



**UNIVERSIDADE TIRADENTES – UNIT
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA E EXTENSÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO – PPED**

ISABELLA SILVA DOS SANTOS

**DESENVOLVIMENTO DA LEITURA E DA ESCRITA POR MEIO DE *FANFICTIONS*
DA SÉRIE 13 PORQUÊS**

Aracaju – 2019

ISABELLA SILVA DOS SANTOS

**DESENVOLVIMENTO DA LEITURA E DA ESCRITA POR MEIO DE
FANFICTIONS DA SÉRIE 13 PORQUÊS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação, na Linha Educação e Comunicação, da Universidade Tiradentes, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação.

ORIENTADORA: PROFA. DRA. CRISTIANE DE MAGALHÃES PORTO

Aracaju – 2019

FICHA CATALOGRÁFICA

SIB- Sistema Integrado de Bibliotecas

S237d Santos, Isabella Silva dos
Desenvolvimento da leitura e da escrita por meio de fanfictions da série 13 porquês/ Isabella Silva dos Santos; orientação [de] Prof.^a Dr.^a Cristina de Magalhães
Porto – Aracaju: UNIT, 2019.

65 f. il ; 30 cm

Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Tiradentes, 2019
Inclui bibliografia.

1. Educação. 2. Cibercultura. 3. Fanfiction I. Santos, Isabella Silva dos. II. Porto, Cristina de Magalhães. (orient.). III. Universidade Tiradentes. IV. Título.

CDU: 371. 41/. 45: 371. 672

**DESENVOLVIMENTO DA LEITURA E DA ESCRITA POR MEIO DE *FANFICTIONS* DA
SÉRIE 13 PORQUÊS**

ISABELLA SILVA DOS SANTOS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação, na Linha Educação e Comunicação, da Universidade Tiradentes, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação.

APROVADO EM: 27/03/2019

Orientador(a) Antônio Augusto

Examinador(a) Externo(a): Edvaldo Souza Couto

Examinador(a) Interno(a): Rita de Cássia Fuzi Paiva

Mestrando(a): Isabella Silva dos Santos

AGRADECIMENTOS

Status: “Não há conquista sem renúncia”.

Agradecer é o ato de retribuir um gesto, uma atitude que outrem nos oferece. Eis-me aqui para retribuir os que contribuíram nesta caminhada.

Família: Obrigada! Obrigada! Sobretudo, por acreditarem em mim, confiarem e sempre me impulsionarem a ser mais e melhor, às vezes até demais. Entendo que só desejamos o melhor a quem amamos muito; por isso obrigada! O amor e a gratidão que sinto por vocês não caberiam nesta folha.

Amigos: *“Os meus amigos, eu escolho são sócios da alegria que eu gosto de levar”*. Agradeço aos meus amigos que tornaram a caminhada do mestrado menos árdua. André e Kaio. Kaio e André. Sem distinção de prioridade; eles sem dúvidas me ensinaram que é mais fácil quando não se caminha sozinho. Então eles me deram as mãos e fizeram deste episódio da minha vida leve, feliz e prazeroso. Por isso amigos eu amo vocês.

Professora/Orientadora/Conselheira: Obrigada por me apresentar à Cibercultura. Parafraseando Rubem Alves (obrigada por me apresentar à ele também) aprendi a ver o mundo pela magia de suas palavras. Sem dúvida o aprendizado que conquistei nestes anos dedico e agradeço a você.

Professorxs Dra. Rita Amorim Barroso e Dr. Edvaldo Couto, obrigada pela gentileza em cada palavra escrita no meu parecer de qualificação. Foram palavras gentis que engrandeceram a minha humilde pesquisa e tornou possível sua chegada aqui na fase de defesa. Gratidão!

E por último gostaria de agradecer à uma pessoa muito importante nesta caminhada; eu mesma. Sem a minha força de vontade, dedicação, empenho, investimento e renúncias este momento não estaria acontecendo.

Gratidão a todos que contribuíram para este momento. Seja de forma direta ou indireta.

SINOPSE

O objetivo desta dissertação é compreender as vantagens da leitura de *fanfictions* e apurar de que forma os alunos acessam estas narrativas, além de aferir a interação destes em grupos de escritores e leitores das *fanfictions* da série. A investigação se deu por meio de questionário *google forms* anônimo e voluntário. Antes deste recurso investigativo houve debates e discussões acerca da série e do gênero textual digital em questão. Assim, para responder ao problema e lograr êxito nos objetivos da investigação proposta, *a priori*, realizamos uma pesquisa bibliográfica, visando criar um repertório de argumentos sobre o tema. No tocante ao referencial metodológico utilizamos a abordagem qualitativa de natureza básica e de cunho descritivo-explicativo. Buscamos com isso entender as novas formas de ler e escrever na Cibercultura e sua relevância para a prática docente em sala de aula. Como resultados foi possível concluir que os dispositivos móveis são os portais que levam os discentes para além da sala de aula e que por meio destes é possível promover maior engajamento em sala de aula, além de corroborar com a hipótese de que os estudantes dos dias de hoje não deixaram de ler ou escrever, mas ressignificaram estas ações de acordo com suas realidades.

PALAVRAS-CHAVE: Educação. Cibercultura. *Fanfiction*.

SYNOPSIS

The purpose of this dissertation is to understand the advantages of reading fanfics and to delete how the student accesses these narratives, as well as to evaluate the different types of writing and reading of the fanfictions of the series. The research was done through anonymous and voluntary google forms questionnaire. Before this investigative resource there were debates and discussions about the series and the digital textual genre in question. Evaluation and response to the problem in relation to the objectives of the proposed research, a priori, carrying out a bibliographical research, aiming to create a repertoire of arguments about the theme. Regarding the methodological framework, it uses a basic qualitative and descriptive-explanatory approach. We seek with what we understand as native forms of writing and writing for classroom teaching practice. How was the classroom choice? Were they held a series of classes, and the students were invited to take a class? Today it is not necessary to write, but re-signify these actions according to their realities.

KEY WORDS: Education. Cyberculture. Fanfiction.

LISTA DE FIGURA

Imagem 1 – <i>Tag Cloud</i>	17
Imagem 2 – Letramentos digitais	37
Imagem 3 – Letramentos digitais	38
Imagem 4 – Letramentos digitais	39

LISTA DE INFOGRÁFICOS

Infográfico 1 – Por que <i>Fanfiction</i> ?	45
Infográfico 2 – Por que <i>Fanfiction</i> ?	46
Infográfico 3 – Por que <i>Fanfiction</i> ?	48
Infográfico 4 – Por que <i>Fanfiction</i> ?	50
Infográfico 5 – Por que <i>Fanfiction</i> ?	52
Infográfico 6 – Por que <i>Fanfiction</i> ?	54
Infográfico 7 – Por que <i>Fanfiction</i> ?	56
Infográfico 8 – Por que <i>Fanfiction</i> ?	58

ROTEIRO

1 ANTES DO PLAY	9
2 APORTE O PLAY: OS PORQUÊS	17
2.1 Cibercultura	17
2.2 Gêneros textuais na Cibercultura	25
2.3 Narrativas transmídias	28
2.4 <i>Fanfiction</i> como um fenômeno na Cibercultura	31
2.5 Letramento e <i>Fanfiction</i>	36
3 LUZ, CÂMERA, AÇÃO!.....	42
3.1 Primeira Temporada: Fita 1 Lado A	42
3.2 Primeira Temporada: Fita 1 Lado B	43
3.3 Primeira Temporada: Fita 2 Lado A	44
3.4 Primeira Temporada: Fita 2 Lado B	44
4 FINAL DA TEMPORADA	61
ELENCO.....	64

1 ANTES DO PLAY

Olá, sou eu. Isabella. Isabella Santos. Acomode-se. Vou te contar como cheguei até aqui. Bem-vindo! Fico feliz que esteja lendo este texto. Espero que seja divertido. Você deve estar se perguntando: Por quê?

No verão de 2006 ingresso na Faculdade de Letras da Universidade Federal de Sergipe. Escolhi Letras Espanhol-Licenciatura. Ser professora era a minha escolha desde criança, apenas queria ser professora independente do que fosse, então a Língua Espanhola entrou na minha vida devido à outras afinidades com o idioma e sua cultura. Em 2007 início a minha prática docente como professora de Língua Espanhola em uma escola particular. Desde então, sou professora. Já lecionei em vários níveis. Fundamental I e II; Ensino Médio; Ensino Superior e Curso de Idiomas. Posso falar com certeza que ser professora é a minha profissão e a minha paixão. Ensinar e aprender é sem dúvidas uma das melhores coisas da vida.

De posse do diploma sigo os rumos da docência com a incumbência de lecionar outro idioma e de maneira indissociável outras culturas. Novas formas de ver e interagir com o mundo. Levar para a sala de aula a cultura hispânica de forma leve prazerosa e cativante, estes sempre foram os meus objetivos. Mesmo no nível superior e nas disciplinas mais complexas e estruturantes, para novos professores em formação, a abordagem sempre foi tentar fazer algo exequível e factível nas escolas, para onde vai uma parte dos professores licenciados por Universidades.

Até o ano de 2016, só havia tido experiência com alunos de escolas privadas. As escolas públicas eram meras projeções na minha mente; precipitadas, diante da minha falta de contato. Assim em 2016 iniciei a minha jornada como professora de Língua Espanhola em uma escola pública do interior do estado de Sergipe. Convocada pelo concurso e diante da oportunidade de aprender ainda mais iniciei meus trabalhos em outubro do supracitado ano.

As projeções se tornaram concretas e algumas constatações foram comprovadas. A escola pública está além do que as pessoas que nunca foram lá pré-concebem; é sim um lugar difícil e complicado; há limitações de infraestrutura, suprimentos, segurança e outros problemas que costumamos ouvir dizer, mas a escola pública é mais que isso. A escola é o aluno e o professor. O professor que

apesar das adversidades é motivado e comprometido com seus alunos; e os alunos que precisam de uma luz, como de um farol, para que encontrem o caminho e descubram como o conhecimento e a oportunidade de aprender são como o mapa do tesouro.

Escolhi e escolho todos os dias ser farol e alguns dos meus alunos escolhem acessar o mapa e as orientações de como lê-lo. Este trabalho não existiria sem eles. Me apresentaram a série e as *fanfictions*. Aqui se corrobora que nem sempre o professor só ensina, vezes aprende e rever os caminhos. Assim, com o desejo de ser sempre melhor para meus alunos, e influenciada por eles, comecei a pensar como engajá-los melhor nas aulas. De que forma eles poderiam aprender mais e de maneira mais eficiente se o que eu propusesse tivesse mais a ver com as suas realidades e suas questões de adolescência.

Surge em uma das aulas os temas debatidos na série da plataforma *Netflix*, *13 Reasons Why*, em português, *13 porquês*. Como professora-investigadora *maratonei* a série para que pudesse entender e aprender sobre o que meus alunos estavam tentando me ensinar. Por consequência, iniciou este percurso. Após assistir à série elaborei estratégias para que os temas cruciais dela fossem discutidos em sala e, principalmente, de maneira crítica e reflexiva.

Para tal recorri à Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Esta Base se refere à toda Educação Básica, que compreende a Educação Infantil, Ensino fundamental e médio. A Base relacionada à Educação Infantil e Ensino Fundamental já foi homologada e publicada. O texto referente ao Ensino Médio apesar de, já ter sido homologado em dezembro de 2018, ainda não está disponível para download. A versão que li para a presente dissertação, trata-se da versão homologada disponibilizada para a análise e discussão das escolas e o corpo docente.

A BNCC divide as disciplinas por área. No tocante ao ensino de Língua a área é a de Linguagens e suas Tecnologias. Dentro desta estão as disciplinas de Arte, Educação Física, Língua Inglesa e Língua Portuguesa. Estas disciplinas devem articular-se entre si dentro do campo da atuação social, proporcionando ao estudante vivências significativas de práticas de linguagem nas distintas mídias (impressa, digital e analógica). (BNCC, 2018). O documento pondera as novas formas de ver e aprender quando afirma:

Considerando que uma semiose é um sistema de signos em sua organização própria, é importante que os jovens, ao explorarem as possibilidades expressivas das diversas linguagens, possam realizar reflexões que envolvam o exercício de análise de elementos discursivos, composicionais e formais de enunciados nas diferentes semioses – visuais (imagens estáticas e em movimento), sonoras (música, ruídos, sonoridades), verbais (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita) e corporais (gestuais, cênicas, dança). Afinal, muito por efeito das novas tecnologias da informação e da comunicação (TDIC), os textos e discursos atuais organizam-se de maneira híbrida e multissemiótica, incorporando diferentes sistemas de signos em sua constituição. (BNCC, 2018 p.54).

Percebo nesta citação o intento de propor um diálogo dos alunos com novos saberes. Saberes que os discentes já estão familiarizados, o que ratifica a proposta de articulação com o campo da atuação social. A Base sugere ainda, a aprendizagem acerca do mundo digital e as práticas da cultura digital. Ratifica que tal prática promove a autonomia nos estudantes resultando em um aprendizado mais significativo e de acordo com as suas necessidades. E assevera ainda:

Nessa perspectiva, para além da cultura do impresso (ou da palavra escrita), que deve continuar tendo centralidade na educação escolar, é preciso considerar a cultura digital, os multiletramentos, os novos letramentos, entre outras denominações que procuram designar novas práticas sociais e de linguagem. (BNCC, 2018 p.54).

Eis aqui a ênfase que pretendi salientar nesta investigação; novos letramentos como uma perspectiva que pode promover melhor engajamento dos alunos nas salas de aulas e aumentar o interesse destes aos conteúdos e ao que se deseja ministrar. Segundo Soares (2006) as noções de letramento surgem no campo da Educação e das Ciências Linguísticas a partir dos anos 1980. Desde então seus conceitos e suas ideias aparecem nas publicações inseridas nos campos supracitados. Da mesma forma, urge entender de maneira clara este conceito para a *posteriori* entender o que é multiletramentos. Ainda, segundo a autora, letramento vem do termo em inglês *literacy* que é estado ou condição daquele que aprende a ler e a escrever.

No entanto, o que está subentendido, ademais de saber ler e escrever, são as questões culturais, sociais, políticas, cognitivas e linguísticas. Estas devem estar reunidas, ao saber ler e escrever regem as formas de como expressar-se dependendo do grupo social em que o sujeito esteja inserido.

Para Soares (2006, p.18), letramento é como resultado da ação de ensinar ou de aprender a ler e escrever: o estado ou a condição que adquire um grupo social ou

um indivíduo como consequência de ter-se apropriado da escrita. Ratifica, ainda, que o fato de se ter apropriado da escrita implica questões sociais; assim ler e escrever envolve práticas sociais.

Com relação às primeiras ideias sobre letramento, Rojo e Moura (2012) afirmam que estas surgem em 1996, em um Colóquio do Grupo de Nova Londres. O grupo deste evento debruça-se sobre pesquisa à luz dos letramentos; após este Colóquio se escreveu um manifesto que se intitulava: Uma Pedagogia dos multiletramentos. Esse manifesto buscava chamar atenção da escola no tocante aos novos letramentos, mas, sobretudo, novos letramentos inseridos em uma sociedade que vivencia a ascensão e a consolidação das tecnologias digitais em rede.

Conforme Rojo e Moura (2012) o conceito de multiletramentos converge para dois tipos específicos: a multiplicidade cultural e a multiplicidade semiótica. O conceito de multiplicidade cultural coaduna com a atual conjuntura onde a ideia de cultura não é compatível com dicotomias, é mista, multi. No que concerne à multiplicidade semiótica percebo que, os textos disponíveis na atualidade em diversos meios, apresentam diversas formas de linguagem.

Para além das diversas formas de linguagem o digital proporciona a ascensão de novos gêneros; alguns novos e outros ressignificados. Pressupõe-se assim desenvolvimento de habilidades a partir dos diálogos com as mídias e os processos de convergência. As formas de interação com os meios de comunicação se reconfiguraram e estas novas configurações devem ser consideradas nas salas de aula. A base coaduna quando afirma:

Merece destaque o fato de que, ao alterar o fluxo de comunicação de um para muitos – como na TV, rádio e mídia impressa – para de muitos para muitos, as possibilidades advindas das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) permitem que todos sejam produtores em potencial, imbricando mais ainda as práticas de leitura e produção (e de consumo e circulação/recepção). (BNCC, 2018 p.55).

As tecnologias digitais fomentam a participação e a colaboração, mas para além disso se exige que sejam aprimoradas habilidades críticas ao deparar-se com uma infinidade de informações que podem não ser reais ou fora dos padrões éticos. A partir destas concepções a Base propõe campos de atuação social para que a sala de aula não seja um ambiente deslocado e fora da realidade dos alunos.

Deste modo, ensinar enquanto as mudanças acontecem é um desafio. Os dispositivos móveis, aplicativos, sites, redes sociais, plataformas *streaming*, hiperlinks e as diversas possibilidades me levou a repensar o ato de ensinar que, muitas vezes, é aprender e ensinar ao mesmo tempo. O que percebi é que, em muitos casos, as práticas não dialogam com o novo estilo dos discentes; um estilo de vida móvel, ubíquo e instantâneo.

Assim, tomo um aluno hipotético, aqui chamado de Augusto, que é extremamente desinteressado das aulas, segundo ele muito conteúdo “decoreba”. O desinteresse é legitimado pela mesmice; ele afirma ainda que seria muito mais divertido se ele pudesse fazer uso do que ele aprende fora da sala ou por meio do seu *smartphone*, urge uma mudança de abordagem que considere os novos atos de aprender.

Inspirada nas mensagens subliminares da narrativa hipotética acima que, muitas vezes, não é tão hipotética assim; percebo que apropriar-se da tecnologia e de seus recursos é condição *sine qua non* no dia a dia das dinâmicas de sala de aula para contribuir com a nova forma de aprender.

Os alunos, aqui representados por Augusto, podem confirmar informações imediatamente após a fala do professor, pode inclusive, ignorá-lo caso sua regência seja julgada como pouco atraente e pode, sobretudo, “sair” da aula e “entrar” no seu *smartphone* que oferece mais diversão e interatividade que a aula do professor.

Em decorrência disso se faz necessário a interação do aluno e a valorização da sua opinião no momento da construção dos currículos e dos projetos políticos pedagógicos das escolas. Os recursos tecnológicos disponibilizados pela Cibercultura podem proporcionar vantagens que, aliadas às ações de professores e alunos conferem à sala de aula novas perspectivas e várias possibilidades de aprendizagem. O protagonismo é a palavra da vez nesta concepção, o diálogo e a colaboração tornam o percurso, algumas vezes, mais rápido e eficaz.

Ponderar estas reconfigurações, trabalhar as habilidades de leitura, escrita e oralidade nas aulas se torna inviável oferecendo aos alunos “apenas” o livro didático. Ele sabe que há mais que isso. Que os *e-books*, em alguns casos são mais baratos, que as versões de livros e a transmidiação pode transformar uma leitura em

múltiplas leituras e que os cinquenta minutos semanais não são suficientes diante das horas disponíveis de maneira ilimitada na palma da mão.

A partir dos relatos escritos nas linhas acima construo o seguinte problema de pesquisa: **As *fanfictions* contribuem para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita?**

Parto do pressuposto de que o gênero textual *fanfiction* inserido nos ambientes digitais e por meio da utilização de dispositivos móveis conectados à internet podem contribuir e endossar a aprendizagem das habilidades de leitura e escrita também, fora de sala de aula.

O caso da série das *fanfictions* alvo deste trabalho é um bom exemplo. Originalmente *13 reasons why*, trata-se de um livro que migrou para um filme, outra plataforma de mídia, e que em 2016 alcançou um grande sucesso quando veiculado na plataforma streaming Netflix. Permeada por conflitos adolescentes atingiu este público de forma rápida por um processo de identificação com o enredo proposto.

Proponho-me a responder o problema construído no percurso desta asserção, me nortearei pelo seguinte **Objetivo Geral**: averiguar se a leitura de *fanfiction* impulsiona a aprendizagem das habilidades de leitura e escrita de alunos do Ensino Médio de uma escola pública da rede estadual de ensino.

Para alcançar o Objetivo Geral, estabeleço os seguintes **Objetivos Específicos**:

- Compreender as vantagens da leitura de *fanfictions*;
- Apurar como e de que forma os alunos acessam estas narrativas;
- Aferir a interação dos alunos em grupos de escritores e leitores das *fanfictions* da série.

Uma pesquisa científica precede decisões e caminhos. Estas decisões perpassam pelos referenciais teóricos e metodológicos que a guiarão. Deste modo para responder o problema supracitado e lograr êxito nos objetivos propostos, *a priori*, recorreremos à uma pesquisa bibliográfica, visando compor repertório e consolidação de conceitos e ideias sobre o tema em uma perspectiva reflexiva dos referenciais. Para tal diálogo com Lévy, Lemos, Santaella, Jenkins, Jamison, Gosciola e outros autores que nas leituras destes referenciais se tornaram relevantes para inserção no diálogo teórico metodológico.

Como referencial metodológico recorri à Chizzotti (2000), inserindo-se no contexto da pesquisa qualitativa em Ciências Humanas e Sociais. Afinal é uma pesquisa que está em contato com as pessoas e sua realidade, nas suas interações humanas e sociais. Deste modo, o método de abordagem qualitativo busca interpretações a partir do significado que as pessoas atribuem ao que falam e fazem (CHIZZOTTI, 2000).

Está inserida no escopo da pesquisa qualitativa de natureza básica; baseada nos objetivos, trata-se de uma investigação de cunho descritivo explicativo. Aqui cabe um parêntese à banca; na versão do exame de qualificação a metodologia proposta seria a pesquisa-ação. Como toda pesquisa é um risco e está passível de mudanças, se fez necessário readequar a metodologia da investigação.

Em atenção à leitura da banca que fomentou a reflexão acerca da viabilidade de seguir com a pesquisa-ação com apenas duas alunas, fato que poderia limitar e gerar dados insuficientes para análise desta dissertação. Assim de modo redirecionar a pesquisa e torná-la viável e que gerasse dados suficientes para análise, mudei a metodologia para que deste modo alcançasse os objetivos com a coerência que uma pesquisa científica exige.

Desta forma o procedimento de levantamento de dados se deu através de um questionário anônimo por meio da plataforma *google docs*. Logo, o link do questionário utilizado como instrumento foi propagado na comunidade alvo; alunos do Ensino Médio de uma escola pública no estado de Sergipe. Isso posto a pesquisa estruturou-se da maneira que se segue.

Para iniciarmos a narrativa convido aos leitores apertar o *play* na seção dois, denominada: **Aperte o play: Os Porquês** que trata dos conceitos e do lugar de fala da investigação. Nesta seção tratarei da Cibercultura, acerca dos gêneros textuais digitais na Cibercultura, narrativas transmídias e sobre letramento e *fanfiction*.

Na seção três: **Luz, Câmera, Ação!** versarei sobre as ações que resultaram nesta dissertação. Apresentarei os dados coletados, o local onde foram levantados, o recurso utilizado e as demais informações concernentes a toda a fase de investigação. E, igualmente, as mudanças que ocorreram no caminho que resultaram em uma pesquisa um pouco distinta da apresentada no exame de qualificação.

Na seção quatro denominada **Final da Temporada**, intentarei retomar os objetivos, o problema e empreender reflexões propostas nas seções e nos dados levantados. Não com a ambição de finalizar apenas, mas propor, possivelmente, novas temporadas para a investigação.

Com esses aspectos descritos neste início, penso que aventura de ler e imaginar estão em busca do entrelaçamento de ideias e escritas numa teia de possibilidades de olhares diversos. Por conseguinte, vem comigo conhecer o meu texto roteiro que continuará na próxima página.



2 APERTE O PLAY: OS PORQUÊS

Nesta seção se articulará as principais ideias que embasarão a pesquisa; versará sobre a cultura, sobre o do processo pelo qual passou a *fanfic* na Cibercultura. E, ainda, sobre o uso crítico desta, com intenção pedagógica, além da expansão das narrativas e, conseqüentemente, aprimoramento das habilidades de leitura, escrita e interpretação.

2.1 Cibercultura

Imagem 1



Fonte: Desenvolvido pela autora (2018)

A *tagcloud* ou nuvem de palavras acima foi construída a partir de palavras chaves extraídas da canção de Gilberto Gil denominada “Pela Internet”. A canção pode ser ouvida no *QR code* disponível no canto superior direito desta página. Esta

música composta final dos anos 1990 e foi lançada e transmitida pela internet em dezembro de 1996.

Na nuvem proposta nos intentamos refletir acerca de algumas palavras, sabiamente escolhidas por Gil para fazer analogias com o mundo cibernético. Destacamos o verbo “velejar” que pode ser sinônimo de “navegar”.

O termo usado para referir-se ao ato de percorrer páginas da internet por intermédio de navegadores. E se navegamos na internet, o ambiente em que navegamos é o “mar” ou a “maré”. Neste mar podemos criar, (re)criar, conectarmos com pessoas em outros lugares do mundo em tempo real e de culturas totalmente diferentes. O “mar” da internet como sugere a música, permite conectar e diminuir as distâncias entre Milão e Japão.

Gil em letra e música descreve algumas transformações que a internet inseriu na sociedade. É possível cantarolar as novas formas de ser e agir com a internet. Estamos navegando na *informaré*, causada pela combinação de uma força da qual não estamos livres ou alheios. Navegamos nela diariamente e estamos suscetíveis às suas variações, assim como as marés que são influenciadas pela lua, a *informaré* é influenciada por um novo *status quo* social. Vivemos a *informaré* de uma nova cultura.

À época do lançamento da música vivenciava-se a internet 1.0; A internet com pouca interatividade. Dialogávamos por meio dos correios eletrônicos, popularmente conhecidos por e-mail. Conversávamos por intermédio dos bate papos *on-line* ou os famosos *chats*. Tudo acontecia ainda com limitações técnicas, mas já sinalizadas por Gil, em sua canção, que novas formas de socialização e engajamentos sociais estavam ascendendo.

Os anos 2000 trazem consigo a internet 2.0, *web 2.0*. Chegou a era da interação, da participação. A relação com a internet se reconfigura e a forma como os usuários a utilizam se amplia. Se consolidam as redes sociais, entra-se na rede, promove-se debates, como Gil antecipa na sua música; A interação toma proporções mundiais, os sites de busca se ampliam e o conhecimento pode ser acessado de forma muito veloz e eficiente.

A evolução inevitável da internet nos trouxe a *web 3.0*. Nesta fase as informações sobre o usuário são concatenadas a fim de otimizar a experiência na



web. Aqui os sistemas foram desenvolvidos para dar ao usuário o que ele deseja a partir dos seus perfis de busca e redes sociais.

A prova disso está quando buscamos algo no *Google* e esta busca aparece em todos os demais sites que acessamos posteriormente. Há quem diga que isso não otimiza, mas sim, assusta; ratificamos assim que nada o que fazemos na web 3.0 é despercebido.

Estão de olho nas nossas preferências e de posse destas informações as empresas desenvolvem estratégias de marketing, sabendo exatamente o que deve e como deve divulgar. Trata-se da web sem fronteiras, às vezes até ultrapassa as fronteiras do ético. Para as empresas não somos meros usuários, somos algoritmos. Geramos uma infinidade de dados a cada *click*. Os algoritmos mapeiam através nossos gostos e nos conhecem mais que nós mesmos.

Estaria então a canção de Gil ultrapassada pela web 3.0? Provavelmente. Gil redimensiona a canção e lança em 2018, vinte e dois anos depois da primeira “Pela Internet 2”. Não é mais uma apologia ao fenômeno de ascensão da internet, mas, sobretudo, uma constatação; mais que isso, uma abordagem crítica. Um novo olhar e verbos já no passado confirmando que já estamos conectados e em constante navegação. No QR code acima podemos conferir a nova versão da canção e as reflexões de Gil sobre as formas já consolidadas de agir e ser pela internet.

Por conseguinte, Gil transforma ressignifica a internet cantada em 1996; agora ubíqua e, sobretudo, comum a maioria das pessoas. Estamos presos nas redes, nas tramas, assim como ele diz, peixes pescados. A maré passou a ser mar, grande, quase infinito e profundo. Gil pode ser então chamado de informante e leitor sensível das mudanças e progressos da tecnologia que reverberam nas nossas vidas de maneira irreversível.

Vivenciamos, experienciamos, compartilhamos e seguimos a maré da Cultura Digital. A Cibercultura. E quanto mais se navega, mais se deseja navegar. É impossível imaginar estudar, trabalhar, movimentar-se pelas cidades, comer, viver sem dispositivos digitais na palma da mão. Esta voracidade por ter e saber mais é inerente às pessoas, sobretudo aos mais jovens. Lévy (1999) ratifica que o

crescimento do ciberespaço é resultado de um movimento dos jovens que desejam experimentar formas de comunicação diferente das clássicas. E confirma:

[...] a Cibercultura expressa o surgimento de um novo universal, diferente das formas culturais que vieram antes dele no sentido de que se constrói sobre a indeterminação de um sentido global qualquer. Precisamos, de fato, colocá-la dentro da perspectiva das mutações anteriores da comunicação. (LÉVY, 1999, p. 15).

Lemos (2003) ratifica e define a Cibercultura como a forma sociocultural que emerge interação entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias surgidas com a informática na década de 1970.

A Cibercultura está nesta pesquisa como um dos “porquês” E, deste modo, faz-se necessário que saibamos do que estamos falando; que cultura é esta? Possivelmente, já nos deparamos com o termo Cultura Digital e pode nos parece mais “simples” uma vez que vivenciamos esta cultura diariamente. Mas então o que é Cibercultura? Para responder a esta pergunta recorreremos uma vez mais à Lévy (1999, p. 15) que a define como sendo um conjunto. “Conjunto técnicas (materiais e intelectuais) de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem com o crescimento do ciberespaço”

E para alguns pode surgir o questionamento, mas o que seria então o ciberespaço? Ciberespaço, de forma coloquial é o meio onde trocamos informações através dos computadores e suas conexões; mas não apenas; fazem parte do ciberespaço todos os que fazem uso de computadores conectados e todas as informações que nós fazemos circular neste espaço. Coadunando com a definição Lévy (1999) apresentamos, a fim de consolidar o conceito, a definição de Cibercultura de Lemos (2010, p. 21-22) que afirma:

A Cibercultura (Lemos, 2004) é o conjunto tecnocultural emergente no final do século XX impulsionado pela sociabilidade pós-moderna em sinergia com a microinformática e o surgimento das redes telemáticas mundiais; uma forma sociocultural que modifica hábitos sociais, práticas de consumo cultural, ritmos de produção e distribuição da informação, criando novas relações no trabalho e no lazer, novas formas de sociabilidade e de comunicação social.

A Cibercultura segundo Lemos (2010) é regida por três princípios. O princípio da liberação, o princípio da conexão e o princípio da reconfiguração. Antes da

Cibercultura a informação estava atrelada aos meios de comunicação de massa; a internet proporcionou a todos produzir e compartilhar informação, daí temos o princípio da liberação.

A conexão se dá quando os intercâmbios nas redes ocorrem de forma aberta e cooperativa; já a reconfiguração é a forma como as mídias de massa se adaptaram à nova cultura e aos novos consumidores que não são passivos, mas ativos, produtores e replicadores conforme o princípio da liberação. Por conseguinte, o que salientamos são as novas formas de relação humana com o conhecimento que está inserido na Cibercultura. Todas estas implicações e esta nova cultura reverberam em diversos setores da sociedade, mudam as relações, costumes e desconstroem paradigmas.

Assim, dentro do universo cibercultural e no ciberespaço temos os espaços de aprendizagem. Logo, torna-se relevante discutir a relação entre Cibercultura e Educação e as implicações que esta relação desencadeia. As alterações já mencionadas suscitadas pela nova cultura, obviamente, atingiria a educação. Ensinar e aprender na Cibercultura tem outra configuração;

A informação não é mais privilégio do professor; este não é o detentor do conhecimento, nem os alunos o recebem sem nenhum tipo de questionamento. Há uma democratização no ato de aprender, todos podem saber sobre qualquer coisa, com apenas um par de cliques. A Cibercultura, para Lemos (2003) é o presente, é a cultura contemporânea efeito do progresso da cultura técnica moderna.

Segundo Lévy (1999) as pessoas têm acesso à informação, assim temos a ratificação de um dos princípios da Cibercultura, a liberação do polo. Liberar o polo implica em liberar um universo de possibilidades de aquisição de conhecimento e, assim, tornar o ciberespaço um local fecundo de ideias e compartilhamento de conhecimento. O conhecimento está em fluxo; nas suas diferentes acepções; o conhecimento está em movimento contínuo, é dinâmico e constante.

Consequentemente, os espaços formais de aprendizagem não permanecem incólumes. Aqui, destacam-se as escolas, ambientes de aprendizagem povoados por seres ávidos por conhecimento e que experienciam a liberação do polo, vivem conectados e reconfiguram suas práticas o tempo todo. Lévy (1999) afirma que há

uma nova relação com saber na Cibercultura e faz algumas constatações que é significativo pontuá-las.

Os saberes são renovados e remixados, Lévy (1999) assegura que, o profissional que se gradua hoje, não sabe o que deveria saber, pois o que se aprendeu no início da sua graduação estará ultrapassado ao término dela; reitera que o conhecimento está em incessante crescimento. Ratifica ainda que o ciberespaço se torna uma extensão de funções até então humanas. A Cibercultura nos expande, torna nossa memória sem limites, nossa presença ubíqua e o conhecimento ilimitado.

É neste mundo com uma miríade tentacular que se inserem os alunos que, diferente do que muitos podem pensar, não desperdiçam todo o seu tempo na internet; alguns criam, recriam, colaboram, mostram-se e aprendem. Este aprendizado perpassa pela leitura e como este aluno interage com os gêneros textuais *on-line* intentaremos discorrer a seguir sobre a relação destes nativos digitais com os gêneros textuais na cultura digital.

A Cibercultura tem como berço o computador. Os computadores possibilitam através das redes digitais diversas possibilidades de interação e conexão entre indivíduos. Santaella (2003), a define como heterogênea. De tal modo, a Cibercultura não se dá somente quando estamos ligados e conectados ao computador não se limita a ele. De 1971, ano em surgiu o primeiro computador, até 2018 é possível admitir que de fato a Cibercultura não está somente vinculada ao microcomputador. Nossos celulares, convertidos em *smartphones* (telefones inteligentes) são a prova de que a evolução da tecnologia e as implicações na e da Cibercultura são mais amplas que podemos imaginar. Santos (2018), traz sua perspectiva de Cibercultura, sendo esta classificada como revolucionária, a que modifica os processos de produção e desenvolvimento pós-industrial e cognitivo.

A Cultura Digital, Cibercultura, vem mudando as nossas relações e interações sociais e segundo Santaella (2003) há duas consequências irrefutáveis: As comunidades virtuais e a inteligência coletiva. Àquelas relacionam-se às novas comunidades que surgem nas redes onde há troca de mensagens e a consolidação de novas ambiências comunicacionais. Já a inteligência coletiva, denota que as relações e o ciberespaço proporcionam, de acordo Santaella (2003, p. 106)

memórias compartilhadas, hipertextos comunitários para o estabelecimento de coletivos inteligentes.

Todas estas dinâmicas ocorrem no ciberespaço; partiremos, então, da definição da palavra espaço e aplicado ao contexto ciber. O dicionário Houaiss de Comunicação e Multimídia (2013) traz como a primeira definição espaço a extensão limitada em uma, duas ou três dimensões; área ou volume determinados. Já na definição de ciberespaço encontramos como acepção espaço das comunicações por rede de computação, instruindo a conferir o conceito de comunidade virtual. Está definida por sua vez como grupo de indivíduos que participam, criam, atuam etc. Numa espécie de rede social de comunicação mediada por recursos computadorizados.

Segundo Rheingold (1996) estas comunidades ultrapassam os limites geográficos, pois se configuram nas ambiências virtuais. Elas são diferenciadas das comunidades reais porque às vezes são de cunho imaginário ou comunidades de cunho pessoal como é o caso do *facebook*. Nestas comunidades são criados laços, normas sociais, códigos de conduta e ética que se diversificam à medida que o número de sujeitos inseridos na comunidade aumenta. Igualmente, há uma construção constante de uma cultura híbrida onde não há limites de tempo e espaço e tampouco novas formas de cultura.

O ciberespaço está na internet e em suas inúmeras comunidades virtuais nos mais diversos lugares do mundo. Está em todos os lugares ao mesmo tempo, ocupa e não ocupa lugar algum. Santaella (2004, p. 40) o define como um mundo virtual global coerente, independentemente como o acessa ou se navega nele. Por conseguinte, estas novas formas de ver e viver no ciberespaço geram uma nova cultura, a cultura do ciberespaço ou Cibercultura.

No ciberespaço todo e qualquer movimento gera dados sobre seus usuários. Assim é relevante considerar as possibilidades que surgem como resultado da expansão do ciberespaço que levam à deliberação coletiva. A comunicação no ciberespaço nos coloca em uma indistinção entre o público e o privado. É possível afirmar que o ciberespaço tirou nossa privacidade e nosso poder de escolha? Uma vez que nossas pesquisas, gostos e preferências são úteis e geram algoritmos a favor das empresas que agora dizem e fazem exatamente o que nós queremos ver e

ouvir. Necessário de faz entender o surgimento de três tendências como pano de fundo a Cibercultura. Segundo Lemos e Lévy (2010, p. 14-15): a interconexão, criação de comunidade, propensão à inteligência coletiva. E definem:

A interconexão é um fenômeno muito geral: tece relações entre territórios, entre computadores, entre meios de comunicação, entre documentos e dados, entre categorias, entre pessoas, entre grupos e instituições. Ela cruza a distância dos fusos horários. Ela atravessa as fronteiras geográficas e institucionais. Ela cria curtos circuitos entre os níveis hierárquicos e as culturas. A criação de comunidade é tão antiga quanto o *boletim board system* (BBS). [...] A propensão à inteligência coletiva representa o apetite para o aumento das capacidades cognitivas das pessoas e dos grupos, quer seja a memória, a percepção, as possibilidades de raciocínio, a aprendizagem ou a criação. O crescimento do ciberespaço é, ao mesmo tempo, causa e o efeito do desenvolvimento destas três tendências; o todo formando uma espécie de motor tecnocultural auto organizado.

A Cibercultura de fato amplificou a maneira de relacionar-se através da cidade e do ciberespaço, estendendo a noção de cidades inteligentes, particularmente em alguns locais. As ações sociais e as vivências culturais são diariamente, reconfiguradas pelo uso das mídias que dão possibilidades aos que estão engajados na rede e podem desencadear transformações fora do ciberespaço. Diante disso versaremos a seguir sobre as transformações que os gêneros textuais sofreram no ciberespaço e na Cibercultura.

2.2 Gêneros textuais na Cibercultura

Os recursos tecnológicos da atualidade associados às possibilidades de comunicação e popularização de diferentes mídias que, mudam frequentemente a forma como as pessoas trocam e compartilham experiências, têm caracterizado por inúmeras formas a cultura contemporânea. Neste contexto da Cibercultura, os dispositivos digitais móveis conectados à internet possibilitam a interação e conexão entre pessoas sem espaço-tempo definido, com isso todos podem se articular, produzir e compartilhar conteúdo.

As práticas culturais neste cenário modificam a forma como as pessoas leem e escrevem, não necessariamente nesta ordem. As reconfigurações de práticas mais populares e tradicionais se transformam e recriam novos hábitos permeados pelo digital em rede. No advento destas práticas, pessimistas acreditavam que a consolidação das tecnologias sem fio provocaria o fim de culturas mais populares e tradicionais dependentes de artefatos físicos, como o uso do livro impresso, por exemplo.

Ao contrário disso, a Cibercultura expandiu as possibilidades e as configurações do ato de ler e escrever e, especialmente, de promover engajamento de usuários, despertando mais participação e envolvimento por meio da linguagem

digital. Com isso há, cada vez mais, leitores que leem em plataformas virtuais e em suporte digital. Anjos, Couto e Oliveira (2011) ratificam:

A internet fez surgir, portanto, um novo processo de escrita/leitura. O texto foi modificado tanto na sua estrutura morfológica quanto sintática. O escritor ganhou mais liberdade de escrita e mais visibilidade nos seus trabalhos publicados em rede. O trabalho passa a ser mais lido e obtém respostas mais imediatas do que em publicação impressa. (ANJOS, COUTO e OLIVEIRA, 2011, p. 150).

Desenvolvem suas práticas de leitura e escrita por meio da aquisição de habilidades articuladas ao hipertexto e a suportes digitais em aplicativos de mensagens, redes sociais, *microblogs*, *blogs* etc. Fazem emergir um número extraordinário de “escritores” e leitores ubíquos. Não implicados exclusivamente em práticas de escrita e leitura da norma culta, mas sim e antes de tudo, engajados no ato de escrever e, principalmente, ler mensagens, imagens, vídeos, sons.

Na atualidade e com as tecnologias digitais o ciberespaço nos proporciona uma série de interações e situações novas e diferenciadas; no tocante aos gêneros textuais, segundo Marcuschi (2010) entendido como um fenômeno social e histórico, percebe-se que os gêneros textuais também se modificaram com os ecos da Cibercultura. Alguns gêneros saíram de cena e outros se reconfiguraram atendendo às demandas contemporâneas.

Antes de aprofundar-se os gêneros textuais na cultura digital, faz-se necessário entender o conceito de gênero textual e suas implicações. Segundo Marcuschi (2008) gênero refere-se à uma categoria distinta de discurso seja falado ou escrito. Os gêneros estão presentes em nosso dia a dia e fazemos uso deles nas mais diversas situações. Assim, Marcuschi (2008, p. 149) afirma:

O trato dos gêneros diz respeito ao trato da língua em seu cotidiano nas mais diversas formas. E se adotarmos a posição de Carolyn Miller (1984), podemos dizer que os gêneros são uma “forma de ação social”. Eles são um “artefato cultural” importante como parte da estrutura comunicativa de nossa sociedade.

À luz desta reflexão percebemos que as dinâmicas sociais se refletem nos gêneros que circulam na sociedade. Os gêneros são interações que ocorrem em uso através da linguagem. De acordo com Marcuschi (2008) os gêneros textuais são textos materializados em situações comunicativas recorrentes. São, por conseguinte, os textos que nos deparamos no nosso dia-a-dia. As mensagens que enviamos aos nossos contatos via *whatsapp* são gêneros textuais, assim como afirma Marcuschi

(2008, p.155), lista de compras, cardápio de restaurante, aulas virtuais e outros são gêneros textuais.

É importante destacar para melhor compreensão a diferença entre gênero textual e tipo textual. Os tipos textuais são a narração, argumentação, exposição descrição, injunção; estes são mais restritos e, segundo Marcuschi (2008) não tendem a aumentar. Os gêneros textuais estão inseridos em tipos textuais, sendo possível reconhecê-los a partir de características do tipo textual.

Os tipos textuais inseridos na sociedade, aqui se discutindo uma sociedade pós-moderna, reconfigurada pela Cibercultura (re)produz novos gêneros textuais. Para Bakhtin a língua, enunciado e os gêneros do discurso se conectam para que haja uma comunicação eficiente. Portanto, a diversas formas de relação humanas reconfiguram os gêneros textuais todo o tempo, uma vez que estão circulando no meio social. E Ratifica:

Todas as esferas da atividade humana, por mais variadas que sejam, estão sempre relacionadas com a utilização da língua. Não é de surpreender que o caráter e os modos dessa utilização sejam tão variados como as próprias esferas da atividade humana, o que não contradiz a unidade nacional de uma língua. A utilização da língua efetua-se em forma de enunciados (orais e escritos), concretos e únicos, que emanam dos integrantes duma ou doutra esfera da atividade humana. (BAKHTIN, 2003, p. 279).

Isso posto é possível perceber que diante da fluidez dos gêneros textuais e discursivos e sob a influência da cultura digital, faz emergir novos gêneros no ciberespaço. Alguns recebem mais prestígio, outros nem tanto; o que se deve considerar é que a Cibercultura reconfigura a dinâmica de gêneros textuais fazendo emergir novos e adaptando os antigos. O objeto deste estudo trata-se de um novo gênero textual, a *fanfiction*.

As mudanças no ato de ler e escrever mudaram com a Cibercultura, assim o que queremos ressaltar é que temos a oportunidade de dar à prática de leitura e escrita na Cibercultura um tratamento didático e educacional mediante novas experiências de multiletramentos. Um indivíduo letrado é capaz não apenas de usar a língua, mas também compreender como ela funciona. Porto, Oliveira e Alves (2017, p. 116) asseveram que não existe mais um receptor “passivo” e um emissor que prevalece. Na verdade, passou a existir uma interação entre estes elementos e a mensagem, estes se entrelaçam e se projetam nesta nova forma de ler e escrever.

Trata-se, entretanto, de uma compreensão da gramática de certas formas de comunicação, envolvendo, também, uma consciência dos códigos e das convenções mais amplos de determinados gêneros, dentro deles os gêneros digitais disponíveis. O letramento digital deve envolver uma consciência sistemática de como são construídos os meios digitais e da retórica única da comunicação interativa: no caso da internet e das tecnologias digitais, por exemplo.

Rojo (2015. p.116) ratifica que as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação associadas a *web 2.0* trazem consigo a possibilidade de que cada um de nós, além de consumir textos, possamos produzi-los e publicá-los convertendo-nos, no que a referida autora denomina de *lautor*. (ROJO, 2015. p.119).

Deste modo, propusemos aqui a possibilidade conhecer sobre as novas formas de ler e escrever na *web 2.0* por meio das *fanfiction* que são histórias originais e não autorizadas sobre personagens de uma série, situadas no universo da série (JAMISON, 2017. p. 11).

Estas narrativas, ainda “marginalizadas” no universo educacional trata-se de uma estratégia eficaz no tocante a leitura e escrita. *Fanfiction*, de acordo com Azzari e Custódio (2013), envolve escrita criativa, autoria e metalinguagem, circula nas nuvens em sítios específicos. A partir desta perspectiva, nos parece relevante vislumbrar a escrita e a leitura articuladas às competências e habilidades necessárias no contexto da Cibercultura. Inserida nestas novas formas de ler e escrever estão as narrativas transmídias, tema a subseção a seguir.

2.3 Narrativas transmídias

As narrativas transmídias são em alguns casos conhecidas como *cross-media*, multimodais, multiplataforma ou narrativa aumentada. As narrativas transmidiáticas são histórias que se passam em diversas plataformas, simultaneamente ou não. Esta itinerância proporciona múltiplas visões de um mesmo produto. No entanto, apesar de discorrer sobre o mesmo tema tais narrativas são independentes, porém com a mesma trama. Por meio destas que circulam nas diversas mídias percebemos o poder do fã e do universo o qual ele faz parte. Jenkins (2009, p. 138) ratifica:

Uma história transmídias desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto atribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídias, cada meio faz o que faz de

melhor - a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa.

Estas narrativas emergem na cultura da convergência e vêm a catalisar as atitudes dos consumidores na contemporaneidade; nas tecnologias, na educação e na sociedade, transformam as experiências culturais e comerciais dos indivíduos. As empresas viram neste nicho a oportunidade de impulsionar seus produtos apropriando-se do engajamento dos consumidores. Inseridas na cultura da convergência, estes conteúdos são expandidos em diversas mídias, pelas diversas plataformas, mas é importante notar que a linguagem muda de acordo com a mídia onde está veiculado. Jenkins define esta cultura como:

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca de experiências de entretenimento que desejam. 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).

Portanto, as narrativas transmídias, inseridas na cultura da convergência, são uma forma peculiar de narrativa que se expande através de diversas formas de linguagem (verbal, visual audiovisual etc.) e em distintos meios de comunicação. Não se trata de meras adaptações elas são reconfiguradas a fim de atender os distintos públicos nas distintas plataformas de mídia. Jak Boumans (2004) propõe quatro critérios para delimitar o que é narrativa transmídias ou crossmídia:

A mídia cruzada envolve mais de um meio, variando de mídias analógicas e digitais ou apenas mídia digital, que se apoiam mutuamente com seus pontos fortes específicos;

– Cross-media visa uma produção integrada; – O conteúdo de mídia cruzada é entregue acessível em uma variedade de dispositivos, como PCs, celulares, televisor ou set-top boxes;

– O uso de mais de um meio precisa suportar um tema / história / um propósito / um objetivo / uma mensagem, dependendo do tipo de projeto;

– A mídia cruzada não existe apenas pela justaposição de diferentes dispositivos e plataformas, mas encontra relevância quando a mensagem / história / objetivo comum é difundida nas diferentes plataformas e quando a

interação de suporte ocorre nessas diferentes plataformas. (BOUMANS, 2004, p. 4, tradução nossa)¹

As narrativas transmídias são complexas e possuem muitas peculiaridades. Para além de serem veiculadas em diversas mídias é condição imprescindível que linguagem seja diferente e adaptável. Percebemos que as narrativas transmídias ratificam os princípios da Cibercultura. Os usuários se conectam, apropriam-se, reconfiguram e liberam os conteúdos. As histórias devem contar parte das narrativas principais, mas não todo o enredo. Gosciola (2012, p. 11-13) ratifica:

Sendo assim, o jogo entre as narrativas, ou parte da história, deve despertar a curiosidade do seu público em saber maiores detalhes da história principal. Essa é basicamente a grande diferença entre a narrativa transmídias e qualquer outra forma de contar histórias. [...] a narrativa transmídias desenvolve a força convergente de meios de comunicação o quanto ela está aberta ao engajamento colaborativo, onde a audiência pode expressar suas questões, mas, principalmente, pode contribuir determinadamente com o desenrolar das narrativas.

A partir desta perspectiva é possível ratificar a importância que as narrativas transmídias possuem na sociedade contemporânea. Elas são criadas de forma consciente e minuciosa, adaptando-se aos contextos em que se inserem, elas não são meras extensões, muitas vezes, as extensões são inéditas dialogam de forma sincronizada proporcionando uma experiência múltipla e profunda.

Houve uma mudança considerável na forma como os consumidores se relacionam com os produtos da mídia. Com a consolidação da Web 3.0 os consumidores passaram a ser também produtores, assim eles contribuem com processo de transmidiação, são ativos, engajados, reúnem-se e discutem sobre seus gostos e liberam os conteúdos na internet, contribuindo com a consolidação da transmídias.

¹ Cross-media involves more than one medium, ranging from analogue and digital media or digital media only, which all support each other with their specific strengths; – Cross-media aims at an integrated production;

– Cross-media content is delivered/accessible on a range of devices such as PCs, mobiles, TV set or set-top boxes;

– The use of more than one medium needs to support one theme/story/one purpose/one goal/one message, depending on the type of project;

- Cross-media do not just exist by the juxtaposition of different devices and platforms but finds it relevance when the common message/story/goal is spread on the different platforms and when the supporting interaction takes place on these different platforms. (BOUMANS, 2004, p. 4)

Os conteúdos produzidos dentro da cultura da convergência são, de certa maneira, genuinamente, transmidiáticos. Novas formas de ler escrever, consumir e compartilhar redefinem os papéis sociais. A passividade dá lugar ao engajamento e o espectador também produz conteúdos e o divulga de forma rápida e eficiente nas redes. Na cultura da convergência tudo converge para um resultado, o do compartilhamento de interesses em comum.

2.4 *Fanfiction* como um fenômeno na Cibercultura

A partir de uma analogia com a arte, a *fanfiction* se configura como uma releitura, criada a partir de uma apropriação e que cita os elementos de suas referências. Este tipo de releitura implica em reler, mas não somente, implica em atribuir um novo sentido. Na Cibercultura apropriar-se é algo recorrente assim como citar e mencionar outras obras nas diversas plataformas. Segundo Jenkins (2009), a *fanfiction* representa um exemplo vívido da ação de ler criativamente e criticamente; convertendo-se assim em uma nova forma de ler e escrever na Cultura Digital.

A *fanfiction* traduzida literalmente significa Ficção de Fã. Os novos consumidores ativos, não mais meros espectadores, são criadores; e como fãs e profundos conhecedores do que consomem, estão aptos a expandir sua série, filme, livro etc. de acordo com seus próprios interesses e gostos. O universo das *fics* é tão imenso que algumas *fics* percorrem o caminho inverso, fazem tanto sucesso que são publicadas em livros impressos. Alves (2014) define *fanfiction* como:

Fanfiction trata-se de contos ou romances escritos por terceiros. Os autores dessas Fics são chamados de Fictores. Esse tipo de gênero não apresenta caráter comercial nem lucrativo, pois são escritos por fãs que se utilizam de personagens ficcionais já existentes. Tal prática tem sido vivenciada por jovens, adolescentes e crianças que escrevem sobre os seus personagens preferidos em aventura própria. Eles se engajam em eventos de letramentos diversificados que demandam ler e escrever na esfera digital, no entanto, muitos desses eventos não são reconhecidos pela escola, pois na instituição eles devem se envolver em leitura e escrita pertinentes às atividades propostas no currículo linear. (ALVES, 2014 p. 39-40).

As *fics* não surgiram do nada e não se tornaram um fenômeno da noite para o dia. O precursor das *fanfictions* foram os *fanzines*. Segundo Magalhães (1993), embora os *fanzines* tenham surgido na década de 1930 com publicações de ficção

científica o termo *fanzine* foi adotado em 1941 por Russ Chauvenet. O termo deriva-se das palavras em inglês *fanatic* (fã) e *magazine* (revista). Os fanzines portanto, são narrativas alternativas escritas por fãs ou grupos de pessoas sobre algo de interesse comum aos envolvidos.

Percebemos assim que o conceito de *fanfiction* e *fanzine* é totalmente convergente; no entanto o que diferencia um do outro é o meio onde estes são publicados. Os *fanzines* eram publicações impressas artesanalmente e de pouca tiragem. Já as *fanfictions* são narrativas escritas e publicadas no meio digital e que pode atingir um número inimaginável de pessoas ao redor do mundo.

Outro ponto de confluência entre o *fanzine* e a *fanfiction* é que ambos são narrativas escritas por “amadores” que consomem algum livro, filme ou série e a partir desta, constroem narrativas alternativas inspiradas no que foi consumido. Estas estão, portanto, inseridas no meio das narrativas transmidiáticas.

As narrativas transmidiáticas são histórias que se desenrolam em múltiplos dispositivos de mídia. Esta itinerância proporciona múltiplas visões de um mesmo produto. No entanto apesar de discorrer sobre o mesmo tema tais narrativas são independentes, porém com a mesma trama. Por meio destas narrativas que, circulam nas diversas mídias percebemos o poder do fã e do universo o qual ele faz parte. Jenkins (2009, p.138) ratifica:

Uma história transmídias desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto atribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídias, cada meio faz o que faz de melhor - a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa.

O ciberespaço proporciona, na Cibercultura, um lugar de fluxo de intercâmbios entre escritores, ou como Jenkins (2015) denomina invasores do texto. Apesar o termo “invasor” soar pejorativo, no contexto da Cibercultura, regida por três fortes princípios de: liberação do polo de emissão, conexão planetária e reconfiguração, tal termo legitima a natureza da *fanfiction*. Os escritores de *fanfiction* são, logo, validados estes princípios e os põem em prática dentro dos seus universos criados para compartilhar as suas perspectivas a respeito do que consomem. Jenkins (2015, p. 22) define a *media fandom* por:

É um grupo que não adota um texto único nem um gênero singular, mas textos diversos - seriados dramáticos norte-americanos e britânicos, filmes hollywoodianos de gênero, quadrinhos, animação japonesa, ficção popularesca (em especial ficção científica, fantasia e suspense) - e ao mesmo tempo, ergue barreiras que costumam excluir outras variedades de textos (com destaque para telenovelas e a maior parte dos livrinhos românticos).

O leitor/consumidor libera sua criação através da *World Wide Web* que conecta usuários de todo o mundo. Estes compartilham os mesmos interesses e reconfiguram, remixam e recriam suas próprias histórias transformando a *fanfiction* em um gênero textual digital que se expande no ciberespaço. Trata-se da cultura da participação, cultura esta, onde o indivíduo compartilha, toma parte e faz-se saber.

Esta cultura fomenta a colaboração, reconfigura as formas de recepção de conteúdo, redefine as comunidades e o *status quo* do indivíduo na sociedade e articula novas práticas culturais, mediadas pelo digital em rede. À luz destas reconfigurações, trataremos a seguir sobre a *fanfiction* enquanto gênero textual na Cibercultura.

Para Porto, Benia e Oliveira (2017, p. 136):

A *fanfiction* possui traço transmidiático, pois, a partir de um conteúdo principal (a narrativa mãe, ou um momento principal ou personagem selecionado já existente), o sujeito desenvolve ramificações que são incluídas em outros ambientes, a exemplo do ambiente on-line [...]

O gênero digital *fanfiction* é um fenômeno em expansão na Cibercultura. Especialmente, pelas possibilidades criadas pela popularização dos variados ambientes virtuais, tais como sites especializados em repositório de narrativas digitais por categorias, comunidades virtuais dos fãs de ficção, por reino de ficção (*fandom*), em blogs especializados de personagem, *cosplay*, redes sociais digitais, entre outros.

Nesse cenário, a cultura dos fãs de ficção é ênfase desta seção, já que se centra na apropriação da linguagem ou reconfiguração desta para aprimoramento das práticas de multiletramentos. Especialmente, no que se refere ao surgimento de novos gêneros discursivos adaptados aos ambientes digitais online.

À vista disso, discutiremos os gêneros textuais permeados pelo digital como produções que se adaptam e ganham novos sentidos e significados atributos. É o que fica registrado nas contribuições de Bakhtin (2003) e Marcuschi (2010) sobre os

gêneros discursivos que ganham novas roupagens de acordo com a circulação nos espaços virtuais.

Antes de aprofundar-se em *fanfiction* enquanto gênero textual na Cibercultura faz-se necessário entender seu conceito e suas implicações. Segundo Marcuschi (2008) gênero refere-se à uma categoria distinta de discurso, seja falado ou escrito. Os gêneros estão presentes em nosso dia a dia e fazemos uso deles nas mais diversas situações. O autor afirma que:

O trato dos gêneros diz respeito ao trato da língua em seu cotidiano nas mais diversas formas. E se adotarmos a posição de Carolyn Miller (1984), podemos dizer que os gêneros são uma “forma de ação social”. Eles são um “artefato cultural” importante como parte da estrutura comunicativa de nossa sociedade. (MARCUSCHI, 2008, p. 149)

Diante dessa reflexão percebemos que as dinâmicas sociais se refletem nos gêneros que circulam na sociedade. Os gêneros são interações que ocorrem em uso por intermédio da linguagem. De acordo com Marcuschi (2008) os gêneros textuais são textos materializados em situações comunicativas recorrentes. São, por conseguinte, os textos que nos deparamos no nosso dia-a-dia.

Por outro lado, os tipos textuais são a narração, argumentação, exposição descrição, injunção; estes são mais restritos e, segundo Marcuschi (2008) não tendem a aumentar. Logo, os gêneros textuais estão inseridos em tipos textuais, sendo possível reconhecê-los a partir de características do tipo textual.

Os tipos textuais inseridos na sociedade, no contexto da Cibercultura (re)produzem novos gêneros textuais. Para Bakhtin (2003) a língua, enunciado e os gêneros do discurso se conectam para que haja uma comunicação eficiente. Por isso, a diversas formas de relação humanas reconfiguram os gêneros textuais todo o tempo, uma vez que estão circulando no meio social.

É possível perceber que diante da fluidez dos gêneros textuais e discursivos e sob a influência da Cultura Digital, há uma emergência de novos gêneros textuais no ciberespaço. Alguns recebem mais prestígio, outros nem tanto; o que se deve considerar é que a Cibercultura reconfigura a dinâmica de gêneros textuais, dando espaço a novos e adaptando os antigos. Aqui entenderemos como isto se reconfigurou ampliando a discussão para as *fanfictions* como um gênero textual.

As características da construção das *fanfiction* enquanto gênero digital perpassa por etapas diferentes de apropriação da produção “original”. Pela leitura, e reconfiguração ou expansão dos sujeitos sociais, engajamento dos fãs de ficção em rede a partir da convergência midiática. Essa convivência com as mídias e o diálogo tem relação com a cultura da convergência midiática (conceito basilar erguido por Jenkins (2009), o que, adiante, eleva o terreno do efeito transmidiático dos conteúdos comunicacionais).

As chamadas narrativas transmídias cumprem potencial na comunicação, ao mesmo tempo em que, podem implicar proeminência no viés educacional, enquanto recurso educacional. Um pertinente exemplo é o caso das ficções que são criadas por fãs de personagens, filmes, produções etc., presentes no ambiente on-line.

Diante dessas características, esses sujeitos, fãs de ficção começam a elaborar a produção de narrativas ficcionais, (inspiradas em uma produção original), então por sua vez, as relações de como interagir, manipular, continuar, elaborar e apropriar-se do conteúdo ficcional também estabelecem novas maneiras e estratégias de agir, consumir e construir narrativas ficcionais a partir das práticas sociais e discursivas que fluem, especialmente neste contexto da Cibercultura.

O gênero textual *fanfiction* enquanto gênero digital ou vice-versa, caracteriza um ambiente de produção textual e práticas de convergências que são próprios da Cibercultura. Esta produção e práticas são elaboradas por sujeitos independentes ou não, possibilitando que neste recorte da Cultura Digital exista uma maior observação e investigação sobre as interações sociais e discursivas dos fãs de ficção.

Para tanto, esse formato de narrativas ficcionais elaborados por fãs de ficção propõem não somente continuidade à narrativa original. Elas agregam novas atribuições aos personagens e desdobramentos alternativos, criticamente, pensados por sujeitos sociais não conformados com a recepção passiva. Por isso, são atores da Cultura Digital, coerente, mas reconfigurada, organizada e diferenciada mediante a estrutura dos espaços virtuais. E, ainda, das interações possíveis para encontrar pares dispostos a congregar do mesmo ideário em rede.

À vista disso, as práticas de convergência ou participação possibilitam a aprendizagem e o letramento por meio das expansões de narrativas com linguagem digital. Essas narrativas ficcionais movimentam as interações dos leitores/fãs de

ficção imersos no universo elaborado, construído e compartilhado por esses mesmos sujeitos sociais coletivamente nas redes online na Internet. Falcão (2011) coaduna quando afirma:

[...] que as narrativas transmídias podem ser um elemento catalisador no relacionamento entre professor e aluno, servindo como instrumento de mediação pedagógica. Isso se deve ao fato de as narrativas transmídias se basearem em colaborativismo, participação, criação coletiva e expressão em diferentes formatos, linguagens e canais guiados por uma narrativa central. (FALCÃO, 2011, ON-LINE).

Tais características possibilitam um cenário favorável ao desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita e conseqüentemente a mediação da aprendizagem a partir da apropriação de uma nova língua, e conseqüentemente do domínio da linguagem digital na perspectiva pedagógica.

2.5 Letramento e Fanfiction

As mudanças sociais não estão por vir, elas já estão na ordem do dia. As escolas inseridas nesta sociedade, necessitam adequar seus objetivos às habilidades deste século. Criatividade, inovação e pensamento crítico são algumas destas habilidades que devem ser desenvolvidos.

Inserida nesta nova configuração se faz necessário atender as estas novas formas de ensinar e aprender. Neste prisma insere-se o Letramento. Como já mencionado na introdução deste trabalho o estudo e o interesse das áreas de educação para esta perspectiva não são novas e já estão em andamento. Em Soares (2002) adverte:

Em síntese, a tela, como novo espaço de escrita, traz significativas mudanças nas formas de interação entre escritor e leitor, entre escritor e texto, entre leitor e texto e até mesmo, mais amplamente, entre o ser humano e o conhecimento. Embora os estudos e pesquisas sobre os processos cognitivos envolvidos na escrita e na leitura de hipertextos sejam ainda poucos (ver, por exemplo, além das já citadas obras de Lévy, também Rouet, Levonen, Dillon e Spiro, 1996), a hipótese é de que essas mudanças tenham conseqüências sociais, cognitivas e discursivas, e estejam, assim, configurando um *letramento digital*, isto é, um certo *estado* ou *condição* que adquirem os que se apropriam da nova tecnologia digital e exercem práticas de leitura e de escrita na tela, diferente do *estado* ou *condição* – do letramento – dos que exercem práticas de leitura e de escrita no papel. (SOARES, 2002, p. 51).

Superar as diferenças entre alfabetização e letramento foi o primeiro passo para a mudança. Alfabetizar segundo Soares (2017) significa a aquisição da habilidade de codificar a língua oral em língua escrita, representar os fonemas em

grafemas e os grafemas em fonemas. Ou seja, o indivíduo alfabetizado deve saber ler e escrever.

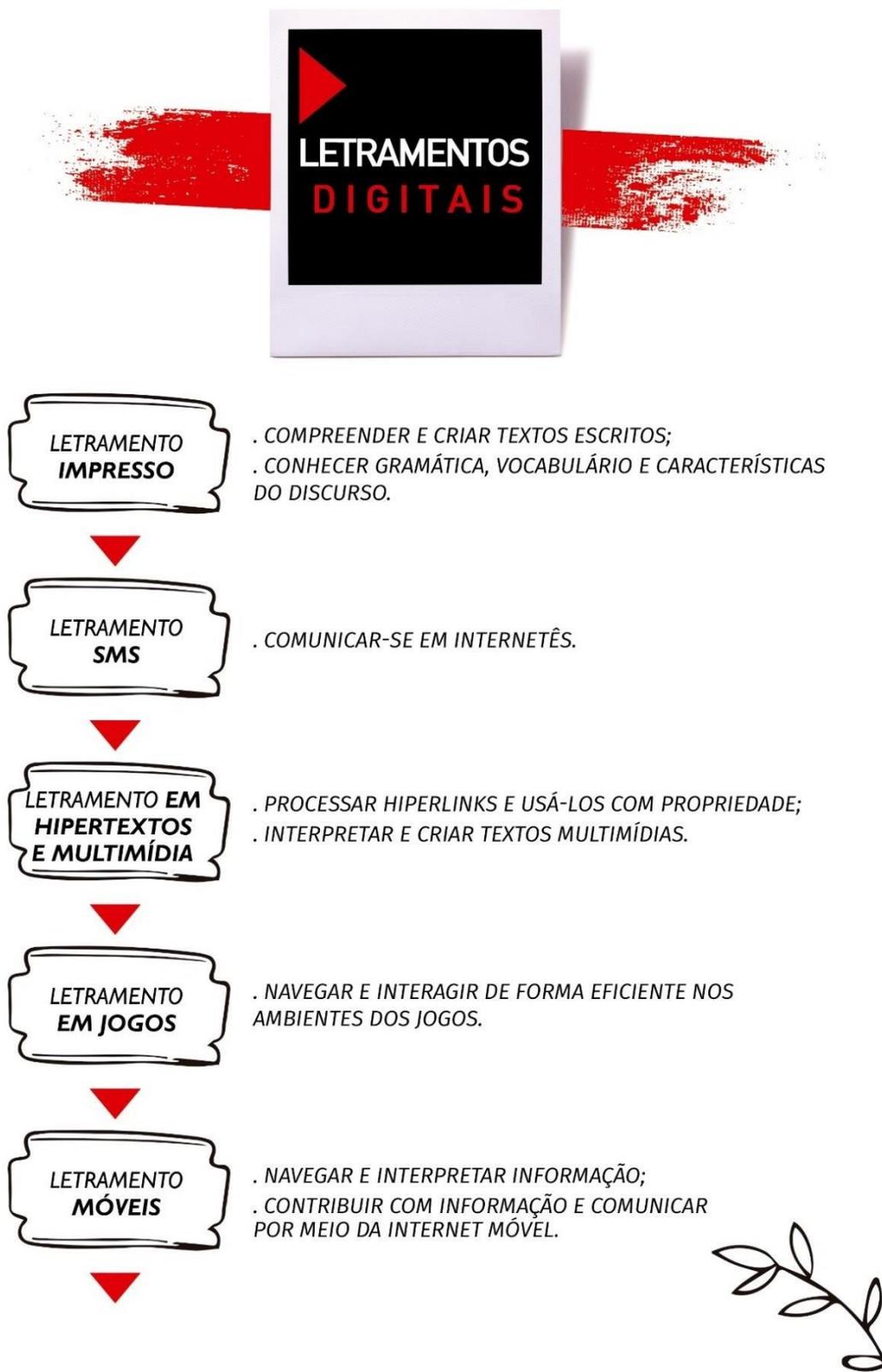
Soares (2016) reitera que um indivíduo pode não ser alfabetizado e ser letrado; deste modo letramento é resultado da ação de letrar-se tornar-se letrado, condição que não guarda relação somente com a habilidade de dominar os códigos linguísticos. E ratifica:

Um indivíduo alfabetizado não é necessariamente um indivíduo letrado; alfabetizado é aquele indivíduo que sabe ler e escrever; já o indivíduo letrado, o indivíduo que vive em estado de letramento, é não po aquele que sabe ler e escrever, mas aquele que usa socialmente a leitura e a escrita, pratica a leitura e a escrita, responde adequadamente às demandas sociais de leitura e escrita. (SOARES, 2016 p. 39,40).

Isso posto entendemos que as demandas sociais de leitura e escrita mudaram; ou evoluíram. O digital possibilitou esta evolução e migração de plataformas. Nos deparamos com os letramentos digitais definidos por Dudney, Hockly e Pergum (2016) como sendo habilidades individuais e sociais para interpretar, administrar, compartilhar e criar sentido nos canais de comunicação digitais.

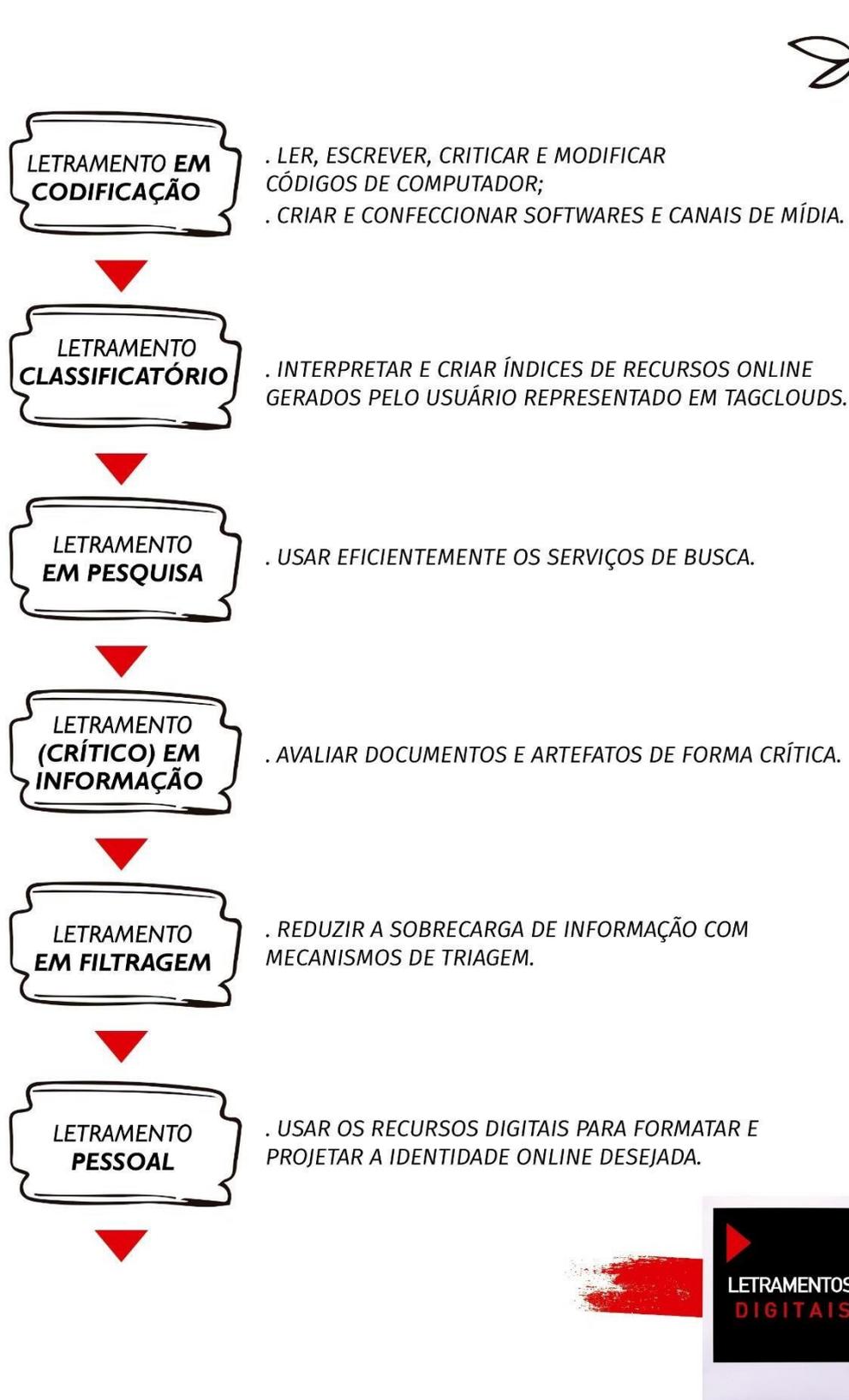
Incentivar os letramentos digitais nos processos de ensino e aprendizagem é atender uma necessidade social, necessidade que não pode ser negligenciada por educadores. Dudney, Hockly e Pergum (2016) propõem que se percorra um caminho para chegar aos letramentos digitais, este necessita de habilidades que unidas convertem o letramento em letramentos. Ainda segundo os autores supramencionados, os letramentos digitais são formados por quinze letramentos, a saber:

Imagem 2



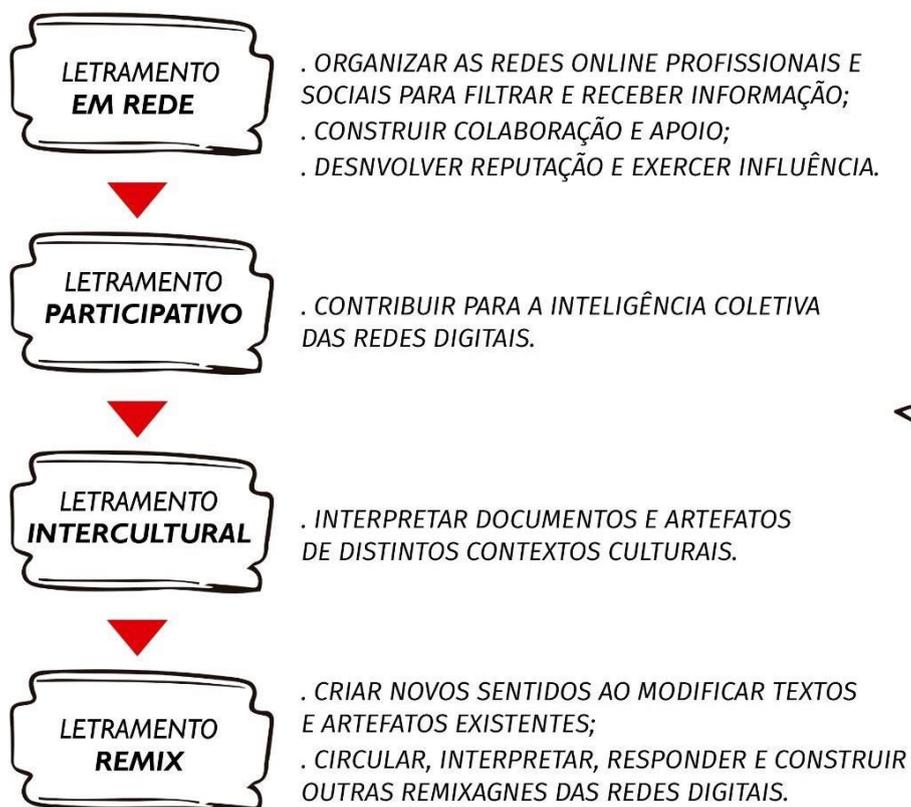
Fonte: Desenvolvida pela autora (2018)

Imagem 3



Fonte: Desenvolvida pela autora (2018)

Imagem 4



FONTE: DUDENEY, GAVIN; HOCKLY NICKY; PEGRUM MARK; **LETRAMENTOS DIGITAIS**. SÃO PAULO: PARÁBOLA EDITORIAL, 2016. TRADUÇÃO MARCOS MARCIONILO.



Fonte: Desenvolvida pela autora (2018)

É patente que os letramentos digitais necessitam de ações bem coordenadas e articuladas com o letramento e a sua habilidade de fazer uso dos códigos de forma coerente e em consonância com o social.

Alguns dos letramentos propostos pelos autores já são vivenciados por nós e pelos alunos nas escolas, seja ela pública ou privada. Cabe-nos aprimorá-los para que os discentes sejam também letrados digitais, fazendo uso dos recursos digitais de forma ampla, saudável e coerente.

O que é a *fanfiction* senão o letramento remix; novos sentidos atribuídos ao que se consome pelas mídias. É a Cultura da Convergência Jenkins (2009), participativa, colaborativa e interativa. Ratifica-se Jenkins (2009) a colisão entre produtores e consumidores de formas imprevisíveis. Há, portanto, uma produção plural de sentidos e significados, além de autoria e criatividade.

São os multiletramentos; este conceito, segundo Rojo e Moura (2012) converge para a multiplicidade cultural e semiótica. A primeira como interações culturais letradas na sociedade e a segunda refere-se à multiplicidade de linguagens, por exemplo, visuais, audiovisuais, escritas, hiperlinks, hipertextos e afins.

Assim nos deparamos com características inerentes aos alunos as formas de interagir no digital. Ratifica-se nos multiletramentos a colaboração, as alternâncias de papéis e a heterogeneidade. Rojo e Moura (2012, p. 23) confirmam que uma das principais características dos novos (hiper)textos e (multi)letramentos é que eles são interativos, em vários níveis (na interface, das ferramentas, nos espaços em rede dos hipertextos e das ferramentas, nas redes sociais etc.)

Reconfigurações e novos horizontes, não tão novos assim confirmam a legitimidade e autenticidade das *fanfictions*. Santaella (2007) reafirma que nesta nova era tudo é coletivo, cooperativo e dialógico e em simbiose com a inteligência e a vida artificial. Como afirma Recuero (2015), na introdução de “Invasores do texto” de Jenkins (2015), na *fanfiction*, o fã é produtor, coautor que congrega suas interpretações ao cânone, ainda que não valorizada culturalmente, a *fanfiction* proporciona aos fãs a oportunidade de apropriar-se de forma criativa.

Nessa perspectiva de diálogo e interação que versará a seção seguinte. Trataremos nesta da fase de levantamento de dados da pesquisa a partir do questionário proposto e as impressões e as discussões dos dados.

3 LUZ, CÂMERA, AÇÃO!

3.1 Primeira Temporada: Fita 1 Lado A

Nesta fita, apresentaremos a fase de arrolamento dos dados da pesquisa. Com o objetivo de torná-lo mais fácil compreensão escolhemos demonstrar os dados através de Infográficos. O questionário foi disponibilizado aos alunos para que de forma voluntária eles respondessem às questões propostas; o questionário era anônimo e respondê-lo não era obrigatório.

O instrumento de levantamento de dados foi denominado: *Porquê Fanfiction?* O questionário visou o diagnóstico do perfil dos respondentes, conhecimento do gênero textual, frequência de leitura, meios de leitura, principais sites visitados e opiniões pessoais sobre fanfiction. Este questionário foi desenvolvido a partir das discussões feitas em sala e as observações da pesquisadora nos momentos de interação em aula; foram propostas 12 questões objetivas e 5 questões dissertativas. As questões dissertativas tinham como objetivo levantar opiniões pessoais sobre o gênero textual e os motivos pelos quais os estudantes buscavam este gênero para exercitar a leitura.

O universo da pesquisa foram duas turmas do Ensino Médio em tempo Integral da Escola Estadual Felisbelo Freire. Estas turmas totalizam 41 alunos, sendo que 16 alunos responderam voluntariamente ao questionário disponibilizado pela pesquisadora em forma de *QR code*. Este número representa (39,09%) do total. As interações e as discussões foram Desenvolvidos durante o componente extracurricular denominado disciplina eletiva. Nesta disciplina, geralmente multidisciplinar, os professores podem discutir e propor conteúdos que dialoguem com as vivências dos alunos.

A título de esclarecimento, a escola em que a pesquisadora estava sendo Desenvolvido a proposta inicial de pesquisa não é a mesma. Durante o percurso a pesquisadora se transferiu de escola e começou a exercer suas atividades em uma Escola em Tempo Integral. Deste modo algumas adaptações e ajustes tiveram que ser feitos para dar prosseguimento à investigação e todo o repertório construído até o momento da transferência.

Assim houve mudança de município, escola e grupo de alunos. A escola em que foi proposto o questionário está localizada em Itaporanga d'ajuda, localizada à 26km da capital. A escola em questão iniciou o processo de implementação da Escola em Tempo Integral considerando a Portaria MEC nº 727/2017² e o Decreto Estadual nº 30.505/2017³.

3.2 Primeira Temporada: Fita 1 Lado B

Retomada a pesquisa em outro contexto, como já anunciado na introdução deste trabalho; os dados foram apurados a partir de interações professor-aluno em um componente extracurricular da escola. Se trata assim, de uma pesquisa-participativa, onde segundo Chizzotti (2006 p. 93,94) os sujeitos da pesquisa deixam de ser objetos, excluídos da reflexão e da decisão, alienados do processo de conhecimento que resulta a investigação. O autor ratifica:

A pesquisa participativa assume que as pessoas, membros de comunidades, detêm conhecimentos e, potencialmente, são capazes de identificar seus problemas, ter consciência de suas necessidades e das condições que determinam, esclarecer o contexto em que vivem e formular os meios necessários para afrontá-los, desde que auxiliados adequadamente para reunir forças da coletividade. (CHIZZOTTI, 2006 p. 94.).

Aqui legitimamos o uso desta estratégia uma vez que os sujeitos, alunos, compartilharam seus saberes com a pesquisadora, não apenas como meros espectadores, mas ensinando, guiando e redirecionando os rumos da pesquisa. A investigadora então tem como principal ação articular as informações, a fim de assegurar a formação dos envolvidos.

Assim à luz de Bortoni-Ricardo (2008), a pesquisa em sala de aula insere-se no campo da pesquisa social, que pode ser positivista ou interpretativista. O positivismo se postula na razão analítica em busca de explicações de causa através das relações lineares entre os fatos. Já a interpretativista se baseia na razão dialética sobre a analítica e visa a interpretação de significados culturais.

Nossa investigação se alicerça no paradigma interpretativista, pois o que se propôs aqui foi a interpretação das interações sociais desenvolvidos pelos alunos e

² Disponível em:

https://www.lex.com.br/legis_27442769_PORTARIA_N_727_DE_13_DE_JUNHO_DE_2017.aspx

Acesso em 09 dez. 2018.

³ Disponível em: <https://www.escavador.com/diarios/430011/DOESE/P/2017-02-24?page=7> Acesso em 09 dez. 2018.

como estas interações reverberam nos seus fazeres sociais. Nos apropriamos assim do conceito de professor-pesquisador de Bortoni-Ricardo (2008), que afirma ser um professor que faz uso do conhecimento produzido por outros, mas que propõe novos conhecimentos para as problemáticas inerentes à sua ação docente com o objetivo de melhorar suas práticas.

Eis aqui o eixo norteador desta investigação. Melhorar a prática docente, tanto da pesquisadora como dos demais professores que poderão ter acesso à esta investigação. Propor diálogos mais profícuos com nossos alunos, fomentar a participação, dar voz e interpretar os quereres dos alunos.

3.3 Primeira Temporada: Fita 2 Lado A

Para iniciarmos a busca de dados para a interpretação dos dados, propusemos um questionário, como já mencionado na abertura desta seção. O questionário foi proposto e construído objetivando apurar os significados que os alunos davam ao gênero textual digital *fanfiction*. Após dois encontros de diálogos com os alunos, acerca da série, do fenômeno de transmidiação e do conceito de *fanfiction* no componente extracurricular, denominada Disciplina Eletiva, elaboramos as perguntas e deixamos que os alunos expressassem suas opiniões e tivessem voz ativa nas práticas de sala de aula.

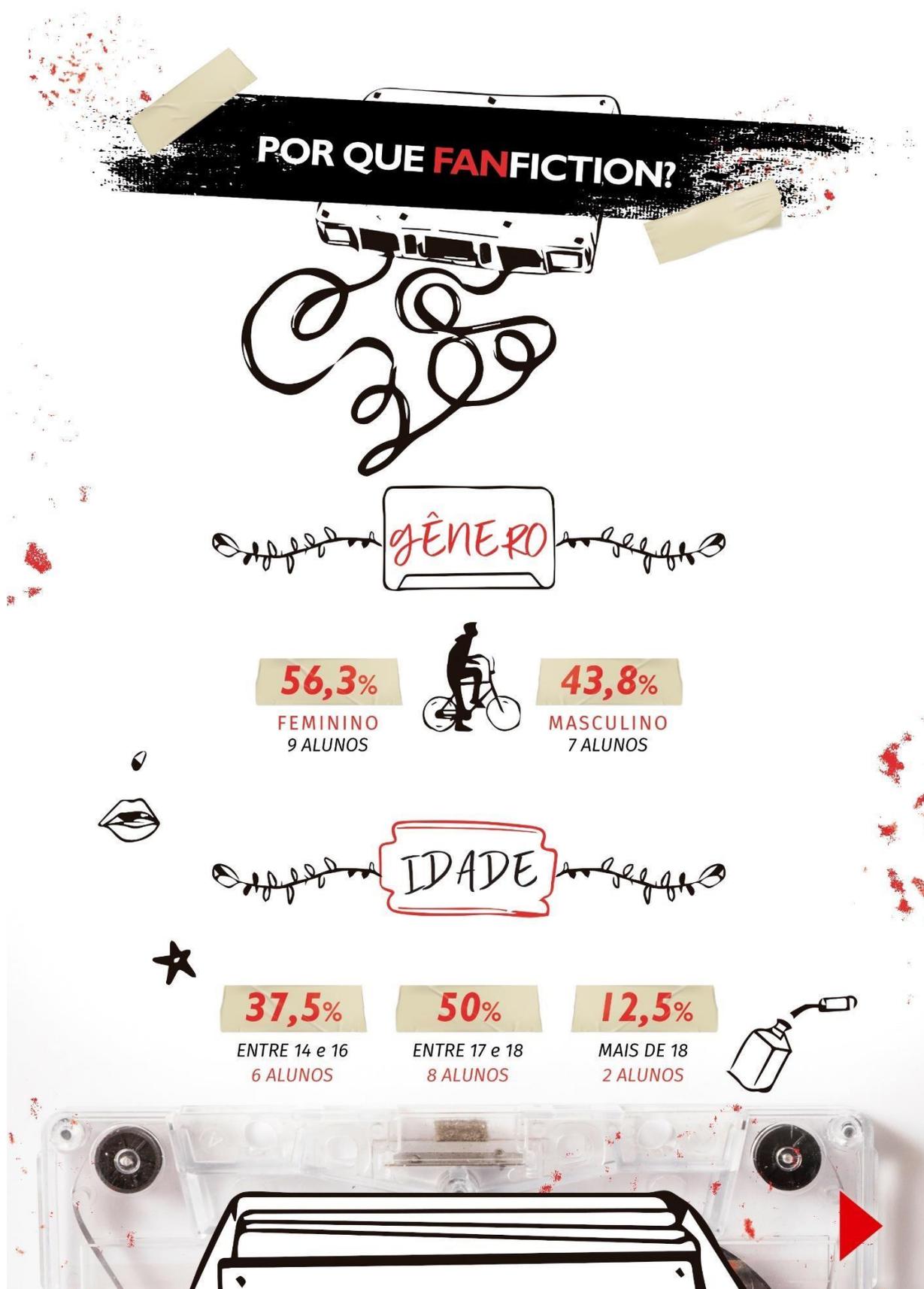
O questionário visava, principalmente, levantar informações dos alunos que, provavelmente, por timidez ou falta de oportunidade não foi possível expressar nos encontros presenciais. Buscamos aqui propor uma leitura sensível e atenta das respostas dos alunos para que pudéssemos de fato articular o dito com as práticas. Ratificamos que não era obrigatório respondê-lo e caso desejassem não era necessário a identificação dos respondentes. Os dados encontrados serão explicitados nos infográficos a seguir produzidos do resultado dos dados colhidos por meio do *google forms*.

3.4 Primeira Temporada: Fita 2 Lado B

Interpretar os dados e analisá-los é complexo e requer cuidado uma vez que não é possível estabelecer uma unanimidade nos procedimentos para tal. Como afirma Gil (2009) este processo ocorre durante a sua produção. Deste modo aqui estão os resultados e as interpretações deste percurso.

Para iniciar questionamos acerca do gênero e idade dos respondentes. No gênero propusemos além do binário, masculino e feminino, outros; no entanto ninguém selecionou esta opção. No que diz respeito à idade, por ser comum alunos com idades defasadas no Ensino Médio das escolas públicas, a faixa etária foi ampla visando atender a todos os possíveis respondentes. A seguir os resultados das indagações.

Infográfico 1



Fonte: Desenvolvido pela autora (2018)

Ressalta-se a maior participação das meninas bem como a predominância dos alunos entre dezessete e dezoito anos, seguido da faixa entre quatorze e dezesseis anos. Alunos maiores de dezoito anos foi representado por dois alunos. A partir do questionário não foi possível cruzar gênero e idade ao mesmo tempo, pois este não era o objetivo. Nos propusemos a enfatizar somente em saber o gênero predominante e as idades dos leitores/ escritores das *fanfictions*.

Infográfico 2



Fonte: Desenvolvido pela autora (2018)

No tocante à forma de acessos e dispositivos utilizados, os dados nos mostram que a maior parte dos respondentes acessa a internet via *wifi*, o que nos leva a supor que o acesso à pacote de dados não é unanimidade ou que preferem fazê-lo por economia.

O dado, no nosso ponto de vista, mais significativo é o fato dos acessos às *fanfictions* se dá por meio de dispositivos móveis; corrobora-se assim com a pesquisa⁴ da – Associação Brasileira de Internet – ABRANET –, de abril de 2017 que afirma que em 2017 que no Brasil há 208 milhões de dispositivos móveis conectados à internet. Ainda segundo a associação 71% da população acessa internet via *smartphone*, em comparação com os *tablets* e notebooks que representam 29% dos acessos.

Isto nos leva a reflexões acerca dos papéis que os *smartphones* podem desempenhar em nossas salas de aula. O tempo de demonizá-los ou proibi-los, estes devem ser incorporados às práticas docentes e fazer parte da pedagogia e dos planos em sala de aula.

De dezesseis voluntários que responderam ao questionário 93,8% acessam as narrativas por meio destes e certamente acessam outros recursos e afins através de seus telefones. Nos cabe, então, estabelecer um diálogo entre o real e as práticas ainda de outrora em sala de aula.

⁴ <http://www.convergenciadigital.com.br/inf/fsm17.pdf> . Acesso em: 9 dez. 2018.

Infográfico 3



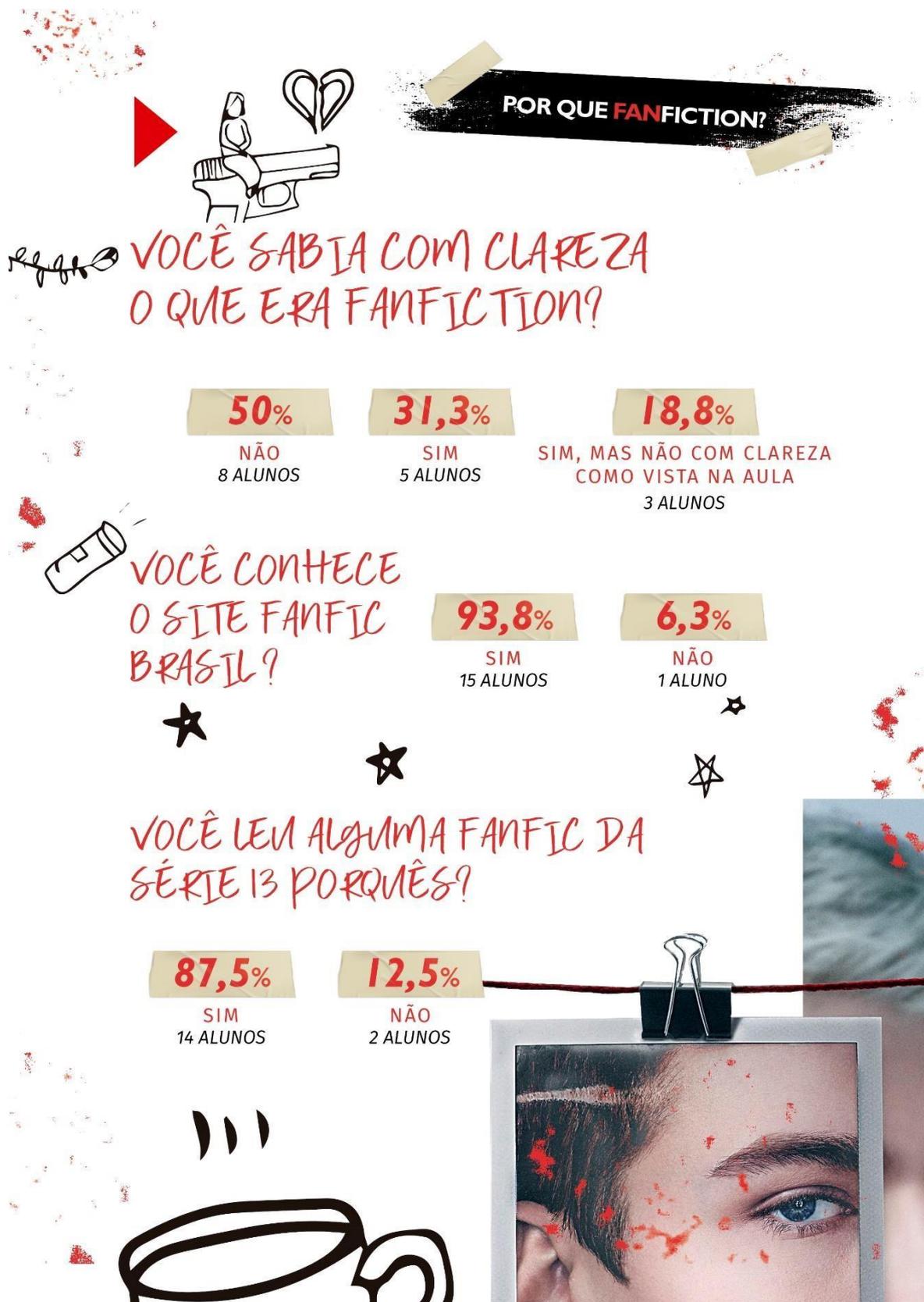
Fonte: Desenvolvido pela autora (2018)

A série em questão foi produzida e veiculada por meio da plataforma *streaming Netflix*, segundo o site oficial da plataforma, esta oferece conteúdo digital desde o ano de 1997 e hoje conta com 130 milhões de assinaturas em mais de 190 países. Apesar de existir há mais de vinte anos, no Brasil sua ascensão se dá em paralelo com o acesso e a melhoria da conexão.

Um assinante pode ter mais de uma “dependente” de acordo com o plano escolhido. Segundo os respondentes da pesquisa, 62,5% acessa a plataforma através da assinatura dos responsáveis, podemos conjecturar que este dado se deve ao fato de que para ter acesso à uma assinatura é necessário um cartão de crédito. Independente disso, o acesso pode ocorrer através dos amigos ou conhecidos, conforme infográfico acima nos mostra.

Por isso, diante do acesso facilitado, apuramos que dos dezesseis respondentes 100% deles assistiram à série motivados por motivos distintos. A maior parte deles, 62,5% assistiu porque os amigos também o fizeram e de maneira igualitária 18,8% por tratar de temas de interesse deles e por conta da fama que a série alcançou nos primeiros dias de lançamento.

Infográfico 4



Fonte: Desenvolvido pela autora (2018)

Um dos objetivos propostos nesta investigação era aferir as interações que os alunos faziam e fazem online com o gênero textual *fanfiction*; para isso buscamos esta informação por meio das perguntas expostas no infográfico acima. Apesar de conhecerem e consumirem o gênero, 50% dos voluntários não sabia com clareza do que se tratava uma *fanfiction*.

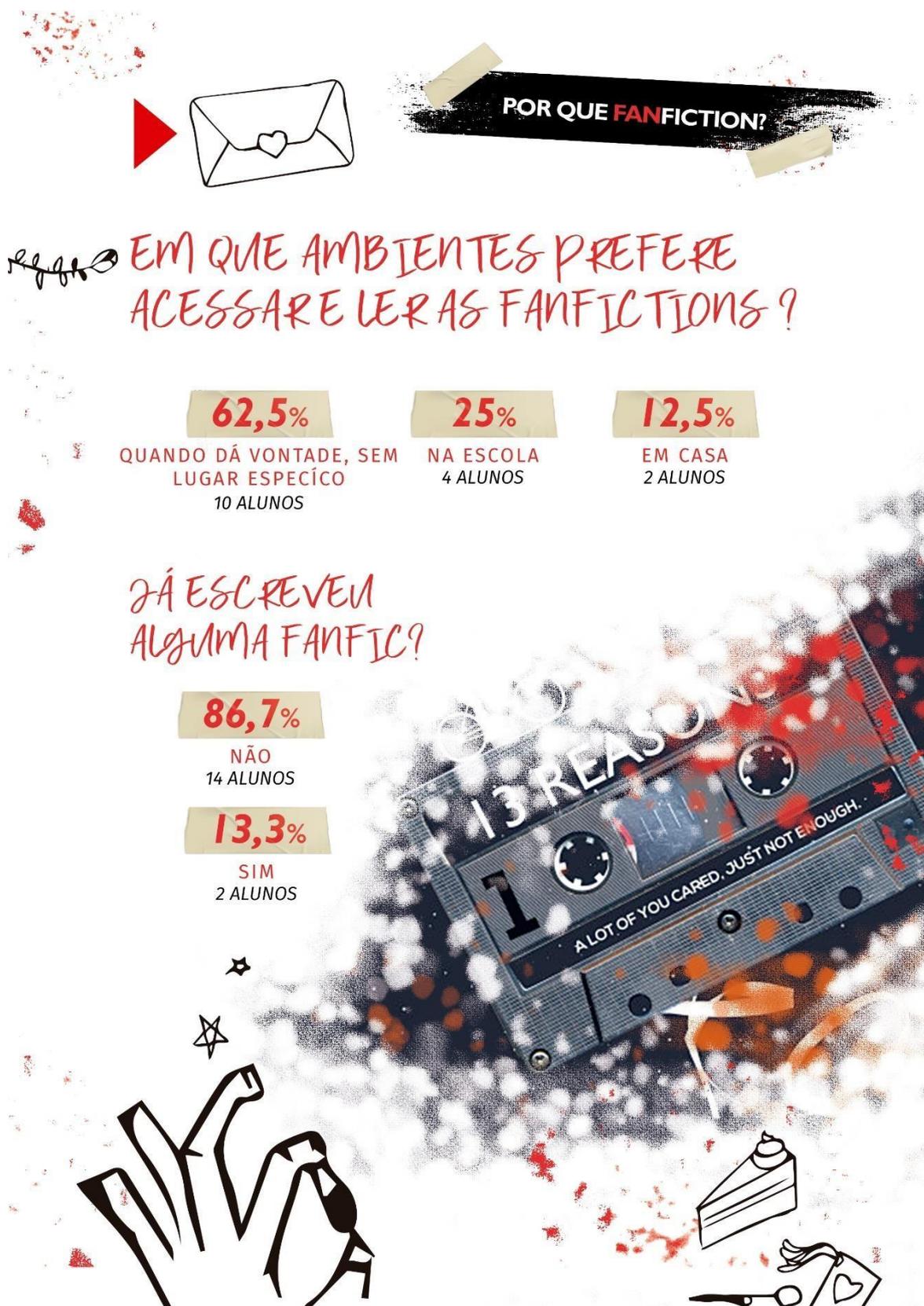
Apenas 5 alunos, 31,3% dos respondentes sabiam com certeza todo o percurso histórico e social das narrativas, assim sendo, 18,8% ratificaram seus conhecimentos nos debates em sala de aula. Observamos assim que nem sempre o consumo é feito de forma crítica e consciente, salientamos assim a importância de mais uma vez a importância da atualização docente para maior engajamento dos alunos em nossas aulas.

Embora a maior parte dos respondentes não tivessem certeza sobre as características e peculiaridades dos gêneros, 95,8% deles conhecem o site *fanfic Brasil*. Um site onde quem lê e escreve *fanfics* pode compartilhar, publicar, escrever colaborativamente *fanfiction* sobre os mais diversos temas.

O site as disponibiliza em vinte quatro categorias, a exemplo de: animes, ficção, filmes, séries, romance, terror e outros. O site disponibiliza um blog para que qualquer um possa buscar informação de como fazer sua própria *fanfic*. A comunidade está também em outras plataformas como o *Facebook*, *Twitter* e *YouTube*.

Corroborando o acesso à comunidade de “fanfiquinhos”, como são chamados os consumidores e produtores destas narrativas, quatorze alunos leram *fanfic* da série, representando 87,5% dos respondentes, apenas dois alunos, 12,5%, não leram *fanfictions* sobre a série questionada. Observamos que tanto a série na plataforma *streaming* como as extensões de narrativas tiveram um apelo forte com os jovens.

Infográfico 5



Fonte: Desenvolvido pela autora (2018)

No tocante aos ambientes onde os alunos preferem acessar as *fanfictions*, a maioria, 62,5%, não possuem um local específico. Mas o que merece destaque nestes dados, é que seguido de local não específico, está a escola; 25% dos alunos acessam e leem *fanfics* na escola, seguido de 12,5% que faz em casa.

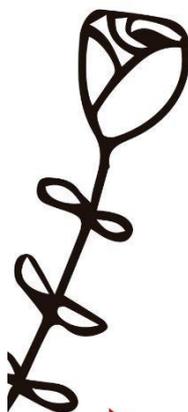
Mais uma vez percebemos que escola e a sala de aula precisa abrir-se para o novo; cruzando os dados de que 93,8% acessa a internet por meio de *smartphones*, conforme infográfico 2, e que estes 25% dos alunos acessam as narrativas na escola, podemos inferir que o fazem por meio dos seus celulares; nos deparamos assim com um dado que deve ser considerado para que a sala de aula volte a ser atrativa para os alunos. Com ou sem *wifi* eles estão conectados, nos cabe um olhar atento para este dado para que acompanhem nossos alunos nas suas dinâmicas.

A pesquisa perguntou se algum deles já havia escrito alguma *fic*, apenas dois respondentes o fizeram o que representa 13,3% das respostas contra 86,7% do que nunca escreveram. Os motivos apurados serão demonstrados nos próximos infográficos.

Infográfico 6



▶ VOCÊ ACREDITA QUE SERIA CAPAZ DE ESCREVER UMA FANFIC DA SÉRIE 13 PORQUÊS?



"SIM! JÁ PENSEI EM VÁRIOS FINAIS ONDE ELA NÃO MORRE E SE VINGA DE TODOS QUE FIZERAM MAL A ELA"

"SIM GOSTO DE ESCREVER E NOS SITES TEM AS PESSOAS QUE AJUDAM"

"AINDA NÃO"

"ACHO QUE SIM, MAS PRECISARIA DE AJUDAR"

"SIM, NÃO É DIFÍCIL, PELO MENOS NÃO PARECE"



▶ PORQUE TE INTERESSA LER AS FANFICTION DESTA SÉRIE?

"PQ ALGUMAS COISAS DA SÉRIE NÃO ACONTECEM COMO A GENTE QUER, DAÍ NAS FICS A GALERA ESCREVE"

"PQ TEM COISAS QUE NÃO FORAM DITAS NA SÉRIE E AS FANFIC MOSTRAM"

"PARA LER OUTRAS FORMAS DE VER A SITUAÇÃO TODA. NA SÉRIE ELA MORRE E EU ACHO QUE O PROFESSOR PODERIA TER EVITADO"



Fonte: Desenvolvido pela autora (2018)

Ainda que a maioria deles ainda não tenha escrito nenhuma *fanfiction*, alguns comentários selecionados, nos mostra que eles se sentem capazes e aptos em escrever alguma narrativa. Outros comentários selecionados nos mostram que “insatisfeitos” com os rumos que a série tomou, sentem-se felizes por encontrar nas extensões das narrativas algumas alternativas para a série, incluindo uma mudança no desfecho, que no caso, foi a morte da protagonista.

Aqui confirmar-se o apelo e o desenvolvimento da criticidade dos alunos; uma vez que motivados pelos seus próprios pensamentos e reflexões, eles sentem-se à vontade para exprimir suas opiniões sobre a série e seu enredo, sendo capazes de fazer um remix que atenda suas expectativas de espectador ativo.

Infográfico 7



▶ VOCÊ ACREDITA QUE A LEITURA DE FANFICTION PODE CONTRIBUIR PARA MELHORAR SUA COMPREENSÃO DE TEXTO E SUA ESCRITA?

“PODE SER, QUANDO A GENTE LE APRENDE E VÊ AS PALAVRAS E ACABA ESCRIVENDO MELHOR EU ACHO”

“ACHO QUE SIM. PENSO MUITO QUANDO LEIO E ACHO QUE FICA MELHOR PARA ESCRIVER, A PROFESSORA DIZ QUE QUEM LE MAIS ESCRIVE MAIS MELHOR”

“ACHO QUE ESCRIVER NÃO, MAS LÊ SIM PQ LEIO MAIS RÁPIDO E MELHOR”

“SIM MAS TENHO DIFICULDADE EM ESCRIVER MESMO LENDO”

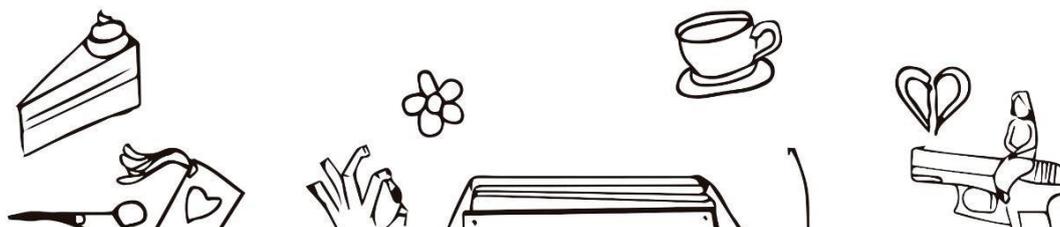
▶ PARA VOCÊ QUAIS SÃO AS VANTAGENS DE LER FANFICTIONS E NÃO OUTROS GÊNEROS TEXTUAIS?

“ACHO QUE É PQ A GALERA ESCRIVE COMO A GENTE E ASSIM ENTENDO MAIS”

“OS QUE A GENTE VÊ NAS AULAS SÃO DE LITERATURA E SÃO DIFÍCEIS”

“POSSO LE NO MEU CELULAR EM QUALQUER LUGAR, SE EU TIVER INTERNET”

“É NA INTERNET MELHOR QUE LIVRO”



Fonte: Desenvolvido pela autora (2018)

O problema proposto nesta investigação era compreender se o gênero digital *fanfiction* contribui ou não para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita. Deste modo, perguntamos no questionário se os alunos creem o gênero melhora ou não estas habilidades. As respostas selecionadas nos levam a presumir que não há um consenso. Para eles ler e escrever se tratam de habilidades independentes entre si; embora uma dependa da outra.

Quando lemos mais, por meio do visual, capturamos as imagens os signos das palavras que podem nos levar a uma escrita melhor e um depósito de palavras no qual podemos recorrer quando necessário. Mas a partir da seguinte pergunta percebemos que a predileção pelo gênero se deve ao fato de que para eles é mais próximo e mais simples de acordo com suas realidades e interesses.

Um comentário que merece destaque é quando o respondente afirma que “ler no celular é possível em qualquer lugar”; o que fica patente é que nossos alunos não leem menos, mas leem de forma distinta, preferem o digital e o ubíquo. Afinal “É na internet, melhor que Livro”. Os alunos leem e nós deveríamos proporcionar esta prática nas ambiências em que estes sentem-se mais à vontade. Se eles leem, por que não levar o texto literário para o digital?

Infográfico 8



▶ AO LER UMA FANFIC VOCÊ COSTUMA POSTAR COMENTÁRIOS SOBRE A NARRATIVA LIDA? CASO TENHA COSTUME DE FAZÊ-LO QUE COMENTÁRIOS ESCREVE AOS AUTORES?

“NEM SEMPRE. SÓ QUANDO É MUITO PAIA OU EU NÃO CONCORDO”

“SIM, EU ESCREVO ALGUMAS COISAS QUE EU ACHO QUE PODERIA MUDAR”

“NÃO. MAS TENHO VONTADE SÓ QUE FICO COM VERGONHA”

“COMENTO QUANDO GOSTO DIGO QUE ACHEI MASSA”



Fonte: Desenvolvido pela autora (2018)

Em um dos objetivos da pesquisa, buscamos entender o nível de interação dos respondentes com as *fanfictions* da série e seus escritores. Se faz necessário recorrer a este conceito; para tal recorreremos a Primo (2003) a interação, como o termo já prevê, trata-se de uma ação entre. Ação entre os participantes, denominados por este de interagentes.

Aqui então nos deparamos com os escritores e leitores das *fanfic* interagindo por meio das comunidades, plataformas e aplicativos onde circulam estas narrativas. Primo (2003) categoriza esta interação em duas: interação mútua e interação reativa. A interação mútua é qualificada por meio da participação proativa dos interagentes, mantendo uma relação sucessiva e constante com demais interagentes. Há, portanto, uma negociação constante, impactando recursivamente na relação entre os interagentes.

Já a interação reativa, se embasa, segundo o mesmo autor, na previsibilidade e na automatização. Estas interações podem se repetir de modo indefinido e da mesma forma, uma vez que respondem à uma programação prévia. Isso posto, a definição de interação que nos parece mais pertinente à nossa investigação é a interação mútua.

A interação dos que leem e escrevem *fanfiction*, para além de mútua é recíproca e bilateral. Quem lê (inter)age e quem escreve re(age) às narrativas com suas perspectivas e ponderações. Nos comentários selecionados e expostos no Infográfico 8, a interação dos interagentes em comunidades de *fanfictions* se dá através dos elogios, críticas e até mesmo em sugestões de melhorias para as narrativas.

Percebemos que por meio desta interação que os alunos se posicionam criativamente e criticamente o que sem dúvida pode contribuir com o processo de aprendizagem de ser e fazer na Cibercultura, aprimorando os letramentos digitais e as relações no digital e no presencial. No entanto, há ainda um certo acanhamento em interagir de forma mais efetiva, conforme as respostas. O que nos mostra que nem sempre as interações no ciberespaço são tão frequentes como algumas vezes supomos, descobertas agradáveis nos percursos das pesquisas.

4 FINAL DA TEMPORADA

O futuro já começou. O fazer docente carece de atenção ao futuro que já é presente. Muitos dos nossos alunos são e estão conectados. Ao final desta temporada é importante fazermos um *flashback* lá no nosso “Antes do play”. Esta pesquisa é fruto da escuta atenta aos interesses dos alunos. Eles que apresentaram e ensinaram um pouco sobre a ficção de fã e sua importância para eles; assim foi possível apropriar-se deste recurso para esboçar uma aula mais dialógica e menos monótona.

Foi uma temporada cheia de altos e baixos. Problemas técnicos aconteceram; mudança de escola, mudança de metodologia, incertezas e pré-conceitos limitadores. A otimista ideia de internet universal e de acesso a todos; mudança de atores e até de lugar de narrador. Mas apertamos o play e assistimos os episódios que nos proporcionaram reflexões acerca das dinâmicas em que estamos inseridos.

A Cibercultura estreou e ganhou audiência. Reconfigurou os gêneros textuais, fez emergir as narrativas transmídias, transformou fanzines em fanfictions e fez surgir novas formas de aprender, onde devemos nos focar nas demandas sociais para além das estruturas rígidas das

No meio desta temporada surgiu a Base Nacional Comum trazendo (des) ordem e abalando o sistema que já estava posto e ratificando a necessidade de uma educação simbiótica e em conformidade com o futuro-presente. Redefine a trama e ratifica a necessidade o papel do aluno produtor-consumidor. Enfatiza o protagonismo juvenil e retira de cena o professor como o herói do enredo.

A tentativa que se propôs nesta investigação foi responder ao nó desta narrativa. O gênero textual digital *fanfiction* é pode ser um recurso profícuo para impulsionar as habilidades de ler e escrever dos alunos do século XXI. As respostas apuradas no questionário nos mostram que o que lhes interessa é o equilíbrio entre a sala de aula e o universo de possibilidades da web.

Para alguns sim; a *fanfiction* ajuda a driblar o desinteresse pela leitura e quem sabe até desafia-os a inverter os papéis de observador para escritores de histórias;

convertendo-os em como denomina Jenkins “invasores do texto”. Ratificamos que os dispositivos móveis, representados pelos *smartphones*, conectados à internet transformaram a sala de aula. A expandem, tornam-na ubíqua e ampla.

O objetivo principal, no nosso entendimento, foi alcançado uma vez que dos voluntários que responderam ao questionário a maior parte lê *fanfiction*, mas, principalmente, exerce seu letramento nas interações que fazem na web na busca de histórias que lhe sejam interessantes e significativas. E neste momento, retomando nossos objetivos específicos, foi possível perceber que para os discentes as *fanfics* são mais vantajosas pois estão mais próximas das suas realidades e segundos ele escritas por semelhantes, estabelecendo um elo identitário que faz a aprendizagem fluir.

Ratificamos que os acessos à web e às narrativas se dá por meio de dispositivos móveis. Para nós este dado é de bastante relevância, uma vez que se demoniza muito os aparelhos celulares nas salas de aula. Este recurso, como todos os que permeiam nosso dia a dia, carecem de mais atenção e ressignificação. Celular na sala pode ser bom para alunos e professores, desde que saibamos o que e como fazer uso dele nas nossas práticas pedagógicas.

E, a partir das repostas do questionário, foi possível perceber que há ainda um pouco de timidez em interagir. Todavia, não há timidez em mergulhar no mar imenso que são as narrativas produzidas por fãs. Eles trabalham de maneira colaborativa auxiliando uns aos outros nas suas investidas na escrita. Porém, há um ponto de atenção relacionado ao objetivo desta pesquisa; a leitura das narrativas é mais recorrente que a escrita destas. Seria o caso de trabalharmos mais este gênero e os demais gêneros textuais digitais em sala de aula, para que o medo de por as ideias na tela seja menos frequente.

A estratégia pedagógica empregada para discutir sobre as extensões das narrativas foi construída junto com os alunos. Aqui confirmamos a aprendizagem mútua, colaborativa e plural. Sugerimos então que os professores abram mão dos seus papéis de protagonistas e possam experimentar a beleza e a riqueza de ser coadjuvante.

A sala de aula se configura em um ambiente misto e híbrido. O aluno é estimulado a pensar criticamente e de forma criativa, fomentando o trabalho em

grupo a produção e o compartilhamento do conhecimento. Os desafios são inúmeros, mas com entusiasmo e interesse pelo próprio aprendizado os alunos se tornam os escritores das suas histórias de sucesso e novas descobertas.

Já não se faz mais necessário demonizar as tecnologias. Essa é uma postura de docentes que não se abrem para o novo e não se importam em viver o futuro agora, por estarem presos e apegados aos modos de outrora. Neste percurso de aprendizagem mútua os alunos mais ensinaram que aprenderam. Foi possível estabelecer uma conexão maior entre as experiências em sala de aula e as experiências na Cibercultura. E o maior legado dessa temporada é saber que a sala de aula está inserida na Cibercultura e deve dialogar com ela; a cultura que nos permeia por todos os lados.

Aqui fica o gancho para novas temporadas. Onde seja possível engajar todos os atores da sala de aula em uma trama envolvente e enriquecedora. Onde as tecnologias móveis não sejam excluídas, onde todos possamos inverter os papéis a qualquer momento da trama, e que ainda assim, aprendizagem se concretize. Que todos os porquês sejam respondidos e que esta seja uma série de muitas temporadas.

Esta temporada nos ensina que há sempre o que aprender e o que se descobrir. Os desafios e as pedras que encontramos no caminho, nos proporciona momentos de epifanias criativas e autodescobertas insubstituíveis. O dito novo, que para nós nesse percurso era o desconhecido proporcionaram uma aprendizagem para além do acadêmico, foi possível um engrandecimento de intelecto e de repertório cultural que nos abrirá portas para novas janelas do saber, novos saberes e rupturas de paradigmas.

Nos propomos aqui, a abrir um diálogo e uma novas formas de aprender que não se cesse em si, que seja uma constante aprendizagem, diária, cotidianamente. Desejamos que esta investigação possa auxiliar aos atores da educação a rever as suas práticas assim como a autora se reinventou e se descobriu nas suas no suas práticas e no seu fazer docente.

ELENCO

ALVES, E. **Um Estudo Sobre *Fanfictions***: a leitura e a escrita no ambiente digital. Disponível em:

<http://sinop.unemat.br/projetos/revista/index.php/eventos/article/view/1387/1011>.

Acesso em 12 nov. 2018.

ANJOS, Raquel Maciel Paulo; COUTO, Edvaldo Souza; OLIVEIRA, Marildes Caldeira. **Leitura e escrita on-line**. In: BONILLA, Maria Helena Silveira; PRETTO, Nelson de Luca, orgs. *Inclusão digital: polêmica contemporânea*. Salvador: EDUFBA, 2011, p. 145-162.

AZZARI, E. F.; CUSTÓDIO, M. A. “**Fanfics, Google Docs... A produção textual colaborativa**”, in: ROJO, R. (org.). *Escol@ conectada*. São Paulo: Parábola Editorial, 2013.

BAKHTIN, M. **Os gêneros do discurso**. In: BAKHTIN, M. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 2003. p. 261-306.

BOUMANS. Jak. **Cross-media**: Anticipating Content Technology Needs. Disponível on line. Acesso em 25 de jun. 2018.

DUDENEY, Gavin; HOCKLY Nicky; PEGRUM Mark; **Letramentos digitais**. Tradução: Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

FALCÃO, B. A narrativa transmídias como instrumento de mediação pedagógica: o papel do professor no contexto das novas tecnologias. Blog Professora Bárbara Falcão, maio. 2011. Disponível em:

<https://professorabarbarafalcao.wordpress.com/2011/05/31/a-narrativa-transmidia-como-instrumento-de-mediacao-pedagogica-o-papel-do-professor-no-contexto-das-novas-tecnologias/>. Acesso em: 13 nov. 2018.

GOSCIOLA, V. **Narrativas transmídias**: conceituação e origens. In: CAMPALANS, C; GOSCIOLA, V; RENÓ, D (Eds.). *Narrativas transmedia: entre teorías y prácticas*. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario, 2012.

JAMISON. Anne. **Fic**: Por que a *fanfiction* está dominando o mundo. Tradução Marcelo Barbão. Rio de Janeiro: Anfiteatro, 2017.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução: Susana L. de Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS. Henry. **Invasores do texto: fãs e cultura participativa**. Tradução Érico Assis. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

LEMOS, André; CUNHA, Paulo (Org.). **Olhares sobre a Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, Porto Sulina, 2003.

LEMOS, André; LÉVY, Pierre. **O futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária**. São Paulo: Paulus, 2010.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. São Paulo: Editora 34, 1993.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LÉVY, P. **O que é virtual?** São Paulo: Editora 34, 2011.

MAGALHÃES. Henrique. **O que é fanzine**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1993.

MARCHUSCHI. Luiz Antônio. **Produção Textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

MARCUSCHI. Luiz Antônio; XAVIER Antônio Carlos. **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido**. São Paulo: Cortez, 2010.

MOITA LOPES, Luiz Paulo. **Discursos de Identidades. Discurso como espaço de Construção de Gênero, Sexualidade, Raça, Idade e Profissão na Escola e na Família**. Campinas: Mercado de Letras, 2003.

PORTO, Cristiane de Magalhães; BENIA, Renata Tavares; OLIVEIRA, Kaio Eduardo. A ascensão de uma subcultura literária: fãs escritores e sua produção informal em ambientes on-line. **Revista Educação e Comunicação Contemporânea**. Rio de Janeiro. V. 13, n. 34. p. 128-143. Maio 2017. Universidade Estácio de Sá.

PORTO. Cristiane; ALVES. André Luiz. MOTA, Marlton Fontes. **Educiber: Diálogos ubíquos para além da tela e da rede**. Aracaju: Edunit, 2018.

PORTO. Cristiane; OLIVEIRA. Kaio Eduardo; CHAGAS. Alexandre. **Whatsapp e educação: entre mensagens e sons**. Salvador: Edfuba, 2017.

PRADO.J.L.A. **Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa à ciberculturas**. São Paulo: Hacker Editores, 2002.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira. **Enfoques e desfoques no estudo da interação mediada por computador**. In: Intercom 2003-XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2003, BH, Anais

RHEINGOLD, H. **A comunidade virtual**. Tradução Helder Aranha. Lisboa Gradiva, 1996.

ROJO, Roxane; ALMEIDA, Eduardo de Moura (Orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

ROJO, Roxane H. R. **Hipermodernidade, multiletramento e gêneros discursivos**. São Paulo: Parábola, 2015.

SANTAELLA, Lucia. **A Ecologia Pluralista da Comunicação. Conectividade, mobilidade, ubiquidade**. São Paulo: Paulus, 2010.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no Ciberespaço. O perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SOARES, M. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura**. Educação & Sociedade, Campinas, vol. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13935> . Acesso em 30 nov. 2018.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento**. São Paulo: Contexto, 2017.

SOARES, Magda. **Letramento: Um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 2006