos apresentam código aberto e são gratuitos, mas de qualquer forma há outras interfaces do tipo disponíveis, aqui não listadas. Repito: como trabalho intelectual que é, o exercício da autoria literária demanda reservar-se um tempo e uma energia consideráveis na etapa de seu planejamento. Assim, nada mais óbvio que essas etapas mereçam interfaces específicas. (Couto, 2019, p. 181. In: Santos & Alves, 2019)⁶⁵

Adiante, apresentaremos um *continuum* do estudo sobre a literacia e as propostas educacionais na perspectiva brasileira, ancorados na BNCC. E em seguida neste escopo apresentaremos a abordagem portuguesa em documentos da União Europeia (projetos europeus) e documentos reguladores do currículo nacional no certame. Cabe evidenciar que não será uma análise documental aprofundada, todavia, uma abordagem de mapeamento científico para aguçar novas investigações no cerne do panorama supracitado.

Ainda que caminhemos nessa direção, na educação há carência de produção e socialização de recursos tecnológicos digitais, bem como faltam orientações para gerar ambiências de acesso, de produção e de socialização de conhecimentos. Sabemos que os espaços educacionais, que são notadamente híbridos, sofrem com a dificuldade de incorporar as tecnologias digitais e em rede às suas práticas pedagógicas, seja por falta de equipamentos e acesso à Internet, seja por ainda persistirem as ideias e práticas centradas no conteúdo e em ações derivadas de uma cultura livresca e pouco dialógica. (Bruno, 2019, p. 7)

⁶⁵ Os dispositivos de processamento de texto estão disponíveis nos respectivos endereços eletrônicos: <<http://www.microsoft.com/Office>>. / <<https://pt-br.libreoffice.org>> / <<http://www.openoffice.org>>.

Ao investigar as propostas ou os protótipos didáticos para as literacias e multiliteracias em alguns trabalhos acadêmicos aplicados à Educação no contexto brasileiro e português, salienta-se que os livros didáticos e apostilas engendrem às orientações curriculares para promover às literacias e multiliteracias no processo ensino-aprendizagem significativamente aos jovens e adultos em escolaridade.

Uma sequência didática mobilizadora para utilização do gênero discursivo fanfiction estariam implicados na interdisciplinaridade (língua portuguesa, literatura, geografia e história). O gênero discursivo fanfiction inserido pela BNCC no Eixo Leitura é abrangido a partir das condições de produção e circulação textual, com o desenvolvimento das TDIC, o uso do hipertexto, a hipermídia, o aparecimento da Web 2.0, e ainda:

Analisar as diferentes formas de manifestação da compreensão ativa (réplica ativa) dos textos que circulam nas redes sociais, blogs/microblog, sites e afins e os gêneros que conformam essas práticas de linguagem, como: comentário, carta do leitor, post em rede social, gif, meme, fanfic, vlogs variados, political remix, charge digital, paródias de diferentes tipos, vídeos-minutos, e-zines, fanzines, fanvídeo, vidding, gameplay, walkthrough, detonado, machinima, trailer honesto, playlists comentadas de diferentes tipos, etc., de forma a ampliar a compreensão de textos que pertencem a esses gêneros e a possibilitar uma participação mais qualificada do ponto de vista ético, estético e político nas práticas de linguagem da cultura digital. (Brasil, 2017, p. 71).

No campo artístico-literário, esse gênero digital é incluso no ponto que se relaciona com a leitura, a habilidade alfanumérica do ensino fundamental II (6º ao 9º ano), na disciplina língua portuguesa, segundo a BNCC seria:

(EF69LP46)⁶⁶ Participar de práticas de compartilhamento de leitura/recepção de obras literárias/ manifestações artísticas, como rodas de leitura, clubes de leitura, eventos de contação de histórias, de leituras dramáticas, de apresentações teatrais, musicais e de filmes, cineclubes, festivais de vídeo, saraus, slams, canais de booktubers, redes sociais temáticas (de leitores, de cinéfilos, de música etc.), dentre outros, tecendo, quando possível, comentários de ordem estética e afetiva e justificando suas apreciações, escrevendo comentários e resenhas para jornais, blogs e redes sociais e utilizando formas de expressão das culturas juvenis, tais como, vlogs e podcasts culturais (literatura, cinema, teatro, música), playlists comentadas, fanfics, fanzines, e-zines, fanvídeos, fanclipes, posts em fanpages, trailer honesto, vídeo-minuto, dentre outras possibilidades de práticas de apreciação e de manifestação da cultura de fãs. (Brasil, 2017, p. 155).

⁶⁶ Leitura do termo de habilidade alfanumérico da BNCC. (EF69LP46) o primeiro par de letras: EF, corresponde a etapa do Ensino Fundamental; o primeiro par de números: 6 indica o ano (6 a 9) a que se refere a habilidade ou, no caso de Língua Portuguesa, Arte e Educação Física, o bloco de anos, como segue: Língua Portuguesa/Arte.

A BNCC do ensino fundamental II além de transmitir uma ideia de continuidade, uma vez que as experiências vivenciadas na educação infantil devem ser valorizadas na primeira fase, quanto ao ensino fundamental I (1º ao 5º ano), em que as aprendizagens construídas nesses anos iniciais devem ser desenvolvidas e aprofundadas nos anos finais (6º ao 9º ano); reconhece que os estudantes, especialmente os jovens, possuem singularidades e estão inseridos numa cultura digital que se impõe como uma nova forma de se relacionar com o *eu* e o *outro*.

Em razão disso, reconhecendo as significativas mudanças sociais provocadas pela cultura digital, a BNCC contempla o estudo dos gêneros digitais, a fim de assegurar o uso democrático e consciente dessas tecnologias de informação e comunicação. No currículo de língua portuguesa, o estudo dos variados textos deve proporcionar aos alunos experiências que contribuam para a ampliação das literacias, possibilitando a participação significativa e crítica nas diversas práticas sociais constituídas pela oralidade, pela escrita e por outras linguagens multimodais (Brasil, 2018, p. 65).

Conforme a BNCC:

Não se trata de deixar de privilegiar o escrito/impresso nem de deixar de considerar gêneros e práticas consagrados pela escola, tais como notícia, reportagem, entrevista, artigo de opinião, charge, tirinha, crônica, conto, verbete de enciclopédia, artigo de divulgação científica etc., próprios do letramento da letra e do impresso, mas de contemplar também os novos letramentos, essencialmente digitais. (Brasil, 2018, p. 67)

Nesse viés, em língua portuguesa, do 1º ano ao 9º do ensino fundamental, a abordagem da literacia digital, permeia a maioria das práticas de linguagem (oralidade, leitura/escuta, produção escrita/multissemiótica, análise linguística/semiótica), desenvolvendo-se de forma contextualizada a partir do planejamento docente.

Nesse prisma, além de se organizar em eixos, os quais estão intrinsecamente relacionados com as práticas de linguagem supracitadas, a BNCC organiza as competências e habilidades, os objetos de conhecimento, ou seja, conteúdos essenciais que devem ser inseridos como farol pedagógico, no currículo de língua portuguesa. Segundo o documento, esse tipo de organização (Brasil, 2018). “aponta para importância da contextualização do conhecimento escolar, para a ideia de que essas práticas derivam de situações da vida social e, ao mesmo tempo, precisam ser situadas em contextos significativos para os estudantes” (p. 82).

Esses campos de atuação se organizam em cinco categorias, são elas: a) campo da vida cotidiana, presente apenas nos anos iniciais do ensino fundamental; b) campo

artístico-literário; c) campo das práticas de estudo e pesquisa; d) campo jornalístico/midiático; e) campo de atuação na vida pública. Na BNCC as competências e habilidades de um componente curricular dialogam com as outras áreas de conhecimento, caracterizando um documento que estimula a interdisciplinaridade/transdisciplinaridade, isso posto, com os gêneros digitais não poderia ser diferente (Brasil, 2018). “A cultura digital perpassa todos os campos, fazendo surgir ou modificando gêneros e práticas. Por essa razão, optou-se por um tratamento transversal da cultura digital (...)” (p. 83).

A BNCC assim como outras leis e diretrizes básicas da educação brasileira apontam para divergências e convergências reflexivas no âmbito dos impactos da implementação de novos paradigmas educacionais. Decerto, há muito a ser encaminhado ao longo da implementação datada de 2018 a 2023, inicialmente, não obstante, cabe ressaltar o período da pandemia do COVID-19 em seu período crítico de março de 2020 a dezembro de 2021; muitas discussões foram feitas por grupos de trabalho de forma totalmente remota para implementação nas redes de ensino. Cabe ressaltar que a implementação consistente sempre estará atrelada a formação inicial dos professores, como ainda, na formação continuada dos professores regentes, perpassando pela infraestrutura dos profissionais técnico-administrativos. Não obstante, o investimento em recursos/dispositivos digitais para a ampliação ao acesso à Internet nas regiões urbanas e rurais de todos os sujeitos sociais envolvidos no processo ensino-aprendizagem.

No contexto de Portugal, os decretos⁶⁷ 54/2018 e 55/2018 são documentos que balizam a educação nacional, bem como, ao aprofundar sobre as documentações da educação nacional portuguesa à guisa de conhecimento, também há um documento, denominado de “Literacia dos Media: Declaração de Braga”⁶⁸, essa declaração é resultante do Congresso Nacional sobre Literacia, Media e Cidadania, sediada na Universidade do Minho, Braga, em 2011, que propõe um direcionamento basilar sobre literacia dos media. Esses documentos fazem parte do acervo documental que norteia a

⁶⁷Decretos 54/2018 e 55/2018 na íntegra disponíveis em: (<https://data.dre.pt/eli/dec-lei/54/2018/07/06/p/dre/pt/html>)

(https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/AFC/dl_55_2018_afc.pdf)

⁶⁸ Literacia dos media Declaração de Braga. Disponível em: https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/45334/1/CECS_%5B2011%5D_atas-lcongresso-literacia-UM.pdf. Acessado em: 20 de fevereiro de 2022.

inserção das tecnologias de informação e comunicação na educação portuguesa. Primeiramente, analisaremos os decretos para entendermos como a organização dos componentes curriculares no quesito do estímulo pedagógico às literacias em sala de aula.

Nesses decretos define-se o que cada disciplina curricular irá ofertar enquanto as aprendizagens essenciais, por certo, essas aprendizagens podem ser estimuladas por abordagens didáticas e pedagógicas alinhadas às necessidades dos estudantes, dos docentes e do agrupamento escolar. No âmbito do Ministério da Educação portuguesa há documentos sobre a literacia, literacia digital e a mediática que norteiam o panorama da inserção das tecnologias da informação e da comunicação nos agrupamentos escolares. No decreto 55/2018 em linhas iniciais há a percepção dos encaminhamentos da educação básica com base temporal até 2030.

O programa do XXI Governo Constitucional assume como prioridade a concretização de uma política educativa centrada nas pessoas que garanta a igualdade de acesso à escola pública, promovendo o sucesso educativo e, por essa via, a igualdade de oportunidades. A concretização destes propósitos, já inscritos na Lei de Bases do Sistema Educativo, aprovada pela Lei n.º 46/86, de 14 de outubro, na sua redação atual, tem vindo a ser garantida através de medidas de aplicação universal. Porém, os dados disponíveis mostram que aqueles objetivos não estão, ainda, plenamente atingidos, na medida em que nem todos os alunos veem garantido o direito à aprendizagem e ao sucesso educativo. Por outro lado, a sociedade enfrenta atualmente novos desafios, decorrentes de uma globalização e desenvolvimento tecnológico em aceleração, tendo a escola de preparar os alunos, que serão jovens e adultos em 2030, para empregos ainda não criados, para tecnologias ainda não inventadas, para a resolução de problemas que ainda se desconhecem. Nesta incerteza quanto ao futuro, onde se vislumbra uma miríade de novas oportunidades para o desenvolvimento humano, é necessário desenvolver nos alunos competências que lhes permitam questionar os saberes estabelecidos [...] Uma escola inclusiva, promotora de melhores aprendizagens para todos os alunos e a operacionalização do perfil de competências que se pretende que os mesmos desenvolvam, para o exercício de uma cidadania ativa e informada ao longo da vida, implicam que seja dada às escolas autonomia para um desenvolvimento curricular adequado a contextos específicos e às necessidades dos seus alunos. (Portugal. Decreto-Lei n.º 55/2018 de 6 de julho, p. 2928).

A percepção de uma escola alinhada aos princípios da globalização, da inclusão e das literacias, no Artigo 8.º, na seção “Modalidades educativas I” as modalidades educativas e formativas nos ensinos básico e secundário são: a) O ensino a distância; b) O ensino individual; c) O ensino doméstico. (Portugal, 2018b). Regulamenta uma possibilidade como educação a distância para ampliar as perspectivas e cenários de acesso dos estudantes à educação. Já, no Artigo 13.º, seção “Matrizes curriculares -base do ensino básico” a alínea:

3 — No 1.º ciclo, a matriz curricular -base inscreve as componentes de Cidadania e Desenvolvimento e de Tecnologias de Informação e Comunicação como componentes de integração curricular transversal potenciada pela dimensão globalizante do ensino, constituindo esta última componente uma área de natureza instrumental, de suporte às aprendizagens a desenvolver.

4 — Nos 2.º e 3.º ciclos, as matrizes curriculares -base integram a componente de Cidadania e Desenvolvimento e, em regra, a componente de Tecnologias de Informação e Comunicação. (Portugal, 2018b, p. 2933).

Nessa altura, é reforçada a presença das TIC enquanto componente presente para integração curricular transversal, nessa dinâmica uma proposta educacional, com os gêneros discursivos e gêneros digitais estariam mais próximas dos sujeitos contemporâneos atravessados pelas tecnologias de informação e comunicação. No artigo 19º “Prioridades e opções curriculares estruturantes” a língua portuguesa e as línguas estrangeiras são abordadas da seguinte forma:

c) A promoção de experiências de comunicação e expressão em língua portuguesa e em línguas estrangeiras nas modalidades oral, escrita, visual e multimodal; d) O exercício da cidadania ativa, de participação social, em contextos de partilha e de colaboração e de confronto de ideias sobre matérias da atualidade; e) A implementação do trabalho de projeto como dinâmica centrada no papel dos alunos enquanto autores, proporcionando aprendizagens significativas. (Portugal, 2018b, p. 2935)

Ao aprofundar sobre as documentações da educação nacional portuguesa à guisa de conhecimento, abordaremos os assuntos norteadores do documento final denominado de “Literacia dos Media: Declaração de Braga”:

Cerca de três centenas de pessoas reuniram-se em 25 e 26 de Março de 2011, na Universidade do Minho, em Braga, no Congresso Nacional sobre Literacia, Media e Cidadania. Oriundas dos meios educativo, mediático, universitário, das bibliotecas, de associações culturais, do campo da saúde pública e do campo político, foram convocadas por sete instituições preocupadas com o papel que têm, ou devem ter, os media e o ecossistema comunicativo na moderna formação dos cidadãos e numa cidadania mais esclarecida e participativa. Porque entendem que se torna urgente tomar medidas com vista a inscrever a literacia para os media nas prioridades da agenda pública, entendem partilhar com os seus concidadãos as principais preocupações então manifestadas e apelar à iniciativa das organizações da sociedade civil, das instituições educativas, dos media e dos decisores políticos, cientes de que os tempos que vivemos são favoráveis à busca de caminhos inovadores para o futuro colectivo. (Braga, 2011, p. 850)

O panorama da urgência de articular ecossistemas comunicativos para inserção de caminhos inovadores para o pleno exercício da cidadania contemporânea são pautados neste documento, adiante, no artigo I há a conjuntura sobre a linguagem como prática social e os processos de inclusão e exclusões sociais mediante ao acesso às literacias do mundo globalizado:

A paisagem mediática tem conhecido nas últimas décadas transformações extraordinárias, com impactos significativos na educação, na cultura e na economia, afectando a vida quotidiana de todos os cidadãos. As tecnologias digitais e as novas modalidades de comunicação em rede proporcionaram um alargamento de possibilidades. Mas os recursos tecnológicos não resolvem, por si só, os problemas das pessoas e das sociedades. O acesso generalizado e sem exclusões é desejável e necessário, mas não é mais do que um requisito e um recurso. 852 Congresso Nacional "Literacia, Media e Cidadania" Ser cidadão neste novo quadro supõe e requer uma literacia para os media que diga respeito a todas as idades, em todos os contextos, e articula-se com a necessidade de aquisição de outras literacias que o mundo globalizado e complexo cada vez mais exige. Os códigos e linguagens característicos do mundo emergente apelam a um conceito de literacia que tenha por base não apenas a leitura, a escrita e o cálculo, mas também as imagens, os sons, a informação e as redes e, mais amplamente, as formas de comunicação digital e interactiva. Teria consequências trágicas abordar a sociedade do século XXI com modelos de comunicação e de aprendizagem dos séculos passados. E isto vale não apenas para a escola, mas também para os media, para a vida política e, em geral, para as instituições de socialização. (Braga, 2011, p. 851)

Há uma contextualização da abordagem da literacia como políticas públicas multisectoriais no âmbito da UNESCO, do Conselho da Europa e da União Europeia para promover literacias para os cidadãos. Em seguida, na declaração, foi apresentada a conjuntura sobre os gêneros e medias disponíveis e contextualizados no espaço escolar como prática social:

A educação para um uso crítico e criativo dos media tem sido percebida, desde a segunda metade do século XX, por organizações internacionais como a UNESCO, o Conselho da Europa e a União Europeia, como uma dimensão relevante das políticas públicas multisectoriais. Recebendo designações diversas, por vezes associadas a diferentes abordagens de uma preocupação comum, essa formação visa promover o exercício de uma cidadania participativa e de prevenir e combater os riscos de exclusão. Na sua acepção mais abrangente, propõe-se tomar os media, tanto os mais clássicos como os de nova geração, não só como recurso e apoio, mas também como objecto de estudo e oportunidade de participação. Em Portugal, existem, neste domínio, experiências de grande valor, ligadas à formação para a o cinema e a imagem e para a produção de meios de comunicação escolares, e, mais recentemente, também para a Internet, a publicidade, a literacia da informação, as bibliotecas e mediatecas. Contudo, o que existe é fragmentário e carente de inter-conhecimento e de um quadro mais largo de referência. Um quadro que crie horizonte às iniciativas e projectos parcelares e às iniciativas pontuais. Que proporcione recursos e incentivos. Que estabeleça comunicação entre os actores e os contextos. Que permita capitalizar as experiências e os conhecimentos adquiridos, de modo que outros se possam neles apoiar, sem terem de começar do zero. (Braga, 2011, p. 852)

Este documento explana amplamente o combate a *infoexclusão* e a inserção de práticas educativas que visem o pleno exercício da cidadania. Para tanto, nessa vertente, em seguida apresentaremos o documento emitido pela União Europeia⁶⁹ em 2021 onde

⁶⁹ Definição da política para a educação digital. Disponível em: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52021IP0095&from=EN>. Acessado em: 20 de fevereiro de 2022.

se estabeleceu que as competências de comunicação social serão regidas por princípios norteadores e ações pré-estabelecidas.

E. Considerando que o domínio de competências transversais de base, tais como a numeracia, o espírito crítico e as competências de comunicação social, constitui uma condição prévia fundamental para a aquisição de aptidões e competências digitais; considerando que, ao mesmo tempo, as competências digitais, como a programação, a logística e a robótica, serão cada vez mais necessárias no futuro, o que terá um impacto não só nos cursos de informática, mas nos planos curriculares em geral; considerando que o Quadro Europeu de Competências Digitais para os Cidadãos reconhece a importância das competências sociais, como a comunicação, a colaboração e a criação de conteúdos, que são frequentemente incluídas nos planos curriculares no domínio das humanidades, artes e ciências sociais; considerando que uma abordagem interdisciplinar do estudo da ciência, tecnologia, engenharia, arte e matemática (CTEAM) pode conduzir a uma melhor conceção de soluções digitais centradas no ser humano; (União Europeia, 2021, p. C 494/4)

F. Considerando que a educação básica em matéria de ciber-higiene, cibersegurança, proteção de dados e literacia mediática deve ser adaptada à idade e orientada para o desenvolvimento dos aprendentes, a fim de os ajudar a tornarem-se alunos dotados de espírito crítico, cidadãos ativos, utilizadores da Internet e modeladores de uma sociedade digital democrática e a tomarem decisões informadas, a terem consciência do riscos inerentes à Internet, como a desinformação, o assédio e as violações de dados pessoais em linha, e a estarem aptos a lutar contra estes riscos; considerando que devem ser introduzidos programas de ensino em matéria de cibersegurança nos planos curriculares; (União Europeia, 2021, p. C 494/4)

G. Considerando que a transformação digital está a moldar o mercado de trabalho e que, de acordo com as estimativas da Comissão (15), cerca de 90 % dos postos de trabalho em várias categorias de emprego exigirão alguma forma de competências digitais no futuro; considerando que se espera que 65 % das crianças que frequentam a escola primária atualmente deverão trabalhar em empregos que ainda não existem; considerando que existe uma elevada procura de competências digitais avançadas, que, provavelmente, será mais acentuada nas áreas de estudo STEAM; (União Europeia, 2021, p. C 494/4)

H. Considerando que é necessário analisar de forma exaustiva o impacto das novas tecnologias, como a robótica e a Inteligência Artificial (IA), no emprego; considerando que é já evidente que a literacia digital se está a transformar rapidamente numa competência omnipresente, necessária para empregos que anteriormente tinham pouca ou nenhuma ligação com a esfera digital, designadamente os empregos manuais; considerando que o aperfeiçoamento de competências e a requalificação são vitais para que as pessoas se adaptem à evolução das necessidades e realidades de um mercado de trabalho cada vez mais digitalizado; considerando que a transição para o teletrabalho impulsionada pela COVID-19 apresenta novos desafios em matéria de competências digitais e comunicação, entre outros desafios; considerando que os empregadores devem disponibilizar ações de formação e equipamentos digitais aos seus trabalhadores e atender a necessidades específicas, nomeadamente, a disponibilização de instalações razoáveis para as pessoas com deficiência; considerando que o setor do ensino e formação profissionais (EFP) desempenha um papel crucial para dotar os futuros trabalhadores das competências e qualificações de que necessitam no mercado de trabalho em evolução; (União Europeia, 2021, pp. C 494/4-5)

J. Considerando que continuam a existir desigualdades no acesso a infraestruturas e equipamentos digitais, tendo em conta que as zonas rurais e remotas e as zonas urbanas desfavorecidas são frequentemente afetadas por uma conectividade deficiente e os agregados familiares com rendimentos mais baixos não têm, muitas vezes, acesso a

computadores; considerando que 10 % dos agregados familiares em zonas rurais da UE não têm acesso a Internet por linha fixa e 41 % não têm cobertura de banda larga; (União Europeia, 2021, p. C 494/5)

N. Considerando que as tecnologias digitais encerram um potencial importante para professores, formadores, educadores e alunos em todos os setores e contextos educativos no que diz respeito a tecnologias acessíveis, abertas, sociais e personalizadas que podem proporcionar percursos de aprendizagem mais inclusivos; considerando que a utilização inteligente das tecnologias digitais, impulsionada por métodos de ensino inovadores e pela capacitação dos alunos, pode dotar os cidadãos de competências essenciais para a vida, tais como o pensamento criativo, a curiosidade e a capacidade de resolução de problemas; considerando que o uso de tecnologias digitais não deve ser visto como uma medida para reduzir custos; considerando que a liberdade dos professores para escolherem a melhor combinação de métodos de ensino e conteúdos deve continuar a ser um elemento central do processo educativo; (União Europeia, 2021, p. C 494/5)

Nesse documento supracitado emitido pela União Europeia⁷⁰, em 2021, foi estabelecido ainda “O Plano de Ação para a Educação digital revisto: visão, governação, financiamento e mediação do desempenho.” Nessa parte do documento número de (15) a (24) há uma sinalização de consideração da banda larga como um bem público a ser financiado adequadamente para garantir acesso irrestrito e a valores comportáveis aos cidadãos europeus. Há também o fomento para que se estudem os impactos e contributos da tecnologia 5G na educação digital, tais como: as tecnologias emergentes, a inteligência artificial (IA), a robótica, a tecnologia de cadeia de blocos (*blockchain*), as tecnologias de fonte aberta (*open access*) e dispositivos educacionais.

17. Salaria a importância de a União assumir a liderança no domínio da educação digital, facilitando o acesso às inovações e tecnologias para professores, alunos e pais; apela, neste contexto, a novas iniciativas no domínio da educação que tirem plenamente partido das novas tecnologias, como a IA e a robótica, o que também contribuirá para sensibilizar para as oportunidades e os desafios que lhes estão associados em contextos educativos; recorda que deve ser garantida uma abordagem ética e centrada no ser humano para a utilização da IA e da robótica; observa que uma utilização inteligente da IA pode aliviar a carga de trabalho do pessoal, tornar os conteúdos educativos mais atrativos, facilitar a aprendizagem numa série de disciplinas e apoiar métodos de ensino mais adaptados às necessidades individuais dos alunos; manifesta a sua preocupação com a falta de programas de ensino superior e de investigação específicos em matéria de IA na União, o que poderá pôr em causa a competitividade da UE; apela a um maior investimento público na IA; (União Europeia, 2021, p. C 494/9)

[...]

24. Entende que a adesão às tecnologias digitais e a maximização do seu potencial têm de ser acompanhadas da modernização dos atuais programas curriculares e métodos de aprendizagem e ensino; sublinha, a este respeito, a importância de atribuir apoio financeiro à realização de cursos de formação destinados aos professores; insiste, por conseguinte, em que seja dada maior atenção ao acesso à formação dos professores,

⁷⁰ Definição da política para a educação digital. Disponível em: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52021IP0095&from=EN>. Acessado em: 20 de fevereiro de 2022.

uma vez que o plano se desdobra de molde a garantir que os professores e educadores não só possuam, mas também possam transmitir competências digitais; incentiva, neste contexto, a realização de investimentos em cursos de especialização em matéria de competências de ensino digital, tanto para os professores como para os profissionais das TI que ambicionem lecionar; destaca o valor da tutoria enquanto instrumento de formação e desenvolvimento; salienta o papel fundamental do Erasmus+ e da mobilidade dos professores para a aquisição de competências; destaca o potencial das futuras Academia do Professores e insta a Comissão a apresentar ao Parlamento um conceito e um orçamento claros; apela a uma iniciativa pan-europeia para o desenvolvimento de novos métodos pedagógicos e de avaliação para o ambiente digital, reconhecendo os desafios digitais específicos, como a aprendizagem assíncrona e a importância de fomentar um envolvimento crítico; (União Europeia, 2021, p. C 494/9)

Nessa contextualização dos documentos oficiais que sustentam e fomentam à inserção de literacias digitais, nas próximas linhas evidenciaremos a proposta educacional do gênero discursivo digital fanfiction como uma jornada de possibilidades para as realidades da literacia digital e o ensino dos media.

Não obstante, a proposta educacional engajada nas habilidades e competências digitais alinhadas nos documentos oficiais, no contexto do Brasil alinhados à Base Curricular Nacional (BNCC) e no contexto de Portugal também apontam que são fundamentais a formação e capacitação dos pares técnico-pedagógicos, gestores e docentes para fomentar uma proposta inovadora em sala de aula, com o objetivo, de promover literacias e literacias digitais para sujeitos contemporâneos em formação cidadã globalizada.

Nessa contextualização da proposta educacional para os sujeitos contemporâneos destaca-se as reflexões de Dias-Trindade e Mill (2019) sobre os comportamentos dos estudantes imersos em estímulos das tecnologias de informação e comunicação.

Merece aqui o destaque de que este estudante, nômade digital, vive de tal forma cercado de tecnologia, imerso em plataformas e mundos diversificados que se sente confortável no uso constante de diferentes tecnologias digitais, mas por vezes tem dificuldades em orientar esses conhecimentos em favor das suas próprias aprendizagens. Cabe à escola e aos seus professores a capacidade para reconhecer esta nova tipologia de estudante e reverter em benefício desse mesmo estudante aquelas que são as suas competências sociais. (Dias-Trindade & Mill, 2019, p. 10)

No contexto brasileiro, de acordo com a BNCC, a gama de gêneros discursivos e digitais que permeiam a mídia impressa e eletrônica proporciona a integração desses recursos para maior dialogismo dentro das salas de aula, principalmente, na integração nas disciplinas obrigatórias e nas eletivas (e ou optativas) a depender do nível de ensino.

Ainda, em processo de contextualização do ensino de linguagens multimodais, híbridas e digitais, as três acepções de linguagem enquanto metodologia ensino de língua materna estariam em consonância com: a) a expressão do pensamento, já que reconhece uma interrelação entre linguagem e pensamento (o ponto de vista do emissor); b) o dispositivo de comunicação, o código é o foco (mecanismo mediador para ocorrer a comunicação o emissor e o receptor precisam estabelecer afinidades para a troca de conhecimento); c) a forma ou o processo de interação, a linguagem é o meio de ação e interação (os interlocutores são fundamentais para a entextualização dos significados de um dado contexto sócio-histórico e ideológico), Moita Lopes (2006); Pennycook (2006); Faraco (2009); Fuza et al. (2011); Rojo e Barbosa (2015).

Nessas três acepções supracitadas assumem-se a perspectiva enunciativo-discursiva de linguagem, sendo a linguagem (Brasil, 1998) “uma forma de ação interindividual orientada para uma finalidade específica; um processo de interlocução que se realiza nas práticas sociais existentes numa sociedade, nos distintos momentos de sua história” (p. 20). Ao adotar uma concepção metodológica de ensino de língua materna por parte dos docentes, essa concepção poderá dialogar e corroborar para aplicação, elaboração e utilização com propriedade pelos discentes de diversos espaços digitais e espaços formais em que a linguagem como processo de práticas sociais são necessárias.

As propostas educacionais, na cibercultura, visam projetos interdisciplinares mediados pelas tecnologias educacionais e a inserção de linguagens híbridas para gerar engajamento e pertencimento daquele conhecimento mobilizado. Mediante esse cenário, a proposta educacional com a inserção do gênero discursivo fanfiction para as salas de aula da disciplina língua portuguesa como de outras disciplinas como história, geografia, filosofia, sociologia, dentre outras; abarcam a visão de atividade de leitura engajada na cultura digital e das competências digitais dos sujeitos contemporâneos no século XXI, em análise aos elementos linguísticos e de produção de narrativas multissemióticas com enfoque interdisciplinar e multicultural.

As tecnologias são pontes que abrem a sala de aula para o mundo, que apresentam, medeiam o nosso conhecimento do mundo. São diferentes formas de representação da realidade, de forma mais abstrata ou concreta, mais estática ou dinâmica, mais linear ou paralela, mas todas elas, combinadas, integradas, possibilitam uma melhor apreensão da realidade e o desenvolvimento de todas as potencialidades do educando, dos diferentes tipos de inteligência, habilidades e atitudes. (Moran, 2007, p. 3).

As tecnologias da informação e comunicação são pontes para sala de aula e melhor inteligibilidade entre os sujeitos sociais envolvidos. Nesse encaminhamento, retomamos os construtos sobre as literacias e multiliteracias que podem ser desenvolvidas de forma multimodal e híbrida em espaços educacionais. Não obstante, reiteramos que o analógico e o digital podem coexistir sem serem excludentes, mas complementares no processo de planejamento contínuo das atividades didático-pedagógicas.

Dessa forma, as literacias e literacias digitais abarcariam um referencial interdisciplinar e cultural que implicariam em aprofundamento e metalinguagem, sendo assim, ampliariam para as multiliteracias que inseridas em propostas educacionais, com um design educacional voltado para as metodologias ativas atrelariam o engajamento contínuo entre os sujeitos contemporâneos envolvidos tanto estudantes quanto docentes. A elaboração de uma proposta educacional requer um design educacional em que esteja alinhado ao(s) objeto(s) de engajamento, com o perfil dos sujeitos contemporâneos envolvidos, sobretudo, com às tecnologias educacionais pertinentes ao contexto do agrupamento escolar, por exemplo.

Para melhor compreensão de multiliteracias requer retornar à “Pedagogy of Multiliteracies”, datada de 1996, a partir do manifesto de um colóquio do New London Group⁷¹ (NLG); um grupo de pesquisadores de Literacias, em Connecticut (USA), após uma semana de discussões, publicaram um manifesto “A pedagogy of Multiliteracies - Designing Social Futures”. Nesse manifesto, o grupo corrobora para a necessidade de a escola tomar novo posicionamento para as literacias emergentes na sociedade contemporânea, para isso, a necessidade de rever currículos e agregar a diversidade cultural nas salas de aula no contexto de mundo globalizado que emergia à época.

Destaca-se nas literacias múltiplas a ligação à variedade das práticas de literacias, valorizadas ou não pela sociedade em geral, já o conceito de multiliteracias apontaria para dois tipos específicos de multiplicidade de circulação da informação e comunicação na sociedade, sendo assim, às manifestações de cunho urbano, na contemporaneidade, manifestações sociais marginais, a cultura popular e às implicações semióticas de

⁷¹ Alguns pesquisadores do NLG: Courtney Cazden, Bill Cope, Mary Kalantzis, Norman Fairclough, Jim Gee, Gunther Kress, Allan e Carmen Luke, Sara Michaels e Martin Nakata.

abordagem do conceito de texto são algumas referências para essa distinção conceitual. (Rojo & Moura, 2012, pp. 11-13)

Para o contexto educacional, a predileção ou os critérios de apreciação ética/estética podem ser ampliados de forma interdisciplinar e implicados com a contextualização do acervo sócio-histórico compartilhado. Isso porque, gêneros discursivos e gêneros digitais abarcam novas estéticas e manejos no planejamento educacional, sendo alguns deles: animações, *stop motions*, *machinemas*, animes, remixes, *mashups*, videoclipes, *fan clips*, etc.).

É evidente que os dispositivos tecnológicos online abrem possibilidades muito diversas e amplas de aprender, de pesquisar e de se relacionar. As mudanças, necessárias são fortemente demandadas pelos estudantes, que, habituados aos dispositivos móveis digitais e em rede como parte de seus corpos e de suas vidas, desenvolvem outros trajetos para a aprendizagem. Há, no entanto, muita dispersão das informações e dos conhecimentos produzidos que circulam nas redes digitais. Saber localizar as informações desejadas/necessárias com foco e segurança é um desafio para muitos que convivem com o mar de produções viabilizado nos múltiplos canais disponíveis, via Internet. Atualmente, tal desafio é uma das funções importantes do ensino, das docências. Em tempos de Educação Aberta, saber organizar dados, acessar, pesquisar, produzir, socializar, circular, comunicar-se, garimpar, mesclar, remixar, conhecer fontes diversas, se relacionar, autorizar-se e ter autoria, respeitar as autorias alheias é função dos professores. Hoje os educadores não fazem tudo isso sozinhos, mas em parceria com os/as estudantes. (Bruno, 2019, p. 7)

Alguns gêneros digitais, apesar da referida estabilidade do gênero segundo Bakhtin (2003), fazem inferência ao demonstrar que os gêneros não são estáticos: modificam-se diante de fatores contextuais, dinâmica de uso, além disso, na dinâmica dos interlocutores, dos dispositivos digitais e midiáticos também com o passar do tempo, esses gêneros digitais podem ser atravessados por processos de entextualização, ao se tornarem produções híbridas, com características/elementos de mais de um gênero em combinação: texto, imagem e som.

Nesses cenários múltiplos, a organização de propostas educacionais interdisciplinares com os gêneros discursivos e gêneros digitais emergentes são práticas inovadoras para o contexto contemporâneo, pois visam composições de multimodalidade ou multisemioses das interposições do ciberespaço e da cibercultura. Uma sequência didática poderia mobilizar às aulas de língua portuguesa e literatura portuguesa/literatura brasileira, mediadas por contextos de entendimento geográfico, geopolítico, biodiversidade e elementos/figuras históricas. Alguns estudos sobre as propostas de utilização do gênero discursivo fanfiction estão no anexo III.

Para essa proposta educacional interdisciplinar foi aplicada a metodologia da sequência didática proposta por Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), ao salientar o engajamento de estudantes em uma situação comunicativa, com a finalidade de promover o fanfiction em seu potencial de literacia digital. A proposta educacional será apresentada em níveis de ensino distintos, para tanto, algumas sugestões de faixa etária são explicitadas para maior aproveitamento dos mecanismos linguísticos, literacias e adequação do suporte tecnológico pertinente.

Outro aditivo de percurso para fomentar uma proposta educacional seria compreender as possibilidades do gênero discursivo fanfiction em suas potencialidades e limitações para assim adequar a realidade dos estudantes com aderência técnica, didática e pedagógica. Uma das potencialidades a ser mencionadas são os critérios de textualidade, os recursos estilísticos, marcas (manchas) de gêneros discursivos, contribuição e consistência às narrativas. Além disso, o compartilhamento de conhecimento e comentários dos discentes poderão contribuir para o levantamento e reflexão dos aspectos historiográficos e literários acerca da obra literária e o acervo sócio-histórico sugerido para essa sequência didática.

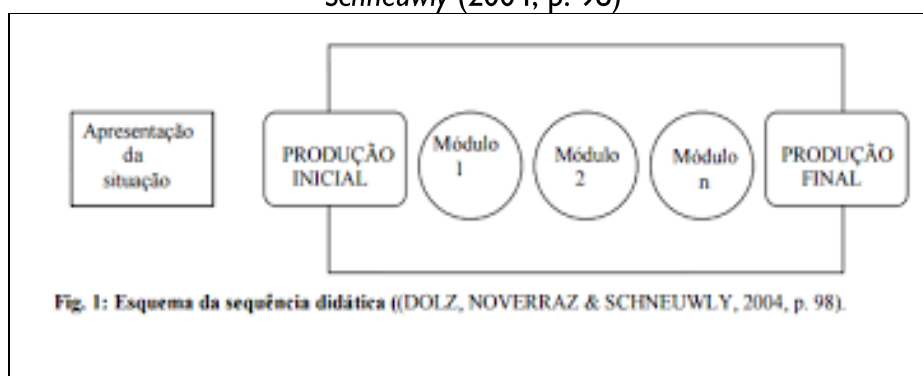
O encaminhamento para uma proposta educacional mais adaptável para as realidades de sala de aulas é o percurso da Sequência Didática (SD) amplamente teorizada por Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004), para tanto, a Sequência didática organizada em uma sequência de módulos de ensino possuem objetivo amplo de desenvolvimento da capacidade comunicativa dos sujeitos sociais envolvidos no processo de ensino-aprendizagem, além de criar contextos de elaboração real e desenvolvimento apurado de atividades multimodais.

A Sequência Didática é uma metodologia que auxilia em organizar, de forma sequencial, um conjunto de atividades interligadas, planejadas para promover o ensino-aprendizagem de um determinado conteúdo; etapa por etapa até uma culminância de produto/artefato final. A definição da situação de comunicação é essencial para o efetivo trabalho entre os pares; a produção escrita potencializa a apropriação do gênero discursivo abordado; os módulos de ensino desenvolvem o trabalho em níveis diferentes de dificuldades, combinam uma variação de recursos pedagógicos; a produção final seria o aprofundamento reflexivo de como elaborar um produto com qualidade e entendimento do processo de informações e curadoria dos dados gerados ao longo desse processo.

A sequência didática também elenca as habilidades a serem avaliadas como guia de uma avaliação qualitativa. Dessa forma, às estratégias de uma sequência didática abordam as seguintes etapas técnicas: 1) Disciplina, identificação do docente e turma (série/ano); 2) Conteúdo/Tema que será trabalhado; 3) Lista dos conteúdos (conceituais, procedimentais e atitudinais); 4) Habilidades do currículo do sistema de ensino; 5) Tempo de duração da sequência; 6) Apresentação para os estudantes; 7) Formação de organização da turma; 8) SD organizada em introdução, desenvolvimento e conclusão por aula; 9) Produto Final.

Quadro 5.3

Organização da sequência didática, a partir da teoria apresentada por Dolz, Noverraz e Schneuwly (2004, p. 98)



Nota. Schneuwly, B; Dolz, J. Gêneros orais e escritos na escola. São Paulo: Mercado das Letras, 2004. p. 95-128.

Adiante, a sequência didática foi elaborada a partir de experiências de utilização com estudantes do ensino médio, em aula de língua portuguesa, redação e literatura por Clemente (2013), embora a pesquisa bibliográfica também tenha sido importante para traçar um panorama de inserção do gênero discursivo fanfiction no contexto de espaços educacionais (anexo III).

A forma de organização da sequência didática nessa tese de doutoramento visa ampliar as possibilidades de inserção do gênero discursivo fanfiction em um contexto interdisciplinar. Sendo assim, a proposta educacional a ser apresentada caracteriza um trabalho pedagógico, permitindo antecipar e lançar luz às variáveis de quaisquer conteúdos, em um espaço de tempo que é variável, de acordo com o ritmo da curadoria digital gerenciada pelo(s) docente(s) e estudantes.

No contexto do digital, ser letrado exige que o usuário, ao interagir com o universo midiático, seja capaz de ler, compreender, analisar o conteúdo considerando os aspectos

indicados acima, mas também criar seus próprios conteúdos. O consumo de narrativas seriadas, seja televisivas ou dos games, vem favorecendo uma atuação dos leitores/fãs mais ativa, pois ao interagirem com estas tramas, são mobilizados a produzir outras leituras em diferentes suportes, sejam como fanfictions, histórias em quadrinho, memes, canais de Youtube, redes sociais, podcasts, entre outros, evidenciando um tipo de letramento diferenciado. Contudo, os espaços escolares e acadêmicos tendem a não valorizar estas produções. (Alves, 2019, p.190. In: Santos & Alves, 2019)

O processo contextual se faz plural mediante as possibilidades pedagógicas de inserção de assuntos/conteúdos diversos ao promover a interdisciplinaridade ou transdisciplinaridade em um plote de fanfic. A relevância da proposta educacional acerca do fanfiction perpassa às habilidades de literacias e multiliteracias que serão acionadas no processo de pesquisa, leituras, rascunhos e efetiva elaboração.

Quadro 5.4

Proposta Educacional: Fanfiction sobre Inês de Castro e Pedro.

Proposta Educacional: Fanfiction sobre Inês de Castro e Pedro ⁷²
Disciplinas: Língua Portuguesa; Literatura Portuguesa e História.
Conteúdos: <ul style="list-style-type: none"> • Conteúdo Língua Portuguesa: Releitura de uma história romântica. • Conteúdo de Literatura Portuguesa: Narrativa romântica de Pedro e Inês de Castro. • Conteúdo de História: Contextualização histórica da narrativa de Pedro e Inês de Castro.
Identificação da Classe: Ensino Médio/ 9. Faixa etária sugerida: 15/16 anos.
Identificação Docente: Bianca Jussara Borges Clemente
Acervo Digital para Consulta: <ol style="list-style-type: none"> 1) Com linguagem fácil e ilustrações, livro narra história de Pedro e Inês de Castro. Disponível em: http://www.usp.br/aunantigo/exibir?id=7323&ed=1274&f=3. Acessado em: 20 de maio de 2021. 2) As marcas do “amor-cortês” e do “amor-paixão” em 'Tristão e Isolda' e Inês de Castro: a estalagem dos assombros, uma visão intertextual. Disponível em: https://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/16549. Acessado em: 20 de maio de 2021.

⁷² Fanfiction de inspiração para essa sequência didática. Fanfiction Feminilidade do Ser. Conjunto de drabbles em torno de várias mulheres, tão humanas quanto históricas. Inês de Castro figura no capítulo 4. Disponível em: https://fanfiction.com.br/historia/651464/Da_Feminilidade_do_Ser/capitulo/4/. Acessado em: 20 de novembro de 2021.

- 3) Inês de Castro e Pedro. Disponível em: https://artsandculture.google.com/story/8AUBC_FWA_z4Jw?hl=pt-PT. Acessado em: 24 de julho de 2022.
- 4) Até que a morte nos separe. Exposição Online. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/story/kwUhntqAH-0SLg?hl=pt-PT>. Acessado em: 24 de julho de 2022.
- 5) Mosteiro de Alcobaça. Exposição Online. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/story/mAVBKF8Ds9JNKQ?hl=pt-PT>. Acessado em: 24 de julho de 2022.
- 6) Inês de Castro. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/In%C3%AAs_de_Castro. Acessado em: 24 de julho de 2022.
- 7) Canção de Coimbra. Amália Rodrigues. Disponível em: <https://youtu.be/nX7oQjRPeil>. Acessado em: 24 de julho de 2022.
- 8) Fortalezas e Castelos. Disponível em: <http://fortalezas.no.comunidades.net/ines-de-castro>. Acessado em: 24 de julho de 2022.
- 9) Inês de Castro. Disponível em: https://www.ebiografia.com/ines_de_castro/. Acessado em: 24 de julho de 2022.

Curadoria Digital Coletiva:

- 1) Audiolivro Interativo MINHA VOZ DE INÊS Versão 1.0. Disponível em: <http://inesenos.org/>. Acessado em: 24 de julho de 2022.
- 2) Plataforma Inês&Nós de Criação de Jogos de Leitura Inovadora em Realidade Alternada. Disponível em: <http://inesenos.org/>. Acessado em: 24 de julho de 2022.
- 3) Inês & Nós. Página no Facebook. Disponível em: <https://www.facebook.com/IN%C3%8AS-N%C3%93S-2332276577098499/>. Acessado em: 24 de julho de 2022.
- 4) O canal da Comunidade Leitora Inês & Nós. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCOwworCYqDWCBlo6A7KJ3sQ/about>. Acessado em: 24 de julho de 2022.
- 5) Fundação Inês de Castro. Disponível em: <https://fundacaoinesdecastro.com/>

Curadoria Literária Digital⁷³:

- A primeira aparição dos amores de D. Inês na literatura dá-se com as Trovas à Morte de Inês de Castro, de Garcia de Resende, no Cancioneiro Geral de 1516.

1) Disponível em: <https://purl.pt/422>. Acessado em: 24 de julho de 2022.

⁷³ Comentários na Fanfiction supracitada. Disponível em: <https://fanfiction.com.br/reviews/historia/651464/>. Acessado em: 20 de novembro de 2021.

2) Disponível em: <https://www.gutenberg.org/ebooks/16633>. Acessado em: 24 de julho de 2022.

- Os Lusíadas de Luís Vaz de Camões, constituíram o maior influência na lenda, com o episódio da "linda Inês" nas estrofes 120 a 135 do Canto III.

1) Disponível em: <https://bibdig.biblioteca.unesp.br/items/b8507f2e-824c-43f1-a648-74410caad530>. Acessado em: 24 de julho de 2022.

2) Disponível em:

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5716105/mod_resource/content/1/CAM%C3%95ES.%20Os%20Lus%C3%ADadas.pdf. Acessado em: 24 de julho de 2022.

JURAMENTO DO REI D. PEDRO I DO MATRIMÓNIO CELEBRADO COM D. INÊS DE CASTRO. Disponível em: <http://digitarq.arquivos.pt/details?id=4614772>. Acessado em: 24 de julho de 2022.

Objetivos da Proposta Educacional:

- Conhecer o gênero discursivo Fanfiction.
- Produzir um fanfiction com temática direcionada à interdisciplinaridade.
- Organizar uma e-book com a proposta interdisciplinar de fanfictions.

Competências Digitais e Atitudinais a serem desenvolvidas:

- Pesquisar acervo digital elaborando anotações pessoais e em blocos de notas digitais acessíveis ao público.
- Elaborar uma curadoria digital para os demais pares como referência do projeto. Elencar os principais espaços digitais a serem visitados.
- Categorizar os espaços digitais para futuras pesquisas sobre o conteúdo sugerido pelo(s) docente (s).
- Relacionar um conjunto de informações impressas e digitais para consolidação de uma narrativa composto por elementos sócio-históricos e ficcionais.
- Compreender por meio da leitura novas linguagens de interação interdisciplinar para recontextualização dos processos ficcionais através do gênero discursivo fanfiction.

Sequência Didática: Elaboração do Fanfiction sobre Inês de Castro e Pedro⁷⁴

Apresentação da Situação	<ul style="list-style-type: none">• O que é o fanfiction?• Quais são os elementos composicionais do	<ul style="list-style-type: none">• Competências a serem trabalhadas.• Dinamização da pesquisa na Internet.
---------------------------------	--	--

⁷⁴ O fanfiction como narrativa ficcional inserida em ambiente escolar poderá ser dinamizada em caráter interdisciplinar para contextualizar informações, processos e encaminhamentos de conteúdo de base diversificada, promovendo interação com a pesquisa na Internet, maior engajamento com práticas de literacia e formação de curadoria digital colaborativa da classe escolar.

	<p>fanfiction?</p> <ul style="list-style-type: none"> Qual o tema será elaborado a partir da narrativa ficcional? 	<ul style="list-style-type: none"> Técnicas de leitura para encontrar o foco principal do texto. Técnicas para organizar os elementos fundamentais do texto. Roda de Leitura do Capítulo Pedro e Inês de Castro Leitura de fanfic relacionada ao filme Debate Atividade de escrita Revisão de escrita
Produção Inicial	<ul style="list-style-type: none"> Como organizar a leitura de um assunto? 	<ul style="list-style-type: none"> Técnicas de leitura para encontrar o foco principal do texto. Técnicas para organizar os elementos fundamentais do texto.
	<p>Como planejar a escrita sobre uma narrativa ficcional?</p>	<ul style="list-style-type: none"> Apresentar o estilo composicional da narrativa ficcional.
Módulo I	<p>Planejamento da escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> Plote Personagens Caracterização dos personagens Cenário Tempo-Espaço 	<ul style="list-style-type: none"> Pesquisa em plataformas digitais, comunidades virtuais, portais de informação e espaços digitais de acervo historiográfico: museu digital, bibliotecas digitais.
Módulo II	<p>Planejamento da escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> Plote Personagens Caracterização dos personagens Cenário Tempo-Espaço 	<ul style="list-style-type: none"> Planejamento da escrita Jamboard⁷⁵ ou Padlet⁷⁶ Aplicativo yWriter5⁷⁷
Módulo III	<p>Leitura Reflexiva I</p> <ul style="list-style-type: none"> Roda de Conversa 	<p>Organização de avaliação em pares da leitura crítica das narrativas elaboradas pelos estudantes.</p>

⁷⁵ Jamboard é um quadro interativo desenvolvido pelo Google, como parte da família Google Suíte.

⁷⁶ Padlet é uma ferramenta online que permite a criação de um mural ou quadro virtual dinâmico e interativo para registrar, guardar e partilhar conteúdo multimídia.

⁷⁷ Aplicativo yWriter5: Disponível em <https://ywriter.softonic.com.br>

Módulo IV	<p>Leitura Reflexiva II</p> <ul style="list-style-type: none"> • Roda de Conversa 	<p>Avaliação do percurso de pesquisa e apontamentos das facilidades e dificuldades em pesquisar na Internet.</p> <p>Avaliação do processo de autoria de narrativa ficcional.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leitura de fanfics escolhidas pelos alunos • Socialização • Debate dirigido
Módulo V	<p>Avaliação em pares e classificação de publicação.</p>	<p>Organização dos fanfictions pela ordem de apresentação e desenvolvimento do tema proposto para sequência didática.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escolha da obra original inspiradora • Apresentação dos alunos acerca da obra • Projeto de escrita em grupo • Desenvolvimento efetivo da escrita • Publicação/compartilhamento • Debate após escrita
Produto Final	<ol style="list-style-type: none"> 1) Publicação em espaço digital. 2) Elaboração de QR Codes com o endereço eletrônico do e-book gratuito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Edição e finalização dos fanfictions no formato pdf. • Edição do e-book gratuito da coletânea de fanfictions dos estudantes.

Nota. Elaborado pela pesquisadora (2022).

Para o desenvolvimento dessa sequência didática foram considerados os fatores para concretização da pedagogia de multiliteracias à luz de Rojo e Moura (2012) e de Cope e Kalantzis (2009), a entextualização da vida social e os sujeitos inseridos culturalmente na diversidade de aquisição de um contexto literário e histórico que aproximam a curiosidade.

A proposta envolve, portanto, os fatores: a) Prática situada; b) Instrução explícita; c) Enquadramento crítico e; d) Prática transformada. A sequência didática foi organizada em cinco módulos de (90 minutos) — apresentação teórica do gênero discursivo fanfiction, primeiro contato com a fanfic, imersão no universo da fanfic, roda de leitura, momento de pesquisa em grupo e pesquisas de interesse direcionado, produção de fanfics individuais — totalizando 10 (dez) aulas. Cada unidade apresentará

objetivos específicos a serem alcançados durante seu desdobramento, assim como, as unidades foram organizadas na estrutura da sequência didática.

Na cibercultura ofertar uma proposta educacional requer um entendimento sobre os critérios estéticos dos gêneros discursivos e dos gêneros digitais (de a origem à replicação) referente ao processo de produção, tais como: domínio dos elementos culturais; elementos técnicos; adequação de referência guia; ritmo; gênero-fonte; reconstrução da trama; montagem e efeitos de sentido; semioses; linguagem para mídias sociais e circulação social.

Um dos princípios da curadoria digital para a inserção da cultura digital em espaços escolares também se faz fundamental para nortear o planejamento docente e o engajamento de estudantes sobre os produtos culturais e acervo de conhecimento em um dado ano letivo foram construídos e repensados. Para Bruno (2019) algumas pistas de mobilidade de curadoria digital são apresentadas para fomentar essa nova prática docente contemporânea:

As curadorias digitais estão sendo desenvolvidas por diversos especialistas. Tal processo, assumido pelo curador de conteúdos, é minucioso e envolve diversas etapas de “garimpagem” de dados. A intenção aqui é propor que a escola, os professores e os estudantes se assumam como tipos particulares de curadores e produzam microcuradorias sabendo que o trabalho de curadoria digital é desenvolvido por profissionais da informação. A ideia é que se possa a) assumir posturas e práticas baseadas na proposta de curadorias, além de b) produzir espaços de organização de dados voltados à educação. Trazemos algumas pistas que podem ajudar neste processo: 1. Buscar informações por meio de curadorias já existentes: nesse caso, os docentes mapeiam ambiências para indicar aos alunos/as; 2. Compreender o processo de curadoria (seleção e organização de dados) para valorizar as informações e os conhecimentos produzidos ao acessá-los. Este ponto é importante também para fomentar autorias, como veremos adiante; 3. Organizar dados em acordo com temas de interesse e criar bancos/pastas com dados fidedignos acerca dos temas estudados. Buscar informações em sites de confiança, que tenham linguagem compatível com a faixa etária dos/as estudantes, é importante para que os/as alunos/as possam pesquisar com mais liberdade, compreendendo as informações acessadas. O fruto desse processo pode ser disponibilizado no site da escola, por exemplo; 4. Usar, com os/as estudantes, algumas das etapas da curadoria: pesquisar, filtrar/selecionar, editar/agrupar e compartilhar. Essa etapa pode ser realizada também com estudantes, especialmente os mais velhos. (Bruno, 2019, p. 9)

Outras estratégias didáticas com as metodologias ativas para inserção do gênero discursivo fanfiction de forma interdisciplinar podem versar em: 1) Situação de trabalho colaborativo e ativo entre os pares; 2) Laboratórios de fazeres comuns literário e de pesquisa; 3) Oficinas construção da compreensão acerca do gênero discursivo fanfiction e os conteúdos transversais (fanzines); 4) Clubes para promoção do aprendizado

compartilhado por alguns sujeitos implicados a aprofundar o conteúdo; 5) Observatório requer a missão de registrar, acompanhar, tornar público e encaminhar a produção estética e artística.

De forma interdisciplinar, os conteúdos e assuntos abordados nessa sequência didática supracitada podem ser consideráveis, visto que a integração da temática abarca na disciplina de Língua Portuguesa habilidades de leitura e escrita criativa; na Literatura Portuguesa o conteúdo da mítica história do Lusíadas sobre Dona Inês de Castro e o legado camoniano; em História o contexto das evoluções sócio-históricas, os impactos do Juramento de Pedro e a interrelação com a cidade de Coimbra; em Artes a elaboração de cenários com apoio técnico da dramaturgia e de recursos digitais, em Geografia as paisagens geográficas de Coimbra e a ambientação natural.

Decerto, o repertório interdisciplinar seria conectado pelos espaços digitais selecionados para a criação coletiva da pesquisa, das intervenções e do produto final. Nesse ínterim, as competências digitais de docentes e estudantes estariam sendo desenvolvidas em amplitude, visto que, a seleção do acervo digital sugerido e a ampliação com o contributo colaborativo de todos os envolvidos alcançaria uma curadoria digital inovadora.

O potencial dessa sequência didática estaria em elencar possibilidades de uma metodologia educacional consolidada com processos pedagógicos contemporâneos. As metodologias ativas⁷⁸ são acessíveis para a elaboração das pesquisas em grupo de forma inovadora com desenvolvimento de competências e gestão de tempo e estilo de aprendizagem, nessa perspectiva dessa sequência didática, a (*flipped classroom*) sala de aula invertida⁷⁹ seria adequada para gerenciamento das leituras e compartilhamento de conhecimento. Os processos de intervenção iniciariam em sala de aula com missões para desenvolvimento colaborativo em domicílio, dessa maneira, os suportes e

⁷⁸ Metodologia Ativa valorizam a participação efetiva dos estudantes na construção do conhecimento e no desenvolvimento de competências, possibilitando que aprendam em seu próprio ritmo, tempo e estilo, por meio de diferentes formas de experimentação e compartilhamento, dentro e fora da sala de aula, com mediação de docentes inspiradores e incorporação de todas as possibilidades do espaço digital. Disponível em: <https://curitiba.ifpr.edu.br/wp-content/uploads/2020/08/Metodologias-Ativas-para-uma-Educacao-Inovadora-Bacich-e-Moran.pdf>. Acessado em: 24 de julho de 2022.

⁷⁹ Sala de Aula Invertida (*flipped classroom*) seria uma mudança na forma tradicional de ensinar. O conteúdo passa a ser estudado em casa e as atividades, realizadas em sala de aula. Dessa forma, o estudante seria o protagonista ao assumir o roteiro do aprendizado. O conceito de sala de aula invertida se popularizou por meio dos professores Jonathan Bergmann, Aaron Sams e Karl Fisch. Disponível em: <https://escoladainteligencia.com.br/blog/sala-de-aula-invertida/>. Acessado em: 24 de julho de 2022.

dispositivos tecnológicos móveis seriam fundantes para o compartilhamento de pesquisas e informações pertinentes as rodas de leitura, a escrita criativa e a elaboração de pequenos diários de bordo sobre os encaminhamentos estudados.

As propostas educacionais para as literacias e multiliteracias perpassam ao entendimento do que é cultura, pois não pressupõem a divisão dicotômica entre a cultura da civilização (canônica) e a cultura popular (de massa), por exemplo. Assim, os pilares que isolavam essas acepções teóricas de cultura, na contemporaneidade, já se percebem em fruição, em hibridização e em transformação em contínuo, por causa, principalmente, das tecnologias de informação e comunicação e educacionais.

A cultura, na contemporaneidade, está mais próxima do engajamento da população escolarizada atravessando às salas de aulas e os sujeitos contemporâneos em possibilidades outras de inserção e interação para além das disciplinas, ou seja, promove o diálogo entre às fronteiras, requisitando a interdisciplinaridade. No contexto, de uma proposta do gênero discursivo fanfiction em uma Língua Portuguesa, com a possibilidade de elaboração de narrativas de época, muitos recursos linguísticos serão articulados à disciplina de História para melhor entendimento e elaboração do contexto histórico.

Portanto, as modalidades de produção e de recepção das obras são outras e multiformes. Na cibercultura, processos de entextualização perpassam a difusão, o distanciamento e o pertencimento em contínuos de apreciação do gênero digital, consumo e colaboração daquilo que é substancialmente importante, assim como, o fanfiction.

Curadoria digital educacional, além de auxiliar nesses casos, pode abrir campos operacionais para produções autorais. A disponibilização de materiais acessíveis ao entendimento comum, além de favorecer a apropriação de conteúdos e de conhecimentos, incentiva produções autorais, pois, se entendemos o lido, podemos mais facilmente produzir textos ou vídeos sobre o tema. Assim, criar ou cocriar autorias é possível, além de permitir que se passe de consumidor a criador/autor. (Bruno, 2019, p. 9)

As propostas educacionais em consonância com a cibercultura podem ser reproduzidas por meio impresso, digital ou analógico em arranjos de imagens, diagramação e contextos mais contemporâneos. Nessa multimodalidade de linguagens na cibercultura, espaços escolares sem acesso à Internet poderiam realizar uma sequência de trabalhos didáticos com a apresentação, por exemplo, do gênero digital blog ao ser elaborado em formato de papel, agregando recorte e colagem de imagens

de papel. O acesso adaptado é fundamental para o entendimento de como proceder e reconhecer uma linguagem multimodal contemporânea.

Um dos facilitadores da proposta educacional com a inserção do gênero discursivo fanfiction são os elementos multimodais e híbridos, facilitadores da cibercultura e da contemporaneidade. Os fanfictions podem ser elaborados a partir de uma pesquisa bibliográfica híbrida (com os recursos do ciberespaço e das bibliotecas digitais/físicas), essas pesquisas para a composição do enredo podem ser interdisciplinares em um conjunto de ações didático-pedagógicas que possam alavancar critérios de habilidades e competências mobilizadoras de aquisição de conhecimento gerais e específicos para além das fronteiras disciplinares.

Não obstante, o protagonismo juvenil e a autonomia serão pilares para o engajamento com novos saberes dos sujeitos contemporâneos envolvidos, a imagem do docente será de mediação dialógica, do orientador de pesquisa, uma nova estratégia para o docente será a curadoria de acervos junto à biblioteca escolar e à curadoria digital.

Nossa proposta considerou que os estudantes são sujeitos imersos num universo multissemiótico e multimidiático, na maioria das vezes, imersos nas telas (ecrãs) extracurriculares que combinam conhecimento e entretenimento de modo complexo e disruptivo, logo, García Canclini (2008) “processo tecnológico de convergência digital e da formação de hábitos culturais diferentes em leitores que, por sua vez, são expectadores e internautas” (p. 21).

Integrar ações e linguagens diferenciadas para integrar sujeitos contemporâneos implicados aos novos processos de informação e comunicação mediados pelas tecnologias digitais perpassam pelo planejamento docente que se desloca a uma curadoria digital ao passo em que também engendra a figura de um gestor de projetos, sobretudo, por orientar-se por uma dinâmica de inserção de literacias e saberes multidimensionalmente (ciberespaço e cibercultura) que adentram a cultura da escola, do papel e do lápis para entextualizar e reentextualizar outras formas de existir no século XXI.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A relevância desta tese passa pelo objeto de pesquisa: o gênero digital fanfiction, aqui expandido a gênero discursivo fanfiction (sentido amplo e discutido por Bakhtin) que apresenta estrutura composicional. As interações dos leitores-escritores fãs de ficção nos espaços digitais e suas práticas discursivas e sociais fortalecem esse movimento da cultura pop que se estabeleceu como produção cultural em meio digital. As relações discursivas, ideológicas e sociais estabelecidas entre o objeto tema desta pesquisa – fanfiction – e os sujeitos contemporâneos denunciam processos de entextualização de práticas de literacias e multiliteracias em espaços digitais.

Nessa pesquisa também foram levantados os fenômenos inerentes, emergentes e desestabilizadores advindos da cibercultura e do ciberespaço que requerem condições de compartilhamento das narrativas ficcionais. Apresentamos também as implicações sociais e inerentes as Humanidades Digitais no cerne que nem todas as práticas discursivas e sociais presentes nas narrativas da Era Digital são reconhecidas socialmente fora dos espaços digitais.

Nessas considerações finais perpassam pelo arcabouço e pelos diálogos teóricos permitidos pela interdisciplinaridade, os construtos do conhecimento que apontam um caminho possível para o entendimento das diferenças e para a convivência com novas realidades nos espaços digitais e reais. Portanto, pesquisar comunidades de fãs de ficção à luz dos estudos bakhtinianos (gêneros do discurso, dialogismo e intertextualidade, assim como as literacias e literacias digitais) estabelecem novas formas de compreender realidades fronteiriças, por se tratar de conceitos teóricos consolidados em tensão e em diálogo com realidades e fenômenos em expansão nos espaços virtuais.

Acrescentamos, ainda que, muitos são os desafios de pesquisar em espaços digitais na tentativa de analisar como os sujeitos contemporâneos colaboram, interagem e (re)criam novas narrativas digitais nesses espaços. Nossa contribuição visa à expansão teórica do gênero discursivo fanfiction. Logo, uma das contribuições possíveis da tese foi elaborar uma teorização adequada sobre as práticas de literacias dentro das comunidades virtuais de fãs de ficção.

Como todo processo na contemporaneidade, pela natureza fluída do ciberespaço, a comunidade Nyah! Fanfiction ao longo de sua trajetória também se

reinventou como espaço digital, desde 2005 estava no domínio da página (<https://fanfiction.com.br/>) e a partir de 2021 começou a migrar para um domínio da página (<https://pt.plusfiction.com/home>) com layout mais modernizado e com diferencial de ferramentas para a usabilidade, acessibilidade e navegabilidade mais próxima dos usuários.

Portanto, podemos corroborar que uma possibilidade de contemplar novos gêneros discursivos, gêneros digitais e gêneros híbridos, como ainda, práticas e procedimentos contemporâneos e digitais na escola, organizando-os por esferas de circulação de práticas discursivas e sociais pertinentes ao contexto de inserção de literacias e multiliteracias.

No capítulo I cumpriu-se a caracterização do gênero discursivo fanfiction com o aprofundamento das novas perspectivas de um gênero inicialmente digital abarcar tantas estruturas composicionais canônicas, ou seja, no ciberespaço a expansão de um gênero discursivo em franca potencialidade de agregar elementos diversificados, contudo, em formato de representação de mancha discursiva consagrada (canônica).

No capítulo II, a contextualização das Literacias, Literacias Digitais e as Multiliteracias foram importantes para situar o gênero discursivo fanfiction em seu processo de apropriação dos sujeitos contemporâneos fãs de ficção no ciberespaço e na cibercultura. Dos primeiros contatos com as fanzines, com as listas de discussão às comunidades virtuais de fãs de ficção. Dessa forma, o posicionamento acerca das Literacias Ideológicas na agregação dos sujeitos leitores-escritores fãs de ficção na autorregulação e na recontextualização dos produtos da cultura pop em espaços digitais.

Já no capítulo III, o percurso metodológico demarcou a inserção de os espaços digitais enquanto “campo” de investigação acadêmica, para tanto, ressaltamos os percalços da confiabilidade, das hiperligações e dos comentários dos sujeitos virtuais em performances dicotômicas entre o virtual e digital.

No capítulo IV, o percurso analítico I foi explanando os processos de entextualização (entextualização, contextualização e recontextualização) de narrativas ficcionais, filmes, músicas e extratos da cultura pop no universo dos fãs de ficção, como práticas de literaciais são assumidas pela força de comunidades virtuais de fãs de ficção e o impacto nos espaços digitais às Humanidades Digitais, a cibercultura e a cultura de convergência. A autopublicação não tem fins lucrativos iniciais para alguns leitores-

escritores de ficção, mas são significativamente constituídos por autorregulação, códigos de honra, espaços digitais gratuitos e curadoria digital em bancos de dados.

No capítulo V, o percurso analítico II, as práticas de literacia na comunidade Nyah! Fanfiction são analisadas a partir das interações e da relevância da inovação de elaboração de uma comunidade virtual, cujos sujeitos contemporâneos leitores-escritores fãs de ficção estão implicados a elaborar o gênero discursivo fanfiction com um crivo de qualidade linguística, estética e literária consagrada pelos cânones. Para tanto, a partir dessa contextualização a proposta educacional interdisciplinar, seguindo a metodologia da sequência didática foi elaborada para que explanasse de forma prática e contextual as potencialidades do gênero discursivo fanfiction para o contexto educacional.

Para além das propostas educacionais, uma atividade de interesse para a escola seria aprofundar historicamente o funcionamento dessas esferas na cultura do impresso, na cultura de massa e na cibercultura para que a composição do currículo seja multiliterariado, para que novas literacias digitais sejam percebidas e desenvolvidas numa abordagem micro e macro social de forma reflexiva e engajada.

Percebemos que as perspectivas dialógicas e ideológicas que circulam na plataforma Nyah! Fanfiction são de colaboração sobre os aspectos do mecanismo linguístico, como também, essas práticas sociais são permeadas por empatia, trocas de comentários respeitosos, além de reconhecimento dos usuários pela manutenção da plataforma de forma gratuita e de qualidade.

Sobre as práticas de literacias, os sujeitos leitores-escritores fãs de ficção são engajados em manter a cultura digital em movimento, como ainda, demonstram práticas de leitura analógica, ou seja, a valorização das feiras de livros, das bienais de livros e a importância do livro, da leitura e da escrita para promoção do conhecimento multifacetado.

Nesse viés, os dados apontaram para a valorização da leitura e da escrita como prática social situada, legitimada e normativa. A transgressividade dos leitores-escritores fãs de ficção está vinculada ao “tomar por empréstimo” personagens, cenários ou um “universo ficcional” canônico, contudo, nas postagens e nas práticas situadas demonstram tradicionalismo em manter a postura de autoria e prestígio de escrever uma obra literária.

As Humanidades Digitais perpassam essa pesquisa de forma interdisciplinar ao pautarmos as características e proposta de aplicação do gênero discursivo fanfiction em contextos escolares. As competências digitais de docentes e discentes podem ser estimuladas por propostas que agregam um acervo ou curadoria de materiais para leitura, escrita e engajamento nas práticas sociais situadas.

O ciberespaço e a cibercultura agregam a cultura digital e a cultura participativa para além dos espaços digitais promovendo diálogos com a sociedade contemporânea em constante construção de um acervo histórico: local e global.

O gênero discursivo fanfiction abarca a proposta educacional para disciplina de língua portuguesa (língua materna), contudo, em um conjunto de acervo e curadoria digital interdisciplinar para agregar uma visão mais ampla sobre a temática escolhida: Dona Inês de Castro e Dom Pedro. Compreendemos um gênero em sua potencialidade de inserção de assuntos múltiplos, como ainda, enriquecido por possibilidades de metodologias ativas e recursos tecnológicos de utilização simples e coletiva, tais como smartphone e computadores com navegação pela Internet.

A importância da proposta educacional sobre fanfiction situa-se na potencialidade do gênero discursivo ampliar estudos e agregar interesses de leitura e escrita autoral por parte dos sujeitos contemporâneos em formação escolares e acadêmicas. O entrelaçamento de assuntos históricos, cultura digital, universos ficcionais consagrados e novas roupagens de conhecimento são estimulados pela presente proposta educacional dessa tese de doutoramento.

Há, por certo, potencialidades a serem exploradas e futuramente investigadas sobre a inserção do fanfiction como proposta educacional, todavia, há também alguns alertas aos educadores em selecionar previamente os sites, as plataformas e os acervos de fanfictions. Já que, muitos assuntos inerentes à sociedade contemporânea são explorados nas narrativas. As estratégias didático-pedagógicas apresentadas na proposta educacional potencializam o investimento para inserção desse gênero em manuais didáticos.

Fica evidente a importância da educação para as competências digitais para a aprendizagem dos sujeitos contemporâneos, sendo fundamental, para isso, que as atividades realizadas sejam contextualizadas conforme as necessidades educacionais e curriculares. Diante disso, os docentes imbuídos de metodologias de ensino para a cultura digital, com os recursos tecnológicos adequados, possam alavancar novos

processos de ensino-aprendizagem. Essa proposta educacional corrobora para as literacias e as fluências digitais ao oferecer condições para que se tornem leitores-escritores, não apenas codificadores e decodificadores dos símbolos gráficos, apoiando-se menos nas relações de reproduzir sistematicamente, e sim, nessa proposta evidenciar a leitura e escrita como processos contemporâneos.

Nessa perspectiva, as competências digitais e a fluência digital favorecem o pleno desenvolvimento desses sujeitos contemporâneos, sua participação na sociedade e desenvoltura em expressão escrita e contextualizada em sociedade. O grande impacto pelo avanço tecnológico e a inserção na vida dos sujeitos contemporâneos, os estudantes, por exemplo, encontram-se intimamente influenciados pelos recursos tecnológicos, logo, prepará-los para construção de ideias e de uma sociedade com mais acessibilidade às tecnologias de informação e comunicação serão um diferencial.

Como educadores a nossa contribuição para o crescimento da educação será buscarmos dispositivos para melhorar e ampliar o desenvolvimento dos nossos pares por meio da utilização e fomento criativo. Assim, com uma postura mais engajada para dialogar na jornada ao conhecimento, ainda que ao trocarmos informações, possamos oportunizar recursos tecnológicos e também aprender em crescimento socioemocional coletivo.

As linguagens tecnológicas são potencializadoras de oportunidade de literacias e fluência digital, para além da execução das atividades pedagógicas docentes, mas sim u acervo a ser pesquisado e inserido para o desenvolvimento e evolução dos pares em métodos de educação continuada.

Essa tese de doutoramento procurou contribuir para a teorização do fenômeno do gênero discursivo fanfiction que agrega práticas de literacias interdisciplinares, visto na proposta educacional no capítulo V. Essa proposta educacional esteve atrelada ao entendimento sobre promover a inserção de linguagens híbridas e contextos da cibercultura, mediados pelas tecnologias educacionais e de informação e comunicação para competências digitais e atitudinais de docentes e estudantes, sujeitos contemporâneos do século XXI. Mediante esse cenário, a proposta educacional desenvolvida foi para a inserção do gênero discursivo fanfiction a partir do percurso historiográfico e literário de Dona Inês de Castro e Dom Pedro. A proposta educacional foi integrada ao processo de curadoria digital, no qual o docente torna-se um curador digital e mediador do percurso de investigação e seleção crítica junto aos estudantes.

Para tanto, a sequência didática enquanto metodologia foi traçada para mobilizar competências digitais de docentes e estudantes nas etapas de elaboração de fanfiction, como também, compreender novas linguagens de interação e recontextualização dos processos ficcionais inseridas por contextos de práticas de literacia, práticas discursivas e práticas sócio-históricas.

Para tanto, o percurso analítico foi evidenciando a extensa problematização das questões de práticas de literacias não-legitimadas pela cultura dominante, contudo, descortinou-se a aproximação contínua dos sujeitos contemporâneos em práticas inovadoras, mostrando as limitações e as potencialidades da curadoria digital envolvida nas plataformas de autorias.

Sendo assim, as limitações desse estudo estão em atribuir com maior assertividade uma de faixa etária ideal para a inserção da proposta educacional, no âmbito das discussões sobre a adequação de algumas categorias de fanfiction. Outro ponto de limitação desse estudo estaria em evidenciar quais competências digitais poderiam ser melhor exploradas para os docentes, já que a proposta educacional não teve sua etapa de implementação finalizada com geração de dados para análise e discussão.

Para futuras pesquisas sobre o gênero discursivo fanfiction e a proposta educacional elaborada estariam atreladas a implementação, registro audiovisual e registro de diário de investigação acerca das interações entre os pares ao longo da sequência didática, para assim, delimitar, ajustar e contextualizar como as competências digitais iniciais foram desenvolvidas, quais novas competências digitais foram apropriadas e quais emergiram na interação dos sujeitos contemporâneos, assim, outras teorizações possíveis poderiam suscitar dessas práticas de literacia.

Em suma, para além termos as investigações acadêmicas a caminhar na teorização dos gêneros discursivos emergentes na contemporaneidade, assim, enfatizamos que há múltiplas possibilidades de desdobramentos às futuras contribuições acadêmicas para manter o fluxo informacional e de conhecimento expandido para contextualizar as práticas de literacia. Como ainda, a inserção mediada dos gêneros discursivos e digitais emergentes, para que futuras investigações possam dirimir sobre os impactos da promoção e da apropriação das competências digitais conceituais e atitudinais desses gêneros, na cultura digital, na/para educação digital, na consolidação

de práticas de curadoria digital docente e para políticas educacionais de aquisição de dispositivos, ferramentas e suportes digitais para os ambientes escolares.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Academia Portuguesa De História. (2005). *Colóquio Inês de Castro: actas*, 15 de Janeiro de 2005. Academia Portuguesa de História, 2005. Portugal, Torre do Tombo, Biblioteca, SV 62/11.

Adorno, T.W. (2003). *Educação e Emancipação*. Tradução e Introdução de Wolfgang Leo Maar. 3. ed. Paz e Terra.

Almeida, E. C., Carvalho, D. M., Costa, L. A. & Moraes, R. M. A. (2021). Letramento digital e fanfictions no ensino: noções e experiências. *Ens. Tecnol. R.*, v. 5, n. 1, p. 1-20. DOI: <http://dx.doi.org/10.3895/etr.v5n1.13420>.

Alves, D. (2016a). As Humanidades Digitais como uma comunidade de práticas dentro do formalismo académico: dos exemplos internacionais ao caso português. *Ler História [Online]* 69, pp. 91-103. <http://lerhistoria.revues.org/2496>.

Alves, D. (2016b). Humanidades Digitais e investigação histórica em Portugal: perspectiva e discurso (1979-2015). Práticas da História. *Journal on Theory, Historiography and Uses of the Past*, 1 (2), pp. 89-116.

Alves-Mazzotti, A. J., & Gewandsznajder, F. (1998). *O método nas Ciências Naturais e Sociais: Pesquisa Quantitativa e Qualitativa*. Editora Pioneira.

Amante, L., Oliveira, I., & Pereira, A. (2017). Cultura da avaliação e contextos digitais de aprendizagem: o Modelo PrACT. *Revista Docência e Ciberultura. @ Redoc* 1, p. 135.

Amaral, A. (2009). Autonetnografia e inserção online: o papel do pesquisador-insider nas práticas comunicacionais das subculturas da Web. *Revista Fronteiras – estudos midiáticos*, v. 11, n. 1, pp. 14-24.

Amaral, A. (2014). Etnografia e pesquisa em cibercultura: limites e insuficiências metodológicas. In: *Revista USP*, n. 86, pp. 122-135, 2010. <http://www.revistas.usp.br/revusp/article/download/13818/15636>

Amaral, A., Natal, G. & Viana, L. (2008). Netnografia como aporte metodológico da pesquisa em comunicação digital. *Revista Famecos*, n. 20, pp. 34-40.

Araújo, I. L. (2004). Signo e Realidade. In: *Do Signo ao Discurso: introdução à Filosofia da Linguagem*. Parábola Editorial, pp. 19-56.

Araújo, J. C., & Rodrigues, B. B. (2004). *Interação na Internet: Novas formas de usar a linguagem*. Lucerna.

- Ashford, R. (2015). Orientando os alunos para a fluência digital. *Publicações do Corpo Docente- Jorge Raposa Universidade Bibliotecas*. Papel 6. http://digitalcommons.georgefox.edu/libraries_fac/6.
- Bacich, L., & Moran, J. (2018). (orgs.). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática* [recurso eletrônico].
- Backes, L., Menegotto, D. B. & Schlemmer, E. (2006). Ambiente virtual de aprendizagem: formação de comunidades virtuais? In: *Colabor@*, v. 3, n. 11.
- Bakhtin, M. M. (Voloshinov). (2002). [1929]. *Marxismo e filosofia da linguagem. Problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem*. 10 ed. Trad. Michel Lahud e Yara Frateschi Vieira. HUCITEC.
- Bakhtin, M. M. (Volochninov). (1981). [1929]. *Marxismo e Filosofia da Linguagem*. Hucitec.
- Bakhtin, M. M. (2003) Os gêneros do discurso. In: *Estética da Criação Verbal*. Trad.: P. Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, [1979], p. 261-306.
- Bakhtin, M. M. (2003). *Estética da Criação Verbal*. 4 ed. Trad. Paulo Bezerra. Martins Fontes.
- Bauman, R., & Briggs, C. (1990). Poetics and Performance as Critical Perspectives on Social Life. *Annual Review of Anthropology*, n.19, pp. 59-88.
- Bauman, R., & Briggs, C. (2003). *Voices of Modernity. Language Ideologies and the politics of inequality*. Cambridge University Press.
- Baym, N. K. (2013). *Personal connections in the digital age*. Polity Press.
- Bemong, N. et al. (2015). (orgs.) *Bakhtin e o cronotopo: reflexões, aplicações, perspectivas*. Trad. de Oziris Borges Filho. Parábola Editorial.
- Bemong, N., & Borghart, P. (2015). A teoria bakhtiniana do cronotopo literário: Reflexões, Aplicações, Perspectivas. In: N. Bemong, et al. (orgs.) *Bakhtin e o cronotopo: reflexões, aplicações, perspectivas*. Trad. de Oziris Borges Filho. Parábola Editorial.
- Bentes, A. C., & Rezende, R. C. (2008). Texto: Conceitos, Questões e fronteiras [con]textuais. In: I. Signorini, (org.). *[Re]discutir texto, gênero, discurso*. Parábola, pp. 19-46.
- Biroli, F. (2008). Dizer (n)o tempo: Observações sobre história, historicidade e discurso. In: I. Signorini, (org.). *[Re]discutir texto, gênero, discurso*. Parábola, pp. 157-184.
- Black, R. W. (2006). Language, Culture and Identity in Online Fanfiction. *Elearning*, v. 3, n. 2, pp. 170-184. http://www.worlds.co.uk/pdf/validate.asp?j=elea&vol=3&issue=2&year=2006&article=5_Black_ELEA_3_2_web.

Blommaert, J. (2005). *Discourse: A Critical Introduction*. Key Topics in Sociolinguistics. Cambridge University Press.

Blommaert, J. (2008). [2001]. Contexto é como crítica. In: I. Signorini, (org.). *Situar a linguagem*. Parábola Editorial, pp. 91-115.

Blommaert, J. (2005). *Discourse: A Critical Introduction*. Key Topics in Sociolinguistics. Cambridge University Press.

Blommaert, J. (2007). Introduction: grassroots literacy and literacy regimes. In: *Grassroots Literacy Writing, identify and voice in Central Africa*. Routledge, pp.12-40.

Blommaert, J. (2014). Meaning as non-linear effect. The bird of cool. *Tilburg Papers in Cultural Studies*, paper 106, pp. 1-20. <https://pdfs.semanticscholar.org/a104/9b05>

Blommaert, J., & Verschueren, J. (1992). The role of Language in European nationalist ideologies. *Pragmatics* 2.3, pp. 355-375.

Braga, D.B. (2007). Práticas Letradas digitais: considerações sobre possibilidades de ensino e reflexão social crítica. In: *Internet & Ensino – novos gêneros, outros desafios*. J. C. Araújo (org.). Lucerna, pp. 181-195.

Braga, J., Venturini, M., & Silva, E. (2017). Inês de Castro: Da crónica ao mito e a poética da ausência, *Interfaces*, vol. 8, nº4.

Brait, B. (2001). O discurso sob o olhar de Bakhtin. In: M. R., Gregolin & R. Baronas (orgs.). *Análise do Discurso: As materialidades do sentido*. Claraluz.

Brait, B. Perspectiva dialógica. (2012). In: Brait, B., & Souza-Silva, M.C. (orgs.) *Texto ou discurso?* Contexto. Parábola Editorial.

Brait, B. (2016). O Texto Nas Reflexões de Bakhtin e do Círculo. In: R. O. Batista, R. (org.). *Texto e Seus Conceitos*. 1. Ed. Parábola Editorial.

Brait, B. (1997). Bakhtin e a natureza constitutivamente dialógica da linguagem. In: B. Brait, (org.). *Bakhtin, dialogismo e construção de sentido*. UNICAMP.

Branco, C. C., & Matsuzaki, L. Y. (2009). (orgs.) *Olhares da rede*. Momento Editorial.

Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Brasil. (2017). Lei de Diretrizes e Bases da Educação. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm

Brasil. (2019). Base nacional comum curricular. http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf

- Brasil. (1998). Secretaria de Educação Fundamental. Tratamento didático dos conteúdos. In: *Parâmetros curriculares nacionais: língua portuguesa*. Secretaria de Educação Fundamental.
<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro02.pdf>.
- Brasil/Semtec. (2004). *Orientações curriculares do ensino médio*.
- Brasil/Semtec. (2002). *Parâmetros Curriculares Nacionais: ensino médio*.
- Briggs, C., & Makice, K. (2011). *Fluência Digital: construindo o sucesso na era digital*. [SI]: SocialLens.
- Bronchart, J.P. (2012). *Atividades de linguagem, textos e discursos: por um interacionismo sociodiscursivo*. 2 ed. EDUC, [1997].
- Bruno, A. R. (2019). Cultura Digital e Educação Aberta : As Curadorias Digitais como Inter e Intrafaces do Ensino Híbrido. *Trabalho & Educação*, 28(1), pp.115–126.
<https://doi.org/10.35699/2238-037X.2019.9861>
- Buzato, M. E. K. I. (2006). Digitais e Formação de Professores. In: Congresso Ibero-Americano Educarede. *Anais [...]*. CENPEC.
https://www.academia.edu/1540437/Letramentos_Digitais_e_Forma%C3%A7%C3%A3o_de_Professores.
- Camões, L. V. (1982). *Os Lusíadas*. Organizado por Emanuel Paulo Ramos. 4. ed. Porto.
- Carvalho, M. A. F., & Mendonça, R. H. (2006). (orgs.). *Práticas de leitura e escrita*. Ministério da Educação.
- Castells, M. (2003). *A galáxia da internet*. Editora Jorge Zahar.
- Cazden, C., Cope, B., Fairclough, N., & Gee, J.P., et al. (New London Group) (1996). [2000] A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures. In: B. Cope, & M. Kalantzis (Eds.). *Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures*. Routledge, pp. 9-37.
- Charles, S. (2009). *Cartas sobre a hipermodernidade ou o hipermoderno explicado às crianças*. Ed. Barcarolla.
- Chartier, R. (1998). *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. Ed. UNESP.
- Chartier, R. (1999). *Comunidades de leitores*. In: *A ordem dos livros: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII*. UnB.
- Chartier, R. (2002). *O desafio da escrita*. UNESP.
- Clay, S. (2011) *A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado*. Trad. Celina Portocarrero. Ed. Zahar.

Clemente, B. J. B., Moreira, J. A., & Dias-Trindade, S. (2022). Sujeitos Contemporâneos e o Gênero Digital Fanfiction. *Revista Brasileira Em Humanidades Digitais*, 1(1), pp.145–151. <http://abhd.org.br/ojs2/ojs-3.3.0-9/index.php/rbhd/article/view/33>

Clemente, B. J. B., Moreira, J. A., & Dias-Trindade, S. (2021). O Fanfiction: dos espaços digitais às propostas educacionais. *Revista EducaOnline*. Volume 15, Nº 2.

Clemente, B.J.B. (2016a). O Gênero Digital Fanfiction e a Modernidade Líquida. *Revista EducaOnline*, v.10, pp. 104-118.

Clemente, B. J. B. (2016b). A cultura participativa e as práticas de letramentos de fãs de ficção: uma investigação empírica. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, v. 11, n. esp. 3, pp.1710-1726. DOI: <http://dx.doi.org/10.21723/riaee.v11.n.esp3.9069>.

Clemente, B.J.B., & Haguenaer, C. (2014). Aplicação do Fanfiction nas Aulas de Produção Textual no Ensino Médio. *Revista Hipertexto*, v. 4, p. 56-78.

Clemente, B.J.B. (2013). *O uso do fanfiction nas aulas de produção textual no ensino médio*. Rio de Janeiro: UFRJ/ Faculdade de Letras/ Programa Interdisciplinar de Pós-Graduação em Linguística Aplicada, 147f.

Clemente, B.J.B. (2011). A Pesquisa na Internet e o Hipertexto: Pesquisa-Ação na Educação de Jovens e Adultos. *Revista Hipertexto*, v. 1. https://www.academia.edu/download/36862060/bianca_clemente_artigo_2014.pdf

Clemente, B.J.B. (2009). A Aula de Redação nas Redes da Nova Era: As Estratégias de Leitura e Escrita no Universo Hipertextual - Um Novo Desafio ao Docente. *Revista Litteris*, v. ANO 1, p. 1-9, 2009.

Coelho, P. M. F. (2012). Os nativos digitais e as novas competências tecnológicas. *Texto livre: linguagem e tecnologia*, UFMG, v. 5, n. 2, p. 88-95. <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/2049>.

Cope, B., & Kalantzis, M. (2009). Multiliteracies: New literacies, new learning. *Pedagogies: An International Journal*, Nanyang Walk, v. 4, n. 3, pp. 164-195.

Cope, B., & Kalantzis, M. (2006). [2000]. (orgs). *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures*. Routledge.

Couto, J. L. P. (2019). Adivinha Quem Veio Para O Jantar: Autoria Literária e as Interfaces da Cibercultura. In: C. Porto, & E. Santos (orgs.) *O livro na cibercultura* [ebook]. Editora Universitária Leopoldinum.

Del Valle, J. (2007). La lengua, patria común: La Hispanofonía y el nacionalismo panhispánico. In: J. Del Valle (org.), *La lengua, ¿patria común? Ideas e ideologías del español*. Iberoamericana, pp. 31-56.

Derrida, J. (1990). *Limited*. In: présentation et traductions par Elisabeth Weber. Galilée. Trad. C. Marcondes Cesar. Papirus.

Dias, R. A., & Leite, L. S. (2007). *Um Estudo sobre Interação e Interatividade em Cursos On-line*. In: Anais eletrônicos do Congresso Internacional de Educação a Distância, ABED. <http://www.abed.org.br/congresso2007/trabalhos.asp>.

Dias-Trindade, S., & Ferreira, A. G. (2020). Digital teaching skills: DigCompEdu CheckIn as an evolution process from literacy to digital fluency. *ICONO14*. 18(2), pp.162-187. <https://doi.org/10.7195/ri14.v18i1.1519>

Dias-Trindade, S. (2018). Ambientes digitais de aprendizagem, comunidades de prática e dispositivos móveis. In: D. Mill, et al. (orgs.). *Educação e Tecnologias: reflexões e contribuições teórico-práticas*. EdUFSCar, 2018. pp. 95-106.

Dias-Trindade, S., & Moreira, J. A. (2018). Avaliação das competências e fluência digitais de professores no ensino público médio e fundamental em Portugal. *Revista Diálogo Educacional*, pp. 624-644.

Dias-Trindade, S., & Moreira, J. A.; Nunes, C. S. (2019a). Escala de autoavaliação de competências digitais de professores. Procedimentos de construção e validação. *Texto Livre: Linguagem e Tecnologia*. 12(2), pp. 72-91.

Dias-Trindade, S., & Moreira, J. A. (2019b). Da literacia à fluência: como avaliar o nível de proficiência digital de professores? In: S. Dias-Trindade, & D. Mill (orgs.) *Educação e Humanidades Digitais: aprendizagens, tecnologias e cibercultura*. Imprensa da Universidade de Coimbra, pp. 69-82.

Dias-Trindade, S., & Mill, D. (2019). (orgs.). *Educação e humanidades digitais: aprendizagens, tecnologias e cibercultura*. Imprensa da Universidade de Coimbra. <http://hdl.handle.net/10316.2/47407>. DOI:<https://doi.org/10.14195/978-989-26-1772-5>.

Dias-Trindade, S., & Moreira, J. A. (2019). Da literacia à fluência: como avaliar o nível de proficiência digital de professores? In: S. Dias-Trindade, & D. Mill (orgs.) *Educação e Humanidades Digitais: aprendizagens, tecnologias e cibercultura*. Imprensa da Universidade de Coimbra, pp. 69-82.

Digital Humanities Manifesto 2.0. (2009). Disponível em: <http://manifesto.humanities.ucla.edu/2009/05/29/the-digital-humanities-manifesto20/>.

Dionísio, A. P. (2005) Gêneros multimodais e multiletramentos. In: K. S. Brito, B. Gaydeczka, & A. M. Karwoski (orgs). *Gêneros textuais: reflexões e ensino*. Kaygangue.

Dolz, J., Noverraz, M., & Schneuwly, B. (2004). Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. In: B. Schneuwly, & J. Dolz, (org.) *Gêneros orais e escritos na escola*. Mercado das Letras, pp. 95-128.

Dörnyei, Z. (2007). Mixed methods research: purpose and design. *Research methods in Applied Linguistics*. Oxford University Press, pp. 163-175.

- Eagleton, T. (2001). *Teoria Literária – Uma Introdução*. Tradução de Waltensir Dutra. Martins Fontes.
- Eagleton, T. (1997). *Ideologia*. Boitempo.
- Fairclough, Norman. (2001). [1992]. *Discurso e mudança social*. Tradução de Izabel Magalhães. Editora Universidade de Brasília.
- Falkembach, E. M. F. (1987). Diário de campo: um instrumento de reflexão. *Contexto e educação*, v. 2, n. 7, pp. 19-24.
- Faraco, C. A. (2009). *Linguagem & Diálogo – as ideias linguísticas do círculo de Bakhtin*. Parábola Editorial, 168 p.
- Filho, O. B. (2011). Bakhtin e o cronotopo: uma análise crítica. *Revista Intertexto*, v.4, n. 2, pp. 50-67. UFTM. <http://revistaintertexto.lettras.uftm.edu.br/>.
- Fiorin, J. L. (2008). *Introdução ao pensamento de Bakhtin*. Ática.
- Floridi, L. (2015). (org.). *The Onlife Manifesto: being human in a hyperconnected era*. s.l.: Springer Open.
- Foucault, M. A. (2009). [1970]. *Ordem do Discurso*. Tradução de Laura Fraga de Almeida Sampaio. Edições Loyola.
- Fragoso, S., Recuero, R., & Amaral, A. (2011). *Métodos de pesquisa para internet*. Sulina.
- Freire, P. (1997). *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. Paz e Terra.
- Freitas, M. T. (2003). *A pesquisa na perspectiva sócio-histórica: Um diálogo entre paradigmas*. 26ª Reunião Anual da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação (ANPEd). <http://www.anped.org.br/reunioes/26/outrostextos/seminariateresaassuncaoalfreitas.rtf>.
- Freitas, M. T. (2010). Letramento digital e formação de professores. *Educação em Revista*, v. 26, n.3, pp. 335-352. http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-6982010000300017.
- Freitas, M. T. (2010). Discutindo sentidos da palavra intervenção na pesquisa de abordagem históricocultural. In: M. T. Freitas, & B. S. Ramos (orgs.). *Fazer pesquisa na abordagem histórico-cultural: metodologias em construção*. Ed. UFJF, pp. 13-24.
- Fuza, A. F., Ohuschi, M. C. G., & Menegassi, R. J. (2011). Concepções de linguagem e o ensino da leitura em língua materna. *Linguagem & Ensino*, v.14, n.2, pp. 479-501. <http://www.rle.ucpel.tche.br/index.php/rle/article/view/36>.
- García, I. P. L., Johnson, L., Smith, R., Levine, A., & Haywood, K. (2010). The New Media Consortium. *Informe Horizon: Edición Iberoamericana*.

García-Canclini, N. (2008). [1989]. *Culturas híbridas – Estratégias para entrar e sair da modernidade*. EDUSP.

Gee, J.P. (2005). *Semiotic social spaces and affinity paces: from The Age of Mythology to today's schools*. In: D. Barton, & K. Tusting (orgs.). *Beyond communities of practice: Language, power and social context*, Cambridge University Press, pp. 214-232.

Gee, J.P. (2000a). The New Literacy Studies: from "socially situated" to the work of the social. In: D. Barton, D. M. Hamilton, M. & R. Ivanic, (Eds.). *Situated Literacies: Reading and Writing in context*. Routledge, pp. 180-196.

Gee, J.P. (2000b). New people in new worlds: networks, the New Capitalism and schools. In: B. Cope, & M. Kalantzis (orgs.). *Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures*. Routledge, pp. 43-68.

Gee, J.P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave/Macmillan.

Geertz, Clifford. (2008). *A Interpretação das Culturas*. LTC.

Gere, Charlie. (2002). *Digital Culture*. Reaktion Books.

Gil, A. C. (2008). *Como elaborar projetos de pesquisa*. 5. ed., Atlas.

Glossário. *Liga dos Betas*. <http://ligadosbetas.blogspot.com/2013/08/dicionario-de-terminos-e-siglas-do-mundo.html>

Goffman, E. (2009). *A representação do eu na vida cotidiana*. Trad. Maria Célia Santos Raposo. 17. ed., Vozes.

Goffman, E. (2010). *Comportamento em lugares públicos*. Vozes.

Goldenberg, M. (2002). *A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais*. 6ª ed. Record.

Gonçalves, V. (Ed.), García-Valcárcel, A. (Ed.), Moreira, J. A. (Ed.), Gutierrez Cuevas, P. (Ed.), Patrício, M. R. (Ed.), Meirinhos, M. (Ed.), & Tejedor, F. (Ed.); et al. (2022). VIII Conferência Ibérica de Inovação na Educação com TIC: *ieTIC2022: livro de resumos*. Instituto Politécnico de Bragança.

Gonçalves, V. (2020). *COVIDados a inovar e a reinventar o processo de ensino-aprendizagem com TIC*. Revista Pedagogia em Ação, v. 13 n. 1. <http://hdl.handle.net/10198/22481>.

Gonçalves, V., & Moreira, J. A. (2020). MOOC: as máquinas de ensinar em rede do século XXI. In: M. Sales, (org.) *Tecnologias digitais, redes e educação: perspectivas contemporâneas*. EDUFBA. p. 79-98.

Gonçalves, V., Moreira, J. A., & Corrêa, Y. (2019). (orgs.). *Educação e Tecnologias na Sociedade Digital*. Whitebooks.

Gonçalves, V. (2017). MOOC: evolução ou revolução na aprendizagem? In: L. Alves, J. A. Moreira (orgs.) *Tecnologias e aprendizagens: delineando novos espaços de interação*. Universidade Federal da Bahia. p. 33-56. <http://hdl.handle.net/10198/14497>

Gonglewsky, M., & Dubravac, S. (2006). Multiliteracy: second language literacy in the multimedia environment. In: L. Ducate, & N. Arnold (ed.). *Calling on CALL: From theory and research to new directions in foreign language teaching*. CALICO. pp.43-68.

Gosciola, V. (2008). *Roteiro para as Novas Mídias: Do cinema as mídias interativas*. SENAC.

Gumperz, J. (2002). [1992]. Convenções de contextualização. In: B. T. Ribeiro, & P. M. Garcez (orgs.). *Sociolinguística interacional: antropologia, linguística e sociologia em análise do discurso*. Edições Loyola, pp. 98-119.

Gutierrez, S. S. (2009). *A Etnografia virtual na pesquisa de abordagem dialética em redes sociais on-line*. In: Reunião Anual da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa Em Educação, 32, 2009, Anais.Espaço Livre, 16p.

Hine, C. (2015). *Ethnography for the internet: embedded, embodied and everyday*. Huntingdon, GBR: Bloomsbury Publishing.

Hine, C. (2000). Internet as culture and cultural artefact. In: C. Hine. (org.) *Virtual ethnography*. Sage, pp. 14-40. <http://www.4shared.com/document/rtaYzRUW/hine.html>.

Hine, C. (2005). *Virtual Methods: Issues in Social Research on the Internet*. Berg Publishers.

Hine, C. (2000). *Virtual Ethnography*. Sage Publications.

Illomaki, L., Paavola, S., Lakkala, M., & Kantosalo, A. (2016). Competência digital-um conceito de limite emergente para política e pesquisa educacional. *Educação e Tecnologias da Informação*, 21(3), pp. 655-679.

Jenkins, H. (2009). *Cultura da Convergência*. Tradução Susana L. de Alexandria. 2ªed., Aleph.

Jenkins, H. (2006). *Fans, bloggers and gamers: exploring participatory culture*. New York University.

Jenkins, H. (1992). *Textual proachers: television fans & participatory culture*. Routledge.

Jobim-Souza, S. (2011). Por uma epistemologia da imagem técnica. *Pesquisas e Práticas Psicossociais*, v. 6, n. 2, pp. 206-210.

Kenski, V. M. (2008). *Novos processos de interação e comunicação no ensino mediado pelas tecnologias*. FEUSP.

- Kenski, V. (2007). Cultura Digital. [Verbetes]. In: D. Mill (org.). *Dicionário Crítico de Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação*. Papirus.
- Kleiman, A. (2010). Trajetórias de acesso ao mundo da escrita: relevância das práticas não escolares de letramento para o letramento escolar. *Perspectiva*, v. 28, n.2, pp. 375-400.
- Kleiman, A. (1995). (org.). *Os significados do letramento: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita*. Mercado de Letras.
- Knobel, M., & Lankshear, C. (2008). Digital literacy and participation in online social networking spaces. In: C. Lankshear, & M. Knobel (orgs.). *Digital literacies: concepts policies and practices*. Peter Lang, pp. 249-278.
- Kozinets, R. V. (2002). On netnography: initial reflections on consumer research investigations of cyberculture. *Advances in Consumer Research*, v. 25, pp. 366-371.
- Kroskrity, V. (2004). *Language Ideologies. Practice and Theory*. Oxford University Press.
- Landow, G. P. (2006). *Hypertext 3.0: critical theory and new media in an era of globalization*. The John Hopkins University Press.
- Landow, G.P. (1992). *Hypertext, metatext, and electronic canon*. In: Tuman (org.) *Literacy online*.
- Lankshear, C., & Knobel, M. (2015). Aprendizagem social e novas tecnologias. *Comunicação & Educação*. nº 1. Entrevista concedida à Richard Romancini. <http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/viewFile/90085/96722>.
- Lankshear, C., & Knobel, M. (2007). *New literacies: everyday practices and classroom learning*. Open University.
- Latour, Bruno (2008). *Jamais fomos modernos*. Tradução: Carlos Irineu da Costa, 3ª ed. Editora 34.
- Latour, Bruno (2005). *Reassembling the social: an introduction to actor-network-theory*. Oxford University Press.
- Lea, M. R.; Hamilton, M.; & Gourlay, L. (2014). Textual practices in the new media digital landscape: messing with digital literacies. *Research in Learning Technology*. vol. 21. https://journal.alt.ac.uk/index.php/rlt/article/view/1442/pdf_1.
- Lea, M. R.; Street, B. V. (2007). *The “academic literacies” model: theory and applications*. In: SIGET - Simpósio Internacional De Estudo Dos Gêneros Textuais, 4. Anais. Unisul, pp.227-236.

Leffa, V. J. (2008). *Interação virtual versus interação face a face: o jogo de presenças e ausências*. Trabalho apresentado no Congresso Internacional da Linguagem e Interação. Unisinos. http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/interacao_virtual_e_face.pdf.

Leffa, V. J. (2006). Uma ferramenta de autoria para o professor: o que é e o que faz. *Letras de Hoje*, v. 41, n. 144, pp. 189-214, 2006. http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/ferramentas_de_autoria.pdf.

Lemos, A., & Lévy, P. (2010). *O futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária*. Paulus.

Lévy, P. (2011). [1996]. *O que é virtual?* Trad. de Paulo Neves. Edições 34.

Lévy, P. (1998). *A inteligência coletiva: Por uma antropologia do ciberespaço*. Loyola.

Lévy, P. (1993). *As tecnologias da inteligência – o futuro do pensamento na era da informática*. Edições 34.

Lévy, P. (2011). [1999]. *Cibercultura*. Trad. de Carlos Irineu da Costa. Edições 34.

Lima, S. C; Menezes, & P. B. (2017). Projeto Fan fictions – Histórias de Amor. Práticas de escrita digital por alunos do Ensino Fundamental. VII Seminário Mídias & Educação do Colégio Pedro II: Tecnologias digitais e transformações educacionais, v. 3. <http://cp2.g12.br/ojs/index.php/midiaseeducacao>.

Lipovetsky, G. (2004). *Os tempos hipermodernos*. Barcarolla.

Luiz, L. (2008). *A expansão da cultura participatória no ciberespaço: fanzines, fanfictions, fanfilms e a “cultura de fã” na internet*. In: Simpósio ABCiber, 3. Anais. p. 1-9.

Lynn, A. (2019). Entre Games e Appbooks: delineando novas trilhas de leitura no universo do gamebook Guardiões da Floresta. In: C. Porto, & E. Santos (orgs.) *O livro na cibercultura* [ebook]. Editora Universitária Leopoldianum.

Magalhães, M. C. C. (2012). Etnografia colaborativa e desenvolvimento de professor. *Trabalhos Em Linguística Aplicada*, pp. 71-78.

Mann, C.; Stewart, F. (2000). *An ethical framework*. Cap. 3, pp. 39-64.

Mann, C.; Stewart, F. (2002). Introducing Online Methods. In: *Internet communication and qualitative research: a handbook for researching on-line*. Sage, pp. 65-98.

Marconi, M. A.; Lakatos, E. M. (2010). *Metodologia do trabalho científico*. 7. ed., Atlas.

Marcuschi, L. A. (2004). Gêneros virtuais emergentes no contexto da tecnologia digital. In: L. A. Marcuschi, & A. C. S. Xavier (orgs.). *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção do sentido*. Lucerna, pp. 13-67.

Menezes, V., Silva, M. M., & Gomes, I. F. (2009). Sessenta anos de Linguística Aplicada: de onde viemos e para onde vamos. In: R. C. Pereira, & P. Roca (orgs.) *Linguística Aplicada: um caminho com diferentes acessos*. Contexto.

Mercado, L. P. L. (2012). Pesquisa qualitativa on-line utilizando a etnografia virtual. *Revista Teias*, v. 13, n. 30, pp. 167-181.

Migliorin, C. et al. (2014). *Inventar com a diferença: cinema e direitos humanos*. Editora da UFF.

Mill, D. (2010). Das inovações tecnológicas às inovações pedagógicas: considerações sobre o uso de tecnologias na educação a distância. In: D. Mill, D. N. Pimentel (orgs.). *Educação a distância: desafios contemporâneos*. EdUFSCar. pp. 43-57.

Mill, D. (2014). Flexibilidade educacional na cibercultura: analisando espaços, tempos e currículo em produções científicas da área educacional. *Revista Iberoamericana de educación a distancia*, v. 17, n. 2, pp. 97-126.
<https://ried.utpl.edu.ec/sites/default/files/files/file/archivo/volumen17-2/ried17-2.pdf>.

Mill, D. (2015). *Gestão estratégica de sistemas de educação a distância no Brasil e em Portugal: a propósito da flexibilidade educacional*. *Educação Social*, pp. 407-426.

Mill, D. (2013). Mudanças de mentalidade sobre educação e tecnologias: inovações e possibilidades tecnopedagógicas. In: D. Mill (org.). *Escritos sobre Educação: desafios e possibilidades para ensinar e aprender com tecnologias contemporâneas*. Paulus, pp. 11-38.

Minayo, M. C. S. (2013). (org.). *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. 33. ed. Vozes.

Miranda, M. G., & Resende, A. C. A. (2006). Sobre a pesquisa-ação na educação e as armadilhas do praticismo. *Revista Brasileira de Educação*, v. 11, n. 33, <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/v11n33/a11v1133.pdf>.

Moita Lopes, L. P. (2013). (org.). *O português no século XXI: cenário geopolítico e sociolinguístico*. Parábola Editorial.

Moita Lopes, L. P. (2010). Os novos letramentos digitais como lugares de construção de ativismo político sobre sexualidade e gênero. *Revista Trabalhos de Linguística Aplicada*. UNICAMP, v.49, n.2, pp.393-417.

Moita Lopes, L. P. (2008). Inglês e globalização em uma epistemologia de fronteira: ideologia linguística para tempos híbridos. *Delta*, v.24, n.2, pp. 309-340.
<https://dx.doi.org/10.1590/s0102-44502008000200006>.

Moita Lopes, L. P. (2008). *Fan fictions de super-heróis da HQs: intertextualidade e pastiche*. In: INTERCOM, 31. Anais do XXXI Congresso Brasileiro das Ciências da Comunicação.

Moita Lopes, L. P. (2007). *Da Aplicação de Linguística à Linguística Aplicada Indisciplinar*. Palestra proferida na UFPB e na UFG.

Moita Lopes, L. P. (2006). Uma linguística aplicada mestiça e ideológica - Interrogando o Campo como Linguista Aplicado. In: L. P. Moita Lopes, (org). *Por uma Linguística Aplicada Indisciplinar*, 2ª ed ,Parábola, pp. 13-42.

Moita Lopes, L. P. (2002). Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: A. P. Dionísio, A. R. Machado, A.R., & M. A. Bezerra(orgs.). *Gêneros textuais & ensino*. Lucerna.

Moita Lopes, L. P.; & Rojo, R. H. R. (2004). *Linguagens, códigos e suas tecnologias*. In: *Brasil. Ministério da Educação. Orientações Curriculares de Ensino Médio.*, 2004. p. 14-56.

Moita Lopes, L. P. (1996). *Oficina de linguística aplicada: a natureza social e educacional dos processos de ensino/aprendizagem de línguas*. Coleção Letramento. Educação e Sociedade. Mercado de Letras.

Moraes, E. V. H. (2009). *Homepage de fanfictions: um estudo bidimensional de gênero na concepção sociorretórica*. Dissertação (Mestrado em Língua Portuguesa). PUC-SP.

Moran, J. M. (2007). As mídias na educação. In: J. Moran (org.). *Desafios na Comunicação Pessoal*. 3. ed., Paulinas, pp. 162-166.
http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_eduacacao/midias_educ.pdf.

Moran, J.M. (2000). Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologia. *Informática na Teoria & Prática*, vol. 3, n.1, UFRGS. Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, pp. 137-144. <http://www.eca.usp.br/moran/innov.htm>.

Moreira, J. A; & Gonçalves, V. (2021). *Inovação na Educação com Tecnologias da Informação e Comunicação*. <http://hdl.handle.net/10198/23497>.

Moreira, J. A. (2018). Modelos pedagógicos virtuais no contexto das tecnologias digitais. In: D. Mill, G. Santiago, M. Santos, & D. Pino (orgs.). *Educação a Distância: dimensões da pesquisa, da mediação e da formação*. Artesanato Educacional.

Moreira, J. A., Barros, D. M., & Monteiro, A. (2014). *Educação a distância e eLearning na Web Social*. 2ed, Whitebooks.

Morin, E. (2003). *Os Sete Saberes Necessários à Educação do Futuro*. Tradução de Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya. Editora Cortez.

Motta-Roth, D. (2002). A construção social do gênero resenha acadêmica. In: J. L. Meurer, & D. Motta-Roth (orgs.). *Gêneros textuais e práticas discursivas*. EDUSC.

Motta-Roth, D, & Heberle, V. M. (2005). O conceito de “estrutura potencial do gênero” de Ruqaya Hasan. In: A. Bonini, J. L. Meurer & D. Motta-Roth (orgs.).

Murray, J. H. (2003). *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. Itaú Cultural.

New London Group. (1996). A pedagogy of multiliteracies: designing social futures. *The Harvard Educational Review*, v. 1, 1996, pp. 60-92.

http://newarcproject.pbworks.com/f/Pedagogy+of+Multiliteracies_New+London+Group.pdf.

Nunan, D. (1992). *Research Methods on Language Learning*. Cambridge University Press.

Nyah! Fanfiction. *Nyah! Fanfiction*.(plataforma). fanfiction.com.br. Acessado de março de 2014 a 31 de maio de 2022.

Paiva, V. L. M. O. (2005). A pesquisa sobre interação e aprendizagem de línguas mediadas pelo computador. *Revista Calidoscópico*, v. 3, n. 1, pp. 5-12.

<http://veramenezes.com/cmc.htm>.

Paiva, V. L. M. O. (2005). Reflexões sobre ética na pesquisa. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, v. 5, n.1., pp. 43-61.

Paiva, V. L. M. O. (2004). E-mail: um novo gênero textual. In: L. A. Marcuschi, A. C. Xavier (orgs.). *Hipertextos e gêneros digitais*. Lucerna, pp. 68-90.

Paixão, C. (2015). *As Humanidades Digitais globais?*
<https://humanidadesdigitais.org/hd2015/anotacoes/>

Passarelli, B., Salla, T. M., & Tavernari, M. (2010). Literacias emergentes dos atores em rede: etnografia virtual com idosos no Programa de Inclusão Digital Acesa. *Prisma.com*, (13), pp. 258-297.

Pennycook, A. (2008). Uma Linguística Aplicada Transgressiva. In: L. P. Moita Lopes (org.). *Por uma Linguística Aplicada Indisciplinar*. Parábola, 2ªed., pp. 67-84.

Pereira, S. (2011). (Org.). Congresso Nacional "Literacia, Media e Cidadania". Universidade do Minho: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade.

Pinheiro, P. A. (2013). Gêneros no mundo digital: um meio de “transdisciplinar” a escola. In: A. V. Gonçalves, & M. Bazarim (orgs.). *Interação, gêneros e letramento: a (re)escrita em foco*. Pontes Editores, 2013, 2. ed., pp. 221- 235.

Pinto, M. R. (2019). *Minha querida Inês*. Clube do Autor.

Porto, C., & Santos, E. (2019). O livro na cultura digital: entre os fios inovadores para conceber um novo formato de ler e escrever. In: C. Porto, & E. Santos (orgs.) *O livro na cibercultura* [ebook]. Editora Universitária Leopoldianum.

Decreto-Lei 54 2018. (2018). Portugal. <https://dre.pt/dre/detalhe/decreto-lei/54-2018-115652961>.

Decreto-Lei 55 2018. (2018). Portugal. <https://dre.pt/dre/detalhe/decreto-lei/55-2018-115652962>.

Presner, T., Johanson, C. (2009). *The Promise of Digital Humanities*. A Whitepaper. www.itpb.ucla.edu/documents/2009/PromiseofDigitalHumanities.pdf.

Presner, Todd. et al. (2009). *The Digital Humanities Manifesto 2.0*. https://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto_V2.pdf

Pretto, N., & Avanzo, H. (2018). *Arquitetura educacional na cultura digital*. Dicionário crítico de educação e tecnologias e educação a distância, Papirus, pp. 46-50.

Primo, A. F. T. (2000). *Ferramentas de interação na web: travestindo o ensino tradicional ou potencializando a educação através da cooperação?* In: RIBIE 2000 – V Congresso Iberoamericano de Informática Educativa. <http://usr.psyco.ufrgs.br/aprimo/ead/tools.htm>.

Rajagopalan, K. (2009). *Por Uma Linguística Crítica: linguagem, identidade e a questão ética*. Parábola Editorial, 1ªed. 3ªreimp.

Ramos; B. (2019). A cultura digital e os novos contextos de aprendizagem: quem sabe como e onde aprender sou eu. In: S. Dias-Trindade, & D. Mill (orgs.). *Educação e humanidades digitais: aprendizagens, tecnologias e cibercultura*. Imprensa da Universidade de Coimbra. <http://hdl.handle.net/10316.2/47407>.

Recuero, R. (2005). *Comunidades Virtuais e Redes Sociais na Internet: Uma proposta de estudo*. Anais do Seminário Internacional da PUC/RS, em novembro de 2005, <http://pontomidia.com.br/raquel/seminario2005.pdf>.

Recuero, R. (2009). Diga-me com quem falas e dir-te-ei quem és: a conversação mediada pelo computador e as redes sociais na internet. *Revista FAMECOS*, n. 38, pp. 118-128.

Ribeiro, A. I., & Dias-Trindade, S. (2017). O ensino da História e tecnologia: conexões, possibilidades e desafios no espaço das Humanidades Digitais. In: C. Porto, & J. A. Moreira (orgs.). *Educação no ciberespaço: Novas configurações, convergências e conexões*. Editora Universitária Tiradentes, pp. 145-159.

Rocha, G. R. V. (2019). Plano de aula - A produção de um vídeo-minuto a partir de slides de apresentação. *Revista Nova Escola*. <https://novaescola.org.br/plano-deaula/4373/a-producao-de-um-video-minuto-a-partir-de-slides-de-apresentacao>.

Rocha, P. J., & Montardo, S. P. (2005). Netnografia: incursões metodológicas na cibercultura. *Revista Ecompós*, v. 4.

Rodrigues, Amália. *Coimbra*. <https://www.google.com/search?q=Letra+Coimbra&ei>.

Schneuwly, B., & Dolz, J. (2004). *Gêneros orais e escritos na escola*. Tradução Roxane Rojo e Gláís Sales Cordeiro. Mercado de Letras, pp. 95- 128.

- Rodrigues-Júnior, A. S. (2007). Etnografia e ensino de línguas estrangeiras: uma análise exploratória de seu estado-da-arte no Brasil. *Linguagem & Ensino*, v. 10, n. 2, pp. 527-552.
- Rojo, R., & Barbosa, J. P. (2015). *Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos*. Parábola.
- Rojo, R. (2013). Gêneros Discursivos do Círculo de Bakhtin e multiletramentos. In: R. Rojo, (org.). *Escol@ conectada: os multiletramentos e as TICs*. Parábola Editorial, pp. 13-36.
- Rojo, R.; Moura, E. (2012). (orgs.). *Multiletramentos na escola*. Parábola.
- Rojo, R. (2009). *Letramentos Múltiplos, escola e inclusão social*. Parábola.
- Rojo, R. (2008). Gêneros de Discurso/Texto como objeto de ensino de línguas: um retorno ao trivium? In: I. Signorini (org.). *[Re]discutir texto, gênero, discurso*. Parábola, pp. 73-108.
- Rojo, R. (2007). *Letramentos digitais – a leitura como réplica ativa*. Trabalhos em Linguística Aplicada, n.2, v.46, pp. 63-78.
- Santaella, L. (2019). Cibercultura & livro: desfazendo equívocos. In: C. Porto, & E. Santos (orgs.) *O livro na cibercultura* [ebook]. Editora Universitária Leopoldianum.
- Santaella, L. (2013). *Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação*. Paulus, 468 p.
- Santaella, L. (2010). [2003]. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. Paulus.
- Santaella, L., & Lemos, R. (2010). *Redes sociais digitais: a cognição conectiva do Twitter*. Paulus.
- Santaella, L. (2008). O novo estatuto do texto nos ambientes de hipermídia. In: I. Signorini (org.). *[Re]discutir texto, gênero, discurso*. Parábola, pp. 47-72.
- Santaella, L. (2007). *Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade*. Paulus, 468 p.
- Santaella, L. (2004). *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. Paulus.
- Santos, E. O., & Santos, R. (2010). *Pensando com e sobre as imagens: uma convergência entre cinema e blog no contexto de uma pesquisa-formação multirreferencial*. In: Simpósio Nacional da ABCiber, 4, Anais. ABCiber, p.15.
- Santos, M., Scarabotto, S. C. A., & Matos, E. L. M. (2011). *Imigrantes e nativos digitais: um dilema ou desafio na educação?* Anais do X Congresso Nacional de Educação – EDUCERE, Curitiba, 2011 https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2011/5409_3781.pdf.

- Signorini, I. (2013). Política, Língua Portuguesa e Globalização. In: L. P. Moita Lopes (org.). *O português no século XXI: cenário geopolítico e sociolinguístico*. Parábola.
- Signorini, I. (2008). (Org.). [Re] *Discutir texto, gênero e discurso*. Parábola.
- Silva, D. (2014). O texto entre a entextualização e a etnografia: um programa jornalístico sobre belezas subalternas e suas múltiplas recontextualizações. *Linguagem em (Dis)curso*, v.14, n. 1, p. 67-84.
- Silva, L. A. (2010). *O uso da TV no desenvolvimento da consciência crítica na educação*. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Mídias na Educação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul - CINTED/UFRGS. <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/141451/000991668.pdf?sequence=1>.
- Silva, M. (2001). Sala de Aula Interativa: a educação presencial e a distância em sintonia com a era digital e com a cidadania. In: *Boletim Técnico do Senac*, v. 27, n. 2. <http://www.saladeaulainterativa.pro.br/textos.htm>.
- Silva, R. (2019). As 12 melhores plataformas para publicação de livros. *Revista Bula*. www.revistabula.com/4968-as-12-melhores-plataformas-para-publicacao-de-livros/.
- Silverstein, M., & Urban, G. (1996). *The natural history of discourse*. Natural histories of discourse. University of Chicago Press, pp. 1-17.
- Soares, M. (2001). *Letramento: um tema em três gêneros*. Autêntica, 2001.
- Soares, M. (2002). Novas práticas de leitura e escrita: Letramento na Cibercultura. *Educ. Soc.*, vol. 23, n. 81, pp. 143-160. <http://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13935.pdf>.
- Sparrow, J. (2018). *Fluência digital: problemas grandes e ousados*. EDUCAUSE.
- Stake, R. (2011). *Pesquisa Qualitativa. Entendendo como as coisas funcionam*. Tradução de Karla Reis. Penso.
- Tenório, G. O. (2013). *A inserção de fanfictions no ambiente escolar: uma proposta de sequência didática*. In: Congresso Nacional De Linguagens Em Interação, 4., 2013, Anais. <http://www.dle.uem.br/conali2013/trabalhos/412t.pdf>.
- Tezza, C. (2003). *Entre a prosa e a poesia: Bakhtin e o Formalismo Russo*. Ed. Rocco.
- Tfouni, L. V. (2004). *Letramento e alfabetização*. 6ª. Ed. Cortez.
- Thiry-Cherques, H. R., & Bourdieu, P. (2006). A teoria na prática. *Revista de Administração Pública*, v. 40, n. 1, pp. 27-53. <https://doi.org/10.1590/S0034-76122006000100003>
- Timbane, S. A., Axt, M., & Alves, E. (2015). O celular na escola: vilão ou aliado. *Nuevas Ideas en Informática Educativa*, TISE, pp. 768-773. <http://www.tise.cl/volumen11/TISE2015/768-773.pdf>.

Toscano, M. F. C. (2012). Lições a partir de “Pedro e Inês” – reconversão simbólica da morte (fim inevitável dos vivos) em passagem de requalificação social pelo amor? In: M. H. C. Coelho, (coord. cient.). *Anais. Pedro e Inês: O futuro do passado*. Congresso Internacional. Associação dos Amigos de D. Pedro e D. Inês, v. II, pp. 211-213.

Turkle, S. (1997). *A vida no ecrã - a identidade na era da internet*. Relógio D'Água Editores.

Ulbricht, V. R.; & Pereira, A. T.C. (2009). *Hipermídia: um desafio da atualidade*. Pandion.

Ulbricht, V. R.; Vanzin, T. (2006). *Ambientes virtuais de aprendizagem*. In: 5º Encontro Regional de Expressão Gráfica – EREG. Educação Gráfica: Perspectiva Histórica e Evolução. UFBA, pp. 92-99.

Unesco (2020). *COVID-19: 10 Recommendations to plan distance learning solutions*. Disponível em: <https://en.unesco.org/news/covid-19-10-recommendations-plan>

Vargas, M. L. B. (2015). *O fenômeno fanfiction: novas leituras e escrituras em meio eletrônico*. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 135p.
<http://editora.upf.br/index.php/e-books-free/132-o-fenomeno-fanfiction>.

Vargas, M. L. B. (2011). *Slash: a fan fiction homoerótica no fandom potteriano brasileiro*. 182f. Tese (Doutorado em Letras). PUC-Porto Alegre.

Vargas, M. L. B. (2005). *Do fã consumidor ao fã navegador: o fenômeno fanfiction*. 210f. Dissertação (Mestrado em Letras), Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade de Passo Fundo.

Vygotsky, L. S. (2001). [1896-1934]. *A construção do pensamento e da linguagem*. Tradução Paulo Bezerra. Martins Fontes.

Whyte, W. F. (2005). *Sociedade de esquina: a estrutura social de uma área urbana pobre e degradada*. Tradução Maria Lúcia de Oliveira. Jorge Zahar.

Xavier, A. C. (2005). Letramento digital e ensino. In: C.F. Santos, & M. Mendonça (org.) *Alfabetização e letramento: conceitos e relações*. Autêntica, pp. 133-148, 2005.

Xavier, A. C. (2002). *O hipertexto na sociedade da informação: a constituição do modo de enunciação digital*. Tese (Doutorado em Linguística). Campinas: Instituto de Estudos da Linguagem (IEL). Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP).

Zabala, A., & Arnau, L. (2010). *Como aprender e ensinar competências*. Artmed.

Zabala, A. (2002). *Enfoque Globalizador e Pensamento Complexo: uma proposta para o currículo escolar*. Artmed.

Zabala, A. (1998). *A prática educativa: como ensinar*. Artes Médicas Sul Ltda., 653 p.

ANEXOS

Anexo I - Glossário

GÊNERO DISCURSIVO FANFICTION	
CATEGORIAS SUBGÊNEROS GÊNEROS INTERCALADOS	CARACTERÍSTICAS
ACAFAN	<p>acafan (às vezes aca-fan) é um acadêmico que se identifica como fã.</p> <p>Embora não tenhamos uma data exata para a cunhagem da palavra, isso claramente aconteceu entre o momento em que as primeiras acadêmicas, Patricia Lamb, Diana Veith e Joanna Russ , começaram a escrever sobre fandom em meados dos anos 80, e em 1994 (ou possivelmente no final de 1993), e quando Patricia Gillikin iniciou o ACAFEN-L , o Academic Study of Fandom.</p> <p>O termo "aca-fan" foi popularizado por Matt Hills em sua monografia de 2002, Fan Cultures. [1] Hills atribuiu significados diferentes aos termos aca-fan e fan scholar e baseou o uso diferente no interesse primário. Se a identidade primária era acadêmica, eram acafans; se fosse fanático, eles eram estudiosos dos fãs. Depois de Hills, o termo acafan assumiu um uso próprio, tanto com o título do blog de Jenkins [2] quanto entre os próprios acafans, que usaram o termo para indicar que não há identidade primária alguma.</p> <p>A próxima geração de acadêmicos que publicaram estudos sobre culturas e produções de fãs só às vezes se definiam como fãs em seus estudos. Henry Jenkins foi um exemplo de alguém que se identifica como fã em Textual Poachers, 1992.</p> <p>Agora, muitos acadêmicos atuais se identificam como acafans.</p> <p>FONTE: https://fanlore.org/wiki/Acafan</p>
AMVS (Anime Music Videos)	Utilizam live actions de The Sims e Second Life para montar séries para a plataforma youtube.

YURI	Fanfic com cenas de romance entre duas mulheres onde é incitado o sexo, mas não é retratado explicitamente. É um termo mais usado para conteúdo mais leve sem nada explícito ou pornográfico.
YURI ORANGE	Yuri orange: é usado para descrever um conteúdo que apresenta cenas explícitas e pornográficas, referente ao amor de duas garotas.
YAOI	<i>Fanfic</i> com cenas de romance entre dois homens onde é incitado o sexo, mas não é retratado explicitamente. Origem no japonês, é um gênero de publicação que tem o foco em relações homoafetivas entre dois garotos. O termo se originou no Japão e inclui mangá, anime e romances.
ORANGE	Orange relação entre mulheres, relações lesboafetivas.
ECCHI	<i>Fanfics</i> que possuem insinuações de sexo, mas não necessariamente o sexo explícito em si. origem no japonês, em tradução livre, "obsceno". É um termo japonês que se refere a relação sexual explícita ou amostra de muita sensualidade.
CITRUS	<i>Fanfic</i> de romance adulto pode ou não conter cenas de sexo.
LIME	História com romance adulto, não precisamente sexual. Pode conter cenas de sexo implícitas, tanto entre casais héteros, quanto homossexuais. Deve ser classificada como 16+.
LEMON	Fics com cenas de sexo com relação homossexual, sendo Lemon relação entre homens. +Lemon - <i>Fanfics</i> com cenas de sexo explícito entre homens. Deve ser classificada como 18+.
LOLICON	<i>Fanfic</i> com romance entre uma mulher mais nova e uma mulher/homem mais velho(a) - O termo deriva da história "Lolita".
SLASH	"Gênero da fan fiction – ou da produção cultural feita por fãs, de maneira geral – que imagina uma relação homoerótica entre personagens ficcionais extraídos de textos das mídias de massa." (JENKINS, 2009, p. 386). slash <i>Fanfic</i> cujo tema principal concentra-se na relação geralmente amorosa entre dois homens. "Slash" é a palavra em inglês para "barra". Ex: Joshua/Seungcheol, Mingyu/Wonwoo, Vernon/Seungkwan ou Sehun/Xiumin
FEMMESLASH	<i>Fanfic</i> com relacionamento amoroso entre duas mulheres. Ex: Jennie/Jisoo, Mina/Momo, Taeyeon/Tiffany, Moonbyul/Solar, Seulgi/Irene ou Sana/Tzuyu
MPEEG	Narrativa que fala sobre (Male Pregnant) – o homem tem capacidade para engravidar.
HENTAI	<i>Fanfic</i> com cenas de sexo heterossexual explícito. Hentai: origem no japonês, significa originalmente 'atitude estranha', 'comportamento fora do mum', expressa também um ato sexual em diversas condições. Acredita-se que o hentai seja inspirado em formas de arte erótica.

ANIMES	Refere-se à animação que é produzida por estúdios japoneses. A palavra é uma pronúncia abreviada de animação em japonês.
MANGÁS	É uma palavra usada para caracterizar uma história de quadrinhos ou bandas feitas ao estilo japonês.
CANNON	Narrativas que seguem a trilha da história original e tentam ser fiéis às personalidades, as situações e a cronologia da obra original. Canon Segue o "Cânone". Refere-se o fanfics que sigam fielmente a história, principalmente em termos de shippings (casais como por exemplo: Gil Grissom e Sara Sidle, Harry Potter e Ginna Weasley) e caracterização de personagens.
CROSS OVER	<i>Fanfics</i> nas quais se misturam universos (<i>fandoms</i>) diferentes.
DARK FIC	<i>Fanfic</i> abundante em cenas depressivas, atmosferas sombrias e situações angustiantes. É o oposto dos fanfics definidas como "waffy".
DEATH FIC	Narrativas em que o personagem principal morre. Um ou mais personagens principais morrem.
DOUJINSHI	Narrativas em quadrinhos amadores em japonês.
DRABBLE	É um fanfic que contém 100 palavras, porém, algumas pessoas consideram Drabble, qualquer história com menos de 1000 palavras.
DOUBLE DRABBLE	É um fanfic com no máximo 200 palavras.
FANNON	Narrativa com maior liberdade na criação de seus roteiros, utilizando de maneira diversas os/as personagens/cenários/contextos da obra original, elaboram Universos Alternativos e se apropriam das discussões internas dos fandoms pertencentes. Indica a presença de ideias já propagadas em outros fanfics, que se tornaram tão populares quanto a história.
SELF INSERCTION	Narrativa em que o ficwriter é um personagem interagindo na história/fanfic.
FLUFFY	Narrativa extremamente açucarada.
POV	Narrativa com "point of view" – indica de quem é o ponto de vista da cena, quem narra aquele momento do fanfic.
TWT	Narrativa sem tempo cronológico (Time? What time?) fora da linha do tempo.
SONGFIC	Narrativa criada para o mundo musical. Quando a história segue acompanhada da letra (e ou tradução) da música, escolhida pela autora, como trilha sonora. Quando o fanfic segue acompanhada da letra (e ou tradução) da música, escolhida pelo(a) autor(a), como trilha sonora. Geralmente seu gênero é drama e são Oneshots ou Shortfics.
SHOTACON	Fanfic com o romance entre um homem/mulher mais velho com um menino. Abreviação de Shōtarō Complex",

	lit. Complexo de Shoutarou, um personagem do mangá/anime Tetsujin 28-Go.
UNIVERSO ALTERNATIVO (U.A.)	Narrativo fanfic que usa personagem tem um universo diferente. Pode ser um contexto, um cenário e um tempo cronológico diferente da obra original. U.A. (Universo Alternativo) Também chamado de AU (do inglês Alternative Universe). Quando o fanfic se passa num mundo diferente do criado pelo(a) autor(a) original da série, mas utilizando os personagens já existentes na história, na maioria das vezes buscando não alterar as características físicas e psicológicas das personagens.
REALIDADE ALTERNATIVA (R.A.)	Narrativa que se passa como os mesmos personagens e locais criados pelo original, porém um item muda a cargo do ficwriter. Quando o fanfiction se passa com os mesmos personagens e locais dos criados pelo(a) autor(a) original, porém, um dos fatos mudam. (Ex.: Draco e Harry lutam lado a lado contra Voldemort ou Draco se apaixonar por um sangue-ruim).
SHIPPAR	Torcer e vibrar por um casal não convencional.
SHIP	Termo originado da palavra inglesa "relationship" (relação ou relacionamento, em português). O ship é a crença em um relacionamento amoroso entre personagens, diferentemente do friendship, que supõe uma relação de amizade. Um ship pode ser cannon: Um casal presente na obra original; Ex: Brittana (Brittany/Santana). Ou fannon: Um casal que não existe na obra original; Ex: Cheol Soo (Seungcheol/Joshua) ou Meanie (Mingyu/Wonwoo). Também pode ser de várias categorias como bandas, artistas e muito mais.
SHIPPER	Diz-se "shipper" de toda pessoa que admira ou torce para determinado shipp (casal), ex: Taeny shipper: pessoa que shippa Taeny (Taeyeon e Tiffany). Também há a subdivisão dos "friendshippers", que designa aqueles que apoiam amizades ex: Pones (Poynter e Jones) da McFly. Não confundir shipper com fangirls/fanboys.
FAVORITAR	Selecionar como favorito e destacar dos demais itens.
HATERS	Indivíduos que odeiam algo ou alguém.
ONESHOT	<i>Fanfic</i> que contém somente um capítulo (one-shot: um-tiro (por ser uma leitura rápida), seja ele curto e postado de uma só vez ou longo e postado em partes.)
REMIX	É uma modificação da versão de uma música ou narrativa.
MASHUPS	É uma canção ou composição criada a partir da mistura de duas ou mais canções pré-existentes.
CROSSOVER	É um evento fictício em que dois ou mais personagens, cenários ou acontecimentos sem qualquer relação anterior em produtos de mídia passam a interagir num novo produto.
ENHANCED	Refere-se a aumentar e intensificar um produto cultural.

SHORT FIC	<i>Fanfic</i> de poucos capítulos (de 3 a 15). Esses <i>fanfics</i> são como minisséries e os capítulos podem ser longos ou curtos.
SUBTEXTERS	Fãs de situações ou romances subentendidos na trama original. Alguns <i>subtexters</i> podem defender que o <i>subtext</i> é na verdade um <i>maintext</i> (ex: Naruto/Sasuke).
LONGFIC	Quando a história tem um número considerável de capítulos, geralmente grandes, e se passa em um longo período de tempo da história.
MAINTEXT	Enredo, situações ou romances que aparecem explicitamente na obra original e são explorados no <i>fanfic</i> . Ex: Romance Niklaus Mikaelson contra Caroline Forbes.
WHAT IF	O que aconteceria se a história tomasse um rumo diferente. (Ex: Harry Potter voltar ao passado para salvar o mundo bruxo; etc.)
VOYEURISM	Quando se observa alguém com o objetivo de obter satisfação sexual.
TWT	Time? What time? Fora da linha temporal. Não tem tempo cronológico. O personagem conta do passado e volta para o futuro, assim sucessivamente, mas normalmente coloca-se, algo como "Flashback" indicando que voltou a certo ponto passado da história.
SIDE STORIE	<i>Fanfic</i> curta que explica um fato ocorrido numa outra fic. Um tipo de "bônus". Um capítulo que não se encaixa no meio da história original. Geralmente é de um capítulo apenas.
SAP	Sweet as possible. Significa: tão doce quanto possível. <i>Fanfic</i> açucarada, mas sem excesso.
NCS	Non Consensual Sex. Eufemismo para estupro.
POV	Point of View (ponto de vista). Indica de quem é o ponto de vista da cena, ou seja, quem a narra. Pode ser um personagem principal ou secundário.
G! P	<i>Fanfic</i> onde um ou mais personagens do sexo feminino tem o órgão genital masculino.
MPREG	Male Pregnant. <i>Fanfic</i> onde personagens do sexo masculino tem a capacidade de engravidar.
FLUFFY	<i>Fanfic</i> extremamente açucarada. Chega a ser mais do que um romance, onde os personagens são muito carinhosos. História extremamente açucarada. Atinge um nível acima do romance, pois além de abordar o relacionamento amoroso, envolve apenas os momentos românticos do casal.
OCC	"Out of Character". Quando a personalidade ou comportamento de um personagem são inconsistentes e diferentes do esperado, de acordo com a obra original.
ORIGINAL	Uma história é original quando foge de qualquer tipo de clichê, ou seja, o leitor é fortemente surpreendido, seja com a conclusão ou com o desenvolvimento da fic. Esta categoria é composta por histórias totalmente criadas

	pelos autores, desde o enredo até os personagens, sendo assim, não se caracterizam como <i>fanfictions</i> .
BONDAGE	Quando ocorre na fic imobilização de um dos parceiros para satisfação sexual, raramente sem uso para isso.
SHOUJO-AI	<i>Fanfic</i> contendo cenas leves de relacionamentos entre mulheres, contendo geralmente, no máximo, beijos.
SHOUNEN-AI	<i>Fanfic</i> contendo cenas leves de relacionamento entre homens, contendo geralmente, no máximo, beijos.
SELF INSERCTION	Quando o ficwriter (escritor/escritora) participa da trama, interagindo com os personagens.
SAGA	São fics com muitos capítulos, geralmente mais de 20/25. ou com até temporadas, que normalmente variam de 2 a 3 temporadas.
PWP	"Porn Without Plot?" Significa: "Pornô sem plot". Esse tipo de fic não tem muito enredo, dando prioridade ao sexo. Pode também significar "Plot? What Plot?", uma história sem sentido e confusa. Os personagens podem agir OOC e muitas vezes essas fanfics também são TWT (Time? What Time?), sendo o foco a relação sexual e não um contexto lógico ou roteiro.
OCC	"Original Character". É quando a fic possui algum personagem criado pelo autor do fanfic.
RESTRITA	História contendo cenas de sexo explícito, violência, morte, drogas e bullying (detalhadas), e qualquer tipo de conteúdo abusivo.
SOBRENATURAL	História que tenha algo sobrenatural, como bruxas, vampiros, etc.
AVENTURA	História nas quais normalmente os personagens se envolvem em situações perigosas e ou de risco.
SUSPENSE	História que tem a intenção de intensificar as emoções do leitor e atizar sua curiosidade por meio do retardamento das ações.
TERROR	História que geralmente aborda temas como morte, espíritos, demônios, fantasmas, exorcismos e outros assuntos sobrenaturais
COMÉDIA ROMÂNTICA	História que também tem o intuito de provocar o riso no leitor, mas de uma maneira mais leve e discreta, pois utiliza o romance para isso.
COMÉDIA	História que retrata situações engraçadas e que tem como principal objetivo entreter o leitor por meio do riso.
ROMANCE	História cujo tema é o relacionamento entre dois indivíduos, tendo o seu relacionamento amoroso como tema principal da história.
DRAMA	História que gira em torno dos sentimentos e dos atos dos personagens, oscilando entre a tragédia e a comédia. Pode abordar temas pesados e melancólicos.
ROTEIROS	A categoria é destinada os fanfictions escritas para serem transformadas em filme. As ações, os diálogos, os cenários,

	todos têm a finalidade de serem reconstruídos por meio de imagens (FREITAS, 2015).
CARTOONS	Desenhos humorísticos que podem ou não vir acompanhados de legenda. A categoria é composta pelos cartoons mais famosos na escrita de <i>fanfictions</i> .
SERIADOS/NOVELAS/DORAMAS	Doramas reúnem os diversos gêneros de novela oriental seja elas J-Drama (Drama Japonês), K-Drama (Drama Koreano), C-Drama (Drama Chinês) e até mesmo os Live Action (Novelas baseadas muitas vezes em títulos de sucesso de mangá ou anime).
ANGST	a palavra significa medo. São fanfics criadas em torno de emoções desagradáveis, como angústia, tristeza e ódio.
FICLET	<p>As fanfics são histórias fictícias criadas por fãs, que se baseiam em diversos personagens e histórias de filmes, livros, séries, histórias em quadrinhos, videogames, mangás, animes, grupos musicais, celebridades etc.</p> <p>No fandom, um filet é uma história muito curta, geralmente fanfic, mas às vezes ficção original. O termo é comumente aplicado a histórias com menos de 1000 palavras, embora não haja uma regra rígida sobre quanto tempo um filet pode ser. "Ficlet" é preferido para drabble por alguns fãs como um termo para histórias que estão perto do tamanho de um drabble (cerca de 100 palavras), mas não 100 palavras precisamente.</p> <p>O termo é visto por alguns fãs como uma afetação desnecessária e excessivamente fofo quando já existem termos existentes para o formulário, como flashfic, short-short, vignette ou snippet. Para esses fãs, a única graça salvadora de "ficlet" é que é pelo menos melhor que "ficcie".</p> <p>Fonte: https://fanlore.org/wiki/Ficlet</p>
MARY SUE	Mary Sue é um termo usado em fanfics para descrever um personagem original que muitas vezes é idealizado demais, e que por isso não tem falhas. Nas personagens femininas, geralmente a "Mary Sue" é a mulher perfeita. Quando usado no masculino, o personagem é chamado de Gary Stu ou Marty Stu, e costuma ser extraordinariamente poderoso.
RPF	Uma abreviação de "fanfiction de pessoa real". Descreve trabalhos semelhantes à fanfiction, mas que são escritos sobre pessoas reais, geralmente celebridades, em vez de personagens fictícios.
TW	Uma abreviação de "aviso de gatilho". Os avisos de gatilho servem para avisar as pessoas que o conteúdo de determinada fanfic pode ser prejudicial ou "desencadeadora" para aqueles que lidaram com situações como abuso.

	Os avisos de gatilho geralmente são inseridos quando o assunto de um trabalho lida com assuntos como abuso de drogas, doença mental, abuso sexual ou violência extrema.
DARK	"Dark" são as fanfics que introduzem elementos como morte, violência, estupro, traição ou perda, na história original. Esse tipo de fanfic pode se basear em problemas emocionais que os personagens já têm, ou tornar os personagens principais malignos ou mais agressivos.
MOVIEVERSE	"Movieverse" se refere às adaptações cinematográficas de livros, jogos, etc. O termo é usado tanto para comparação entre diferentes versões do cânon, mostrando como um filme e um livro da mesma saga diferem, ou para marcar histórias que são baseadas exclusivamente na adaptação cinematográfica.
"HET"	É um subgênero que classifica um romance ou uma história sexual explícita que tem como foco principal um relacionamento heterossexual.
WAFF	Um gênero em que a história tem um clima leve, alegre e pacífico, destinado a fazer com que o autor e os leitores se sintam melhor.
SQUICK	Dentro do contexto das fanfics, "squick" geralmente denota uma história que lida de alguma forma com temas tabus, geralmente sexuais, como incesto, pedofilia, agressão de menores de idade, abuso infantil e fetiches. Também podem ter temas não-sexuais, como o uso de drogas, assassinatos ou transtornos mentais. Essas histórias podem retratar o tema de uma forma negativa ou positiva. Quando a representação é negativa, a fanfic geralmente cai sob a categoria de darkfic.
FLUFF	histórias que normalmente são curtas e doces. Geralmente, pode gerar em torno de um romance ou ser uma apenas uma história divertida e feliz;
R.A (REALIDADE ALTERNATIVA)	Quando a história tem o mesmo universo e personagens criados pelo autor, mas um dos fatos muda;
SLOW BURN	Histórias em que os personagens lentamente caem em um relacionamento romântico ou sexual.
FILLER	É um episódio que não faz parte da história original do mangá e geralmente é usado para que a série seja prolongada ou para que não existam pausas na história. Quem acompanha uma série de anime não costuma gostar de episódios filler porque, além de não fazerem parte do roteiro original, podem fazer com que a história perca as características originais e fique muito diferente do que foi pensado pelo criador do mangá.

Fontes:

1. Comunidades de Fãs de Ficção **Nyah! Fanfiction** <www.fanfiction.com.br>
2. ALENCAR, Daniele Alves; ARRUDA, Maria Izabel Moreira. *Fanfiction: uma escrita criativa na web*. *Perspect. ciênc. inf.*, Belo Horizonte, v. 22, n. 2, p. 88-103, June 2017. Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-99362017000200088&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 30 de abril de 2018. <<http://dx.doi.org/10.1590/1981-5344/2760>>.
3. SCHULZ, Nancy. **Fan Fiction—TV Viewers Have It Their Way**. In: *Encyclopedia Britannica, Inc.* Dezembro 31, 2001. URL:<<https://www.britannica.com/topic/Fan-Fiction-TV-Viewers-Have-It-Their-Way-1518184>>

Anexo II – Vocabulário

VOCABULÁRIO DO FÃ DE FICÇÃO (FANFIQUEIRO)	
TERMOS	EXPLANAÇÃO
FIC WRITER/ FAN WRITER	Fã que elabora narrativas <i>fanfiction</i> .
FIC READER/ FAN READER	Fã que lê narrativas <i>fanfiction</i> .
BETA READER/ LEITOR BETA	Fã que faz “betagem” de narrativas <i>fanfiction</i> . É um revisor da textualidade.
FANDOM	Comunidades e Reinos de fãs de ficção direcionadas por um interesse ficcional em comum.
FANFICTION/ FANFIC/FIC	Narrativa ficcional elaborada por fãs de ficção.
FANZINE	Revista produzida e elaborada por fãs de ficção. Muitas vezes são <i>fanfics</i> que assumem formato de HQ's, mangás, quadrinhos, etc.
FANARTS	Desenhos que unem personagens e criam contextos elaborados por fãs-criadores e são uma forma de contar histórias.
FANVIDEOS / FANMADE VÍDEOS	Fãs que elaboram vídeos para fãs de ficção: a partir de um vídeo original de filmes, partes de filmes, parte de clipes ou clipes originais.
COSPLAY	O cosplay é considerado como entretenimento em que fãs de ficção homenageiam animes, séries, filmes, livros, quadrinhos, games, animações, dentre outros.
FANSUBBERS	São fãs de ficção que fazem legendagem de animes, filmes e livros estrangeiros.
WEBMASTER	Responsável pelo gerenciamento do website, plataforma, blog.
PEN NAME	Nomes fictícios ou apelidos.
SPOILERS	Revelação não autorizada ou antecipada sobre uma trama ficcional.
RATING	Classificação etária para desenvolver ou ranquear uma narrativa ficcional. É um regulamento passível de expulsão ou punição.

Anexo III – Pesquisas Seleccionadas sobre Propostas Utilizando o Gênero Discursivo Fanfiction

Pesquisas Seleccionadas sobre Propostas Utilizando o Gênero Discursivo Fanfiction

As tabelas foram elaboradas com as seguintes informações: títulos, respectivo nome dos autores, nome do orientador/a instituição, ano de defesa. Adiante levantei as palavras-chave.

Os dados foram coletados nas bases de Dissertação e Tese de agências de fomento à pesquisa e nas bases de biblioteconomia.

a) Critério palavra-chave da pesquisa: *fanfiction*

Nível	Ano	Programa	Autor	Orientador	Título	Palavras-chave
M	2014	ESTUDOS DE LINGUAGEM EM (500010190 08P2)	Elizabeth Conceição De Almeida Alves	Daniel Marcelo De Jesus	Fanfiction E Práticas De Letramento Na Internet	letramentos, fanfiction, escrita
M	2005	LETRAS Instituição de Ensino: Fundação Universidade de de Passo Fundo	Vargas, Maria Lúcia Bandeira		Do fã consumidor ao fã navegador-autor: o fenômeno fanfiction	
M	2011	LETRAS: LINGÜÍSTICA E TEORIA LITERÁRIA Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE	Reis, Fabíola Do Socorro Figueiredo Dos		Fanfictions Na Internet - Um Clique Na Construção Do Leitor-Autor	
M	2011	Mestrado em CRÍTICA CULTURAL Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE DO	Neves, André De Jesus		Processo De Construção Da Identidade Autoral Nas Comunidades Virtuais E Blogs Literários	
M	2016	LETRAS (TEORIA LITERÁRIA E LITERATURA COMPARADA) Instituição	Murakami, Raquel Yúkie	Andrea Saad Hossne	O ficwriter e o campo do fanfiction: reflexão sobre uma forma de escrita contemporânea	fanfiction; fandom; fã; campo; literatura
M	2015	LETRAS (23001011069P5) LINGUAGENS E LETRAMENTOS	Aline Maria Ferreira Dos Santos Guimaraes	Vania Lucia Menezes Torga	Os Ficwriters E A Escrita No Suporte Digital: A Constituição Do Escritor/Leitor Nos Fanfics	Gêneros discursivos. Autoria. Fanfiction. Ficwriter. Letramento digital
M	2015	LETRAS (33004153015 P2)	Beatriz Costa Reis	Alvaro Luiz Hattner	Fanfiction De Harry Potter No Brasil: O Desenvolvimento Da Produção Do Gênero Por Autores Brasileiros	fanfiction; fandom; Harry Potter

M	2015	LINGÜÍSTICA (33001014021P0)	Ana Rosa Leme Camargo	Ana Silvia Couto De Abreu	Escrita No Espaço Digital – Criação E Atribuição De Autoria Em Fanfictions	Discurso; autoria; fanfiction
D	2017	LETRAS: LINGÜÍSTICA E TEORIA LITERÁRIA (15001016008P3)	Fabiola Do Socorro Figueiredo Dos Reis	Izabela Guimaraes Guerra Leal	Ficções e Traduções de Fãs na Internet: um estudo sobre reescrita, colaboração e compartilhamento de fanfictions	Fanfiction. Compartilhamento. Reescrita. Colaboração
M	2013	COMUNICAÇÃO (31004016033P2)	Camilla Almeida Cruzal Da Silva	Erick Felinto De Oliveira	Tradição e Inovação: uma análise da popularidade dos fanfictions de Harry Potter	Fanfiction. Harry Potter. Cânone. Popularidade.
M	2015	ESTUDOS DE LINGUAGEM (50001019008P2)	Waldineia Lemes Da Cruz Alves	Daniel Marcelo De Jesus	Letr@Mento No Universo Fanfiction: Do Impresso À Tela	Fanfiction; Letramento; Interação; Contexto digital.
M	2016	LETRAS (23001011069P5)	Evmarcio Cunha Aguiar	Rosangela Hammes Rodrigues	O Conto Fantástico E O Fanfiction Nas Aulas De Língua Portuguesa: Uma Experiência Com Leitura E Produção De Textos Multimodais	Contos fantásticos. Fanfictions. Círculo de Bakhtin. Multiletramentos. Hipermídia.
M	2008	COMUNICAÇÃO	Siqueira, Márcio André Padrão De		A Desconstrução Do Fanfiction - Resistência E Mediação Na Cultura De Massa'	
M	2013	INTERDISCIPLINAR LINGÜÍSTICA APLICADA (31001017085P3)	Anamaria Pantoja Massunaga	Luiz Paulo Da Moita Lopes	Construções discursivas situadas sobre práticas sociais de fãs em ambientes virtuais	fandom, fanfiction, letramento digital, comunidades online
M	2009	LÍNGUA PORTUGUESA UESA	Barros, Maria Rita		A construção da autoria compartilhada no universo do fanfiction'	
M	2016	CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE (33001014027P9)	Ana Luzia Chaves Gomes	Valdemir Miotello	A constituição de mulher no The Good Wife - dialogia no seriado e no fanfic	Seriados; The Good Wife; Fanfic; Bakhtin; Mulher; Feminismo; Gêneros do Discurso.

M	2013	INTERDISCIPLINAR LINGÜÍSTICA APLICADA (31001017085P3)	Bianca Jussara Borges Clemente	Cristina Jasbinschek Haguenaer	O uso do fanfiction nas aulas de produção textual no ensino médio	letramentos digitais, educação, gêneros digitais, fanfictions
M	2015	LETRAS (42002010014P0)	Noara Bolzan Martins	Sara Regina Scotta Cabral	Fluxo de informação e Fanfiction: uma proposta de análise sistêmico-funcional	GSF - Metafunção Textual. Fluxo de informação. Progressão Temática e Remática. Estágios textuais. Fanfiction.
M	2015	LINGÜÍSTICA (33093016005 P4)	Adriana De Figueiredo	Marília Giselda Rodrigues	Ethos Discursivo E Escrita De Si: A Constituição De Uma Comunidade Discursiva Em Torno Do Gênero Fanfiction	fanfictions; comunidade discursiva; ethos discursivo; escrita de si
M	2016	ESTUDOS DA LINGUAGEM (23001011013P0)	Gabrielle Leite Dos Santos	Maria Da Penha Casado Alves	RELAÇÕES DIALÓGICAS EM FANFICTIONS: Carnavalização Na Reescrita Da Saga Harry Potter Na Era Da Convergência	Enunciado concreto; Dialogismo; Carnavalização; Cultura de convergência; Fanfictions
D	2013	INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO (42001013075P9)	Patricia Da Silva Campelo Costa	Eliseo Berni Reategui	Mineração textual e produção de fanfictions: processos desencadeadores de oportunidades de letramento no ensino de língua estrangeira	Conto Ficção Letramento Língua estrangeira Produção textual Romance
M	2012	LITERATURA E CRÍTICA LITERÁRIA	Bezerra, Diego Nunes		A reprogramação da saga Harry Potter: leitura das enunciações mágicas do herói decadente	
M	2016	LITERATURA E CULTURA (28001010079P8)	Juliana Dias Bastos	Denise Carrascosa Francadenise Carrascosa Franca	Sherlock/Watson: Slash Fiction Como Tradução Queer	Sherlock/Watson; Tradução. Masculinidade. Fan Fiction, Slash Fiction.
M	2016	ESTUDOS LINGÜÍSTICOS (32006012007P7)	Pollyanna Zati Ferreira	Fernanda Mussalim Guimaraes Lemos Silveira	O funcionamento da comunidade discursiva constituída em torno dos fanfictions	comunidade discursiva; interlíngua; fanfictions; manuais de como fazer fanfiction

M	2015	LETRAS (23001011 069P5)	Maria Denise De Oliveira	Geralda De Oliveira Santos Lima	Blog, Reescrita E Referência: Idas E Vindas Na Construção Dos Sentidos	Gênero blog, Escrita processual, Reescrita, Referênciação.
M	2015	ESTUDO DE LINGUA GENS (280050150 03P3)	Roberto Rodrigues Campos	Sayonara Amaral De Oliveira	Harry Potter E A Institucionalização De Um Fenômeno Cultural Convergente.	Harry Potter; J.K. Rowling; Convergência; Pottermore; Fanfictions
M	2015	Letras (510040110 05P5)	Anelise Schroeder Dos Santos	Lucilo Antonio Rodrigues	Fanfictions: Possibilidades, Alcance E Limites Dos Seu Uso Na Escola	Fanfictions. Letramento digital. Linguagem e tecnologia.
M	2016	CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO (33002010096P7)	Ramon Queiroz Marlet	Leandro Leonardo Batista	Transportation Em Narrativas Transmídia: Estudo Sobre Os Efeitos Cognitivos E Sociais Da Exposição Dos Fãs A Um Universo Ficcional Multiplataforma Contemporâneo	Transportatio n; narrativas transmídia; Fandom; Efeitos; Cognição
M	2015	IMAGEM E SOM (33001014030P0)	Paula Mouta De Toledo	Leonardo Antonio De Andrade	We Will Hold The Line: O Fandom Como Forma De Participação Dos Fãs No Desenvolvimento Do Universo Transmídia Do Jogo Mass Effect	cultura digital, fandom, jogos eletrônicos, transmídia, RPG.
M	2016	ESTUDOS DA MÍDIA (23001011053 PI)	Maria Clara Bezerra De Araujo	Kenia Beatriz Ferreira Maia	Fanfictions Como Redes De Sociabilidade: Afeto, Mídia E Futebol Em Histórias Inspiradas No Jogador David Luiz	Fanfictions; Cultura de fãs; David Luiz; Futebol; Narrativas; Mediações
M	2016	LINGUÍSTICA APLICADA (33003017043P7)	Larissa Giacometti Paris	Raquel Salek Fiad	Oficina De Fanfictions Na Escola: Uma Análise Das Práticas De Revisão E Reescrita	fanfictions; dialogismo; escola; revisão e reescrita;
D	2012	EDUCA ÇÃO	Larissa Camacho Carvalho		Práticas De Leitura E Escrita Na Contemporaneidade: Jovens & Fanfictions	

Legenda: M – Mestrado / D – Doutorado *Informações digitadas retiradas fielmente como constam na plataforma mesmo com erro de digitação. Banco de Teses e Dissertações da CAPES. Disponível em: < <http://bancodeteses.capes.gov.br/banco-teses/#/> > Acesso em: 31 de outubro de 2017.

b) Critério palavra-chave: *fanfic*

Nível	Ano	Programa	Autor	Orientador	Título	Palavras-chave
M	2016	LETRAS (2300101106 9P5)	Katia Cristina de Oliveira TORRES	Leiva de Figueiredo Viana Leal	Experiências Narrativas: Fanfics A Partir Do Suspense De Um Conto	Letramento literário. Conto de suspense. Escrita. Fanfic
M	2014	LETRAS (3302401401 5P3)	NICOLLE LEMOS DE ALMEIDA PINHEIRO	ANA LUCIA TREVISAN	Do Sonho À Publicação: O Alcance Literário Dos Fanfics	Fanfic. Literatura Contemporânea. Ficção Adolescente. Jornada do Herói.
M	2016	CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE (33001014027P9)	ANA LUZIA CHAVES GOMES	VALDEMIR MIOTELLO	A Constituição De Mulher No The Good Wife - Dialogia No Seriado E No Fanfic	Seriados; The Good Wife; Fanfic; Bakhtin; Mulher; Feminismo; Gêneros do Discurso
M	2014	CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO (42007011004P2)	EDU FERNANDES LIMA JACQUES FILHO	JAIRO GETULIO FERREIRA	Fãs No Paradigma Da Midiatização: Casos De Dispositivos Em Torno De Harry Potter	Comunicação de massa. Harry Potter (Personagem fictício). Literatura e Internet. Fanfic. Fãs (Pessoas).
M	2015	LETRAS (23001011069P5)	Cristiane de Mendonça Fontenele	Livia Marcia Tiba Radis Baptista	Letramento Digital, Práticas De Leitura E Escrita No Ensino De Língua Portuguesa Do Nono Ano Do Ensino Fundamental: O Gênero Fanfics Do Consumo À Produção	Letramento digital; produção de texto; escrita colaborativa; gênero fanfic; língua portuguesa.
M	2016	LETRAS (TEORIA LITERÁRIA E LITERATUR	RAQUEL YUKIE MURAKAMI	ANDREA SAAD HOSSNE	O Ficwriter E O Campo Do Fanfiction: Reflexão Sobre Uma Forma De Escrita Contemporânea	fanfiction; fandom; fã; campo; literatura
M	2015	LINGÜÍSTIC A (3309301600 5P4)	ADRIANA DE FIGUEIREDO	MARILIA GISELDA RODRIGUES	Ethos Discursivo E Escrita De Si: A Constituição De Uma Comunidade Discursiva Em Torno Do Gênero Fanfiction	fanfictions; comunidade discursiva; ethos discursivo; escrita de si
M	2016	ESTUDOS DA MÍDIA (23001011053PI)	MARIA CLARA BEZERRA DE ARAUJO	KENIA BEATRIZ FERREIRA MAIA	Fanfictions Como Redes De Sociabilidade: Afeto, Mídia E Futebol Em Histórias Inspiradas No Jogador David Luiz	Fanfictions; Cultura de fãs; David Luiz; Futebol; Narrativas; Mediações
M	2009	LÍNGUA PORTUGUESA A	MORAES, ELAINE VALENCISE HIDALGO DE		Homepage De Fanfictions: Um Estudo Bidimensional De Gênero Na Concepção Sociorretórica	

M	2013	COMUNICAÇÃO (31005012029PI)	THEANE NEVES SAMPAIO	ADRIANA ANDRADE BRAGA	Universos Alternativos: Literatura E Produção De Sentido Em Sites De Fanfictions	Fanfictions, Interação Social, Produção de Sentido
M	2017	LETRAS (25001019032P)	GLEICIANA SOUSA DA SILVA BARACHO DE ALBUQUERQUE	MARIA CRISTINA CALDAS DE CAMARGO LIMA DAMIANOVIC	O Desenvolvimento Da Produção Escrita Crítico-Colaborativocriativa De Fanfics Em Língua Inglesa No Ensino Fundamental Ii A Partir De Contos De Horror	Língua Inglesa; escrita colaborativa; TASHC; Multimodalidade; fanfics
M	2009	LÍNGUA PORTUGUESA (25001019032P)	BARROS, MARIA RITA		A Construção Da Autoria Compartilhada No Universo Do Fanfiction	

Legenda: M – Mestrado / D – Doutorado *Informações digitadas retiradas fielmente como constam na plataforma mesmo com erro de digitação. Banco de Teses e Dissertações da CAPES. Disponível em: < <http://bancodeteses.capes.gov.br/banco-teses/#/> > Acesso em: 31 de outubro de 2017.

c) Critério palavra-chave: *fanfiction*

Nível	Ano	Programa	Autor	Orientador	Título	Palavras-chave
M	2009	Programa de Estudos Pós-Graduados em Língua	Barros, Maria Rita	Ferreira, Luiz Antônio	A Construção Da Autoria Compartilhada No Universo Do Fanfiction	Autor Interação Fan fiction Autoria na internet Coautorias
M	2015	Programa de Pós-Graduação em Letras	Noara Bolzan Martins	Sara Regina Scotta Cabral	Fluxo De Informação Em Fanfiction: Uma Proposta De Análise Sistêmico-Funcional	fanfiction estágios textuais progressão temática e remática fluxo de informação GSF - Metafunção textual
M	2016		Aguiar, Evimarcio Cunha	Rodrigues, Rosângela Hammes	O Conto Fantástico E O Fanfiction Nas Aulas De Língua Portuguesa	
M	2015	Programa de Pós-Graduação em Letras	Martins, Noara Bolzan	Cabral, Sara Regina Scotta	Fluxo De Informação Em Fanfiction: Uma Proposta De Análise Sistêmico-Funcional	GSF - Metafunção textual Fluxo de informação Progressão temática e remática Estágios textuais Fanfiction

M	2008	Universidade Federal de Pernambuco	André Padrão De Siqueira, Márcio	Freire Prysthon, Ângela	A Desconstrução Do Fanfiction: Resistência E Mediação Na Cultura De Massa	Fanfiction Indústria cultural Cultura pop Subculturas
M	2015	Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem	Alves, Waldinéia Lemes Da	Jesus, Daniel Marcelo De	Letr@Mento No Universo Fanfiction: Do Impresso À Tela	
M	2016	Letras (Teoria Literária e Literatura Comparada)	Raquel Yukie Murakami	Raquel Yukie Murakami	O Ficwriter E O Campo Do Fanfiction: Reflexão Sobre Uma Forma De Escrita Contemporânea	Campo Fã Fandom Fanfiction Literatura
M	2015	Programa de Pós-graduação em Linguística	Camargo, Ana Rosa Leme	Abreu, Ana Silvia Couto De	Escrita No Espaço Digital: Criação E Atribuição De Autoria Em Fanfictions	Discurso Autoria Fanfiction
M	2016	Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologia da Inteligência e	Mittermayer, Thiago	Santaella, Lucia	Narrativa Transmídia: Uma Releitura Conceitual E Prática	Cultura digital Narrativa transmídia Leitor ubíquo Fanfiction Semiótica
M	2013	Programa de Pós-Graduação em Comunicação	Camilla Almeida Cruzal Da Silva	Erick Felinto De Oliveira	Tradição E Inovação: Uma Análise Da Popularidade Dos Fanfictions De Harry Potter	Popularidade Cânone Harry Potter
M	2016	Mestrado Profissional em Letras em Rede	Ulma Matos Dos Santos Melo	Emerson Da Cruz Inacio	Práticas De Leitura Literária, No Ambiente Escolar, Em Face Da Cultura Da Convergência	Alice no país das maravilhas e Alice através do espelho (livros) Cultura da convergência Fanfiction Leitura literária Narrativa transmídia
M	2011	Programa de Pós-Graduação em Letras	REIS, Fabíola Do Socorro Figueiredo Dos	CHAVES, Lília Silvestre	Fanfictions Na Internet - Um Clique Na Construção Do Leitor-Autor	Fanfiction Autoria na internet Tecnologia da informação Literatura e a internet Leitura Inovações tecnológicas
M	2016	Programa de Pós-graduação em Ciência, Tecnologia e Sociedade	Gomes, Ana Luzia Chavez	Miotello, Valdemir	A Constituição De Mulher No Seriado The Good Wife - Dialogia No Seriado E No Fanfic	Seriados Bakhtin, Mikhail Mikhailovich, 1895-1975 Mulher Feminismo Gêneros do discurso

M	2012	Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura	Bezerra, Diego Nunes	Palo, Maria José	A Reprogramação Da Saga Harry Potter: Leitura Das Enunciações Mágicas Do Herói Decadente	K.J. Rowling Harry Potter Saga Anti-herói Herói decadente
M	2009	Programa de Estudos Pós-Graduados em Língua Portuguesa	Moraes, Elaine Valencise Hidalgo de	Crescitelli, Mercedes Fátima de Canha	Homepage De Fanfictions: Um Estudo Bidimensional De Gênero Na Concepção Sociorretórica	Gêneros textuais Gêneros digitais Fan fiction -- História e crítica Sites da Web
D	2013	Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação	Patrícia da Silva Campelo Costa Barcellos	Eliseo Berni Reategui	Mineração Textual E Produção De Fanfictions: Processos Desencadeadores De Oportunidades De Letramento No Ensino De Língua Estrangeira	
M	2016	Alves, Maria da Penha Casado Alves, Maria da Penha Casado	Santos, Gabrielle Leite dos	Alves, Maria da Penha Casado	Relações Dialógicas Em Fanfictions: Carnavalização Na Reescrita Da Saga Harry Potter Na Era Da Convergência	Enunciado concreto Dialogismo Carnavalização Cultura de convergência Fanfictions
D	2017	Programa de Pós-Graduação em Letras	REIS, Fabiola do Socorro Figueiredo dos	LEAL, Izabela Guimarães Guerra ; STALLAERT,	Ficção E Traduções De Fãs Na Internet: Um Estudo Sobre Reescrita, Colaboração E Compartilhamento De Fanfictions	Estudos literários Literatura e internet Tradução e interpretação Fan fiction? História e crítica
M	2010	Programa de Pós-Graduação em Letras	Patrícia da Silva Campelo Costa	Eunice Polonia	Feedback Em Ambiente Digital: Um Processo Interlocutório De Leitura E Produção Escrita	
M	2016	Ciências da Comunicação	Ramon Queiroz Marlet	Leandro Leonardo Batista	Transportation Em Narrativas Transmídia: Estudo Sobre Os Efeitos Cognitivos E Sociais Da Exposição Dos Fãs A Um Universo Ficcional Multiplataforma Contemporâneo	Cognição Efeitos Fandom Narrativas transmídia Transportation
M	2012	Programa de Pós-Graduação em Educação	Larissa Camacho Carvalho	Maria Stephanou	Práticas De Leitura E Escrita Na Contemporaneidade: Jovens E Fanfictions	

M	2016	Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos	Gonçalves, Pollyanna Zati Ferreira	Silveira, Fernanda Mussalim Guimarães Lemos	O Funcionamento Da Comunidade Discursiva Constituída Em Torno Dos Fanfictions	Linguística Análise do discurso Ficção fantástica Interação social Comunidade discursiva Interlíngua Fanfictions Manuais de como fazer fanfictions
D	2017	Programa de Pós-graduação em Letras: Estudos Literários	Gonçalves, Marina Leite	Ferreira, Rogério de Souza Sérgio	Ler Machado/ acessar Machado: reinvenção do clássico machadiano no ciberespaço	Clássico machadiano Cultura da convergência Ciberespaço Letramento literário Letramento digital
M	2016	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO O EM ESTUDOS	Araújo, Maria Clara Bezerra de	Maia, Kenia Beatriz Ferreira	Fanfictions como redes de sociabilidade: afeto, mídia e futebol em histórias inspiradas no jogador David Luiz	Fanfictions Cultura de fãs David Luiz Futebol Narrativas Mediações
D	2011	Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul	Pelisoli, Ana Cláudia Munari Domingos	Aguiar, Vera Teixeira de	Do leitor invisível ao hiperleitor: uma teoria a partir de Harry Potter	LITERATURA JUVENIL HARRY POTTER - CRÍTICA E INTERPRETAÇÃO HIPERTEXTO HIPERMÍDIA (COMPUTAÇÃO) INTERNET CIBERESPAÇO LEITURA
M	2014	Programa de Pós-Graduação em Ciências da	Jacques Filho, Edu Fernandes	Ferreira, Jairo Getulio	Fãs no paradigma da mídiatização: casos de dispositivos em torno de Harry Potter	Mídiatização Fãs Circulação Literatura
M	2015	Programa de Pós-graduação em Imagem e Som	Palomino, Paula Toledo	Andrade, Leonardo Antônio de	We will hold the line: o fandom como forma de participação dos fãs no desenvolvimento do universo transmidiático do jogo mass effect	Cultura digital Fandom Jogos eletrônicos Transmídia RPG

Legenda: M – Mestrado / D – Doutorado *Informações digitadas retiradas fielmente como constam na plataforma mesmo com erro de digitação. Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) do IBICIT. Disponível em: <<http://bdttd.ibict.br/vufind/Search/Results?lookfor=fanficion&type=AllFields> > Acesso em: 31 de outubro de 2017

d) Critério palavra-chave: *fanfic*

Nível	Ano	Programa	Autor	Orientador	Título	Palavras-chave
M	2016	Programa de Pós-graduação em Ciência, Tecnologia e Sociedade	Gomes, Ana Luzia Chavez	Miotello, Valdemir	A constituição de mulher no seriado The Good Wife - dialogia no seriado e no fanfic	Seriados Bakhtin, Mikhail Mikhailovich, 1895-1975 Mulher Feminismo Gêneros do discurso
M	2014	Letras	Pinheiro, Nicolle Lemos de Almeida	Trevisan, Ana Lúcia	Do sonho à publicação: o alcance literário dos fanfics	fanfic literatura contemporânea ficção adolescente jornada do herói
M	2015	Programa de Pós-graduação em Letras (PROFLETRAS) - Em Rede Nacional no Âmbito do Sistema Universidade Aberta do	Cristiane de Mendonça Fontenele	Livia Márcia Tiba R. Baptista	Letramento digital, práticas de leitura e escrita no ensino de língua portuguesa do nono ano do ensino fundamental: o gênero fanfics do consumo à produção	Letramento digital Produção de texto Escrita colaborativa Gênero fanfic Língua portuguesa
M	2016	Letras (Teoria Literária e Literatura Comparada)	Raquel Yukie Murakami	Andrea Saad Hossne	O ficwriter e o campo do fanfiction: reflexão sobre uma forma de escrita contemporânea	Campo Fã Fandom Fanfiction Literatura
M	2009	Programa de Estudos Pós-Graduados em Língua Portuguesa	Moraes, Elaine Valencise Hidalgo de	Crescitelli, Mercedes Fátima de Canha	Homepage de fanfictions: um estudo bidimensional de gênero na concepção sociorretórica	Programa de Estudos Pós-Graduados em Língua Portuguesa
M	2016	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA MÍDIA	Araújo, Maria Clara Bezerra de	Maia, Kenia Beatriz Ferreira	Fanfictions como redes de sociabilidade: afeto, mídia e futebol em histórias inspiradas no jogador David Luiz	Fanfictions Cultura de fãs David Luiz Futebol Narrativas Mediações

M	2009	Programa de Estudos Pós-Graduados em Língua Portuguesa	Barros, Maria Rita	Ferreira, Luiz Antonio	A construção da autoria compartilhada no universo do fanfiction	Autor Interação Fan fiction Autoria na internet Co-autoria
M	2015		Fontenele, Cristiane De Mendonça	Baptista, Lívia Márcia Tiba Rádís	Letramento digital, práticas de leitura e escrita no ensino de língua portuguesa do nono ano do ensino fundamental: o gênero fanfics do consumo à produção	Letramento - Efeito das inovações tecnológicas Língua portuguesa - Composição e exercício Tecnologia educacional Inovações educacionais
M	2009	Programa de Pós-graduação em Antropologia Social	Winterstein, Claudia Pedro	Toledo, Luiz Henrique de	Mangás e animes: sociabilidade entre cosplayers e otakus	Antropologia urbana Quadrinhos japoneses Desenho animado - Japão Sociabilidade Cosplay Otaku

Legenda: M – Mestrado / D – Doutorado *Informações digitadas retiradas fielmente como constam na plataforma mesmo com erro de digitação. Disponível em:< > Acesso em: 31 de outubro de 2017.

Anexo IV– ONU afirma que acesso à Internet é um direito humano

G1 TECNOLOGIA E GAMES

03/06/2011 19h51 - Atualizado em 03/06/2011 19h51

ONU afirma que acesso à internet é um direito humano

Relatório pede que países não bloqueiem o acesso à rede. 'Acesso deve ser mantido mesmo em manifestações', diz comunicado.

Do G1, em São Paulo

A Organização das Nações Unidas (ONU) disse nesta sexta-feira (3) que o acesso à internet é um direito humano e que desconectar a população da web viola esta política.

O relatório criticou França e Reino Unido, que aprovaram leis para bloquear o acesso de pessoas que não cumprem acordos de direitos autorais na web, e também países que impedem o acesso às redes sociais para reduzir protestos da população contra governos.

"Enquanto bloquear ou filtrar o acesso de usuários à conteúdos específicos da web, alguns países tomam medidas para cortar o acesso por completo da rede", diz o comunicado. A ONU considera o corte ao acesso à internet, independentemente da justificativa e incluindo violação de direitos de propriedade intelectual como motivo, "uma violação artigo 19, parágrafo 3º, do Pacto Internacional sobre os Direitos Civis e Políticos".

A ONU pede para todos os países que mantenham o acesso à web em todos os momentos, inclusive durante períodos de instabilidade política, pedindo que os países revejam suas leis de direitos de propriedade intelectual para que não bloqueiem o acesso de usuários.

O comunicado da ONU foi publicado no mesmo dia em que uma empresa de vigilância da internet relatou que dois terços do acesso à internet da Síria se apagaram, o que seria uma resposta do governo do país para as manifestações da população.

Fonte: (<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/06/onu-afirma-que-acesso-internet-e-um-direito-humano.html>). Acesso em: agosto de 2017.

c) Fanlore: Sobre

fanlore.org/wiki/Fanlore>About

Search Fanlore

Fanlore: Sobre

^ O que é Fanlor?

Fanlore é um site de vários autores para o qual qualquer fã pode contribuir facilmente. Queremos registrar a história e o estado atual de nossas comunidades de fãs - trabalhos de fãs, atividades de fãs, terminologia de fãs, fãs individuais e eventos relacionados a fãs. Como o Fanlore é baseado em software wiki, você pode editar páginas para contribuir com sua própria experiência, conhecimento e perspectiva sobre as atividades de sua comunidade, seus membros e histórias, e o material que ela produziu.

Desenvolvemos um conjunto de políticas baseadas em princípios de diversidade, multiplicidade e no valor do discurso fanático - fãs falando sobre fandom. É administrado por um comitê. Essas políticas estão aqui para ajudar os colaboradores e administradores a manter a Fanlore acessível, tolerante e diversificada. Eles são flexíveis para que a Fanlore possa crescer organicamente: esperamos que a Fanlore viva e prospere e nos leve em direções que melhor reflitam as comunidades que pretendemos servir.

Embora o Fanlore seja antes de tudo um espaço de e para fãs, um de nossos objetivos é tornar seu conteúdo acessível e atraente para outras partes, como acadêmicos, pessoas da mídia ou fãs novos no fandom online. Esperamos que o Fanlore possa ajudar esses grupos a aprender mais sobre fandom e práticas de fãs; esperamos nos tornar um recurso e um espaço onde os fãs estão no controle de sua própria representação para as sensibilidades mais mainstream.

Veja também O que Fanlore não é.

Nota. <https://fanlore.org/wiki/Fanlore>About>

d) Princípios e Objetivos Orientadores

fanlore.org/wiki/Fanlore>About

^ Princípios e Objetivos Orientadores

Comunidades de fãs – suas práticas, produtos e paixões – tanto do passado quanto do presente, são dignas de preservação e celebração.

Nosso objetivo é fornecer uma plataforma onde nós, como fãs, podemos coletar e documentar com confiança nossas diversas experiências, nosso conhecimento e compreensão das comunidades de fãs das quais fazemos parte:

- Preservar nossa rica herança torcedora e reconhecer as conquistas alcançadas pelos torcedores que vieram antes;
- Documentar nossas comunidades de fãs como elas são no presente, a fim de registrar e entender melhor o escopo e a diversidade desses espaços e fornecer um registro para futuros fãs

Cada voz de fã é válida e valiosa; não existe uma única "verdade" ou história para o fandom, mas cada perspectiva contribui e demonstra uma herança rica e diversificada. Essa história coletiva não é ditada ou de propriedade de uma única pessoa, autor ou organização: ela pertence às comunidades de fãs como um todo.

Nosso objetivo é fornecer um ambiente onde os fãs individuais possam compartilhar e documentar seus entendimentos e experiências, para que nenhuma conta seja valorizada acima das outras. Temos uma política Plural Point of View para ajudar a diversidade da Fanlore, e temos padrões de precisão, citação e cobertura. Nosso objetivo é nutrir um ideal de propriedade do grupo, e esperamos que um público diversificado se sinta confiante e capacitado para contribuir com a Fanlore, para acessá-la facilmente, para entender seu material.

Valorizamos o estilo único de bolsa de estudos dos fãs: auto-reflexivo, articulado, analítico, pessoal, apaixonado e tolerante, e também acessível a um público diversificado.

Desejamos fomentar o que chamamos de bolsa de fãs, fornecendo um espaço e um conjunto de políticas que permitem aos fãs articular suas reflexões. Também acreditamos que isso nos dará um espaço no qual os fãs terão o controle de nossa própria representação para aqueles fora do fandom.

Nota. <https://fanlore.org/wiki/Fanlore>About>

Anexo VI - Plataformas de Curadoria de Fanfiction

PLATAFORMAS DE CURADORIA DE FANFICTION

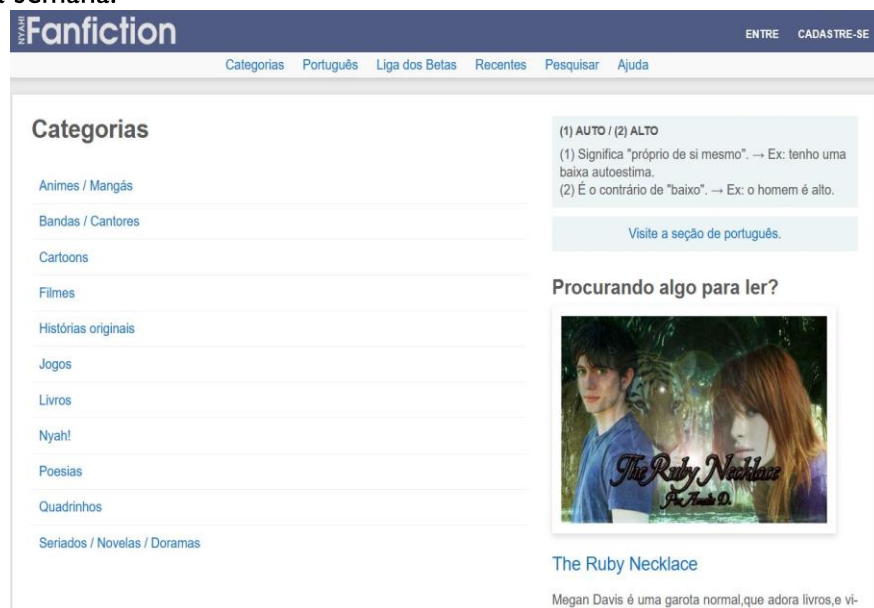
I - Nyah! Fanfiction

Criado em 2005, o Nyah! Fanfiction é um site brasileiro, que reúne tanto histórias originais, quanto conteúdos escritos por fãs. Completamente gratuito, o Nyah inicialmente tinha um foco maior em fanfics de séries, filmes e livros. Atualmente já existe uma categoria exclusiva para bandas e cantores.

Seu diferencial é a Liga dos Betas, que permite aos autores acharem uma espécie de “leitor crítico” que vai te ajudar a construir a história antes de publicá-la, além da sessão de dicas de português. Vale lembrar que os criadores estão constantemente atualizando e realizando melhorias na plataforma, e possuem um grupo no Facebook para promover a integração entre autores e leitores.

O Nyah! Fanfiction é um dos maiores sites para ler fanfics no Brasil. A busca no site pode ser feita pelo nome do escritor ou da história. Além disso, os textos são separados em 11 categorias. Dentro das categorias, os nomes ficam organizados em ordem alfabética para mais praticidade.

Um ponto positivo do Nyah! Fanfiction é que todos os recursos do site são gratuitos, não há uma versão premium para assinatura. O site possui uma mecânica interessante, que destaca na página inicial os leitores que fizeram os comentários mais relevantes da semana.

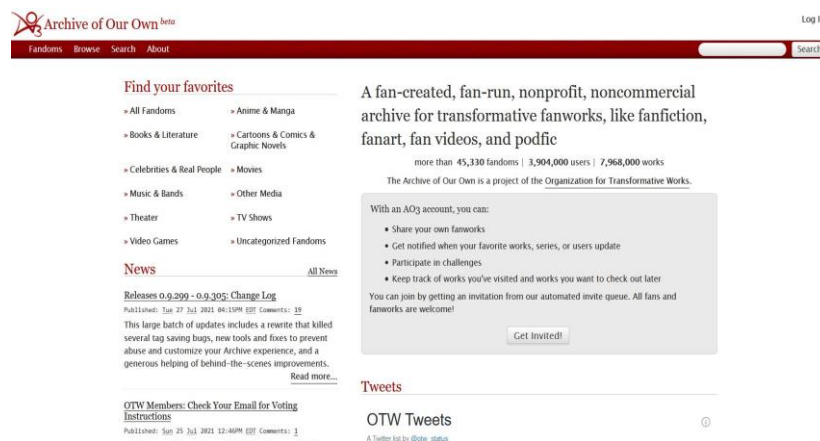


The screenshot shows the homepage of the Nyah! Fanfiction website. At the top, there is a navigation bar with the site's logo and links for 'ENTRE' and 'CADASTRE-SE'. Below this, a secondary navigation bar contains links for 'Categorias', 'Português', 'Liga dos Betas', 'Recentes', 'Pesquisar', and 'Ajuda'. The main content area is divided into two columns. The left column, titled 'Categorias', lists various content types: Animes / Mangás, Bandas / Cantores, Cartoons, Filmes, Histórias originais, Jogos, Livros, Nyah!, Poesias, Quadrinhos, and Seriados / Novelas / Doramas. The right column features a section for '(1) AUTO / (2) ALTO' with explanatory text and a link to 'Visite a seção de português.'. Below this is a 'Procurando algo para ler?' section with a featured image for 'The Ruby Necklace' by Megan Davis, accompanied by a short description: 'Megan Davis é uma garota normal, que adora livros, e vi-'

Nota. NYAH! FANFICTION. <https://fanfiction.com.br/>.

2- Archive of Our Own

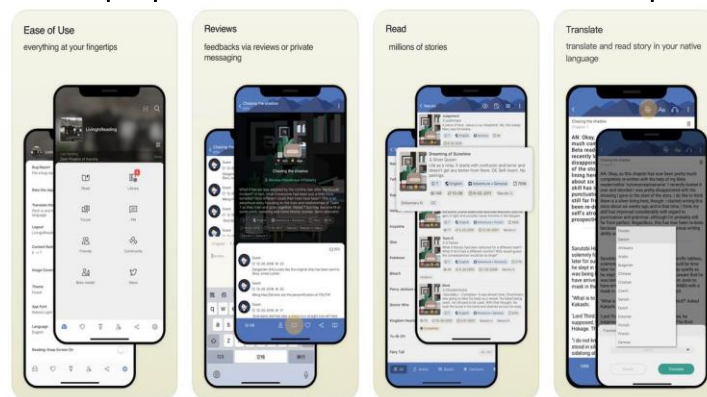
Ganhador do Prêmio Hugo para Melhor Trabalho Relacionado, o Archive of Our Own é carinhosamente conhecido como Ao3. Ele é provavelmente um dos maiores portais de fanfiction do mundo, pois contém inúmeras categorias e filtros que podem sempre ser acrescentados pelos próprios fãs, já que é uma plataforma open source. Também gratuito, vale lembrar que o Ao3 é um dos sites que têm mais opções de classificação indicativa, e permite o download das obras em formatos como PDF, MOBI e EPUB. Mas, apesar de ter fanfics em diversos idiomas, ainda é mais fácil de achar histórias em inglês.



Nota. ARCHIVE OF OUR OWN. <https://archiveofourown.org>.

3- Fanfic.net (com aplicativo)

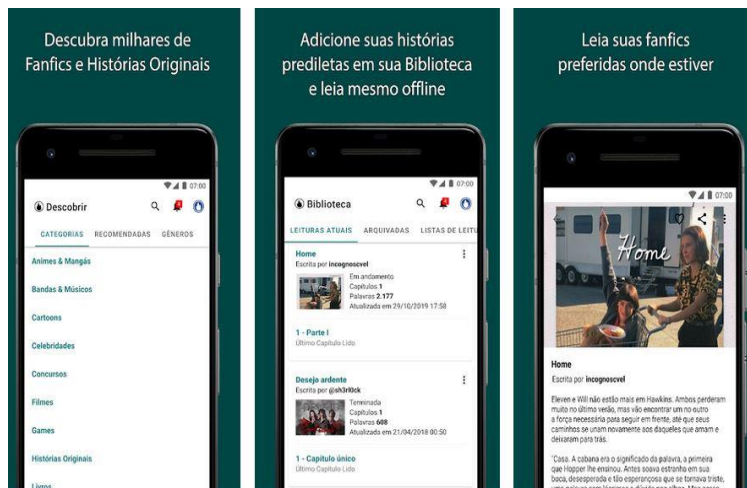
O Fanfic.net é um dos mais antigos sites de fanfiction, fundado em 1998, em Los Angeles. Com diversas categorias, ele é focado especificamente em conteúdos derivados de obras de ficção, não contendo nenhuma categoria sobre pessoas reais. É irmão do site FictionPress, voltado para a publicação de originais. Apesar de ter perdido um pouco de espaço nos últimos anos, o Fanfic.Net contém um dos melhores aplicativos mobile para leitura de fanfictions, que permite ao usuário baixar as histórias para ler offline.



Nota. FANFIC.NET. <http://fanfic.net>.

4- Spirit (com aplicativo)

A plataforma mais recente da lista, Spirit, ficou muito famosa em meados de 2013, pois tinha categorias de fanfictions para pessoas famosas, como cantores e atores. Com um vasto catálogo de histórias em português, foi onde surgiu o meme do Faustão com Selena Gomez. Apesar de ter um modo pago, o Spirit tem bem mais funções gratuitas do que o Wattpad, além de ter também uma sessão exclusiva para aulas de português. Seu aplicativo mobile é muito bem avaliado na Play Store, mas a opção de ler offline é restrita aos assinantes do modo pago.

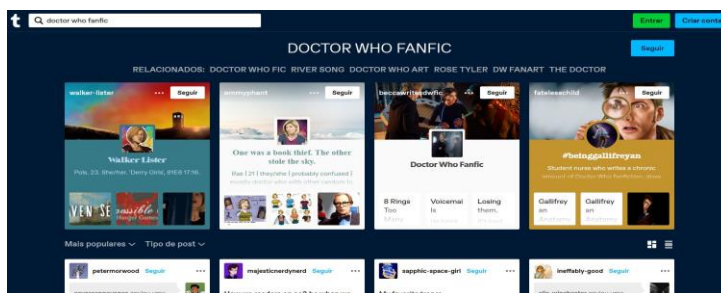


Nota. SPIRIT. <https://www.spiritfanfiction.com/?locale=pt>.

5- Tumblr

Sucesso absoluto na internet em 2010, a rede social de blogging ainda tem muitos fãs-clubes remanescentes e é possível encontrar as mais variadas fanfics, principalmente as de capítulo único, conhecidas como one-shots.

O Tumblr ainda é o preferido de alguns autores gringos por permitir uma maior interação com os leitores, além de outras postagens como fanarts e gifs. Para procurar as histórias basta jogar o personagem, série ou outra categoria seguido do termo fanfic, como por exemplo “doctor who fanfic” e pronto. O lado ruim do Tumblr é a inexistência de filtros, deixando o leitor à mercê da informação que o autor quis colocar na postagem.



Nota. TUMBLR. <https://www.tumblr.com>.

6- Fanfics Brasil

O Fanfics Brasil oferece fanfics sobre anime, aventura, bandas, cartoons, comédia, livros e várias outras categorias populares no universo das fanfics. O site possui uma estrutura simples e fácil de usar, sendo possível acessar os capítulos sem a obrigatoriedade de se cadastrar. O site conta também com 2 rankings, o primeiro apresenta um ranking geral com as melhores fanfics publicadas ao longo dos anos. Já o segundo ranking destaca as principais fanfics do mês. Também dá para conferir as fanfics mais comentadas do ano e as postagens do blog do Fanfics Brasil.



Nota. FANFICS BRASIL. <https://fanfics.com.br>.

7- Commaful

O Commaful é um site com visual bonito e moderno. O design se assemelha a uma rede social, sendo possível personalizar o perfil com foto, capa e outros elementos. Além das fanfics, o Commaful também possui poesia, ficções originais, imagens e outras artes dos usuários.

As fanfics postadas no Commaful proporcionam uma experiência totalmente nova para os leitores: o texto é apresentado com imagens, que servem como plano de fundo para as histórias que estão sendo contadas. A maioria dos textos está em inglês, mas também há opções em português.



Nota. COMMAFUL. <https://commaful.com>.

8- Quotev

Para ter mais acesso à fanfics diferentes, o Quovet permite selecionar seus idiomas de preferência para exibir mais resultados. São 16 línguas selecionáveis! O Quovet tem várias opções interessantes, como escrever um diário, criar fanfics, livros e textos de não-ficção.

Um diferencial interessante é a possibilidade de criar e participar de testes e quizzes sobre diversos temas relacionados ao mundo das fanfictions. O site para ler fanfics Quovet tem opção de seguir outros usuários e acompanhar suas atividades@, lembrando uma rede social.



Nota. QUOTEV. <https://www.quotev.com>.

9- Inkspired

O Inkspired é uma plataforma com visual bonito, moderno e fácil de realizar buscas. Na página inicial, existem diversas recomendações, como destaques da semana,

histórias pagas e opções que podem agradar o leitor com base no histórico de pesquisas no site.

Existe opção de acesso gratuito com anúncios e 3 opções de premium, que variam de acordo com o nível e oferecem várias vantagens. O Inkspired também possui desafios para autores, dando mais visibilidade aos que se dedicam. Além disso, oferece a possibilidade de monetizar as histórias.



Nota. INKSPIRED. <https://getinkspired.com>.

10- Fanfic Obsession

O Fanfic Obsession foi lançado em 2009 e se tornou um dos sites mais populares para ler fanfics interativas. Nesse tipo de fanfic, o leitor coloca o nome e alguns dados para ser transformado em um dos personagens da história através da programação do site.

São mais de 10 mil histórias publicadas no Fanfic Obsession, um ótimo acervo para quem busca por novidades! O site também tem uma aba para mostrar histórias, autores e usuários que se destacaram durante o mês. Além de uma exibição fixa na lateral com as fanfics mais lidas, para ajudar em sua busca.

FANFIC Obsession

Nota. FANFIC OBSESSION. <https://fanficobsession.com.br>.

11-Wattpad

Lançado em 2006, o Wattpad é um dos maiores sites e aplicativos para ler fanfics atualmente. A plataforma conecta mais de 90 milhões de leitores e escritores ao redor

do mundo. É possível salvar os textos, comentar e dar nota para os capítulos, promovendo a interação entre autores e outros usuários.

É possível assinar o Wattpad Premium, que dá acesso a um número ilimitado de histórias online ou off-line. Outro destaque do Wattpad é que, para aqueles que desejam escrever fanfics, histórias com grande reconhecimento recebem ofertas para tornarem-se livros, filmes ou séries!



Nota. WATTPAD. <https://www.wattpad.com>.

12- Movellas:

Logo de cara o aplicativo apresenta facilidade na hora do cadastro permitindo que o usuário entre por 3 redes sociais distintas. No Movellas é possível ler e escrever textos, favoritar, explorar e receber notificações. Existe uma aba no aplicativo denominada “fandoms”, essa aba é especialmente para fanfics, mas dentro do Movellas há outros gêneros também que podem ser encontrados com a ferramenta de busca. A interface e o design são super criativos, o aplicativo em geral é fácil de ser utilizado. No Movellas também é possível seguir outros autores e compartilhar textos, motivando os usuários a se inspirar ainda mais na hora de escrever.



Nota. MOVELLAS. <https://movellas.com>

Referência Bibliográfica: <https://www.tecmundo.com.br/internet/222177-fanfics-5-sites-aplicativos-gratuitos-alternativos-wattpad.htm>

Anexo VII - A Hora Da Estrela – Releitura

Ficha Técnica:

A Hora Da Estrela - Releitura escrita por Claire LF
"Macabéa era uma barata feliz. E estava satisfeita por isso"

Classificação: Livre
Categorias: A Hora da Estrela
Personagens: Indisponível
Gêneros: Death Fic
Avisos: Nenhum

Capítulos: I (4.217 palavras) | Terminada: Sim
Publicada: 22/01/2013 às 18:06 | Atualizada: 22/01/2013 às 18:06

Nota. https://fanfiction.com.br/historia/322761/A_Hora_Da_Estrela_-_Releitura/

Notas da História:

Esta fanfic de capítulo único foi criada por mim para um trabalho escolar, no qual eu tinha que, justamente, fazer uma releitura - reescrever - uma parte de A Hora da Estrela, de Clarice Lispector.

Obviamente, o livro não é meu e nem os personagens, mas eu resolvi postar aqui porque, bem, gostei do que escrevi. Enfim.

Espero que você - pessoa que está lendo isso agora - goste do que eu fiz.

Nota. https://fanfiction.com.br/historia/322761/A_Hora_Da_Estrela_-_Releitura/

Macabéa ficou um pouco aturdida sem saber se atravessaria a rua pois sua vida já estava mudada. E mudada por palavras – desde Moisés se sabe que a palavra é divina. Até para atravessar a rua ela já era outra pessoa. Uma pessoa grávida de futuro. Sentia em si uma esperança tão violenta como jamais sentia tamanho desespero. Se ela não era mais ela mesma, isso significava uma perda que valia por um ganho. Assim como havia sentença de morte, a cartomante lhe decretara sentença de vida. Tudo de repente era muito e muito e tão amplo que ela sentiu vontade de chorar. Mas não chorou: Seus olhos faiscavam como o Sol que morria.

Lembrou-se das palavras da cigana: Que ela teria tudo o que sempre desejou. Entretanto, tudo o que sempre desejou não existia. Macabéa nunca desejara nada em sua pacata vida miserável e nunca lhe passara pela cabeça a possibilidade de desejar algo – ou alguém. Macabéa, em toda sua vida, nunca desejou como outras pessoas desejam. Pessoas estas que aspiram a cargos empresariais, salários altos e famílias importantes. Pessoas que transformam seus desejos mais íntimos e mais importantes, seu desejos mais desejados, em metas de vida. Por que, afinal, o que são metas de vida senão desejos supremos?

E esta era outra questão. Macabéa, de tão pobre e de tão ninguém, nunca desejara algo, e não desejando algo nunca teve uma meta. Nunca teve nada, nunca foi nada, era simplesmente Macabéa e não desejava ser outra coisa além disso – mesmo sem saber, exatamente, quem era. Macabéa nunca teve uma meta, e, naquele exato segundo de hesitação, antes de atravessar a rua, ela percebeu que nunca havia desejado algo, alguém, nunca havia criado uma meta – um desejo supremo – e nunca havia sido, propriamente dito, alguém em sua vida.

Não sabia quem era.

Mas como ter tudo o que sempre desejou, se nunca desejou nada? E como poderia se sentir grávida de futuro, se sequer era alguém?

“Sou Macabéa, e é tudo que sei”, pensou a pobre debilmente. Mas quem, exatamente, era aquela pessoa de nome tão incomum? Macabéa era apenas Macabéa. Era sem ser, vivia existindo, como uma pedra ou uma simples gota d’água. Macabéa era nada.

Não sabia quem era, e não fazia ideia do que poderia ser. Um terrível vazio apoderou-se de seu estômago, igual ao que ela sentia todos os dias, causado pelo espírito agourento da fome que insistia em perturbá-la. Um espaço oco tomava conta de boa parte de seu interior justamente pela problemática que a cartomante trouxe: Desejar. Macabéa nunca desejou algo em toda sua vida, como poderia saber o que era desejar? Mas, na verdade, o que é, de fato, desejar algo?

Os desejos podem ser vontades perigosas, traiçoeiras que nos arrastam instintivamente para cumprir nossas ânsias que surgem profundamente do âmago humano. Como animais, farejamos e buscamos aquilo que talvez alivie o que nosso interior mais profundo e obscuro quer. Somos animais, e estes desejos são os mais perigosos. São os desejos de alma, e são os desejos que se transformam em metas e que, quando realizados, fazem da vida de uma pessoa um completo tédio, e ela tem que reaprender a desejar novamente e a construir um novo desejo profundo e enraizado em si.

Macabéa nunca desejara, e devia aprender o que era aquilo. Pela primeira vez em toda sua infame vidinha, a coitadinha tinha que desejar algo e o que mais desejava, naquele momento, era saber desejar. Macabéa, no instante de indecisão, – atravessava, ou não atravessava a rua? Era uma pessoa mudada por palavras! – deu-se conta que sua vida não passava de... Uma existência ínfima. Uma gota. Ela não era uma gota, ou uma rocha ou algo mais desprezível; era um ser humano, era gente. Era uma mulher desprovida de tudo e de todos. Era uma ninguém que tomava consciência de si e do universo como um todo.

Ela se dava conta de que sua vida (explosão!) era ridícula.

Precisava desejar e, para começar o aprendizado, deveria desejar algo simples, para não cair em desilusão: Desejar algo grande demais pela primeira vez, para, logo em seguida, dar-se conta de que nunca poderia ter o que queria. Seria um baque tremendo

para uma pessoa que nunca sentira vontade de nada em sua vida inteira. Começaria por algo simples.

“A Senhora Cartomante falou sobre o estrangeiro. Hans”, ela lembrou-se do que a mulher dissera sobre o tal estrangeiro misterioso que, aparentemente, surgiria em sua casa pedindo dinheiro emprestado e que, como num passe de mágicas, mudaria toda sua vida. Daria tudo o que ela sempre desejou. O estrangeiro era a resposta. O homem louro de olhos verdes, ou azuis, ou castanhos ou pretos. Aquele homem era a resposta para sua mortal dúvida sobre desejos.

Ela começaria desejando-o. Começaria saboreando o divino momento em que abriria a porta de sua casa e daria com um louro alto, de olhos escurecidos e pele clara. Macabéa ficaria surpresa, e (explosão!), sorriria a ele.

-Desculpe, senhorita – ele diria num sotaque irreparável de estrangeiro – Preciso de uma quantia em dinheiro emprestada. Será que poderia ajudar-me?

Macabéa pôde sentir um estranho gosto amargo em sua boca desdentada e mal-alimentada. Será que poderia imaginar algo assim? Será que lhe era permitido sonhar com algo tão bom como um moço incrivelmente galanteador batendo-lhe à porta? Ela devia?

(Oh, preciso interromper a narrativa. Sinto-me tão angustiado por Macabéa, a pobre mulher que vejo estar já apaixonada por um homem que sequer viu em toda sua vida. Está, sim!, apaixonada por uma pessoa que vive, que acaba de nascer em sua imaginação.

É este o certo? É este o normal? Macabéa está errada em enamorar-se perdidamente por um indivíduo que nunca viu em sua vida e, ainda por cima, despejar toda sua esperança, todo seu futuro – por mais desinteressante e perverso que fosse antes – e todos os seus desejos – mesmo que ainda não existam? Será que é o certo?

Oh, temo por Macabéa. Temo por esta pequena pessoa, sem sonhos, sem passado, sem presente e sem futuro. Temo por suas esperanças ainda tão infantis e por seus sonhos, ainda tão débeis.)

O gosto amargo em sua boca talvez se referisse ao estômago que já reclamava por alimento, mesmo quando devia estar acostumado com a falta dele. Talvez fosse a bilis subindo-lhe a goela e fervendo-lhe a barriga. Mas Macabéa, pela primeira vez, queria apenas saber de sonhar com seu futuro ainda embrionário. Mudada por palavras e grávida de futuro, a pobre se punha a pensar no que viria a seguir, depois de abrir a porta para seu estrangeiro salvador. Estava como uma mãe verdadeira faria: Imaginando seu filho tão desejado, tão aclamado, e já tão amado.

Macabéa já parecia estar amando seu futuro. E parecia estar ainda mais enamorada por seu salvador. Imaginou abrindo a porta e pensou no homem, alto, entrando em seu humilde apartamento, enquanto as quatro Marias estavam trabalhando nas Lojas Americanas.

-Muito obrigado, Senhorita – ele lhe disse amavelmente. Tinha olhos castanhos bonitos, corados. Não eram como os olhos de Macabéa: opacos, mortos.

Macabéa não sabia exatamente o que fazer. Havia namorado Olímpico, mas ele a trocara por sua amiga, Glória. Claro que a pobre se considerava culpada pelo que aconteceu.

“Glória é bonita. Eu sou feia, mereço isso”. E logo repetia para si mesma, como se fosse um mantra que a mantinha com a cabeça no lugar – ou a consciência: “É assim por que é”.

O homem ainda a observava em sua simples saleta. Macabéa pela primeira vez usou e desfrutou de sua reles imaginação e pôs-se a pensar no estrangeiro que lhe pediria dinheiro emprestado. Pensou-o alto, bonito, com um belo cabelo dourado como os raios do Sol da manhã e olhos castanhos tão profundos quanto poços de água e tão inteligentes quanto uma biblioteca inteira – mesmo sem nunca ter entrado numa.

Ele estava sentado em sua cadeira comum, observando-a como ninguém nunca havia feito antes. Pessoas buscavam não olhar para Macabéa pela feiúra da face, pela morte no olhar, pela falta do sorriso, pelas bochechas magras como a fome, pelos lábios rachados como a sede, pelo cheiro da falta de banho. Por ela ser insignificante demais para ser olhada.

Entretanto, o homem a olhava.

-Quem é? – ele perguntou com uma voz grave e ressonante. Macabéa tirou o tom do locutor de rádio. Ela gostava da voz dele.

-Chamam-me Macabéa – ela respondeu-lhe – Mas não sei quem sou.

O homem franziu a testa, intrigado com o que escutara. Macabéa, longe de sua imaginação, sentiu medo. Certa vez, tivera a mesma conversa com Olímpico, seu antigo namorado, e ele aborreceu-se. Disse que ela não tinha assunto. Será que o estrangeiro faria a mesma coisa? Será que ele a trataria mal?

“A vida é como é”, Macabéa pensou. Tentou voltar à realidade, mas lembrou-se de que, na realidade, era apenas Macabéa, e ainda não havia estrangeiro algum. Seu inconsciente tornou a levá-la à saleta aonde estava o estrangeiro.

-Sou Hans – Ele respondeu – Sou da Alemanha. Já ouviu falar?

Macabéa não sabia o que responderia em seguida. Alemanha? Nunca sequer ouvira falar de outro lugar sem ser o Rio de Janeiro ou sua antiga casa, no sertão do Nordeste. Sempre imaginara o Rio como sendo seu único mundo, seu único país, sua única casa. Os cariocas eram as únicas pessoas no mundo e dentre elas, não havia uma sequer que gostasse dela, ou se preocupasse com sua insignificância.

Estava acostumada a ser tratada como os ratos são tratados. Com certo desprezo, ou pena, e também sem ser tratado de modo algum. Simplesmente ignorado. Por que, assim como os ratos, Macabéa não era importante e não havia ninguém que gostasse de ratos.

O homem ainda a observava. Ela sentiu-se na obrigação de lhe dizer algo.

-Sabia que o Império Romano foi um dos maiores da história? – ela soltou. O homem tornou a franzir a testa e a observá-la. Solto um sorriso.

-Gosta de história? – ele levantou-se da cadeira – Eu sou pesquisador, sabia? Estudo as antigas civilizações.

Deu-lhe um sorriso. Um sorriso branco e brilhante. E sincero. Era a primeira vez que sorriam assim para Macabéa, e aquilo deixava a pobre (explosão!) emocionada. Era a primeira vez que ela via alguém sorrir-lhe um sorriso sincero de simples satisfação, sem pena, tristeza, escárnio, deboche, ironia, sarcasmo ou outro sentimento do gênero por trás. Era a primeira vez que lhe sorriam um sorriso sem mais nada. Era um sorriso tão comum e tão simples quanto ela, sem mais sentimento algum por trás, e isto era o que fazia Macabéa emocionar-se ainda mais: Era um sorriso sem nada demais, assim como ela.

Macabéa olhou o homem e, repentinamente, sentiu vergonha por isso. Ele era bonito. Era muito bonito, e ela não deveria estar com ele ali. Sentia vergonha por ser o que era, e por não estar adequada o bastante para ficar na companhia de tal pessoa. Não era boa o suficiente para emprestar-lhe dinheiro, mesmo que não tivesse, e nem para receber um sorriso.

-Está muda, moça? – o homem perguntou-lhe num tom divertido. Solto uma risada baixa – Desculpe, eu cheguei de repente, não foi? E ainda por cima pedindo dinheiro... Que tipo que sou eu.

-Não tenho dinheiro para emprestar ao Senhor, me desculpe – ela murmurou tão baixo que o homem teve de inclinar-se para frente para escutá-la melhor – Desculpe.

-Espere um instante, você pede desculpas por não ter dinheiro para me emprestar? – ele está novamente com a testa franzida. Macabéa, de tão insignificante que era, prestou atenção em seus detalhes insignificantes – não era importante o suficiente para prestar atenção em algo importante. Estava observando as unhas do homem. Eram lisas, brilhantes e bem-feitas, assim com as da Glória, só que sem a tinta vermelha que ela passava.

Ele devia ser rico. Era mais um motivo para ela não merecer estar em sua presença.

Novamente se afastou do pensamento. Era perigoso. Macabéa não se sentia bem, ainda não se sentia acostumada a desejar ou a imaginar algo. Não podia se entregar tão facilmente a débeis pensamentos que logo, logo lhe ocupariam coração e pensamentos. Era uma moça mudada por palavras, e moça mudada por palavras não se deveria levar por imagens bonitas que lhe passavam pela cabeça desmiolada.

Macabéa pensava que não merecia. Não, ainda não merecia tais pensamentos tão bons. Por que havia de um homem como aquele aproximar-se dela e lhe ser agradável e sorridente? Por que alguém como ela lhe prenderia a atenção e lhe despertaria a curiosidade? Por que haveria de alguém como ela receber um sorriso sincero e cuidadoso como aquele?

Não. Ela não era ninguém, era insignificante, e como alguém insignificante, deveria permanecer em seu lugar. “A vida é assim porque é”, quis pensar, mas não conseguiu repetir seu mantra. Sua mente infantil e fraca já se encontrava ocupada com imagens bonitas e desejáveis. Ela queria aquilo, pela primeira vez em toda sua miserável vida, Macabéa desejava algo. Ela desejava aqueles pensamentos.

E sem se dar conta de que já havia cumprido a primeira tarefa, a primeira exigência passada pela Cartomante – desejar algo para ser realizado - , Macabéa deixou-se levar pelos pensamentos tentadores.

O homem foi-se embora tão rápido como chegou. E os dias e as noites também deixavam Macabéa com uma frequência inacreditável. Ela dormia, roncava, dormia, roncava, e sentia fome. Dormia, roncava e tossia um pouco de sangue. Dormia, roncava e deixava-se sonhar com Hans, o estrangeiro que surgira como uma imagem criada por nossa mente insana.

(Mas não era exatamente isso que ele era, afinal de contas?)

Até que, certo dia, Macabéa estava tossindo um pouco quando alguém lhe bateu à porta. A pobre estranhou: Ninguém a procurava. Ninguém se interessava por ela, por que bateriam à porta...? Talvez fosse para uma das Marias.

Girou a maçaneta e lá estava o homem. Naquele dia, carregava alguns livros contra o peito. Sorria aquele sorriso sincero.

-Olá, Senhorita Macabéa – ele cumprimentou a educadamente – Posso entrar?

Macabéa sentiu o coração correr tão rápido quanto um gato que foge do churrasco. Era aquele estrangeiro novamente, o tal que havia pedido dinheiro emprestado e ainda sorria para ela. Aliás, estava sorrindo novamente. Era um homem de sorriso fácil.

Ele entrou depois da pobre dar-lhe passagem e pousou os livros grandes na mesa. Virou-se para ela e ajeitou o cabelo dourado.

-Você gosta de história – ele disse – Trouxe uns livros para ler.

Subitamente, estava infeliz. Não sabia ler. Não muito bem. E não poderia ler aqueles montes de livros grossos e cheios de páginas que o homem lhe trouxera. E também não poderia recusar, fora uma gentileza. A primeira em toda sua vida.

-Desculpe – ela começou – Não posso.

O sorriso sumiu do rosto do homem.

-Por que não? São muitos? Não gosta?

Macabéa, ainda olhando para o chão (aliás, ela não olhava diretamente nos olhos do homem. Sempre mirava o carpete puído e manchado da casa sua e das Marias), murmurou outra resposta:

-Não sei ler, desculpe.

O homem parecia atordoado. Não sabia o que pensar. Estava interessado naquela pessoa que mais parecia uma criança crescida demais, em sua timidez extrema, em sua humildade e em sua ansiedade sempre que o via. Pode não parecer, mas Hans gostava daquela pessoa.

-Não sabe ler? – ele andou até ela e lhe sorriu – Pois eu ensino. Sente-se lá, tem papel e lápis?

-Não, desculpe.

-Ora, que é isso, Senhorita? Não peça desculpas – ele disse.

-Está bravo? – pela primeira vez ousou levantar o olhar e este se encontrou com o de Hans. Ele sorria abertamente.

-Não, não estou. Não fico bravo tão rápido – riu-se – Mas posso comprar uns papéis e lápis para nós, e você aprende a escrever. Que acha?

-Acho... – tentou dizer alguma coisa bonita, mas de nada sabia – Sabia que o leão é o segundo maior felino depois do tigre?

Hans gargalhou alto e ficou ao lado de Macabéa. Fisicamente, era trinta centímetros maior que ela, mas para a pobre parecia ainda maior. Talvez fosse por causa da baixa auto-estima de Macabéa. Para ela, era tão pequena e miúda que Hans chegava a ser três metros maior, e não apenas trinta centímetros.

-Macabéa – ele disse – Você realmente é uma pessoa engraçada.

E novamente tocou-lhe o coração.

As fantasias transformaram-se.

Casou-se, em sua imaginação. Casou-se de branco, de véu e grinalda, com direito a buquê de rosas vermelhas e bolo de três andares. O noivo era Hans e ele parecia não se conter de felicidade enquanto a esperava chegar ao altar. Estava vestido de terno preto, blusa branca e calça preta. O cabelo louro lustroso brilhava em sua cabeça de

estrangeiro e as unhas estavam brilhantes e bem aparadas. Ele sorria-lhe um sorriso amável.

E Macabéa estava ligeiramente diferente. A pele e os lábios não andavam tão ressecados, as bochechas não estavam mais secas como o sertão, os olhos não era mais mortos e os cabelos tornaram-se lustrosos e bem aparados. Estava bonita, ou pelo menos não tão feia quanto era antes.

Os convidados eram poucos. Macabéa chamou Glória – que não acreditou quando recebeu o convite das mãos da própria noiva, e quase morreu engasgada ao ver o noivo – e seu noivo prometido Roberto – Olímpico descobriu uma amiga de Glória ainda mais rica e bem-nascida que ela, e mudou de planos - , um homem baixo que trabalhava como cortador de carne, no açougue da família. Hans chamou a família; a mãe, o pai e a irmã mais nova – todos louros e bem criados (o mais incrível é que gostaram de Macabéa logo de cara).

Andou ao altar e Hans tomou-lhe as mãos. Glória soluçava e parecia uma foca inchada e vermelha, Roberto segurava-lhe a mão livre e observava a paisagem pelo vitral amarelado da igreja pobre e praticamente vazia. O padre suava como se estivesse numa sauna e murmurava as palavras em latim com certo tédio e má-vontade. Mas nada disso importava. Ela era alguém, e tinha alguém também.

-Maca – ele sussurrou – Eu a amo.

E casaram-se.

(Como temo por Macabéa, perdida nesses devaneios, nessas ilusões criadas pela mente traiçoeira e tratante. No fundo do meu coração, tenho medo de que Macabéa acabe por não querer mais voltar de sua imaginação, agora tão ativa como nunca. Uma pessoa tão simples e humilde, perdida em fantasias de criança.

Se ela não voltar... Que farei? Como farei? Ela há de voltar. Por enquanto, está apenas encantada com tudo o que sua fértil e inexplorada imaginação é capaz de fazer, e não parece querer vir. Não. Ela o fará. Voltará e encontrará, na realidade, seu amado Hans).

Agora, Macabéa estava casada e morava na casa de seu esposo, Hans. Os dois eram plenamente felizes – ou pensavam que era. O que é ser feliz, exatamente? É ter tudo o que gostaria de ter? É viver sem preocupações? É ter quem você quer, ou deseja, ao seu lado? Ou é simplesmente um misto disso tudo?

Eles nunca refletiram sobre isso, mas pensavam ser felizes.

Ela havia saído do minúsculo cubículo que dividia com as Marias e agora vivia numa imensa mansão na orla de Maceió. O marido gostava por demais daquele lugar divino e esplêndido, e decidira – não sem antes questionar a senhora sua esposa – morar por lá. Mandara uns arquitetos desenharem uma planta sofisticada e contratara operários para colocarem a mansão para cima. Durante um ano, eles esperaram pela

casa, pacientemente, enquanto moravam com a mãe de Hans, uma senhora idosa de cabelos dourados esbranquiçados e olhos claros como o céu. Ela gostava muito de Macabéa, e sempre lhe chamava para tomar um pouco de chá – bebida que Maca aprendeu a apreciar com o tempo e a convivência.

Um ano e quatro meses depois, a casa estava pronta. Fora desenhada para abrigar Hans, Macabéa, o bebê que estava por vir, e talvez mais um ou mais dois filhos – Hans era uma pessoa muito organizada, e gostava de planejar antecipadamente os fatos. Como ele e Macabéa concordaram em ter somente três filhos, decidiram colocar apenas quatro quartos na casa.

E o quarto do casal era o mais bonito. Macabéa imaginou-se debruçada sobre uma bancada da varanda, observando o Sol dourado e esplêndido cruzar o céu, e observou também o mar e as ondas cruzarem a areia. As crianças corriam umas atrás das outras na praia e as mães gritavam-lhe ordens para não se perderem. Pôs-se a sorrir. Seu bebê brincaria assim também.

Seu bebê. Era um pensamento tão estranho para Macabéa quanto a possibilidade de se tornar outra pessoa, que era o que parecia estar acontecendo. Depois de entregar-se completamente à imaginação que nunca antes havia usado, Macabéa simplesmente não conseguia sair, e estava presa às fantasias (exatamente como eu temia!). Mas parecia bom, e pela primeira vez ela quis ser feliz. Pela primeira vez ela sabia o que era ser feliz – ou tinha uma vaga noção.

No sonho, sua barriga movimentava-se e ela sentia o pé quente e pequeno chutando-lhe o ventre. Fechava os olhos e punha-se a imaginar, dentro do sonho, um outro sonho, onde estaria seu bebê sorrindo e chamando-lhe mãe. Seria uma criança alegre, diferente dela, com cabelos dourados como o pai e olhos azuis como a avó paterna. Não poderia saber da avó materna, pois nunca havia conhecido sua mãe. E da tia... Sequer lembrava seu nome. O sonho fazia Macabéa esquecer quem era. Hans aproximou-se dela e sorriu ao Sol.

-Está vendo a vista, minha flor? – ele perguntou. Andava ensinando umas palavras estrangeiras à esposa, mas ela não conseguia pronunciar corretamente, e ele vivia se divertindo disso. Os dois riam juntos durante a tarde inteira e, no final, ela desistia e ia conversar com Gretell, a irmã de Hans, que vivia ali perto.

-Bonita – ela murmurou. Ainda falava baixo, como que para não incomodar. Essa natureza tímida e insignificante ainda não havia desaparecido de si – É bonita. Queria ser assim, como o mar.

-Você também é bonita – ele disse – Ao seu modo – Hans sorriu-lhe e virou o rosto de Macabéa para o dele – Gosto mais de você que do mar, Macabéa. Pare de se inferiorizar.

Ela não conseguia. Nem em sua imaginação conseguia deixar de se inferiorizar. Sentia-se menor que todos, como um personagem de um livro que Hans, certa vez, lera para ela. O homem transformava-se em barata por sentir-se inferiorizado e sentia que

incomodava a todos, quando era barata grande, e que era insignificante quando era uma barata pequenina. Macabéa sentia-se igual, só que de seu modo.

Era uma barata feliz. E estava satisfeita por isso.

Sua imaginação resolveu mudar novamente, e Macabéa se vê rodeada por duas crianças. Uma garota pequena de seus três anos, talvez, e um menino sorridente de seus dez anos. Os dois sorriam, e os dois tinham cabelos dourados e olhos da cor do céu. Hans sorria-lhe também. Ela reparou que o menino tinha a mesma face do marido.

-Feliz Natal, mamãe – a menina lhe disse e abraçou Macabéa. Era sua filha, e o menino também. Imaginou os dois parecidos com Hans, o marido, e pensou em como eles seriam inteligentes e bons.

Imaginou os dois saudáveis e fortes. E quando fantasiou o abraço de cada um deles, os bracinhos frágeis e quentes segurando sua cintura não tão anoréxica, e lhe desejando feliz Natal, Macabéa sentiu vontade de chorar. Chorar de felicidade. Chorar por uma coisa que ela desejava de todo coração ter.

Ela descobriu que o que mais desejava em toda sua vida era uma família. Alguém que a abraçasse todos os dias, lhe dissesse quanto é importante e, no fundo, mostrasse que ela não era descartável. Ela era importante para aquelas duas crianças e para Hans. Ela era amiga de Gretell, a irmã do marido, e ela tomava chá com a sogra. Ela não podia desaparecer, ela fazia muita, muita falta.

E no fim, era tudo o que ela queria. A pobre queria apenas ser amada por alguém – pela cunhada, pela sogra, pelos filhos... Por quem quer que fosse. Ela queria isso tanto quanto queria respirar, tanto quanto se sentia grávida de futuro e sabia que (explosão!) conseguiria tudo aquilo: estava mudada por palavras. Ela conseguiria tudo.

De repente, deu-se conta, ali, parada na calçada, que achava, antes, que era feliz justamente por não ter nada daquilo. Afinal, por não possuir nenhuma vontade, Macabéa nunca se decepcionava com sua vida medíocre. Ela nunca achou que havia uma alternativa, algo diferente do que ela vivia.

Aparentemente, o modo como ela vivia estava errado. Ela deveria desejar. Ela podia ter esperanças. A cigana abriu seus olhos para a vida. E depois de imaginar e sonhar com tudo aquilo – com marido, filhos, sogra, cunhada, casa, felicidade, mar, Sol, sorrisos e abraços – Macabéa acreditava ainda mais nas palavras da cartomante. Acreditava com todas as suas forças.

Estava mudada por palavras e frases encantadoras e isso a fez pela primeira vez desejar, imaginar, sorrir e chorar. Uma lágrima quente escorreu de seus olhos e ela queria voltar ao sonho para sentir os braços quentes em sua cintura novamente, e para sentir o coração palpitar ao ver o sorriso de Hans.

Então ao dar o passo de descida da calçada para atravessar a rua, o Destino (explosão!) sussurrou veloz e guloso: é agora, é já, chegou a minha vez!

E enorme como um transatlântico o Mercedes amarelo pegou-a – e neste mesmo instante em algum único lugar do mundo um cavalo como resposta empinou-se em gargalhada de relincho.

Notas finais do capítulo:

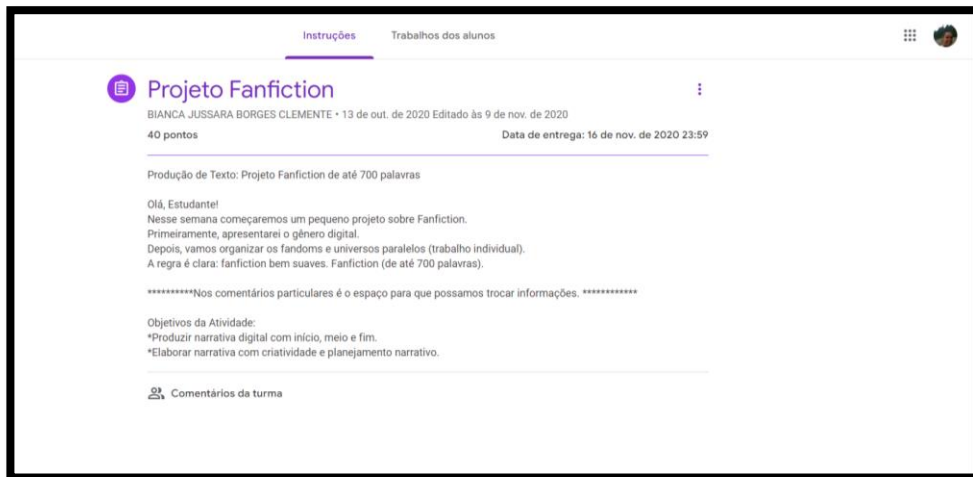
Esse trabalho era em grupo [eu e mais cinco pessoas, mas eu quem escrevi tudo יי]

Nota. https://fanfiction.com.br/historia/322761/A_Hora_Da_Estrela_-_Releitura/

Anexo VIII – Proposta de Fanfiction em turma do ensino básico

Parte I –

a) Postagem da Pesquisadora/Docente apresentando o Projeto *Fanfiction*



Nota. Projeto Fanfiction no ensino remoto. Plataforma Google Classroom

b) Postagem da Pesquisadora/Docente apresentando o gênero *Fanfiction*



Nota. Projeto Fanfiction no ensino remoto. Plataforma Google Classroom

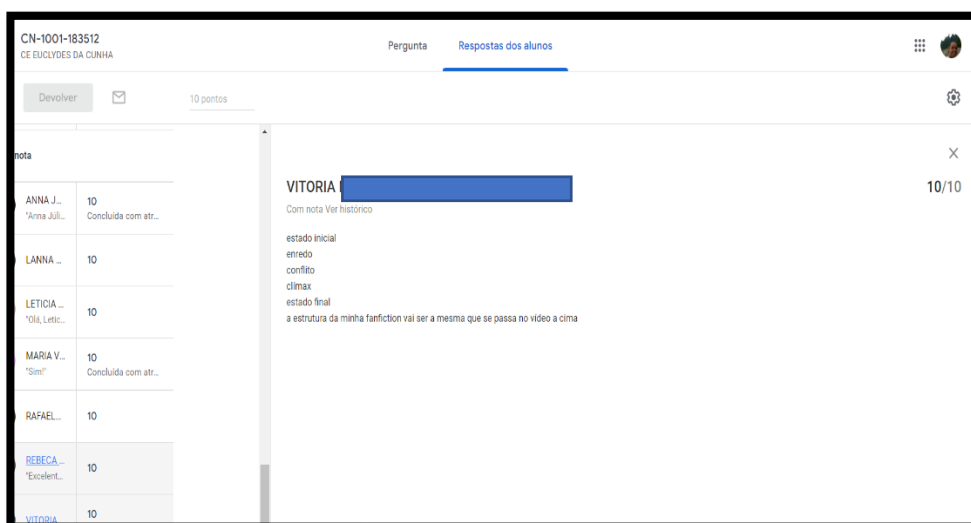
c) Postagem da Pesquisadora/Docente apresentando o gênero Fanfiction



Nota. Projeto Fanfiction no ensino remoto. Plataforma Google Classroom

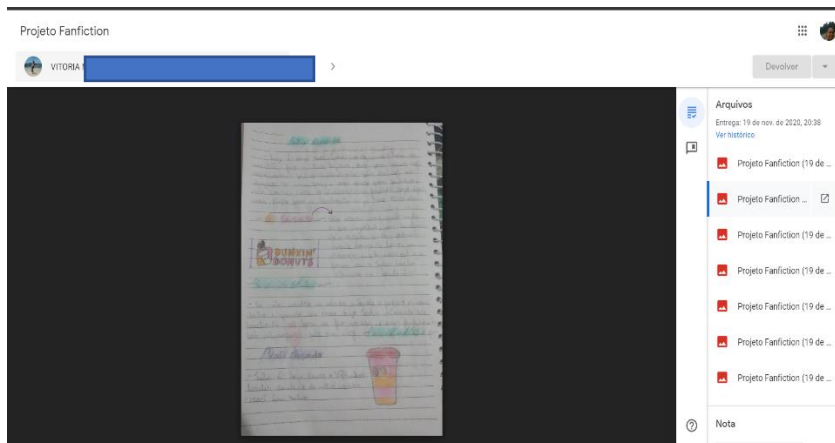
Parte II -

a) Postagem na Plataforma Google Classroom



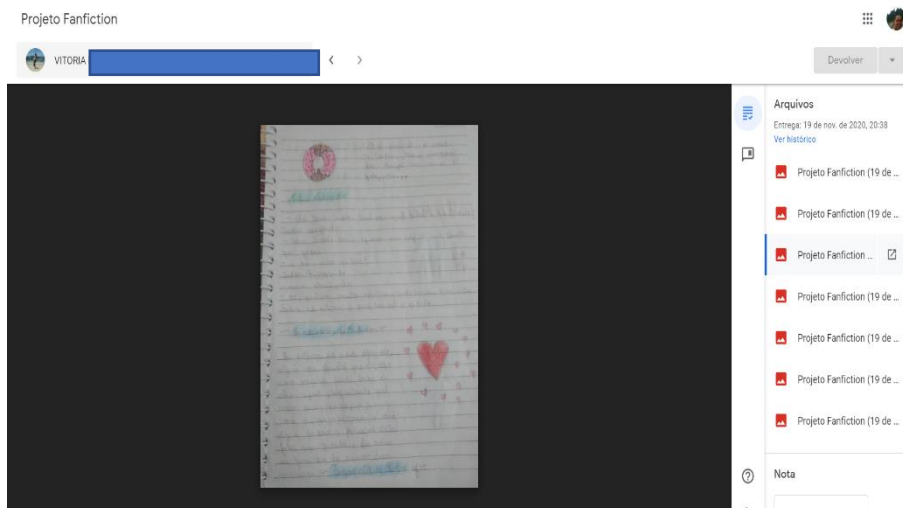
Nota. Projeto Fanfiction no ensino remoto. Plano de elaboração do Fanfiction da estudante. (I)

b) Postagem na Plataforma Google Classroom



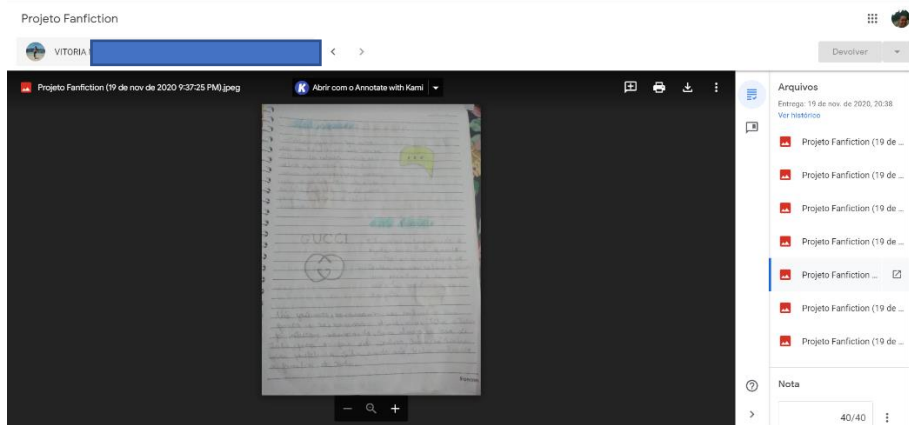
Nota. Projeto Fanfiction no ensino remoto. Fanfiction elaborada no caderno da estudante e fotografada. Posteriormente postada na plataforma Google Classroom. (2)

c) Postagem na Plataforma Google Classroom



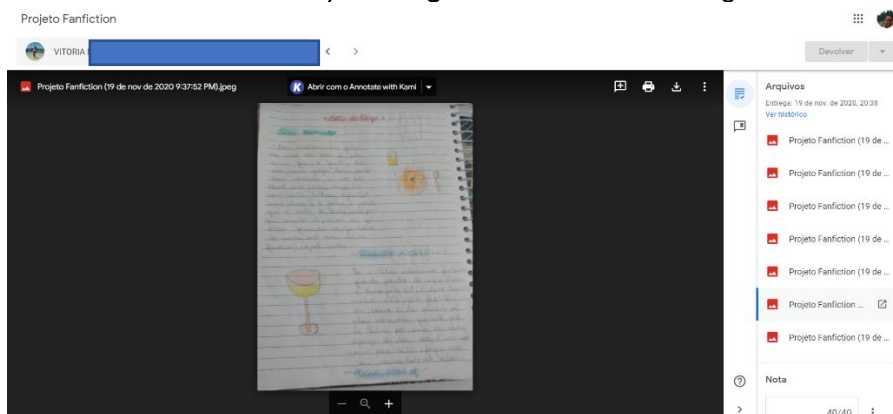
Nota. Projeto Fanfiction no ensino remoto. Fanfiction elaborada no caderno da estudante e fotografada. Posteriormente postada na plataforma Google Classroom. (3)

d) Postagem na Plataforma Google Classroom



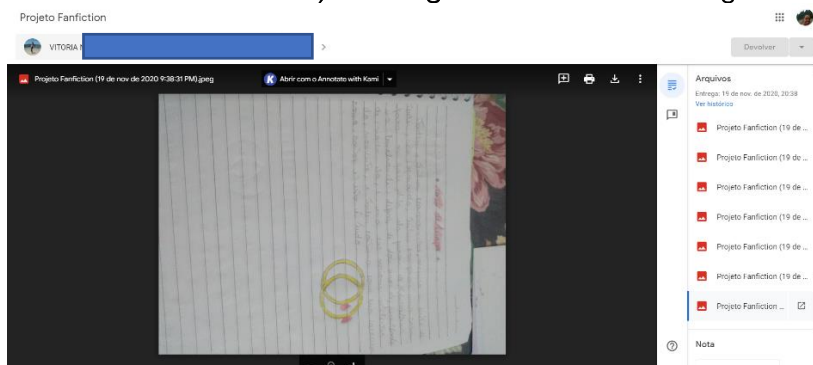
Nota. Projeto Fanfiction no ensino remoto. Fanfiction elaborada no caderno da estudante e fotografada. Posteriormente postada na plataforma Google Classroom. (4)

e) Postagem na Plataforma Google Classroom



Nota. Projeto Fanfiction no ensino remoto. Fanfiction elaborada no caderno da estudante e fotografada. Posteriormente postada na plataforma Google Classroom. (5)

f) Postagem na Plataforma Google Classroom



Nota. Projeto Fanfiction no ensino remoto. Fanfiction elaborada no caderno da estudante e fotografada. Posteriormente postada na plataforma Google Classroom. (6)

Anexo IX – Dona Inês de Castro e Dom Pedro (Percurso Historiográfico e Literário)

As referências do percurso Historiográfico e Literário de Dona Inês de Castro e Dom Pedro.

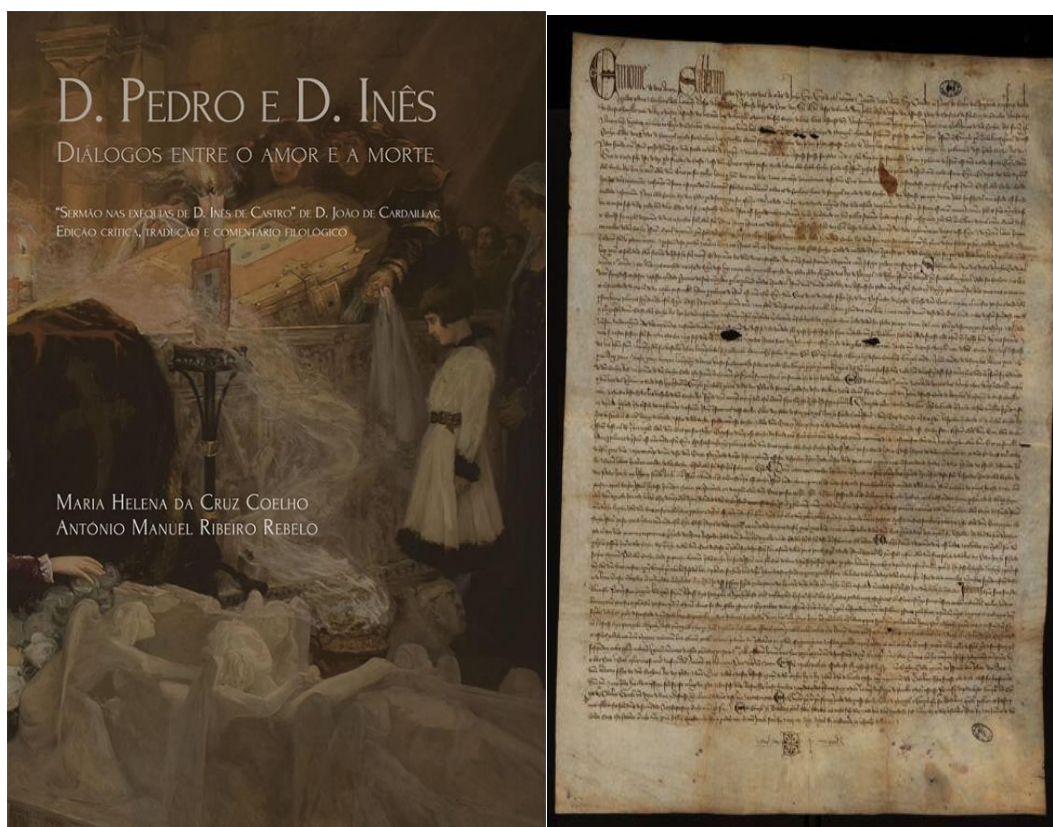
I) O percurso Historiográfico

A famosa transladação do corpo de D. Inês de Castro de Coimbra para Alcobaça, em 1361, e a sua deposição no belíssimo túmulo que as gerações posteriores, desde então, têm podido admirar no mosteiro de Alcobaça, têm o seu apogeu num belo e emotivo discurso: o chamado “Sermão nas exéquias de D. Inês de Castro”, obra parenética, de D. João de Cardaillac, arcebispo de Braga, cuja eloquência e oratória lhe haviam granjeado o honroso cargo de orador oficial da corte pontifícia, em Avinhão.

O saber científico aliava-se à proficiência retórica visando justificar, por uma sólida argumentação jurídico-religiosa, a validade do casamento de D. Pedro e a licitude dos seus amores.

A obra D. Pedro e D. Inês. Diálogos entre o amor e a morte apresenta um estudo sobre as implicações e circunstâncias históricas do sermão, bem como a sua edição crítica, acompanhada dos aparatos crítico e de fontes, tradução e comentário filológico, de forma a fornecer um estudo sólido que vai ao encontro das necessidades que especialistas de diversas áreas científicas já tinham manifestado, sem, todavia, descuidar os interesses de públicos não académicos.

Nota. <https://noticias.uc.pt/artigos/livro-d-pedro-e-d-ines-dialogos-entre-o-amor-e-a-morte-apresentado-na-biblioteca-geral/?q=In%C3%AAs%20de%20Castro>



Veja a descrição deste documento: Juramento de D. Pedro I do matrimónio celebrado com D. Inês de Castro. Portugal, Torre do Tombo, Gavetas, Gav. 15, mç. 20, doc. 10. Disponível em: <https://antt.dglab.gov.pt/wp-content/uploads/sites/17/2010/09/Juramento-de-D-Pedro-transcricao.pdf>

D. Pedro e D. Inês de Castro

O romance entre D. Pedro I e D. Inês é, sem dúvida, um dos mais conhecidos da história de Portugal, mas também um dos mais dramáticos. As consequências políticas que podiam advir do casamento entre o príncipe herdeiro e a ama da rainha, obriga o rei D. Afonso IV a mandar executar D. Inês, em 1355.

Em 1360, a 18 de Junho D. Pedro fez a declaração solene de que casara com D. Inês, num dia de 1354, para legitimar os quatro filhos que tiveram em comum. Em 2010, contam-se 650 anos sobre essa data.

Nota. <https://noticias.uc.pt/artigos/livro-d-pedro-e-d-ines-dialogos-entre-o-amor-e-a-morte-apresentado-na-biblioteca-geral/?q=ln%C3%AAs%20de%20Castro>

II) Documentos do Arquivo Nacional Torre do Tombo

Concórdia feita entre D. Afonso IV e o infante D. Pedro, seu filho, por causa do desvario seguido à morte de D. Inês de Castro e pela qual o dito infante perdoou aos que a tinham matado. Portugal, Torre do Tombo, Gavetas, Gav. 13, mç. 9, doc. 26.

Carta de inquirição a respeito da legitimidade dos filhos de D. Pedro e D. Inês de Castro. 1385-03-30. Portugal, Torre do Tombo, Gavetas, Gav. 13, mç. 3, n.º 8.

Transcrição do instrumento por que consta o matrimónio que celebrara D. Pedro I, sendo infante, com D. Inês de Castro. Portugal, Torre do Tombo, Reforma das Gavetas, liv. 31, f. 336.

Carta de confirmação pela qual o rei D. Pedro I revalidou a Alcobaça os coutos e jurisdições, e restituiu as que seu pai, D. Afonso IV, tinha tirado ao mosteiro. Esta revalidação foi motivada, entre outras, pela sua devoção e intenção de neste mosteiro “deitar” D. Inês de Castro e seus filhos. Refere D. Inês de Castro como sua mulher. 1358-09-08. Portugal, Torre do Tombo, Ordem de Cister, Mosteiro de Santa Maria de Alcobaça, 1.ª incorporação, documentos régios, mç. 4, doc. 15.

“D. Inês de Castro”. Drama em cinco actos da autoria de Maximiliano de Azevedo, representada em Matosinhos. Inclui um parecer do censor de 1953 classificando a peça para maiores de 13 anos e fazendo a sua apreciação. 1942/1953. Cota: Portugal, Torre do Tombo, Direcção Geral dos Serviços de Espectáculos proc. 2561.

“A Inês de Castro”. Comédia em um acto e dois quadros da autoria de Abreu e Sousa, representada no Teatro Sá da Bandeira, no Porto. 1943. Cota: Portugal, Torre do Tombo, Direcção Geral dos Serviços de Espectáculos proc. 2823.

“Pequeno resumo da morte de D. Inês de Castro”. Peça em um acto da autoria de Armando Júlio Cardoso, proibida pela Comissão de Censura. Seria representada no Teatro Salvador Marques em Alhandra. Inclui relatório do censor. 1950. Cota: Portugal, Torre do Tombo, Direcção Geral dos Serviços de Espectáculos proc. 3966.

“Inês de Castro”. Acto de variedades da autoria de F. Luís da Fonte, a ser representado em Abrantes. 1964. Cota: Portugal, Torre do Tombo, Direcção Geral dos Serviços de Espectáculos proc. 7589.

“Inês de Castro”. Peça de Heloisa Maranhão, concorrente ao concurso Pinheiro Chagas. Vencedora do prémio do Instituto Nacional do Livro do Brasil com o “Negra Bá”. Inclui dois exemplares. 1972. Cota: Portugal, Torre do Tombo, Direcção Geral dos Serviços de Espectáculos proc. 9434.

Nota. <https://antt.dglab.gov.pt/exposicoes-virtuais-2/d-pedro-e-d-ines-de-castro>

III) Linha do Tempo do Percurso Historiográfico e Literário sobre Dona Inês de Castro e Dom Pedro

LINHA DO TEMPO DO PERCURSO HISTORIOGRÁFICO E LITERÁRIO

DONA INÊS DE CASTRO E DOM PEDRO

O tema de Inês de Castro tem simultaneamente uma sólida base histórica e uma persistência mítica que se mantém ao longo de séculos. A sua ligação à Quinta das Lágrimas não sofre a menor dúvida, em qualquer dos planos. D. Inês de Castro, fidalga galega descendente de família real por via bastarda, veio para Portugal no séquito da D. Constança, noiva de Infante D. Pedro, filho do Rei D. Afonso IV.

1325

Dona Inês de Castro passa a habitar os paços reais junto ao mosteiro de Santa Clara, desfrutando livremente o seu amor a D. Pedro e aos filhos que dele houvera.

O reinado de D. Afonso IV (1325-1357) contemplou o episódio de Inês de Castro e Dom Pedro. O governo de D. Afonso foi conturbado, marcado não só por conflitos, mas pela peste negra, que assolou a Europa na baixa idade média.

1354

Mas na cidade do Mondego conheceu também a morte, aí havendo sido executada, às ordens de D. Afonso IV, a 7 de Janeiro de 1355.

1355

Mas D. Afonso IV morre a 28 de Maio de 1357. O infante Pedro torna-se rei, o primeiro deste nome. Como rei, ele de uma cadeia de poder, impunha-se que pensasse na sucessão do trono. Como rei não sofria agora qualquer constrangimento à sua vontade.

O sermão das exéquias de D. Inês de Castro, proferido pelo arcebispo de Braga D. João de Cardaillac, a quando da trasladação dos seus restos mortais de Santa Clara para Alcobaça, ergue-se assim como um monumento literário que dialoga com um monumento escultórico.

1357

1360

D. Pedro, como já o expusera desde 1360, desejava sepultar-se em Alcobaça ao lado de sua mulher D. Inês de Castro. Mandou construir dois túmulos que, na sua gramática de microarquitetura criativa e antecipadora de soluções reais e no seu densíssimo e interpelante programa iconográfico de reabilitação da memória, se guindam a verdadeiras obras-primas.

Amores que miticamente se guindaram a lenda viva no coração dos homens. Amores que atingiram a grandeza, na poética e na prosa, de se fixarem em história dramática de belos e apaixonados heróis. Amores que se sublimaram na pedra, na sua legitimação terrena e celeste, sustentados numa dialética de contrários.

1361

1367

Antônio Ferreira com o drama *Castro*; Luis Vaz de Camões que dedicou dezoito estâncias ao tema D. Inês de Castro, em *Os Lusíadas*. Fernão Lopes trabalhou em suas crônicas historiográficas. Registros depositados na Guarda da Torre do Tombo. Entrelaçamento da história e literatura portuguesa.

1418

Adaptado: COELHO, Maria Helena da Cruz, e REBELO, António Manuel Ribeiro. *D. Pedro e D. Inês. Diálogos entre o Amor e a Morte. "Sermão das Exéquias de D. Inês de Castro" de D. João de Cardaillac. Edição crítica, tradução e comentário filológico.* Coimbra.

Nota. Autoria da Pesquisadora. Suporte Digital: Canva (<https://www.canva.com/>).