



Universidade de Brasília (UnB) Faculdade Educação (FE)
Programa de Pós-graduação em Educação (PPGE)

Narrativas digitais como ambientes de colaboração: um estudo netnográfico à luz
da Ecologia dos Meios

Ângela Noletto da Silva

Brasília/DF

2022



**Universidade de Brasília (UnB) Faculdade Educação (FE)
Programa de Pós-graduação em Educação (PPGE)**

**Narrativas digitais como ambientes de colaboração: um estudo netnográfico à luz
da Ecologia dos Meios**

Ângela Noletto da Silva

Orientador: Prof. Dr. Lúcio França Teles

Coorientadora: Profa. Dra. Andrea Cristina Versuti

Tese submetida ao Programa de Pós- Graduação em Educação (PPGE) e vinculado à linha de pesquisa Educação, Tecnologias e Comunicação (ETEC) da Universidade de Brasília como requisito parcial à obtenção do grau de Doutora em Educação.

Brasília/DF

2022

Ângela Noletto da Silva

Narrativas digitais como ambientes de colaboração: um estudo netnográfico à luz da Ecologia dos Meios

Banca Examinadora

Prof. Dr. Lucio França Teles

Faculdade de Educação - Universidade de Brasília – UnB (Orientador)

Profa. Dra. Andrea Cristina Versuti

Faculdade de Educação - Universidade de Brasília – UNB (Coorientadora)

Prof. Dr. Denis Porto Renó

Departamento de Comunicação – UNESP/Bauru (Membro Titular Externo)

Profa. Dra. Miriam Brum Arguello

Faculdade de Educação – UFMS (Membro Titular Externo)

Profa. Dra. Paula Gomes de Oliveira

Faculdade de Educação- Universidade de Brasília- UNB (Membro Titular Interno)

Prof. Dr. Gilberto Lacerda dos Santos

Faculdade de Educação – Universidade de Brasília – UNB (Membro Suplente)

Aos que mais amo nessa vida, Nilde e
Dalvino Luiz.

AGRADECIMENTOS

“Estamos existindo entre mistérios e silêncios. Evoluindo a cada lua, a cada sol. Se era certo ou se errei. Seu sou súdito, se sou rei. Somente atento à voz do tempo saberei”. (Daniel Black e Milton Nascimento). Durante todo o processo de escrita desta tese, esta canção, inúmeras vezes, serviu-me de bálsamo e oração diária, já que, em meio às experiências distópicas, utópicas e surreais que um doutoramento normalmente impõe aos que se aventuram a fazê-lo, houve uma pandemia que nos sequestrou tantos abraços e passei por um longo tratamento de câncer de mama que logo apelidei de ‘deserto empoeirado’. Entretanto, na travessia desses dias difíceis, mas finitos, pude contar com pessoas especiais.

Assim, inicio meus agradecimentos rendendo graças a Deus pela sua misericórdia infinita e por me conceder sabedoria para permanecer nessa caminhada de aprendizado.

A minha amada mãe que sempre foi a grande responsável e inspiração para que me tornasse professora. Ao meu pai pelas palavras de incentivo e esperança. Aos meus irmãos, Larah e Fábio que nunca mediram esforços para estarem ao meu lado.

Ao Marcus Vinícios, meu esposo querido pela paciência e mansidão que lhe são características e que foram imprescindíveis nos momentos de dor, choro e gargalhadas soltas.

Aos amigos que sempre acreditaram e torceram verdadeiramente por mim, mesmo estando a quilômetros de distância ou a alguns quarteirões como: Andreia, Ramon, Neguinha, Márcia, Carlos Magno, Mauro Sérgio e Kátia Cristina. E aos colegas que conheci na UnB, hoje amigos para “vida inteira”, Janaína, Angélica, Valtermir sempre generosos, fraternos e solidários em compartilhar seus conhecimentos e afetos. Aos demais colegas: Estevon, Lucélia, Flávio, Priscila, Cintia, Marcelino, Márcio, Cláudia e Ricardo que também contribuíram muito para minha formação.

Minha gratidão e reconhecimento eternos, aos meus orientadores, Prof. Dr. Lúcio Teles e Profa. Dra. Andrea Cristina Versuti que em todas as circunstâncias me apoiaram e foram essenciais para a elaboração dessa tese.

RESUMO

Esta pesquisa teve por objetivo investigar quais elementos multirreferenciais compõem as narrativas ficcionais elaboradas pelos jovens em uma plataforma de escrita e leitura on-line e de que maneira é possível evidenciar que espaços comunicacionais digitais como este, têm se tornado ambientes de colaboração no campo da cibercultura. Pela ótica da Pesquisa Qualitativa, da Netnografia enquanto abordagem para a imersão ao campo empírico e da corrente epistemológica da Ecologia dos Meios, foram adotadas as seguintes etapas como percurso metodológico e análise dos dados: a seleção de narrativas ficcionais on-line nos gêneros *fanfics* (subgênero adaptação de séries) e ficção adolescente (romance); o tratamento dos dados pelo uso das técnicas interpretativas de Análise Temática e Análise de Imagens Paradas sintetizadas em forma de quadros descritivos analíticos, contendo títulos das obras, métricas de engajamento, ilustração das capas (fanarts) e mapas temáticos elaborados com o auxílio de software de análise Iramuteq e de plataforma eletrônica Mindmeister. O estudo corroborou para defender a tese de que os jovens no ambiente digital estão inaugurando um novo modo de produção textual e consumo de histórias ficcionais, em que experiências de escrita e leitura on-line são compostas por elementos multirreferenciais de conectivismo, ações de intertextualidade transmídia (intermedialidade) associadas ao exercício de letramentos digitais com caráter remix sintetizadas como práticas intermodais. Estas, por sua vez, desencadeiam um ambiente de colaboração, produção de sentidos (visuais, sonoros, textuais) e de discussão de temáticas que abordam os marcadores sociais da diferença (classe, gênero, orientação sexual) de forma envolvente, participativa e criativa.

Palavras-chave: Wattpad; Cultura Digital; Conectivismo; Intertextualidade Transmídia; Multirreferencialidade.

ABSTRACT

This thesis aimed to investigate which multi-referential elements make up the fictional narratives created by young people on an online writing and reading platform and how it is possible to show that digital communication spaces like this one have become collaborative environments in the field of cyberculture. From the perspective of Qualitative Research, Netnography as an approach to immersion in the empirical field and the epistemological current of Ecology of Media, the following steps were adopted as a methodological route and data analysis: the selection of fictional narratives online in the fanfic genres (series adaptation subgenre) and teen fiction (romance); the treatment of data through the use of interpretative techniques of Thematic Analysis and Analysis of Still Images synthesized in the form of descriptive analytical tables, containing works titles, engagement metrics, cover illustrations (fanarts) and thematic maps elaborated with the help of software of Iramuteq analysis and Mindmeister electronic platform. The study corroborated to defense of the thesis that young people in the digital environment are inaugurating a new mode of textual production and consumption of fictional stories, in which online writing and reading experiences are composed of multi-referential elements of connectivism, transmedia intertextuality actions (intermediality) associated with the exercise of digital literacies with a remix character synthesized as intermodal practices. These, in turn, trigger an environment of collaboration, production of meanings (visual, sound, textual) and discussion of themes that address the social markers of difference (class, gender, sexual orientation) in an engaging, participatory and creative way.

Keywords: Wattpad; Digital Culture; Connectivism; Transmedia Intertextuality; Multireferentiality.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1-Comentário leitor ficção Eduardo e Mônica.....	39
Figura 2- Identidade visual watsapp	44
Figura 3-Suportes tecnológicos compatíveis ao acesso à watsapp	44
Figura 4- Aba pesquisar e subseções dos gêneros textuais disponíveis	45
Figura 5- Gêneros narrativos ilustrados.....	45
figura 6-Resultado com uso do recurso pesquisar	46
Figura 7- Apresentação geral das narrativas.....	47
Figura 8-Narrativa detalhada com métricas de leituras, votos e capítulos	47
Figura 9-Narrativa detalhada com índice dos capítulos	48
Figura 10- Narrativa contendo métricas de visualizações/votos/ comentários no capítulo.....	48
Figura 11-Usabilidade do recurso adicionar biblioteca pessoal	49
Figura 12- Ícones para uso dos recursos vídeo e imagem	50
Figura 13- Anúncio watsapp studios hits	51
Figura 14- Itens escolhas histórias pagas/destacadas	52
Figura 15-Histórias pagas	53
Figura 16- Histórias destacadas	53
Figura 17- Círculo cromático da experiência transmídia	72
Figura 18- Book trailer fanfic sempre foi você	88
Figura 19- Capa ilustrativa sonora capítulo.....	89
Figura 20- Depoimento escritora sobre construção personagem.....	90
Figura 21-Depoimentos leitores	90
Figura 22-Grafo 1 – Temáticas Gerais predominantes em Fanfics Adaptação de Séries	131
Figura 23-Grafo 2- Temáticas Gerais Predominantes em Ficções Adolescentes.....	134
Figura 24 -Grafo 3- Temáticas Recorrentes entre Fanfics e Ficções Adolescentes	135
Figura 25- Cards temas	138

LISTA DE QUADROS

Quadro 1- Resultado da busca	26
Quadro 2 Resultado da busca	29
Quadro 3- Ficções selecionadas	38
Quadro 4-Princípios narrativas transmídia	73
Quadro 5-Roteiro para análise descritiva e interpretativa das narrativas selecionadas	95
Quadro 6-Fanfic Betting Her (Adaptação série Riverdale)	97
Quadro 7-Fanfic A Última Redenção (Adaptação série She-Ra e as Princesas do Poder.....)	99
Quadro 8-Fanfic Sempre foi você (Adaptação série Stranger Things)	104
Quadro 9-Fanfic Me apaixonei pelo capanga vermelho (Adaptação série Round 6).....	107
Quadro 10-Ficção adolescente sem rodinhas	112
Quadro 11-Ficção adolescente Mozart terminou comigo.....	116
Quadro 12-Ficção adolescente Eduardo e Mônica	120
Quadro 13-Ficção adolescente operação Capitu	124
Quadro 14-Temáticas predominantes em fanfics adaptação séries	130
Quadro 15-Temáticas predominantes em ficções adolescentes	132

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ANPED- Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação

AT- Análise Temática

BDTD- Biblioteca Digital de Teses e Dissertações

BNCC- Base Nacional Curricular Comum

Cgi.br- Comitê Gestor da Internet

Cetic.br- Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação

COVID-19- Coronavírus disease 2019

CSCL-Computer- Supported Collaborative Learning

DOAJ-Directory of Open Access Journals

GT- Grupo de trabalho

UFPA- Universidade Federal do Pará

UFPE- Universidade Federal de Pernambuco

UFRS- Universidade Federal do Rio Grande do Sul

UNB-Universidade de Brasília

LGBTQIA+- Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transsexuais, Queer, Intersexuais, Assexuais e Pansexuais

MEA- Media Ecology Association

PPGE- Programa de Pós-Graduação em Educação

RSL- Revisão Sistemática de Literatura

TAP- text application

TIC- Tecnologias da Informação e Comunicação

TICE- Tecnologias da Informação, Comunicação e Expressão

TDIC- Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

YA- Young Adult

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
JUSTIFICATIVA E RELEVÂNCIA	22
REVISÃO SISTEMÁTICA DE LITERATURA (RSL): PANORAMA CONCEITUAL DAS PRODUÇÕES ACADÊMICAS QUE VERSAM SOBRE O PROCESSO DE TRANSMIDIAÇÃO E A PLATAFORMA <i>WATTPAD</i>	25
ESTRUTURA DA TESE E CAPÍTULOS	31
1. PELO FIO DE ARIADNE: DELINEANDO O PERCURSO METODOLÓGICO DA PESQUISA	32
1.2 - HISTÓRICO E MÉTRICAS DE ACESSO/ INTERAÇÃO E USUÁRIO/ REDE	41
1.3- A <i>HOMEPAGE</i> : SUAS ESPECIFICIDADES E FUNCIONALIDADES	43
2. DE OLHO NAS MÍDIAS: A ECOLOGIA DOS MEIOS COMO CORRENTE EPISTEMOLÓGICA DE ESTUDO E PESQUISA EM AMBIENTES DIGITAIS	55
3. PAISAGENS EMERGENTES: INTER-RELAÇÕES ENTRE LINGUAGENS HÍBRIDAS E DESDOBRAMENTOS SOBRE OS ESTUDOS E A PRODUÇÃO DE NARRATIVAS NO DIGITAL.	63
3.1- LINGUAGENS HÍBRIDAS: ELEMENTOS CARACTERÍSTICOS E PISTAS SOBRE NARRATIVAS PRODUZIDAS NO DIGITAL POR JOVENS.	63
3.2- ESTUDOS DE FÃS	67
3.3. NARRATIVA TRANSMÍDIA, INTERTEXTUALIDADE TRANSMÍDIA E LEIS DA INTERFACE MUDIÁTICA: CHAVES DE LEITURA SOBRE A ECOLOGIA DOS MEIOS E PRÁTICA DE FÃS.	70
3.4- EDUCAÇÃO, TÁTICAS, MEDIAÇÃO COMUNICATIVA, TRANSMIDIAÇÃO, MULTILETRAMENTO E APRENDIZAGEM COLABORATIVA: BURACOS DE FECHADURA INTERPRETATIVAS	77
3.5. CONECTIVISMO: OUTRO POSSÍVEL ÂNGULO PARA OLHAR AS NARRATIVAS DIGITAIS SOB O PRIMA DA APRENDIZAGEM COLABORATIVA EM REDE	83
4- O QUE CONTAM AS NARRATIVAS DIGITAIS: TERRITÓRIOS REINANTES DE LINGUAGENS E DIVERSIDADES TEMÁTICAS PELA ESCRITA E NO OLHAR DOS JOVENS NA CIBERCULTURA	92

4.1- QUE NADA!! ISSO É CONVERSA DE FANFIQUEIRO! - FANFICS ADAPTAÇÕES DE SÉRIES	97
4.2 - 加LOVES IN THE AIR 加 ... PÔE A MÃO NO SEU CORAÇÃO! FICÇÕES ADOLESCENTES CATEGORIA ROMANCE	111
4.3- TEMÁTICAS REINANTES: ASSUNTOS PREDOMINANTES, APROXIMAÇÕES E PARTICULARIDADES PRESENTES NO INTERIOR DAS FICÇÕES DE FÃS E ROMANCES ADOLESCENTES	130
CONSIDERAÇÕES FINAIS	140
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	149
GLOSSÁRIO	161
GLOSSÁRIO DE GÍRIAS	162

INTRODUÇÃO

Em 1995 quando a *web* nascia comercialmente, os gigantes da tecnologia andavam a passos largos conquistando novos mercados e dominando o centro de uma estrutura elaborada pelos cientistas da década de *Woodstock*, inspirados no espírito libertário dos anos 1960 em que o indivíduo é a célula *mater* de toda infraestrutura e qualquer revolução social. Essa infraestrutura que gerou a “nova” mídia, é a *Internet*, cujos fluxos de informações e comunicação de dados, imagens e sons, expõe a multiplicidade de operações de manipulação informativa em um nível que acadêmicos, legisladores e educadores somente agora começam a entender de fato que um novo ecossistema de produção de informação, em que os polos emissor/receptor tornaram-se inexistentes, ao ponto de todos poderem interagir, articular, escrever, editar e publicar.

Essa expansão na área e níveis de comunicação resultantes das transformações tecnológicas e artefatos que delas originaram, pôde ser observada com mais detalhes nas últimas décadas do século XX e início de XXI, trazendo ao campo das relações sociais de consumo, entretenimento, produção de cultura, além de outros tantos espaços de convivência coletiva e mecanismos de circulação de conhecimentos. Os cenários que anteriormente eram resultantes das mentes criativas de escritores e roteiristas que compunham enredos de filmes e literatura de ficção científica em que os meios e veículos de comunicação se davam para além da presencialidade, vem sendo materializados pela denominada Tecnologia Digital da Informação e Comunicação (TDIC)¹ sob o alinhavo de uma “Inteligência Coletiva” prescrito por Lèvy (1999) como território da cibercultura.

Desse modo, as mudanças originadas pelas transformações sócio-técnicas e culturais advindas do universo conceitual da cibercultura (LÈVY, 1999; LEMOS, 2007; RUDGER, 2013), nos impele a perceber a coexistência de uma cultura participativa (SHIRKY, 2011), que ao mesmo tempo chama atenção à uma nova forma de se relacionar no campo digital e apresentada como conectivismo (SIEMENS, 2014).

¹ Neste trabalho utilizaremos a sigla TDIC sempre a que formos nos referir ao termo Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação para designar os dispositivos como computadores, tablets, softwares, pen-drives, smartphones entre outros que facilitam o acesso ao conhecimento e a comunicação entre pessoas, instituições em rede digital. Vale ressaltar que este termo também possui outras formas de nomeação como TIC, TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação) e TICE (Tecnologias de Informação, Comunicação e Expressão) que segundo Santos (2014, p.530) também devem ser compreendidas “como suportes tecnológicos privilegiados para que nos comuniquemos com mais agilidade e para que nos expressemos com mais liberdade”.

Fato é que as denominadas: Cultura da Convergência (JENKINS, 2009), Cultura da Conexão (JENKINS; GREEN; FORD, 2014), Modernidade Líquida (BAUMAN, 2001) estão presentes recorrentemente nas discussões e análises de pesquisadores que discutem a contemporaneidade, enfatizando que em tempos de avanços cada vez mais expressivos e sofisticadas formas de linguagens de expressão, incorrem em mudanças significativas entre os meios e práticas de construção de narrativas, visto que as mesmas estão sendo operadas a um ritmo alucinante.

Esse novo espaço encontra alicerce na chamada Sociedade em Rede (CASTELLS, 1999) constituindo-se como a nova epiderme social, em que maneiras pelas quais a vida, na dita sociedade pós-moderna ou das tecnologias da comunicação em rede, tem sua capilaridade organizada em experiências de mobilidade tecnológica assentada na instantaneidade e circulação das informações, alterando substancialmente o campo da percepção no que tange aos conceitos de tempo e espaço.

Consoante a esse contexto, está a assertiva de que um novo ordenamento temporal sacramentado pelas TDIC tem se estabelecido especialmente por meio de atividades multidimensionais digitais e em multiplataformas associadas à hipermobilidade das redes sem fio e ao livre acesso à conteúdos, favorecendo práticas comunicativas pervasivas e ubíquas, criando e recriando “espaços fluídos, múltiplos não apenas no interior das redes como também nos deslocamentos de espaços temporais efetuados pelos indivíduos”(SANTAELLA, 2010,p.02). Entretanto, a mesma autora esclarece que o aparecimento de uma tecnologia de linguagem não substitui a anterior, pois, o que ocorre é a mudança nas funções sociais e culturais que a precedente instaura.

Fato esse pode ser observado pelos dados da pesquisa TIC Kids Online Brasil divulgados em novembro de 2021 pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), vinculados ao Comitê Gestor da Internet no Brasil (Cgi.br) e resultantes também do processo de coleta de informações incorporado à operação de campo da pesquisa TIC Domicílios, que diante do contexto de distanciamento social decorrente da pandemia gerada pelo vírus COVID-19, encontrou uma forma alternativa de produção de dados diferente da ocorrida de maneira presencial realizada em 2020, mas, sem deixar de cumprir com sua missão de fornecer indicadores atualizados. De modo que, a pesquisa TIC do CGI.br sobre a trajetória de acesso e uso das TIC por crianças e adolescentes foi organizada em torno de enquadramento teórico que foi revisado e proposto pela pesquisa Kids Online.

Os dados e análises indicaram que durante a pandemia, houve um aumento da presença de computadores nos domicílios brasileiros (de 39%, em 2019, para 45% em 2020). A frequência on-line de crianças e adolescentes brasileiros enquanto usuários da Internet saltou de 79%, em 2015, para 89%, em 2019 e segundo dados da TIC Domicílios em 2020, o uso da rede foi ainda mais expressivo, cerca de 94% contabilizando 22 milhões de indivíduos entre 10 e 17 anos.

Outros dados tão interessantes quanto os anteriores e também gerados pela TIC Domicílios, correspondem ao panorama de crescimento da participação do público infanto-juvenil (10 a 17 anos) nas redes sociais em 2020, sendo estes: 64% reportou possuir conta no Instagram; 46% afirmou possuir perfil no TikTok, embora, as plataformas WhatsApp (86%) e Facebook (61%) seguem como as mais utilizadas, pois, suas funcionalidades centrais estão no compartilhamento e acesso a/de vídeos.

Esses índices, em certa medida, corroboram com dados TIC KIDS e TIC Domicílios referentes ao ano de 2019 em que informavam a existência de mais de 24 milhões de crianças e jovens de 07 a 19 anos possuidoras de perfil em redes sociais, contabilizando 89% desse segmento da população. O acesso à Internet havia sido de 86%, o que equivale a 24,3 milhões de indivíduos conectados e cuja percentagem de conectividade mapeados por região, apontou que a Centro-Oeste passou a ser de maior conexão (98%), seguida pelas Sudeste (96%), Sul (95%) e Nordeste/ Norte com 79%. Apesar do avanço, o estudo destacou que 1,6 milhão de crianças e adolescentes (6%) de 9 a 17 anos não tem acesso a Internet domiciliar e num cenário à época pré-pandemia, 16,5 milhões nessa mesma faixa etária, viviam em domicílios com condições limitadas de acesso com velocidade de *download* abaixo de 4 Mbps². No detalhamento desses dados, aparece como sendo o dispositivo utilizado com maior predominância o telefone celular (95%) e o uso desse de maneira combinada com computador em 37% dos resultados.

² Segundo relatório publicado pela Comissão Econômica para a América Latina e Caribe (Cepal), as velocidades no patamar de 5,5 Mbps são classificadas na categoria de conectividade “baixa”, que permitem utilizar funções como e-mail, consumo básico de vídeos e *streaming*, mas que não são adequadas para teletrabalho ou educação remota. As velocidades ideais seriam a partir de 18,5 Mbps para teletrabalho ou educação remota não simultânea e acima de 25Mbps de forma simultânea. Capturado no relatório Cetic (2020) em 30 de março de 2021, do https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20201123093441/resumo_executivo_tic_online_2019.pdf.

Uma tendência que havia se destacado nos dados referentes ao ano 2019 referia-se aos suportes eletrônicos com o decréscimo no uso do computador, de 44%, em 2018, para 38% em 2019, passando a apresentar vertiginoso crescimento no contexto pandêmico, em que equipamentos como telefones celulares, *tablets* ou computadores integram 61% dos produtos que crianças e adolescentes tiveram mais contato em 2020 (CETIC.br, 2020).

Cabe ainda enfatizar, que habilidades instrumentais e relacionadas ao uso do celular foram as mais reportadas pelos investigados, a saber:

- Habilidades operacionais (salvar uma foto capturada na Internet ou modificar as configurações em redes sociais) 95% dos jovens de 15 a 17 anos e 89% dos de 13 a 14 anos informaram realizar com facilidade;

- Habilidades *mobile* (baixar ou instalar aplicativos ou desativar a função de geolocalização) 95% dos jovens de 15 a 17 anos quanto os de 13 a 14 anos informaram possuir essa aptidão;

- Habilidades informacionais (escolher que palavras usar para busca na Internet ou verificar veracidade da informação capturada) 75% dos jovens de 15 a 17 anos e 70% de 13 a 14 anos indicaram realizar essa ação (TIC KIDS BRASIL, 2019).

De modo geral, o relatório da pesquisa referente ao ano de 2019 aponta que em relação às práticas on-line voltadas a multimídia e entretenimento, 83% de crianças e adolescentes assistiram a vídeos, programas, filmes ou séries, destacando-se que entre os jovens de 15 a 17 anos, 90% ouviu música on-line e 91% usou redes sociais diariamente. Observou-se também que as atividades multimídia envolvendo educação e comunicação on-line em 2019 já obtinham números expressivos - considerando o total de usuários de 9 a 17 anos – sendo que em 2020, 89% fizeram uso da rede para auxiliar em trabalhos escolares, 69% estudou pela Internet por conta própria (CGI.br,2020), 64% assistiu a filmes, séries (53%), outros vídeos (74%), demonstrando expressivo interesse do público jovem por conteúdos do audiovisual on-line.

As pesquisas acima relatadas, realçam a relevância em se investigar a presença cada vez mais volumosa de adolescentes no ambiente virtual - em especial os que vigoram entre 15 a 17 anos - pois sua proporção chega a 94% no que tange ao uso da Internet, sinalizando um processo de forte engajamento on-line (DEURSEN; DIJK, 2018).

Este percentual elevado do engajamento dos jovens no espaço virtual também é reportado pelo relatório da Rede de Conhecimento na 3ª edição do estudo Juventude e Conexões financiado pela Fundação Telefônica Vivo em parceria com o Ibope Inteligência e apresentado no segundo semestre de 2019, em que foram ouvidos 1.440 jovens internautas de 15 a 29 anos

de todas as classes sociais e regiões do Brasil. Entre os pontos realçados pela pesquisa está que os vídeos acessados (32%) e canais on-line (17%) servem como fontes de informação para os entrevistados, respectivamente, firmando o meio digital como referência para disseminação de pautas, notícias, eventos, participação coletiva e ideias. Dentre as variáveis analisadas nesta investigação, está a classificação de atividades realizadas com uma frequência por mínimo 80% dos entrevistados, sendo que as mais citadas giraram em torno do envio de mensagens, participação em redes sociais, pesquisa e acompanhamento de conteúdos preexistentes. No entanto, atividades novas tais como: utilizar ferramentas interativas para aprender, uso de serviços bancários, de aplicativos de relacionamento, venda de produtos e serviços, serviços de governo e criar/atualizar canais de vídeos e *podcast* (60%) passaram a serem mencionadas pelos jovens.

Além disso, o estudo observa a importância do campo cultural para a formação de humana de uma parcela significativa de jovens, já que 28% citam a frequência à espaços culturais (bibliotecas, espetáculos, cinema) como salutar para a formação de suas identidades. De igual relevância, os entrevistados assinalaram que a Internet propiciou ingresso a conteúdos diversos, auxiliou no contato a referências (musicais, estilos, *hobbies*, filmes, coletivos, etc.) com as quais não acesso em outros espaços. Diante desses dados expostos, é possível considerar como um promissor campo de investigação acadêmica o segmento juvenil e os espaços nos quais circulam diariamente como as comunidades de fãs (*fandom*)³ haja vista ser um local em que boa parte do público jovem descrito acima, encontra-se imerso.

A existência desse contingente expressivo (20 milhões de internautas entre o 15 e 19 anos) é que nos impele a buscar compreender com maior profundidade quais novas formas de envolvimento dos jovens com o processo de recepção e produção de textos em meio eletrônico estão sendo alinhavados por experiências de aprendizagem e colaboração na construção de conhecimentos no contexto digital, em especial as narrativas produzidas em uma plataforma on-line e seus diálogos com linguagens híbridas (SANTAELLA, 2013) numa escrita criativa

³ *Fandom* é uma comunidade organizada por um grupo de fãs que se reúnem para compartilhar opiniões, críticas, promover encontros e ampliar percepções acerca de um determinado objeto cultural de mesmo interesse. Jenkins (2015, p.22) ressalta que é um grupo que não adota um texto único nem gênero singular, mas textos diversos – seriados, quadrinhos, animações japonesas, ficção, romance, fantasia e suspense, etc. Fraade-Blanar e Glazer (2018) explicam que este é um fenômeno tão antigo quanto o ato de agir como fã, recordando-nos que a história é cheia de narrativas de peregrinações em que as pessoas se deslocavam não só por seu valor estético ou econômico, mas sobretudo para se sentirem perto de algo importante.

que não trate apenas de alinhar signos, mas de acionar teclas provocadoras de signos (FLUSSER, 1986).

Estas novas camadas de leituras e escrituras em meio eletrônico que os jovens estão fazendo uso, tem sido materializadas pela produção de *fanfiction*, que conforme esclarece Vargas (2014) são textos produzidos pela iniciativa de fãs que sentiam impelidos a estender o contato com o universo ficcional (série de TV, histórias em quadrinhos, livros, filmes, grupos musicais, atores, cantores, personagens de novelas por eles apreciados para além do material disponível) convertendo-se, assim, numa história escrita por um fã, envolvendo os cenários, personagens e tramas originais, porém, respeitando os direitos autorais e de lucro envolvidos nessa prática obrigatoriamente voluntária.

O vocábulo *fanfiction* como explica a autora, resulta da fusão de duas palavras da língua inglesa, *fan* e *fiction* (fã e ficção) designando, portanto, ser uma história fictícia derivada de um determinado trabalho ficcional preexistente (cânone) escrita por um fã daquele objeto cultural. O termo é empregado em todos os idiomas, contudo, possui também as abreviações: *fanfics* e *fic*, igualmente empregadas naquele universo ficcional elaborado pelo fã. Os escritores/autores de *fanfics*, nos *fandons* são conhecidos pela denominação *ficwriters* e dedicam-se a escrevê-las em virtude de terem desenvolvido laços afetivos com o material que consome, desencadeando uma necessidade de interagir, interferir naquele universo ficcional e deixar sua marca de autoria (VARGAS, 2014).

Gonçalves (2012) ressalta que diante das narrativas produzidas pela mídia e por aqueles que a consomem, as informações e formações recebidas das instituições sociais (família, igreja, escola, entre outras) se entrelaçam com o que diariamente vivenciamos. Cremos que os jovens têm encontrado na escrita de *fanfics* espaço para expor suas inquietações e formas de observar o mundo, com liberdade, autoria, colaboração (LIMA, 2020) e, portanto, discutir a linguagem de cada mídia separadamente considerando a existência de uma convergência midiática em curso, não é mais suficiente para se entender como a mensagem adquire novos contornos, tampouco, os meios pelos quais ela se veicula.

Além disso, as mudanças nos meios de comunicação e nas formas como nos relacionamos com estes meios, promovem o surgimento do fenômeno denominado “transmídia”, em que as narrativas permanecem no cotidiano midiático, no entanto, transitam de um meio a outro, de uma plataforma a outra, expandindo o seu conteúdo pela ação interativa do receptor como produtor de conteúdos, o que ao nosso ver, esse tipo de movimento está sendo realizado pelos *ficwriters* ou por jovens escritores que autopublicam suas obras.

À vista do panorama apresentado e do que esta proposta de pesquisa propõe a investigar, consideramos ser imprescindível tomar como ponto de partida a compreensão do termo “transmídia” por considerá-lo um conceito inaugural de uma nova visão sobre o processo comunicativo na era da convergência midiática, portanto, bastante presente nas formas de comunicação empregadas pelos fãs em suas comunidades ou por jovens escritores que usam plataformas de autopublicação, considerando este ser dotado de caráter polissêmico, ou seja, um catalisador de produção de sentidos tendo em vista as muitas definições de diferentes áreas e pesquisadores conforme apresenta Jenkins (2016, p.2):

A palavra transmídia tornou-se tão moderna em certos setores da indústria que provocou um impulso amplamente documentado entre aqueles que alegam que o termo “transmídia” tinha substituído as palavras “interativo”, “digital” ou “multimídia”, como termos que simplesmente descrevem os aspectos descontraindos de uma nova produção.

Segundo o mesmo autor, estamos cada vez mais inseridos em uma “cultura de convergência” em que os avanços tecnológicos impellem a realização de novas práticas letradas produzidas e veiculadas por uma lógica e foco transmídia em que emergem de diferentes contextos sociais, culturais e industriais, além de promover formas de explorar a criatividade entre os sujeitos envolvidos. Nesse aspecto, o conceito de “convergência”, segundo Jenkins (2016) passa a ser tomado como um processo centrípeto de concentração e difusão de conteúdos quando aplicado às produções transmídia, ocorrendo primeiro um processo de hibridização entre os atores, empresas tecnológicas, linguagens, formatos, gêneros para posteriormente ser traduzidos por práticas de transmidiação entre redes de conexões midiáticas em multiplataformas. À vista disso, Fachine (2012) destaca que o conceito de transmidiação também pode ser designado, genericamente, como um conjunto variado de estratégias de desenvolvimento e distribuição de conteúdos em múltiplas plataformas em que há diversos lugares de observação das práticas comunicativas como: cinema, a publicidade, a ficção televisiva, jornalismo, literatura, entre outros.

Consideramos que é no interior dessas variedades de suportes, canais e comunidades presentes na cibercultura que se constitui o processo de transmidiação e este por sua vez, se materializa em novas narrativas envolvendo a criação de universos ficcionais compartilhados pelos diferentes meios e resultantes do desdobramento desse fenômeno no campo da produção e recepção de conteúdos em tempos de comunicação digital.

Além disso, também compartilhamos do ponto de vista trazido pelo estudioso de juventudes Carles Feixa, quando indagado em 2018 em entrevista cedida à pesquisadores brasileiros acerca de culturas juvenis e pesquisas contemporâneas, destaca que a rota de pesquisa contemporânea, está em voltar olhares à cultura digital, principalmente o envolvimento dos jovens com as novas tecnologias, considerando a particularidade de que a juventude é a pioneira na exploração dos modos de vida digitais quanto à exploração, à experimentação e ao consumo destes produtos. Entendê-los como “prosumidores” que seriam os jovens que além de consumirem tecnologia na mesma cadência também produzem aparelhos tecnológicos, recursos e formas de expressão.

Em meio ao cenário acima apontado, de uma arena de convergência cultural e midiática, surgem inquietações como: O ambiente digital inaugura outras formas de lidar com as narrativas pelos jovens? O que estas narrativas produzidas no digital apresentam de singulares? Como os processos de aprendizagem e colaboração podem ser evidenciados nas narrativas compartilhadas na plataforma? Estariam sendo compostas por um novo tipo de multiletramento digital atrelado ao conectivismo? É possível observar elementos de experiências de transmidiação de conteúdos nessas produções ou outros elementos multirreferenciais?

Na tentativa de precisar o alcance dessas inquietações, esta proposta de defesa de tese se propôs a investigar um grupo específico de narrativas organizadas nas categorias de *fanfics* e ficção adolescente produzidas e lidas em uma plataforma de escrita e leitura social on-line, a *Wattpad*, em que jovens participam e colaboram em espaços considerados comunidades de fãs (*fandom*) como *ficwriters* (escritores de *fanfics*) e de outros gêneros literários. Toma como questão de pesquisa a indagação abaixo:

Quais elementos multirreferenciais estão compondo as narrativas ficcionais elaboradas pelos jovens em ambientes digitais e que podem contribuir para os processos de construção de sentidos e conhecimentos?

Nesse sentido, adotamos como o objetivo geral do estudo:

Identificar os elementos multirreferenciais que estão compondo as narrativas ficcionais elaboradas pelos jovens na plataforma *Wattpad* e de que modo estes podem contribuir para os processos de construção de sentidos e conhecimentos.

E adotamos como objetivos específicos:

-Investigar nas narrativas escolhidas os elementos multirreferenciais de: conectivismo, multimodalidade e ações de experiências de transmidiação, destacando o que há de singular nessa forma de leitura e escrita disponíveis em plataformas de autopublicação e leitura on-line.

-Realizar análise temática e semiótica de imagens a partir da extração de conteúdos (textuais e visuais) disponíveis na plataforma *Wattpad* no idioma português, com recorte nos gêneros *fanfics* (subgênero adaptação séries) e ficção adolescente (subgênero romance) para que possam ser evidenciados temas e subtemas predominantes nos enredos.

-Discutir como as narrativas produzidas por jovens no ambiente digital exploram e integram elementos de múltiplas linguagens (visual e textual) podendo com isso, ampliar a construção de repertórios culturais, sentidos intertextuais e interação multimidiática;

Isto posto, reafirmamos a proposição deste estudo na defesa de tese que os jovens no ambiente digital estão inaugurando um novo modo de elaboração textual e consumo de histórias ficcionais, em que experiências de escrita e leitura on-line são compostas por elementos multirreferenciais, sendo importante evidenciar quais são e como estão sendo acionados. Entendemos que estes por sua vez, podem favorecer o exercício de práticas de letramento digital por meio de aprendizagem colaborativa em rede, auxiliando no processo de produção de sentidos e conhecimentos, ampliando repertórios culturais, sociais e educativos.

JUSTIFICATIVA E RELEVÂNCIA

Atualmente, é possível notar que tanto a audiência como os estudos envolvendo comunidades em ambiente digital, tomou proporções jamais imaginadas, pois, em frações de segundos, podemos acessar as mais diversas plataformas e redes sociais de comunicação, fazermos um cadastro para nos tornarmos usuários e nos minutos seguintes já fazermos o registro de nossa ‘presença’ por meio de comentários, curtidas em publicações, compartilhamento de *memes* no Facebook ou mesmo na mobilização de *hashtags*.

Essa capilaridade pela qual a comunicação passou embrenhar-se no interior da cultura digital contemporânea assim como os diálogos possíveis entre as áreas da Educação e as novas linguagens, novas narrativas transmídias, interativas e imersivas no universo da tecnologia digital, nos foi apresentada na disciplina “Educação, Tecnologias e Comunicação” ofertada no Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE) da Universidade de Brasília (UNB) e ministrada pela Profa. Dra. Andrea Cristina Versuti. À época esta proposta de projeto de pesquisa encontrava-se em fase de reajuste e as discussões que ali ocorriam, reforçava a

intensão de se que propor uma investigação envolvendo o contexto da cultura juvenil na cibercultura e a produção de textos multimodais em uma plataforma de escrita e leitura digital, a fim de que fossem reveladas questões não aleatórias importantes para a compreensão do hibridismo discursivo e uso de linguagens movidos pelos jovens. Isso, ao longo do tempo mostrou-se de fato relevante, além de ser um assunto ainda pouco explorado nos programas de Pós-Graduação em Educação, conforme constatado em levantamentos realizados via estratégia de pesquisa de Revisão Sistemática de Literatura em produções acadêmicas disponíveis em bases de dados e operadores de busca brasileiros e que posteriormente serão apresentados no corpo textual deste trabalho.

Assim, partimos da perspectiva de que nos repositórios de histórias on-line estão sendo concebidas narrativas textuais digitais repletas de possibilidades de análises demarcadas no universo da cultura participativa (SHIRKY, 2011), ganhando a cada dia contornos fluídos, móveis, híbridos nas práticas comunicativas realizadas pelos jovens que circulam, além de que este ambiente exige a presença de um sujeito complexo capaz de desempenhar habilidades de tradução sógnica⁴, curadoria, gestão de conteúdos, informações, dados, já que como alerta Scolari (2013, p.67):

Pela perspectiva dos consumidores, as práticas transmídia promovem a multi-alfabetização, ou seja, a capacidade de interpretar de maneira integral os discursos procedentes de diferentes meios e linguagens. Para compreender um mundo transmídia o leitor/ espectador/usuário deve juntar as peças textuais espalhadas em diferentes meios e plataformas, como se fosse um quebra-cabeças.

Desse modo, acreditamos que ao realizar um exame mais atento acerca das narrativas produzidas no interior de plataformas de escrita e leitura online, contribuiria para que os estudos acerca do protagonismo juvenil e os modos em que ações de transmidiação e interação entre as mídias, passem a serem tomadas como um outro território de intervenção educativa a ser explorada em pesquisas acadêmicas na área da Educação, considerando para isso, a existência

⁴ Tradução sógnica aqui compreendida como a ação do pensamento humano que ao perceber algo, o traduz em uma representação mental, denominada signo, que segundo Santaella (1985, p.78) “é uma coisa que representa uma outra coisa”. É nesse processo de traduções sucessivas, que tal signo mental gera, seja em outra língua, expressão de linguagem, cultura ou sistema signico, um outro signo. Por exemplo no cinema, qualquer filme é desde o princípio, uma tradução que inicia com a tradução de uma ideia transcrita em roteiro, que por sua vez é traduzida em forma de produção visual, sonora e imagética.

do amplo potencial gerativo de elaboração de sentidos interpretativos, a ampliação de experiências criativas e interpretação em diferentes linguagens desenvolvidas por jovens que preenchem os bancos das escolas e universidade.

Vale ressaltar que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) homologada em dezembro de 2018, destaca que “em decorrência do avanço e da multiplicação das tecnologias informação e comunicação e do crescente acesso a elas, os estudantes estão dinamicamente inseridos nessa cultura, não somente como consumidores” (BRASIL, 2018, p.61). Assim, pressupõe o texto do documento que os jovens, de modo geral, desempenham papel como protagonistas na cultura digital, de forma cada vez mais ágil e envoltos em novas formas de comunicação e atuação social em rede, onde novas formas de interação multimidiática e multimodal imprimem cadência à produção de narrativas.

Desse modo, compreendemos que explorar as vias abertas no campo da produção de narrativas em plataformas digitais como a *Wattpad*, que opera como um grande repositório on-line de histórias elaboradas e lidas predominantemente pelo segmento juvenil em mais de cinquenta idiomas, entre elas o português, fornece subsídios científicos para ampliar os conhecimentos e o reconhecimento acerca do que pode ser composto com a experimentação de recursos imagéticos e textuais e que estão imergindo à margem de uma educação formal escolar.

Temos também como uma das prerrogativas que justificou a necessidade desta investigação, foi a de verificar o potencial gerativo que as narrativas digitais comportam para a ampliação de repertório cultural⁵, ao abordar sob outros domínios de forma (textual/ visual) e efeitos (comentários) temas pouco contemplados no currículo escolar, mas que, a partir da escrita de *fanfics* dos subgêneros ficção e romance encontram respaldo nas faces do consumo on-line da literatura juvenil brasileira na plataforma *Wattpad*. Pressupomos que as implicações pró-social da escrita de ficção por fãs, e por conseguinte, da leitura social on-line (CORDÓN-GARCIA, 2013) desencadeada pelo acesso digital às obras, propicia ao campo da educação analisar como as produções de textos multimodais no digital estão mudando, o quanto, o quê os jovens leem, quais canais e tipos de linguagens audiovisuais estão utilizando para abordar

⁵ O conceito repertório, fixado por Itamar EVEN-ZOHAR (2005) na sua teoria dos polissistemas, define como o conjunto de regras e materiais que rege a produção e o consumo de um determinado produto cultural, pois esse conjunto deve ser compartilhado por produtores/as para funcionar. Neste sentido, a língua em que um texto é escrito, toda a diversidade de elementos ideológicos e de opções estéticas, são consideradas materiais do repertório. O conceito é aplicável a todos os tipos de produção cultural, pelo que, no nosso caso, serve como norteador a procura de indicadores textuais como imagéticos que observaremos nas narrativas escolhidas.

assuntos tão presentes nos seus cotidianos e descritos nas narrativas produzidas aos moldes digitais e tecidas sob o fio do nomadismo das publicações escritas e lidas no virtual (GATTO, 2006).

Isso, sob nosso olhar, envolve ter um panorama acerca de como o conceito de transmidiação e da plataforma *Wattpad* estão sendo tratadas pelas produções acadêmicas nos últimos anos. Assim, a seção seguinte apresentará os resultados de um estado da arte e de um trabalho exploratório em que tomou como fontes de dados trabalhos acadêmicos (teses, dissertações e artigos) a partir da estratégia de pesquisa de Revisão Sistemática de Literatura (RSL), localizados a partir de bases públicas, sistemas de indexação e motores de busca especializados.

REVISÃO SISTEMÁTICA DE LITERATURA (RSL): PANORAMA CONCEITUAL DAS PRODUÇÕES ACADÊMICAS QUE VERSAM SOBRE O PROCESSO DE TRANSMIDIAÇÃO E A PLATAFORMA *WATTPAD*

De acordo com Petticrew e Roberts (2006), revisões sistemáticas são revisões de literatura que adotam um conjunto de métodos específicos objetivando identificar, avaliar e sintetizar todos os estudos relevantes, a fim de responder à uma questão ou a um conjunto de questões. Por isso, segundo os autores acima citados, estas são “menos uma discussão de literatura e mais uma ferramenta científica” (2006, p.10) e podem ser replicadas. Já para Kitchenham (2004), realizar uma revisão sistemática se torna útil para tirar conclusões gerais sobre fenômenos e para indicar atividades futuras de pesquisa, o que vai ao encontro desta proposta de investigação referente à sondagem acerca de como a ação de transmidiação vem sendo conceituada, bem como a plataforma *Wattpad* tomada como campo empírico.

Em recente publicação os pesquisadores Silva, Sumikawa e Rodrigues (2020) exibem resultados relevantes sobre um estado da arte acerca do conceito de transmidiação no decênio 2010-2019, em que destacam quais áreas de estudos, linhas de concentração, temas contemplados e linhas conceituais predominaram. Para tanto, designaram como procedimento

metodológico uso do *software Iramuteq*⁶ para a produção de análise estatística do *corpus* textual.

Como forma de organização de estado da arte acerca do conceito da transmidiação em publicações acadêmicas, os autores escolheram a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), o Banco de Teses e Dissertações da Capes (BTD) e o Portal de Periódicos as bases de dados escolhidas para a consulta, levantamento de dissertações e teses, adotando como critérios de busca: 1) a delimitação do período temporal; 2) a escolha de publicações nacionais e 3) como descritor de busca avançada o termo transmidiação. Como critérios de descarte foram elencados: 1) Duplicidade em base de dados; 2) Não trazer no corpo pré-textual e textual o termo transmidiação; 3) Não possuir autorização de divulgação/ acesso indisponível.

Quadro 1- Resultado da busca

Período (2010-2019)	BDTD = 30	BTD – Capes = 60	Total = 91
Dissertações	24	43	67
Teses	07	17	24

Fonte elaborada por Silva, Sumikawa e Rodrigues (2020)

Do universo das 91 produções capturadas foram descartadas 61 obras, pois: apareceram em duplicidade nas bases de dados; não faziam menção o termo transmidiação após leitura em seu corpo textual (título, palavras-chave, introdução, sumário, considerações finais/conclusão) ou haviam sido pinçadas dos repositórios que as abrigava por cruzar termos correlacionados como elementos que compõem o processo/experiência de transmidiação, tais como: transmídia, estudos de regime de interação, narrativas transmídia, audiência interativa, experiência estética sobre cinema interativo, estudos da estética da recepção, estratégia de produto de lançamento midiático, estudos de redublagem, estratégias de interação do telespectador e estudos sobre o papel do autor-roteirista, mas sem apresentar o conceito de transmidiação.

⁶ *Software* gratuito na lógica de código aberto, permite diferentes processamentos e análises estatísticas de textos produzidos sendo capaz de trazer informações lexicográficas simples, que incluem estatísticas básicas, como frequência e número de palavras.

Realizada essa nova mineração de dados, chegaram ao total de 30 trabalhos selecionados, que destrinchados os dados em nível estudos, área de concentração, programas de pós-graduação com maiores quantidades de pesquisas sobre o assunto, referencial teórico, corrente de conhecimentos e assuntos abordados desenvolvidos no período analisado foram elencados os seguintes dados:

- Em se tratando de nível de estudos, foram desenvolvidas 21 dissertações e 09 teses;
- Quanto à área de concentração foi possível notar o predomínio da área da Comunicação, em suas diversas correntes (Estudos das Mídias, Ciência da Comunicação, Cultura Contemporânea, Comunicação e Semiótica) no desenvolvimento de pesquisas relacionadas ao processo de transmidiação, bem como, a tímida presença da área da Educação, apenas 01 trabalho.

Os pesquisadores também reforçaram constatação da existência de duas correntes teóricas (Estudos da Semiótica e Ecologia das Mídias) já anunciada por Santos (2018) que ditam o tom dessas investigações bem como a pequena quantidade ⁷de pesquisas sobre transmidiação nos Programas de Pós-Graduação em educação em contraposição a assustadora quantidade de investigações realizadas pelos Programas de Pós- Graduação em Comunicação, haja vista que o campo de estudos sobre transmidiação sinaliza ser extremamente fértil para a elaboração de práticas educativas mais próximas e alinhadas com os contextos contemporâneos tecidos nas malhas e redes de conexão digital, de culturas convergentes, com o uso de linguagens que se fundem, ampliam, desdobram e desprendem em espaços diversos de produção de conhecimentos individuais e/ou coletivos.

A investigação também propiciou a identificação dos temas que no decênio 2010-2019, foram assunto de investigações e em sua maioria contemplaram o aprofundamento no campo dos estudos da recepção, audiência televisiva, telenovelas, estudos da mídia interativa, dos estudos culturais, produção de conteúdo por meio de escrita criativa/interativa face a nova

⁷ Importante destacar que no ano de 2021, no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade de Brasília (UNB), na linha Educação, Tecnologias e Comunicação, foram defendidas duas (02) dissertações que tomaram como objetos de investigação a formação de professores e a experiência de aplicação de uma metodologia transmídia de conteúdos escolares.

escrita promovida pela comunicação ubíqua, em rede, participativa e colaborativa movidas pelo engajamento de fãs no uso/consumo de produtos culturais via plataformas digitais de distribuição, expansão e circulação das chamadas narrativas transmídia (SCOLARI,2009; RENÓ;GOSCIOLA,2012), narrativas multiforme (MURRAY,2003), demonstrando a capacidade enciclopédica existente no interior das novas mídias digitais e passíveis de serem verificadas como estratégia para o ensino, aprendizagem e ampliação de repertório cultural.

Ao mapearem um estado da arte sobre o conceito de transmidiação, Silva, Sumikawa e Rodrigues (2020)⁸ presentes nas produções acadêmicas brasileiras no período de 2010 a 2019, elaboraram quatro (04) dimensões conceituais (estratégica colaborativa, de produção de conteúdo interativo, de pesquisa na cibercultura e técnica) entendendo o termo “transmidiação” também como forma cultural que dilata a experiência sensorial, habilidade criativa humana e preenche espaços vazios. Nesse aspecto, comungamos com a ideia de que as experiências de transmidiação de conteúdos, podem servir tanto como estratégia de tradução de um sistema sógnico para outras tantas linguagens que amplia as oportunidades de desenvolvimento cognitivo - pensamento gerador/gerativo e reflexivo - quanto construir conexões entre as linguagens (VERSUTI; SILVA 2017), em especial, as linguagens híbridadas acionadas pelos jovens na cibercultura.

Em linhas gerais, foi possível apreender deste estudo realizado por Silva, Sumikawa e Rodrigues (2020) que o termo transmidiação como também o processo que o constitui, se dá de forma não linear, organiza-se pelas múltiplas conexões estabelecidas entre os sujeitos/atores/consumidores/produtores de narrativas, atravessando as fronteiras entre o imaginar, criar, a leitura, a escrita. Contudo, poucos são os estudos que discutem a potencialidade da transmidiação enquanto linguagem, metodologia, didática para aprendizagem e ensino, sua incorporação nos cursos de formação inicial e continuada de docentes, e por conseguinte, a apreensão da sua conceituação.

Quanto a Revisão Sistemática de Literatura(RSL) sobre a plataforma *Wattpad* no idioma português, utilizamos bases nacionais como a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e

⁸ Vale ressaltar que este estado da arte compõe capítulo de livro *Tertúlia de escritos e estéticas sobre Educação, Tecnologias e Comunicação*, atendendo a um dos pré-requisitos de atividades obrigatórias do estudo a nível de doutorado do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade de Brasília- PPGE/UNB e pesquisado/redigido por mim em parceria com outros dois pós-graduandos à época.

Dissertações (BDTD), o Catálogo de Teses e Dissertações da Capes e o operador de busca Google Acadêmico, no período de 2015 a 2020 e utilizando como indicadores os termos: *Wattpad*; *Wattpad* e Educação; Plataforma de leitura social e Rede on-line de leitores e escritores. Foram capturados inicialmente 596 trabalhos envolvendo artigos científicos, dissertações, trabalhos de conclusão de curso, resumos expandidos em anais de eventos e textos encomendados para conferências.

Como o foco desta pesquisa foi o de mapear as produções acadêmicas que adotaram a plataforma *Wattpad* como objeto de investigação e quais áreas de conhecimento e temas estavam sendo abordados, após leitura dos títulos, resumos e palavras-chave, foram selecionados 20 trabalhos classificados em:

Quadro 2 Resultado da busca

Artigos (revisados por pares)	07
Trabalho de conclusão de curso	04
Dissertações	09
Teses	-

Fonte autora

Assim, em relação ao que as produções acadêmicas brasileiras investigaram tomando a *Wattpad* como campo empírico, as temáticas versaram sobre: as potencialidades pedagógicas presentes na leitura, escrita online/Internet (COELHO; COSTA; SANTOS, 2019; OLIVEIRA, 2018; SILVA; GIL, 2016; SANTOS, 2015; COSTA; COELHO; TAVARES, 2020) jovens escritores e literatura em rede (GARCIA-ROCA, 2019; FERREIRA, 2019; GONÇALVES, 2019; PIRES, 2019), análise de discurso e produção de histórias ficcionais (QUEVEDO, 2020), comunidade/plataforma de autopublicação (HERRERO, 2019; MUYAZAKI; KIRCHOF, 2020; LUPAK, 2020), leitura e escrita juvenil compartilhada (SOARES, 2021; SUAREZ; AGUILAR, 2019) gestão de espaços colaborativos (CHIEREGATTI, 2018); escrita em aplicativo de *fanfics* e cultura participativa de fã na Internet (OLIVEIRA, 2020; MARTINS; DAMACENO, 2020; RITIZ SOLIER, 2018; GUEDES, 2018), uso de aplicativo no ensino em Educação Básica (VIDAL, 2020).

De maneira geral, os trabalhos buscaram descobrir quais eram os impactos do uso da plataforma no processo de ensino e aprendizagem em práticas de leitura e escrita colaborativa por jovens, a leitura de literatura da cultura geek motivada pelo engajamento juvenil em comunidades online de fãs, e o uso dos artefatos tecnológicos ainda sob a perspectiva do didatismo pedagógico. As áreas de conhecimento da Comunicação, Letras, Linguística e Ciências da Informação, continuam predominantes em estudos que envolvem repositórios de produção de narrativas digitais reforçando nossa justificativa sobre a urgência da área de Educação em se deter à estudos com estas temáticas.

Já na Revisão Sistemática de Literatura (RSL) sobre a plataforma *Wattpad* nos idiomas inglês e espanhol, foram usadas as bases DOAJ, Web of Science e Scopus por serem consideradas bases de indexação com fator de alto impacto, além de aglutinarem a base Scielo em seus registros. O período de investigação mantivemos o mesmo (2015-2020), assim como a estratégia para selecionar (leitura do título, resumo e palavras-chave) e aplicados os descritores: *Wattpad*, *Social Platform Wattpad*, *Narrative Online Community*, *Lectura y Escritura Digital* e *Plataforma de Lectura y Escritura Digital*. Houve a captura de 58 artigos, porém selecionados 16, sendo (15) em língua inglesa, (1) em língua espanhola.

Quanto ao que as produções realizadas envolvendo a *Wattpad* em outros idiomas abordaram como assuntos de investigação foram discutidas: experiências de leitura e escrita com estudantes (MAZHAR BAL,2018;DUYGUAR,2021;SAEZ,2021), estudos sobre literatura em plataforma de uso social (REBOLA; PIANZOLA,2018), autoria e novas formas de publicação online (BOLD,2018;COELHO;MARGARIDA;MARTINS;SANTOS,2018), escrita de narrativas ficcionais em comunidades on-line (SITI;YANTO,2020; PARNELL,2021; HEDRICK,2020; BINIEK,2019; HANIFAH;BHARATI,2019) escrita de jovens na web (GARCIA-ROCA;MANUEL DE-AMO,2019). Foi possível evidenciar, que nenhum dos trabalhos analisados fizeram um estudo envolvendo a observação de experiências de ações transmediação de conteúdos, textos multimodais e de uso de elementos multirreferenciais com as formas de elaboração de narrativas na plataforma *Wattpad*.

À vista disso, reafirmamos a relevância na proposição de análise sobre as histórias ficcionais disponíveis na plataforma *Wattpad*, em especial, as organizadas nas categorias *fanfic* (subgênero adaptação de séries) e *ficção adolescente* (subgênero romance brasileiro) considerando que esse recorte ainda não foi contemplado em pesquisas acadêmicas em Educação a nível de tese doutoral.

ESTRUTURA DA TESE E CAPÍTULOS

Esta tese está estruturada em seis (06) partes. A primeira é esta introdução em que contextualizamos a produção acadêmica brasileira acerca do conceito de transmidiação e da plataforma *Wattpad*, por fazerem diálogo direto com nosso objeto de análise, apresentamos a questão de pesquisa que guia esta investigação, seus objetivos (geral e específicos) e justificamos a relevância do estudo empreendido. Logo após, tem-se o primeiro capítulo em que são exibidos os procedimentos metodológicos adotados e realizados por fases, enfocando o tipo de pesquisa, abordagem e instrumentos assumidos para a produção e tratamento analítico dos dados, além, da descrição do campo empírico escolhido a ser exposto por meio de suas características de usabilidade, navegabilidade e métricas. Posteriormente, apresentamos o segundo e terceiro capítulos, ocorrendo a explanação do constructo epistemológico e conceitual, contemplando a corrente epistemológica da Ecologia dos Meios, as contribuições dos estudos das Linguagens Híbridas, Estudos de Fãs, Narrativas Transmídia, Leis das Interfaces Midiáticas, Multimodalidade e Intertextualidade Transmídia. Em seguida, exposição das noções que compõe o Conectivismo como tendência para compreender a aprendizagem colaborativa em rede em diálogo próximo com a transmidiação de conteúdos no digital. No quarto capítulo o objeto investigado, no caso, as narrativas digitais elaboradas nos gêneros *fanfic* subgênero adaptação de séries Netflix e ficção adolescente subgênero romance, expostas por meio de quadros descritivos resultante das técnicas interpretativas de Análise Temática Dialógica (BRAUN; CLARKE, 2006) e Análise Semiótica de Imagens Paradas (PENN, 2018) em que o objetivo foi tornar explícitos os conhecimentos culturais necessários para que o leitor compreenda a imagem como um todo. Também integram o conjunto de informações do capítulo quarto, mapas semióticos resultantes do levantamento de temáticas predominantes após leitura das ficções. Ainda no quarto capítulo, registramos as interpretações que emergiram das análises anteriormente expostas. Por fim, foram ofertadas as considerações finais sobre todo o caminho percorrido e contribuições que o estudo propiciou à pesquisadora, registro das referências utilizadas no corpo textual e a elaboração de um glossário oriundo de termos presentes no interior das histórias.

1. PELO FIO DE ARIADNE: DELINEANDO O PERCURSO METODOLÓGICO DA PESQUISA

Conforme a mitologia, Teseu, um jovem herói ateniense, sabendo que a sua cidade deveria pagar a Creta um tributo anual que seria sete rapazes e sete moças para serem entregues ao insaciável Minotauro que se alimentava de carne humana, solicitou ser incluído entre eles. Em Creta, encontrando-se com Ariadne, a filha do rei Minos, recebeu dela um novelo que deveria desenrolar ao entrar no labirinto, onde o Minotauro vivia encerrado, para encontrar a saída. Teseu adentrou o labirinto, matou o Minotauro e, com a ajuda do fio que desenrolara, encontrou o caminho de volta (POUZADOUX, 2001).

Iniciamos este capítulo comparando metaforicamente a experiência vivida por Teseu, retratado no mito grego do Fio de Ariadne com o que sentimos ao adentrar nos labirintos que uma investigação em território digital promove. Todavia, para que não nos percamos, consideramos como necessário retomar a questão de pesquisa e o objetivo geral do estudo, para em seguida, apresentarmos como a pesquisa foi inicialmente sendo delineada, e por conseguinte, informando a corrente epistemológica que nos serviu de lente teórica, a abordagem escolhida e os instrumentos adotados para a produção e interpretação dos dados produzidos. Assim, lembramos que a questão de pesquisa é: Quais elementos multirreferenciais estão compondo as narrativas ficcionais elaboradas pelos jovens em ambientes digitais e que podem contribuir para os processos de construção de sentidos e conhecimentos?

E tendo como objetivo principal: identificar os elementos multirreferenciais que estão compondo a arquitetura dessas narrativas produzidas pelos jovens na plataforma *Wattpad* e se estes possuem características próximas à práticas de multimodalidade/multiletramento na escrita do corpo textual, experiências de transmídiação de conteúdos e de conectivismo como processo de aprendizagem, buscando assim, discutir como as narrativas produzidas por jovens no ambiente digital exploram e integram componentes de múltiplas linguagens (visual, textual e sonora), particularmente, as histórias ficcionais produzidas por fãs desenhada em adaptações de séries e as ficções adolescentes no formato de romance.

Considerando que as investigações no campo da educação podem ocorrer em contextos diversos, portanto, pode assumir formas múltiplas de observação e análise quanto a práticas, comportamentos, processos de ensino e aprendizagem, comungamos com o alerta dado por Bogdan e Biklen (1994) sobre a importância de ter sempre em mente: a corrente epistemológica, o tipo de pesquisa, a abordagem e os instrumentos para produção e análise dos dados, posto que

“se exige que o mundo seja examinado com a ideia de que nada é trivial, que tudo tem potencial para constituir uma pista que nos permita estabelecer uma compreensão mais esclarecedora do nosso objeto de estudo”. (BOGDAN; BIKLEN, 1994, p. 49).

Para tal finalidade, organizamos o percurso metodológico em três (03) etapas que contemplaram as atividades abaixo relacionadas, pois, à medida em que íamos desenrolando o fio condutor da investigação, adentrávamos num labirinto enorme de informações e descobertas que se davam: pelo levantamento das produções acadêmicas que versavam sobre comunicação e educação, o arcabouço teórico advindo das orientações, sugestões de leituras, a corrente epistemológica, a perspectiva netnográfica, os aspectos técnicos de acesso à plataforma escolhida, a elaboração de critérios que auxiliariam na seleção da amostragem para análise considerando a quantidade enorme de histórias disponíveis e que ao final foi nos conduzindo para a realização da pesquisa e elaboração de reflexões que constituem a tese.

1) Etapa Inicial:

- Mapeamento das produções acadêmicas brasileira (teses e dissertações) em três interstícios: nos períodos de 2010 a julho 2019, 2015 a 2020 e de agosto de 2019 a dezembro de 2021; (estatística descritiva das obras e temáticas predominantes nos trabalhos).

- Estudos sobre os conceitos-chave: linguagens híbridas, narrativas transmídia, intertextualidade transmídia, estudos de fãs, leis das interfaces midiáticas, multimodalidade/letramento remix e conectivismo.

2) Etapa Intermediária:

- Aprofundamento dos estudos acerca da corrente da Ecologia dos Meios;
- Escolha da abordagem e dos instrumentos de produção e análise de dados a serem gerados

- Imersão ao campo empírico (registro descritivo da arquitetura organizacional e de usabilidade da plataforma *Wattpad*);

- Produção de dados (seleção das narrativas disponíveis nas categorias *fanfics* adaptação séries Netflix e ficção adolescente gênero romance postadas no período de 2018 a dezembro de 2021 e com conteúdo completo);

- Elaboração de quadro visual descritivo contendo dados primários a partir da amostragem selecionada;

- Leitura das narrativas selecionadas e registro das temáticas mais recorrentes. Os registros ocorreram por meio de prints de tela e anotações textuais das intervenções dos leitores no espaço de comentários, itens lexicais no caderno de campo físico.

3) Etapa Final:

- Elaboração de roteiro para realização de análise descritiva temática e análise semiótica das capas ilustrativas das narrativas selecionadas;

- Identificação dos elementos multirreferenciais (conectivismo, multimodalidade, marcadores sociais e intertextualidade transmídia) e as formas de ocorrência no interior das narrativas;

- Registro dos temas predominantes no interior das ficções;

- Elaboração de quadro descritivo analítico e semiótico contendo dados secundários gerados da extração dos dados transversais (quantidade de leituras, votos, comentários), dos objetos culturais citados no corpo textual e formas de participação dos leitores e mapeamento dos recursos comunicacionais (textos, *tags*; imagens, vídeos, links, indicação de outras redes sociais);

- Sistematização das temáticas predominantes geradas com o auxílio do software Iramuteq e Mindmeister;

- Discussão dos elementos multirreferenciais identificados e elaboração das considerações finais (achados da pesquisa e sugestões a futuras investigações).

De acordo com Creswell (2014), o estudo que tem como objetivo buscar padrões de um grupo que faz parte de determinada cultura requer um amplo trabalho de campo por meio da coleta de dados. Desse modo, as técnicas elencadas para a produção dos dados da pesquisa foram a observação não participante com a elaboração de um roteiro e os registros em pastas de arquivamento digital, uma vez que nosso intuito era o de verificar elementos os elementos de multirreferencialidade presentes na estrutura das narrativas ficcionais.

Por meio da observação foi possível descrever a arquitetura da plataforma, as possibilidades de usabilidade entre os usuários, as ferramentas disponíveis, as métricas, bem como as histórias compartilhadas. A observação não participante foi feita constantemente durante toda a realização da pesquisa, que se deu no período de janeiro de 2021 a janeiro de 2022, mas atendendo ao alerta dado por Marconi e Lakatos (2013) para a necessidade do distanciamento dos juízos de valor e parcialidades ao se observar.

Agrosino (2009, p. 74) apresenta uma definição para a observação. Segundo ele, “observação é o ato de perceber um fenômeno, muitas vezes com instrumentos, e registrá-lo com propósitos científicos”. Sendo assim, percebemos o fenômeno da cultura digital em prática na produção de *fanfics* e de histórias ficcionais de outro gênero digital em uma comunidade online de sujeitos que leem, produzem e colaboram com o outro.

Na observação não-participante, o pesquisador toma contato com a comunidade, grupo ou realidade estudada, mas sem integrar-se a ela: permanece de fora. Presencia o fato, mas não participa dele; não se deixa envolver pelas situações; faz mais o papel de espectador. Isso, porém, não quer dizer que a observação não seja consciente, dirigida, ordenada para um fim determinado. O procedimento tem caráter sistemático (MARCONI; LAKATOS, 2013, p.193).

Uma vez que nos propomos a explorar produções narrativas elaboradas por um grupo que compartilha, discute, produz e consome conteúdos por meio de um ‘território rede’(JACKS,2014) no interior de uma cultura digital, verificamos que o tipo de pesquisa qualitativa pela perspectiva netnográfica contemplaria os objetivos estabelecidos por esta proposta de tese, já que esse tipo de pesquisa converge para que estudos que tomam o ambiente digital como locus possam ocorrer com o mesmo rigor e robustez que investigações realizadas em outros cenários. Como destacam Cruz (2016) e Kozinets (2014), esta abordagem metodológica tem se mostrado como uma forma especializada de etnografia adaptada às demandas de sociedade cada vez mais conectada e caracterizada pela fluidez das redes.

Nos valendo do alerta sinalizado por Kozinets (2014), quanto à volatilidade da Internet como um dos maiores desafios da pesquisa netnográfica, nesta etapa para que os procedimentos acima elencados fossem realizados, dois formatos de Caderno de Campo foram utilizados para documentar os processos realizados, sendo: uma pasta com arquivos digitais contendo *prints* de telas das narrativas escolhidas e um caderno físico com detalhes das observações feitas. O intuito aqui, foi de organizar os dados gerados de maneira que estes poderiam apontar caminhos e auxiliar na imersão ao campo empírico e no objeto de investigação escolhido, no caso as narrativas selecionadas, para que na etapa subsequente, pudéssemos a partir do arcabouço teórico suscitado pela corrente epistemológica da Ecologia dos Meios e responder à questão de pesquisa.

Outro fator importante a destacar é que esta pesquisa não contou com sujeitos de pesquisa, mas se ateve apenas a investigar o “objeto de pesquisa”, no caso as narrativas ficcionais disponibilizadas na plataforma *Wattpad* no idioma português e pertencentes às

categorias: *fanfics* adaptações de séries e ficções adolescentes no gênero romance. Este recorte, justifica-se pela quantidade significativa de histórias (cerca de 34.000) organizadas em 23 categorias (*Wattys*, Aventura, Ação, Clássicos, Conto, Espiritualidade, Fancic, Fantasia, Ficção Adolescente, Ficção Científica, Ficção Geral, Ficção Histórica, Humor, Literatura Feminista, Lobisomens, Mistério, Não Ficção, Paranormal, Poesia, Romance, Suspense, Terror e Vampiros). De modo que fizeram parte da amostragem selecionada oito (08) histórias, sendo quatro (04) da categoria *fanfics* adaptações de séries e quatro (04) da categoria ficção adolescente.

Durante o desenvolvimento das fases acima informadas, foram sempre observadas as relações interacionais dos sujeitos que estão imersos nessa cultura da participação e da colaboração. Para isso, realizamos seis passos sugeridos por Kozinets (2014, p. 62), que são: “planejamento do estudo, entrada, produção de dados, interpretação, garantia de padrões éticos e representação da pesquisa”.

É interessante pontuar, que à medida em que nos familiarizávamos com o objeto de investigação, víamos com enorme aderência os pressupostos da Análise Temática dialógica (AT) preceituada por Braun e Clarke (2006) e que a entendem como uma técnica de análise qualitativa caracterizada pela flexibilidade, portanto, podendo ser aplicada em associação com uma variedade de abordagens, nesse trabalho com a abordagem netnográfica. Além disso, pode ser justaposta a correntes epistemológicas, como a que aqui optamos, a da corrente da Ecologia dos Meios. Assim, a AT aos nossos olhos, passa a se constituir não só como técnica para a geração de dados, mas como um caminho possível a ser trilhado com vias a alcançar os objetivos elencados para o desenvolvimento deste trabalho. Outro fator que se mostrou relevante para adotarmos essa técnica, é que a mesma poderia também nos auxiliar a encontrar pontos de convergência e divergência entre as *fanfics* e ficções adolescentes ou outras descobertas que por ventura emergiriam no perfazer da pesquisa.

Atentos à essas possibilidades, lançamos mão da AT que conforme orientam Braun e Clarke (2006) são necessárias a realização de cinco (05) etapas: familiarização dos dados; geração de códigos iniciais; busca de temas; definição e nomeação dos temas e produção de relatórios. Estas etapas, por sua vez, segundo as autoras não precisam ocorrer obrigatoriamente de forma linear. Já a análise semiótica de imagens paradas, conforme orienta Penn (2018), se dá pelo empreendimento das fases de: escolha do material (neste caso as imagens das capas ilustrativas de cada ficção); o inventário denotativo (em que optamos descrever os elementos como cores predominantes, classificação do tipo que a ilustração se adequava) e por último os

níveis de significação que pressupõe verificar os níveis de conotação (que associações, correspondências internas, contrastes entre os os elementos descritos podem ser estabelecidos) e denotação (mais voltado ao um conhecimento da organização topográfica das imagens, ênfases à escolha de tamanho e formas de letras, números e demais símbolos).

Com isso, a primeira etapa (familiarização dos dados) ocorreu quando nos cadastramos na plataforma *Wattpad* para que tivéssemos acesso ao repositório das histórias e por conseguinte, a seleção das narrativas, aproximação e familiarização com o objeto de investigação proposto. Foram realizadas três rodadas de captura para que chegássemos ao recorte final.

Para que realizássemos a seleção do recorte final – no caso 08 (oito) narrativas - foram adotados critérios de escolha e descarte durante o levantamento, já que, a plataforma *Wattpad* possui somente nas categorias *fanfic* e ficção adolescente mais de 240.000 histórias disponíveis no seu catálogo. Outro ponto importante a informar, é que a *Wattpad* adota como uma das estratégias para capitanear usuários (escritores/leitores) o fluxo contínuo de submissões de conteúdos, sendo necessário assim, estipularmos um período específico em que as narrativas foram submetidas e realizadas as últimas atualizações da narrativa feita pelo escritor no site.

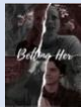






Portanto, os critérios de escolha foram: a) histórias elaboradas nos gêneros *fanfics* subgênero adaptação de séries e ficção adolescente subgênero romance; b) histórias completas e revisadas; c) apresentasse *tags* na sinopse da história para que fosse possível observar assuntos que seriam tratados; d) possuisse o registro mais de 10.000 (10k) leituras demarcando assim o alcance expressivo de engajamento dos leitores; e) mínimo de 500 votos, configurando uma avaliação positiva dos leitores em relação à história; f) fosse finalista ou vencedor do prêmio *Wattys* nos gêneros escolhidos; g) tivesse no mínimo 08 capítulos e com registro de última atualização ocorrida até o mês de dezembro do ano de 2021. As narrativas que não atendiam aos itens acima descritos, automaticamente foram excluídas.

Uma vez delimitado nosso recorte em oito (08) narrativas ficcionais passamos à leitura integral das histórias. De modo que os dados foram gerados por meio de *prints* das ilustrações das capas das ficções, extrações de comentários realizados pelos leitores em cada capítulo, além do registro das *tags* presentes na apresentação de algumas das narrativas escolhidas e das anotações das métricas (quantidade de leituras da obra, votos recebidos, quantidade de capítulos).


A segunda etapa (geração dos códigos iniciais) elaboramos quadro apresentando a ficções selecionadas, no caso oito e contendo as seguintes informações primárias: título, perfil

do autor, gênero textual, sinopse do enredo, quantidade de leituras/votos e print⁹ da ilustração da capa, gênero/subgênero, *tags*, objeto cultural/ data prêmio *Wattys*. O quadro abaixo os apresenta.

Quadro 3- Ficções selecionadas

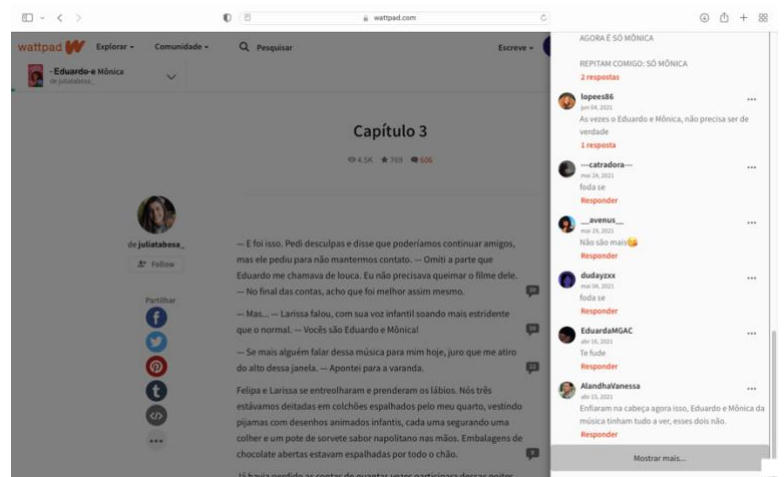
Título	Perfil escritor/ Atualização	Gênero /Subgênero Literário	Tags de acesso	Objeto Cultural (Série)/ Prêmio <i>Wattys</i>
1- Betting Her 	@litrolouis	Fanfic/ Adaptação	colegial, love,romance, série, sprousehart, sprouse	Série Netflix – Buged e Riverdale
2- Alice in Borderland 	@https_lel3h	Fanfic/ Adaptação	baralho, mistério,Romance violência	Série Netflix – baseado no mangá Imawa Arisu. (Inspirado na obra Alice no país das maravilhas)
3- Sempre foi Você 	@ larasantana	Fanfic/Adaptação	Upisdown, willbyers	Série Netflix- Stranger Things e Umbrella Academy
4- Apaixorada pelo capanga vermelho 	@eufanfiqueirah	Fanfic/Adaptação	Aventura, coreano, dinheiro, kpop, Romance, terror, squidgame	Série Netflix – Round 6
5- Mozart terminou comigo 	@HeloisaCuri	Ficção Adolescente/Romance	Chopin, contemporâneo, youngadult, Música,Romance, Literatura feminina	Finalista Prêmio <i>Wattys</i> 2018
6- Sem rodinhas 	@larasantana	Ficção Adolescente/ Romance	Caderante, Teenage, Highschool, Amizade,amor	Vencedor Prêmio <i>Wattys</i> 2020
7- Operação Capitu 	@HenriqueMelo	Ficção Adolescente/ Romance	Adolescência, amor gay, colégio, Lgbtq,Literatura brasileira, queer,Romance, traição, yaoi	Vencedor Prêmio <i>Wattys</i> 2021

⁹ *Print*: é uma imagem correspondente a um recorte específico da tela

<p>8- Eduardo e Mônica</p> 	<p>@juliatabosa</p>	<p>Ficção Adolescente/ Romance</p>	<p>Amizade, Amor, Brasil, Desejo, Empoderada, Feminismo, Humor, Literatura feminina, Romance, Superação</p>	<p>Vencedor Prêmio <i>Wattys</i> 2020</p>
---	---------------------	------------------------------------	---	---

Na terceira etapa (busca de temas) realizamos leitura intensiva do material selecionado para possibilitar a identificação dos temas/subtemas recorrentes e significativos presentes no corpo textual e nos registros de participação dos leitores ao utilizarem o recurso comentário disponível em cada capítulo da obra, conforme Figura 1 abaixo. Durante a execução desse procedimento de geração de dados, foi possível aprender sobre termos que a nós eram desconhecidos mas familiar entre os leitores. Estes dados tanto serviam como meio para manifestar as impressões e opiniões acerca do desenrolar da trama quanto evidenciavam uma forma de interação entre escritor/leitor e leitor/obra. Tal fato inesperado, nos impeliu a buscar a definição de cada “dialeto juvenil” e elaborar um pequeno glossário de gírias por narrativa. Ao final desta etapa, iniciamos uma nova rodada de releituras para identificar as temáticas que apareciam com frequência.

Figura 1-Comentário leitor ficção Eduardo e Mônica



Fonte: *Wattpad* 2022

Definimos como penúltima etapa da técnica, a junção das fases (revisão e definição/nomeação dos temas) em que inicialmente revisamos e listamos as temáticas predominantes e recorrentes tanto no enredo de cada ficção e nos registros feitos pelos leitores. Em seguida, agrupamos e nomeamos em forma de temáticas gerais, sendo estas subdivididas em: explícitas e implícitas. Feito este procedimento, utilizamos a plataforma virtual Mindmeister, pois esta por meio de codificação permite a elaboração mapas mentais, que ao final ajudou-nos a evidenciar em forma gráfica, as temáticas gerais predominantes entre as ficções fortalecendo a visibilidade do diálogo entre produção literária on-line e os marcadores sociais, que segundo Almeida, Simões, Moutinho e Schwarcz (2018) contemplam discussões relacionadas à questões de raça, gênero, classe social, geração, religiosidade, padrão estético corporal, condição física abordados nos enredos e identificados após longa leitura de revisão. Estes mapas serão expostos posteriormente em conjunto com o quadro descritivo analítico que integrará o capítulo de resultados e análises.

Já a sexta etapa (produção de relatórios), a fizemos com elaboração de novo quadro descritivo ampliado, em que as *fanfics* adaptação de séries ou ficção adolescentes são expostas em seções separadas, para que a identificação dos elementos multirreferenciais predominantes, possíveis repetições na escolha de temáticas presentes nos enredos, nos marcadores sociais ou mesmo nos objetos culturais referenciados fossem evidenciados. Em seguida, ao cruzarmos estes dados, verificamos tanto as aproximações e diferenças de temáticas entre as ficções analisadas, como também observamos os achados da pesquisa que emergiram das análises.

1.1- CAMPO EMPÍRICO: A PLATAFORMA WATTPAD ENQUANTO REDE SOCIAL DE NARRATIVAS

Dentre as plataformas de autopublicação conhecidas na atualidade, encontra-se a *Wattpad*, que teve como idealizador Franz Josef Och. Entretanto, foi desenvolvida pelos canadenses Allen Lau e Ivan Yuen como um aplicativo composto por uma rede social digital no ano de 2006 com a função de permitir acesso gratuito à novas narrativas literárias e que estas chegassem ao maior número possível de leitores. Adota como uma de suas fortes características ser uma rede social de caráter colaborativo, na qual qualquer usuário devidamente cadastrado pode participar iniciando o processo de escrita de um livro ou oferecendo dicas e recomendações a outros interessados.

A produção textual no cenário da cibercultura nos leva a observar que plataformas cujo *design* foi desenvolvido para essa finalidade, tem se configurado como campo promissor e de grande adesão dos usuários que fazem da leitura e escrita no contexto digital seu novo *habitat*. Tais plataformas, em boa parte das vezes, unem a escrita e leitura de maneira complementares, tornando-se num ambiente propício à produção literária independente, prática conhecida como autopublicação, que segundo Laquintano (2014) pode ser percebida como o processo de publicação de uma obra, qualquer que seja o gênero, resultante do trabalho e esforço pessoais do autor, porém, sem o apoio ou divulgação de uma casa editorial tradicional.

1.2 - HISTÓRICO E MÉTRICAS DE ACESSO/ INTERAÇÃO E USUÁRIO/ REDE

Em 2007 se lança no mercado de plataformas digitais com ganho de 2 dólares por acesso, por ainda ser pouco conhecida e utilizada. Porém, em 2011, já possuía 1 milhão de acessos e foi considerada a melhor Startup canadense. Nesse período seus lucros por acesso ultrapassaram a conta de 17,3 milhões de dólares. Em 2017, foram registrados 400 milhões de *uploads* e a empresa desdobrou-se em áreas de produção de filmes, programas de novos talentos e marketing literário, dados estes divulgados pela própria plataforma *Wattpad* (www.wattpad.com).

Em tempos atuais, possui mais de 90 milhões de audiência por mês, com tempo gasto de 37 minutos/ dia e 23 bilhões de minutos gastos na plataforma todo mês. 90% dos usuários (leitores/ escritores) são da geração Z ou Millennial e mais de 350.000 histórias interativas foram avaliadas no TAP - aplicativo específico para criação e/ou acesso à histórias interativas a serem hospedadas na plataforma *Wattpad*, disponível para versão Android, no entanto, algumas funcionalidades como visualizar imagens ou mesmo assistir a vídeos são pagos a um custo médio de US\$ 1,49 por item.

Segundo dados disponíveis no site oficial (Wattpad.com), compreende-se como uma ‘empresa global de entretenimento multiplataforma para histórias’ sediada em Toronto, Canadá, e organizada como uma ‘comunidade virtual de narrativa social’. Atualmente é utilizada por mais de 200 milhões de pessoas em 103 idiomas, entre os quais: português, inglês, francês, italiano, espanhol, turco, theco, polonês, húngaro, esloveno, ucraniano, sueco, lusoga (língua tonal falada em Uganda), norueguês, dinamarquês, holandês, mandarim, turco,

japonês, coreano, catalão, entre outros. O site Publishers Weekly a define como um YouTube para histórias criadas por fãs e autores iniciantes.

Além de propiciar a escolha do idioma que o “cibernauta leitor/escritor” fará uso, na página de cadastro há dois botões: “Iniciar a leitura” ou “Começar a escrever”. Ambos direcionarão o novo usuário para o preenchimento do mesmo formulário, sendo necessário apenas ter acesso à Internet e que de imediato aparenta ser um recurso com entrada diferente para a mesma finalidade. No entanto, é possível observar a existência de uma intencionalidade nessas duas opções, já que para a plataforma tanto o leitor “despretensioso” em algum momento iniciará sua interação a partir de um registro (por meio de comentários escritos, publicação de *emoticons e emojis*¹⁰) quanto o escritor também poderá retomar a leitura/escrita ao se sentir incentivado pelos comentários publicados em sua obra ou mesmo por este também ser leitor de textos elaborados por outros usuários.

Já é considerada uma plataforma internacional que se popularizou principalmente nos Estados Unidos, e, posteriormente, se expandiu para outras regiões do globo terrestre como podemos destacar anteriormente em relação a quantidade de idiomas em que já opera. Embora não tenha sido desenvolvida exclusivamente para produção e leitura de *fanfics*, é uma das favoritas para o compartilhamento desse tipo de gênero narrativo no Brasil, tanto que ainda surge como uma das principais plataformas de acesso a histórias originais por autores conhecidos e desconhecidos e possui mais de 54 milhões de usuários cadastrados segundo dados divulgados pelo site B9, especializado em dicas culturais e entretenimento. Apenas em língua portuguesa, há mais de 261 mil histórias publicadas com o rótulo *#fanfic*. No entanto, a língua inglesa é o idioma predominante.

Conhecida amplamente como uma plataforma de autopublicação, abriga tanto histórias originais como *fanfics* quanto desempenha a função de repositório gratuito de histórias clássicas da literatura universal e brasileira, entre elas Dom Casmurro de Machado de Assis. Assim, como forma de promover o acesso à uma determinada categoria ou obra específica, a

¹⁰ *Emoticons* são representações gráficas de uma emoção feita através de caracteres disponíveis nos teclados. Exemplo: :-) *Emojis*: Pictograma ilustrado com pequenas figuras em vez de caracteres. Exemplo: ☺

busca é facilitada pelo sistema de *tags*¹¹ adotado pelo sistema que funciona como etiquetas virtuais que organizam as histórias por assunto e facilitam sua busca.

Capitaneou mais de 117 milhões de dólares de investidores internacionais na Ásia, Estados Unidos e Canadá. Está presente nas redes sociais: Facebook, Instagram, Youtube, Pinterest e Twiter, mas não está no TikTok. E o fato de se apresentar e ser considerada pelos seus usuários como uma rede social de leitura e escrita coletiva online, atraia um público fiel ao ponto de se autodenominarem *Wattpaders*, tendo a limitação de seguir até mil usuários na plataforma, pois segundo o serviço de apoio, um número superior facilitaria a disseminação de vírus.

1.3- A *HOMEPAGE*: SUAS ESPECIFICIDADES E FUNCIONALIDADES

A *homepage* do *Wattpad* tem como identidade visual letras grafadas em cor laranja e que segundo Heller (2013) é a tonalidade ligada à diversão, da sociabilidade e do lúdico, o que podemos correlacionar com o pretendido e anunciado pela plataforma assim que acessamos a página oficial: “a plataforma mais amada do mundo”, já que contém um quantitativo superior de 80 milhões de leitores e escritores, acima de 50 recursos de escrita e mais de 1000 negociações de histórias. A página é composta por cinco (05) abas na parte superior onde encontramos as seções: Navegar, Comunidade, Pesquisar, Iniciar sessão e Idioma a ser selecionado pelo usuário. Na parte inferior localizado no rodapé estão outras onze (11) seções: Histórias, Experimenta o premium, Obtenha a aplicação, Idioma, Escritores, Negócios, Empregos, Imprensa, Termos, Privacidade e Ajuda e o acesso se dá de forma linear. Conforme Figura 2 abaixo:

¹¹ *Tags*: são palavras (metadados) que servem como etiquetas ou rótulos para marcar um texto ou imagem, servindo também de atalho de busca para se encontrar outras postagens com o mesmo conteúdo na Internet e vem sempre acompanhada do símbolo #.

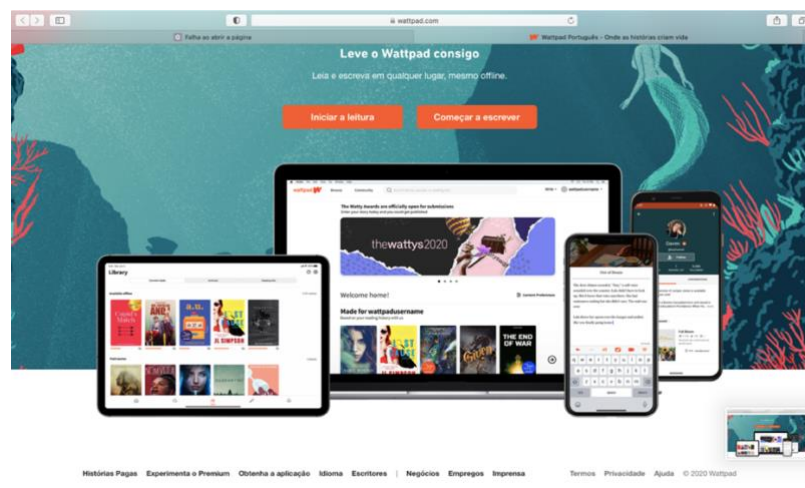
Figura 2- Identidade visual *Wattpad*



Fonte: Plataforma *Wattpad*

A plataforma *Wattpad* também informa aos seus usuários os suportes tecnológicos nos quais que é possível realizar acessos para escrita e leitura on-line, como mostra a Figura 3, a seguir.

Figura 3-Suportes tecnológicos compatíveis ao acesso à *Wattpad*

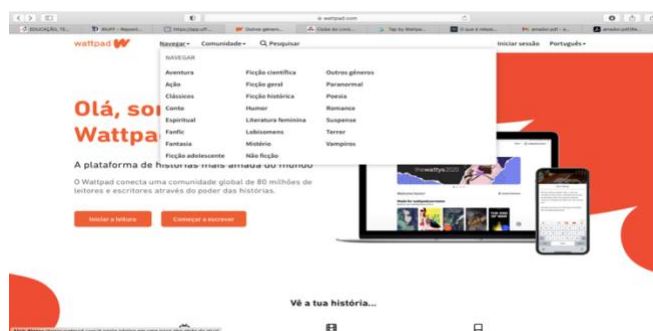


Fonte: plataforma *Wattpad 2022*

Conforme Figura 4, é possível observar que por meio da aba navegar, as vinte e três (23) subseções indicando os gêneros, a saber: Aventura, Clássicos, Ação, Conto,

Espiritualidade, Fanfic, Fantasia, Adolescente, Ficção Científica, Ficção Geral, Ficção Histórica, Humor, Literatura feminina, Lobisomens, Mistério, Não ficção, Outros gêneros (temática LGBT), Paranormal, Poesia, Romance, Suspense, Terror e Vampiros.

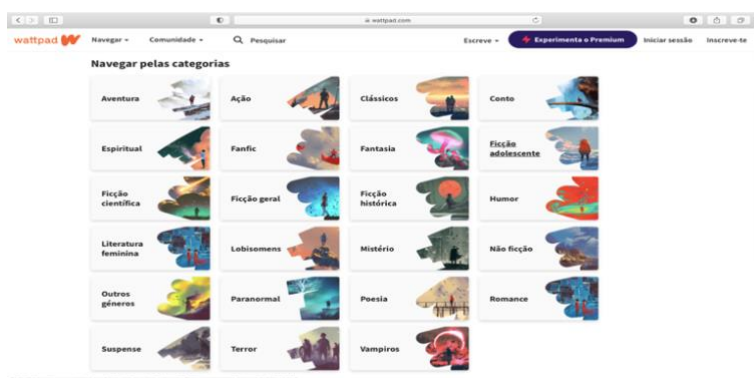
Figura 4- Aba pesquisar e subseções dos gêneros textuais disponíveis



Fonte: plataforma Wattpad 2022

Já pela aba “Pesquisar” também se obtém acesso aos gêneros narrativos disponíveis, contudo, com *layout* diferente do apresentado no ícone “Navegar” em que se apresentam as categorias por gênero como demonstra a Figura 5.

Figura 5- Gêneros narrativos ilustrados



Fonte: plataforma Wattpad 2022

Ao navegar por cada subseção, temos a quantidade de histórias disponíveis daquele gênero, por exemplo: estão disponíveis 1.500 *fanfics* e 151 histórias de clássicos da literatura mundial e contos de fadas. Outra maneira para realizar busca rápida, pode ser filtrando por meio de tag desejada, assim ordenará a busca pelas histórias aos modos: a fever ou novo. Feito isso, o leitor/ navegador terá disponível a visualização da quantidade de histórias disponíveis a partir da seleção de gênero escolhido e a obtenção informações como: se a narrativa contém enredo completo ou está em andamento, sinopse, quantidade de visualizações obtidas pela narrativa, comentários, votos e quantidade de capítulos escritos presente na obra. Vale lembrar, a escolha que esta proposta de pesquisa se propôs a analisar se restringiu às categorias *fanfics* (adaptação de séries) e ficção adolescente (romance) e o uso do recurso pesquisar nos auxiliou a refinar os subgêneros, como mostra a Figura 6.

Figura 6-Resultado com uso do recurso pesquisar

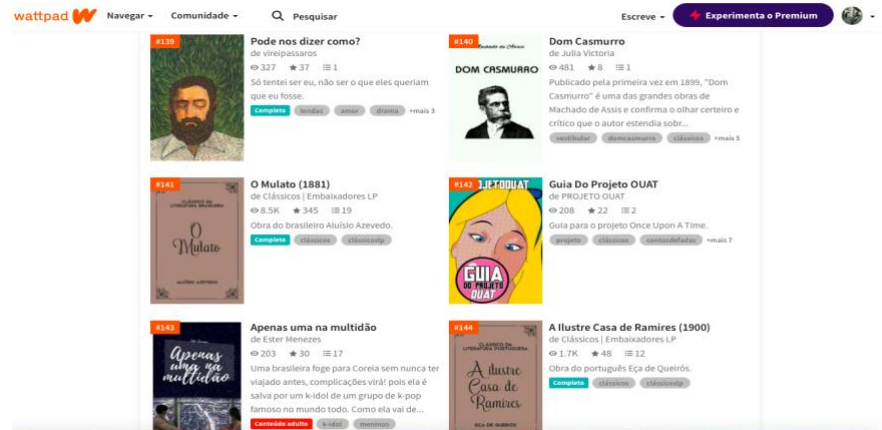


Fonte: Plataforma *Wattpad* 2022

De maneira geral, o leitor ao realizar uma busca aleatória de histórias disponíveis na plataforma, de imediato obtém os seguintes dados: a capa, o título, a informação do número de

leituras/votos/comentários, o *nickname* do escritor, a sinopse, as *tags*, o índice com todos os capítulos listados. As Figuras 7, 8, 9 e 10 seguintes, ilustram essas informações.

Figura 7- Apresentação geral das narrativas



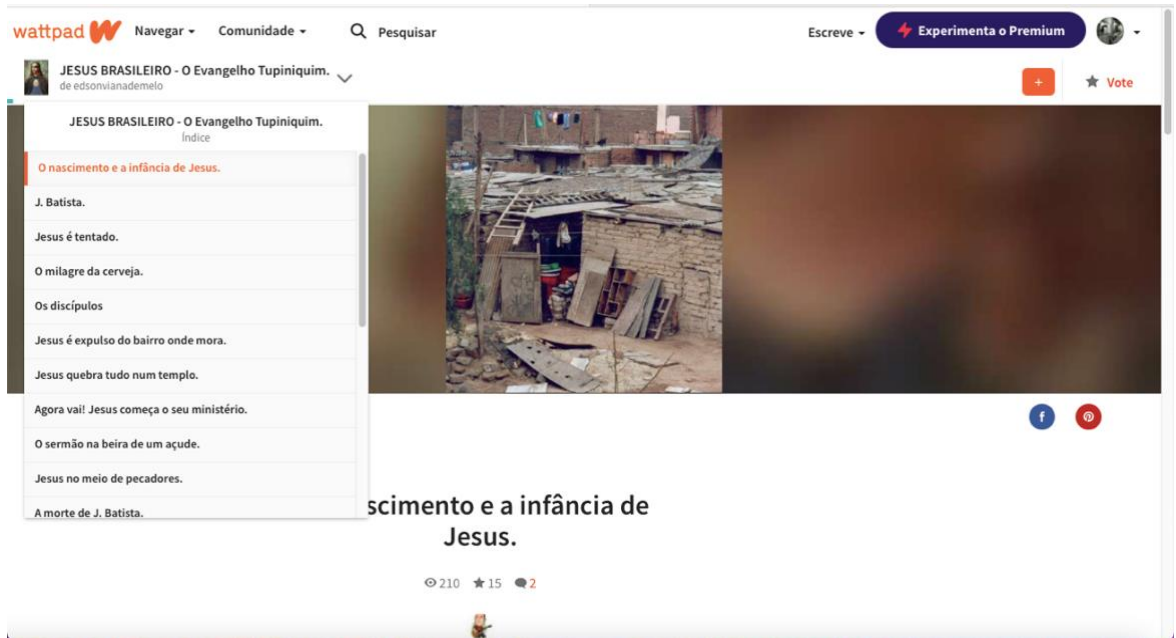
Fonte: plataforma *Wattpad* 2022

Figura 8-Narrativa detalhada com métricas de leituras, votos e capítulos



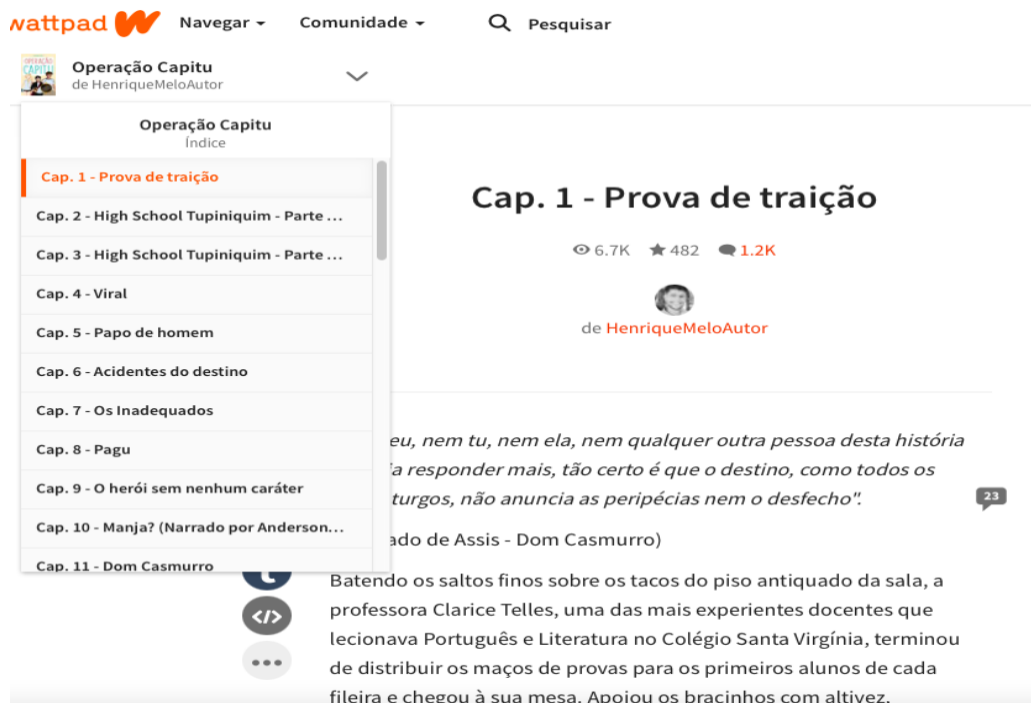
Fonte: Plataforma *Wattpad* 2022

Figura 9-Narrativa detalhada com índice dos capítulos



Fonte: Plataforma Wattpad 2022

Figura 10- Narrativa contendo métricas de visualizações/votos/ comentários no capítulo



Fonte: Plataforma Wattpad 2022

A plataforma fornece ainda alguns recursos bastante úteis para o leitor, um deles é o botão “adicionar” (Figura 11) em que poderá adicionar à sua biblioteca pessoal uma lista personalizada a história que está lendo ou tem interesse em lê-la posteriormente. Outro recurso disponibilizado pela plataforma com influência direta na produção das narrativas é o ícone para anexar imagens, músicas e até mesmo vídeos (Figura 12) que ao serem adicionados no corpo textual contribue para que a junção entre palavras, cores, som e movimento formate um outro texto, promovendo uma experiência com elementos do audiovisual, em que o ato de narrar uma ficção extrapole e potencialize à forma básica de escrita até então restrita ao verbal escrito.

Figura 11-Usabilidade do recurso adicionar biblioteca pessoal



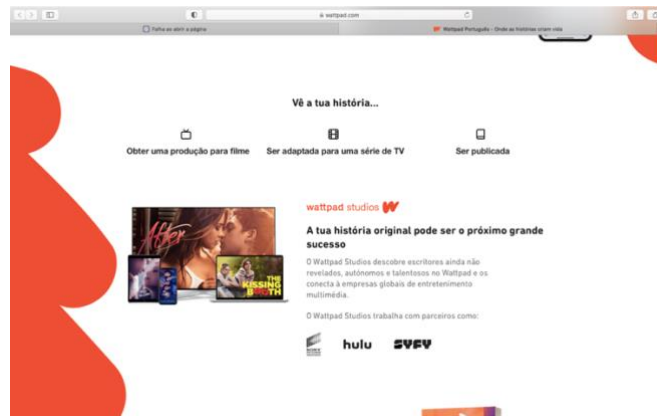
Fonte: Plataforma *Wattpad* 2022

Figura 12- Ícones para uso dos recursos vídeo e imagem



Fonte: Plataforma *Wattpad* 2022

Outro aspecto que merece atenção, diz respeito à forma recorrente que a plataforma explicita ter os escritores como seu “público alvo”, haja vista que com o argumento de oferecer recursos no intuito de auxiliá-los a serem mais criativos e posteriormente ingressarem no campo literário, os instiga a se candidatar em programas como: *Wattpad Studios Hits* - em que uma equipe do site analisa nas produções como a narrativa foi estruturada e possui potencial para ser ampliada - voltada à produção de histórias originais, além da possibilidade de agenciar essas narrativas a empresas multinacionais de entretenimento multimídia em parceria com a Sony Pictures, Hulu e Syfy como ocorreu com as obras: *A barraca do beijo*, de Beth Reekles, e *After*, de Anna Todd, que se tornaram filmes e *Light as a Feather* de Zoe Aarsen, veiculada em formato de websérie. Prêmio *Wattys* – concurso de escrita em que todos os escritores podem participar de forma gratuita. Contudo, a obra preferencialmente deverá ser redigida em língua inglesa, tomada como uma estratégia para obter maior alcance de leitores e engajamento. No ano de 2020 a autora premiada foi Loridee De Villa com o título *How to Be the Best Third Wheel*, um romance da categoria “jovem adulto” (YA), organizado em 62 capítulos, obtendo até o mês de fevereiro de 2021, 1.700 leituras na plataforma e será publicado pela *Wattpad Books*. A Figura 13 a seguir, evidencia essa nossa observação.

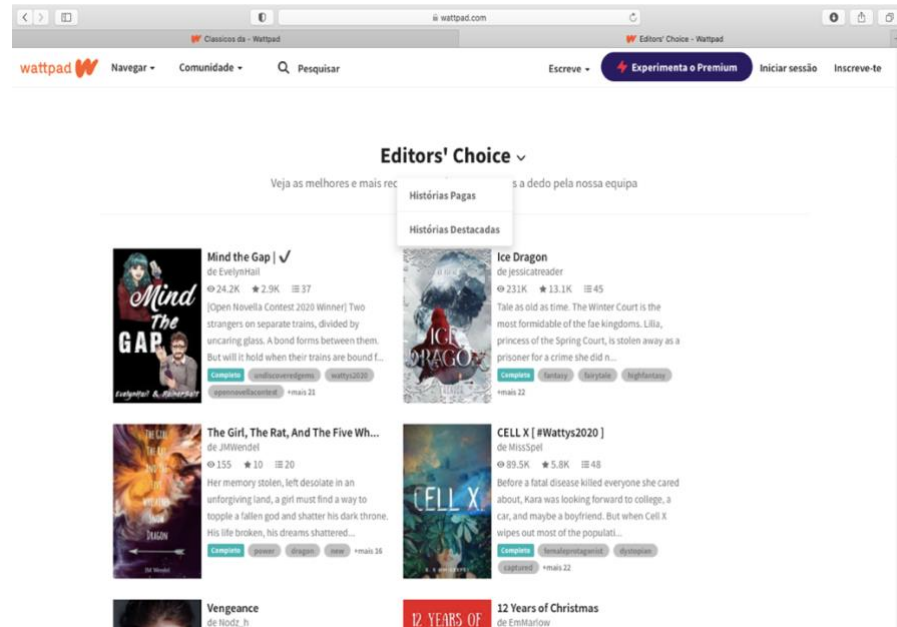
Figura 13- Anúncio *Wattpad studios hits*

Fonte: Plataforma *Wattpad* 2022

Além do incentivo anterior, existem dois outros programas relacionados ao aspecto financeiro na plataforma que são: o Paid Stories, ou histórias pagas em português, voltado especificamente para que os escritores (em especial os que escrevem *fanfics*) escolham quais histórias ou capítulos os leitores devem pagar para ler. O outro é o *Wattpad* Futures, que permite ter lucro com anúncios presentes entre os capítulos, que no nosso entendimento, evidencia o caráter mercadológico que a *Wattpad* escamoteia sob o slogan de ser um espaço democrático de autopublicação e comunidade virtual de narrativa social.

Com o slogan “a tua voz pertence às estantes”, a subseção vertical *Wattpad* Books, em que há o item Escolhas do *Wattpad*, considerada pela própria plataforma como as melhores e as mais recentes escolhidas pela sua equipe. Estão divididas em Histórias destacadas e Histórias Pagas, possuindo um catálogo classificado em categorias de gênero, lançamentos e livros *Wattpad*. A Figura 14 abaixo ilustra bem isso.

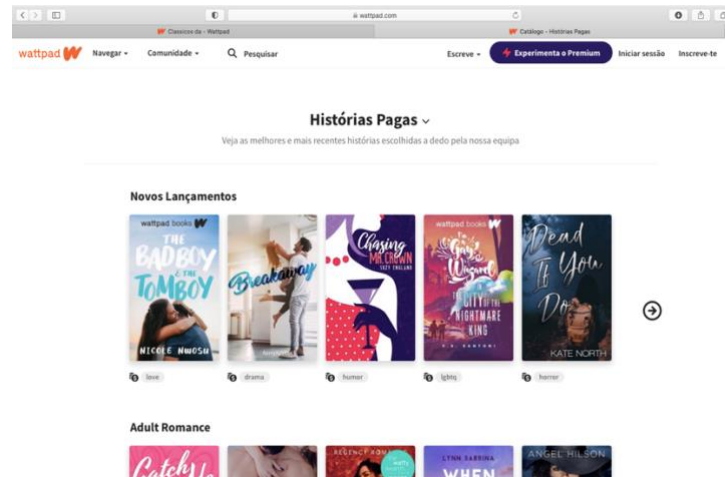
Figura 14- Itens escolhas histórias pagas/destacadas



Fonte: Plataforma Wattpad 2022

A chamadas ‘Histórias Pagas’ estão catalogadas nos seguintes gêneros: Novos lançamentos, Romance Adulto, Lobisomens, LGBTQIAP+, Romance Novo Adulto, Literatura Diversa, Ficção Teen Contemporânea, *Wattpad Books*, Oferta: histórias por 74 moedas ou menos, Fantasia Urbana, Jovem Adulto, Ficção Histórica, Paranormal, Ficção Científica, Vampiros, Séries, Alta Fantasia, Literatura Feminina, Sexy e Fumegante, Emocional e Edificante, Escuro e Perturbador, Mistério, Terror, Suspense, Aventura, Ação e Humor. Cada dos gêneros contém quinze (15) indicações para leitura. A figura 15, ilustra algumas.

Figura 15-histórias pagas



Fonte: Plataforma Wattpad 2022

Já em Histórias Destacadas não há uma classificação específica, mas há informações como: breve resumo da narrativa, se a história é completa ou encontra-se em andamento, quantidade de visualizações, *tag* sugerida, quantidade de votos recebidos e de comentários efetuados. Estão disponíveis para leitura, 87 títulos dos mais variados gêneros e formatos de narrativas. Ainda em tempo, ressaltamos que as narrativas que fizeram parte do recorte de análise foram as de acesso gratuito e que participaram entre os anos de 2017 a 2021 do concurso promovido pela plataforma Wattpad, denominado “Prêmio Wattys”. Vide Figura 16, a seguir.

Figura 16- Histórias destacadas



Fonte: Plataforma Wattpad 2022

É nesse jogo de lusco-fusco (de contrastes entre o gratuito e o pago) em que tanto o universo digital quanto o processo de elaboração de histórias ficcionais são permeados de relações dialógicas que refletem e refratam a sociedade contemporânea. É nesse sentido que esta pesquisa reforça a importância em se investigar como estas narrativas, em especial as classificadas como *fanfics* relacionadas à obras da literatura brasileira e ficção *teen* contemporâneas (como as ilustradas nas imagens anteriormente) estão integrando os elementos multirreferenciais de conectivismo, multimodalidade e ação de experiências de transmídiação, em como estão sendo explorados pelos jovens na escrita e leitura de histórias ficcionais que ao fim e ao cabo podem ampliar a construção de repertórios culturais dos sujeitos que as escrevem ou leem.

Portanto, os capítulos e seções seguintes descrevem o desenvolvimento das fases, como desenvolvimento do percurso em que foi se constituindo a pesquisa, a saber: o estudos acerca da corrente epistemológica da Ecologia dos Meios, as paisagens que emergem em meio à consolidação de uma cultura regada pelo hibridismo das expressões de linguagens, ações de multimodalidades textuais atreladas às experiências transmídia de intertextualidade envoltas em desdobramentos de conteúdos (re) criados por fãs ou que tomam a ficção protagonizada por jovens como mote para a elaboração de uma escrita/leitura on-line disponíveis em suportes imateriais como os repositórios gratuito de histórias/ plataformas mas que se solidificam no virtual. Além disso, são apresentadas discussões que apontam para o surgimento de formas outras de aprendizagem colaborativa em rede como a que se propõe o conectivismo.

2. DE OLHO NAS MÍDIAS: A ECOLOGIA DOS MEIOS COMO CORRENTE EPISTEMOLÓGICA DE ESTUDO E PESQUISA EM AMBIENTES DIGITAIS

Para a ecologia, um ecossistema é um conjunto dinâmico formado por organismos vivos e seus ambientes que em permanente interação, influenciam mutuamente as características uns dos outros (ODUM,1988). Aplicando de maneira metafórica aos estudos da mídia, é possível organizá-lo sob duas taxonomias. A que a toma como organismos do ecossistema midiático, em que temos: os seres humanos (produtores, consumidores ou *prosumers*)¹², as linguagens e outros sistemas simbólicos, os meios e tecnologias e todos os tipos de organizações e estruturas que surgem da combinação dos primeiros. Já como ambientes, a observância acerca dos contextos em que esses organismos estão inseridos, interagem, evoluem, coevoluem ou mesmo se extinguem e, em suas relações, reconfiguram o ecossistema como um todo. Scolari (2018), esclarece que um ecossistema midiático é uma rede de interfaces em que evolução e coevolução da mídia é negociada.

Ao definir de maneira sintética a Ecologia dos Meios, a Media Ecology Association (MEA, 2013, on-line) a descreve como sendo “o estudo do complexo conjunto de relações entre símbolos, mídia e cultura”. Trata-se de uma corrente teórico-metodológica abrangente que concentra seus esforços em compreender os efeitos potenciais dos meios, considerando que as tecnologias e técnicas, padrões e códigos comunicacionais desempenham importantes papéis na caracterização de uma cultura e na mudança social (STRATE,1999; MEYROWITZ,1985).

De forma geral, a Ecologia dos Meios, por entender as mídias como ambientes culturais imersivos, ajusta seu foco analítico sobre os efeitos das mídias e para as linguagens que as constituem, com isso, busca também compreender as mudanças significativas que as tecnologias trazem nas esferas comunicativas, políticas, econômicas e educacionais. Por esta razão, a *Media Ecology*, não se limita ao estudo de um período, a um meio, ou mesmo, a uma área acadêmica específica. Pelo contrário, é composta pelas mais variadas disciplinas que têm os meios de comunicação como premissa para investigar as transformações na sociedade ao

¹² *Prosumer* é um termo cunhado por Alvin Toffler, no livro *A Terceira Onda* (1980). Trata-se de um híbrido de consumidor + produtor. No contexto transmídia, trata-se do fã que produz novos conteúdos e expande o universo narrativo (SCOLARI; BERTETTI; FREEMAN, 2014).

longo do tempo. E é nesse sentido que Scolari (2015), a entende como transmídia, por propiciar uma reflexão capaz de levar-nos a partir da aparição da linguagem humana, passando pela transição histórica e tecnológica da oralidade à escrita alfabética, chegando ao tempo presente, sendo possível também, antecipar cenários futuros.

Acerca desse caráter diversificado sobre os estudos dos ambientes de mídia, Strate (1999) assinala que:

Ecologia da Mídia é Escola de Toronto e a Escola de Nova Iorque. É determinismo tecnológico, hard e soft, e evolução tecnológica. É lógica midiática, teoria do meio, medi-ologia. São os estudos de McLuhan, os estudos da oralidade e literacia, os estudos culturais americanos. É gramática e retórica, semiótica e teoria dos sistemas, a história e a filosofia da tecnologia. É o pós-industrial e o pós-moderno, e o pré-literário e o pré-histórico. (STRATE, 1999, p.32).

Vale à pena sublinhar que o conceito ‘Ecologia dos Meios’ foi cunhado por McLuhan, mas oficialmente apresentado ao público no ano de 1968 por seu parceiro de pesquisa Neil Postman definindo-o na ocasião como “o estudo dos meios como ambientes” (1970, p.161). Entretanto, as abordagens que os citados pesquisadores atribuíam às suas análises se diferenciavam, pois McLuhan (1972; 2007) foca seus estudos na praxe, nas ações e nas atividades advindas pela relação homem- mídia. Já a ênfase de Postman é empregada na possibilidade de utilizá-la como campo/método de investigação, sobretudo, para a área pedagógica.

Postman (1994; 2000) afirma ainda que a utilização do termo “ecologia” sugere que o estudo do meio deve ocorrer de maneira integrada e não isolada, uma vez que ao ocorrer uma interação entre humanos e meios, molda-se o caráter da cultura, ajudando a compreendê-la, pois, cada tecnologia carrega consigo uma filosofia que expressa o modo pelos quais os sujeitos fazem uso dos seus corpos, mentes, codificando e simultaneamente decodificando o mundo do qual faz parte. Assim, a Ecologia dos Meios, se detém a analisar como os meios de comunicação afetam os sentidos e a produção destes em uma dada realidade.

Scolari (2015), destaca que a Ecologia dos Meios ao seu modo, é uma teoria com caráter transmídia, pois, para todos os efeitos sua reflexão inicia com a linguagem, perpassando pela transcrição da oralidade à escrita, chegando aos dias atuais movida pelo digital e delineando cenários futuros. O autor, também esclarece que a metáfora ecológica aplicada aos meios, abriga duas interpretações: os meios como ambientes (transformam a realidade,

modelam opiniões e a cognição dos sujeitos) e os meios como espécies (busca-se explicação no relacionamento entre os meios de comunicação, que vivem em um mesmo ecossistema e interagem entre si). De já, informamos que esta proposta de pesquisa ancorará na primeira assertiva.

De maneira complementar Strate, Braga e Levinson (2019) destacam a potencialidade que os estudos acerca dos ambientes digitais abordados pela ótica da Ecologia dos Meios possuem, pois, considerando que ‘o meio é a mensagem’ cada tecnologia termina por compor um campo de significados ao mesmo tempo em que também cria um novo “ambiente” (mental, moral e material). Entretanto, como lembram os autores “é a situação social que demanda um ambiente para a sua ocorrência” (STRATE; BRAGA; LEVINSON, 2019, p.38). Portanto, na ordem da interação digital, ocorre um uso interessado das diferentes estruturas da web, conforme demandas, propósitos estabelecidos e a partir desse uso direcionado, o usuário torna-se conteúdo e o meio torna-se mensagem, sentido e significado. É sobre esse recorte que reforçamos a importância em dedicar estudos acerca das narrativas e dos elementos multirreferenciais que a compõem.

Por esta razão, compreendemos que ao direcionar o foco no meio (*medium*) como ambiente (*environment*) e não especificadamente nas mensagens ou no conteúdo, este se torna o fundamento que distingue essa corrente teórica de outras que têm a mídia como objeto. De forma geral, um ambiente, para a Ecologia dos Meios, é um complexo sistema que influencia as formas como sentimos, pensamos e agimos a partir de códigos e regras mais ou menos implícitas. McLuhan, chama a atenção para esse entendimento com a proposição “o meio é a mensagem” logo no início de sua obra “Os meios de comunicação como extensões do homem”, que apesar do estilo controverso e escrita pouco linear é considerado um dos textos canônicos sobre estudos da mídia por já apresentar de maneira pouco convencional (por meio de mosaicos e metáforas), componentes invisíveis aos estudos de comunicação (MEYROWITZ, 2003).

Entretanto, ao propor que o meio é a mensagem, McLuhan não intencionou tratar essas categorias como sinônimas, e sim, evidenciar o complexo relacionamento entre ambas e promover uma mudança de foco para o entorno (STRATE, 2008). Nessa linha de raciocínio, apreender o meio de forma ecológica é reconhecer que cada tecnologia representa um diferente contexto - em nosso caso, a linguagem em que as narrativas digitais são elaboradas - cujos efeitos perpassam pelos âmbitos de conhecimento das técnicas e produção de sentidos.

Com isso, as narrativas são sob esta perspectiva, fator de maior relevância se comparada ao artefato em si (aqui compreendido como sendo a plataforma *Wattpad* em que se materializa por meio de um aplicativo e/ou na web site) que por ventura os usuários utilizam para o acesso às histórias. Como o próprio McLuhan (1964,p.23) assinala, “[...] o meio é a mensagem, porque é o meio que configura e controla a proporção e a forma das ações e associações humanas”. São as tecnologias, enquanto ambientes de linguagem, que produzem os efeitos mais relevantes e duradouro como exemplo o livro impresso. Não é o suporte material ou as informações que por meio dele circulam que representam as mudanças mais profundas na sociedade,mas o livro enquanto forma simbólica, ambiente, toda a cultura que se forma a partir da mudança de hábitos de ler em silêncio, de forma solitária, do emprego de estilos e gêneros em que possa criar um relato, que por sua vez também desencadeia o surgimento de profissões especializadas (escritor, revisor, editor, ilustradores, diagramadores), a formação de indústria para sua produção e distribuição no mercado.

Com efeito, uma prática como a de escrever, ler em dispositivos móveis, ou mesmo, acessar acervo de um repositório de literatura on-line como a *Wattpad*, no conforto de nossos lares nos possibilita examinar quais novos fenômenos estão ocorrendo na sociedade em rede sociotécnica (LATOUR,1994), ¹³quais temáticas e táticas margeiam a cultura digital juvenil e que permanecem invisíveis aos olhos do campo educacional e suas instituições (escolas, institutos, faculdades e universidades).

Entendemos que ao nos propormos a descortinar possibilidades múltiplas no uso de linguagens híbridas que os jovens têm acionado para expressar seus enfrentamentos e como se situam na sociedade contemporânea, também, compactuamos com a compreensão de que quando um meio se transforma em conteúdo de outro meio, ele se torna o código, a forma simbólica ou o estilo estético usado para a criação das mensagens. É por esta brecha de luz, que passamos a observar as narrativas produzidas no digital, como novos meios que tendem a refletir tanto a linguagem e as práticas anteriormente consolidadas quanto de descobrir formas outras de comunicar.

¹³ Para Latour (1994), uma rede sóciotécnica não se baseia no conjunto de recursos e informações, mas principalmente na reunião de indivíduos, num coletivo híbrido. Portanto, é constituída por pessoas, pelos mais variados setores, que com as redes, tem a possibilidade de se comunicar, expor e ter conhecimento das demandas existentes na sociedade, trocar informações, experiências, propor soluções de forma coletiva e colaborativa.

Nesse ponto, talvez, seja importante reforçar ao que McLuhan (1972) chamava atenção quando notava que um novo meio nunca se sobrepõe ao velho e que estes andam aos pares, um atuando como conteúdo do outro, até que encontre para eles outras configurações e posições. Um bom exemplo acerca dessa proposição, foi trazida por Canclini (2008) ao refletir sobre como as tecnologias operam nas ações e atitudes humanas como meios, extensões, ambientes, se vale de um texto elaborado pelo escritor argentino Júlio Cortázar, cujo enredo relata que, quando alguém ganha um relógio de pulso, não ganha de presente apenas um objeto, mas “um novo pedaço frágil e precário de você mesmo, algo que é seu, mas não é seu corpo, que tem de ser amarrado a seu corpo...”(p.39).

Em termos ecológicos, segundo Canclini (2008), obtêm-se uma extensão das habilidades de perceber o tempo, organizar-se ao longo do dia, entretanto, também se “ganha “uma série de novas obrigações como: dar-lhe corda para que suas engrenagens operem, conferir o funcionamento específico de cada ponteiro para garantir a exatidão da hora; além claro, novos temores: de perdê-lo, ser roubado ou quiçá, que caia ao chão, arranhe ou quebre. Transpondo aos tempos atuais por meio do uso das telas, o autor, pontua que tais medos são aplicáveis aos celulares que além de ser possível consultar as horas como os relógios analógicos, no interior dessa outra tecnologia também residem outros efeitos e mudanças nos hábitos e comportamentos em perceber o tempo e o espaço. Desta maneira ao resgatar a concepção mcluhaniana anteriormente exposta, é possível constatar o quanto esta continua bastante potente enquanto corrente investigativa capaz de evidenciar a importância do mapeamento de novas mídias, formatos e práticas de ambiência digital para ampliar o alcance explicativo dos estudos de comunicação.

As proposições acima elencadas, nos leva a resgatar a proposição trazida por Postman e Weingartner (1969) quando pontuam que a educação voltada para um ensino capaz de atender as demandas da sociedade tecnológica em curso, deveria se pautar em estratégias intelectuais e de ensino dos conceitos como relatividade, probabilidade, causalidade múltipla, graus de diferenças, incongruência, diversidade. Assim, a educação possibilitaria a formação de um novo tipo de sujeito com personalidade inquisitiva, criativa, flexível, inovadora, tolerante, capaz de lidar com as incertezas e ambiguidades. Todos esses conceitos constituiriam a dinâmica de um processo de busca, questionamento e construção de significados que poderia ser chamado de aprender a aprender, constituindo uma aprendizagem significativa como atividade subversiva.

Para tanto, Postman e Weingartner (1969), sublinham que o conceito de linguagem está distante da ideia de neutralidade, como também, no processo de avaliar nossas percepções. Estaríamos acostumados a pensar que a linguagem expressa nosso pensamento e reflete aquilo que vemos. Todavia, esta crença é ingênua e simplista, a linguagem está diretamente envolvida em quaisquer, senão, todas as formas de tentativas que fazemos em perceber a realidade. Como resultado, isso implica que aprender uma nova linguagem – em nosso caso, as narrativas ficcionais produzidas e lidas no digital – requer que façamos um esforço por aprender e entender acerca das novas possibilidades de percepção do mundo (pelo olhar da Ciência ou do senso comum) quanto pelos meios (entendidos como ambientes) em que nos valem para observar o que se apresenta às nossas percepções. Entendemos que a Ecologia dos Meios pode nos propiciar essa “extensão do olhar”.

No esforço de colocar sobre o mesmo tabuleiro de diálogo as áreas da comunicação social e educação sob a observância da mudança cultural, Postman (2000), destaca que toda tecnologia, seja esta de ordem material (por exemplo os instrumentos) ou de ordem imaterial (a linguagem escrita), em ambas há inexistência da neutralidade, fruto de uma tendência ideológica presente no interior de suas funções. De modo que, toda tecnologia é tanto uma bênção quanto maldição, cujo bem ou dano depende do uso que se faça dela, pois, uma vez que uma tecnologia é aceita, ela atua de imediato e faz o que está destinada a fazer. Nossa tarefa reside em compreender o que é esse desígnio.

A esse respeito, Postman (2000), observava o confronto existente entre mundo escolar e tecnológico, em que o primeiro era alicerçado no mundo da palavra impressa, na lógica, na sequência, na história, na exposição, na objetividade, na imparcialidade e disciplina. Já o segundo, o mundo da comunicação digital, com ênfase na fantasia, na narrativa, na presença, na simultaneidade, na intimidade, na gratificação imediata e na resposta emocional rápida. Estavam abertos, portanto, campos de batalhas que cercados cada um ao seu modo tecnológico também refletiam a visão de mundo promovida pela tecnologia a qual representa.

É possível depreender, conforme vamos nos apropriando do pensamento de Postman (2000) que a mudança tecnológica não é nem aditiva e nem subtrativa. Mas, ecológica, já que a crise que se instaura é de fato cultural e não institucional. Isso envolve em reconhecer que a linguagem é uma “tecnologia invisível”, capaz de operar de maneira subversiva, porém, poderosa para criar um novo modo de ser presente no mundo. Em virtude disso, nos inquietamos ao observar que as narrativas ficcionais elaboradas pelos jovens mereceriam

que concentrássemos esforços em saber de que maneira os artefatos digitais poderiam alterar não só nossa concepção de aprendizado coletivo em rede, práticas de multimodalidades textuais digitais via experiências de intertextualidade transmídia, levando-nos a refutar ou não a compreensão de em conjunção com os avanços tecnológicos, continua por afunilar o fosso entre cultura digital e cultura escolar.

Embora, a inquietação anterior não seja a questão guia desse trabalho, resta dizer que a partir de um mergulho nas ideias apresentadas por Neil Postman (2000), compreendemos que as transformações tecnológicas alteram a estrutura de nossos interesses: as coisas sobre as quais pensamos. Alteram o caráter de nossos símbolos: as coisas com que pensamos. E alteram a natureza da comunidade: a arena na qual os pensamentos se desenvolvem.

Nesse ponto, identificamos a plataforma *Wattpad* como uma dessas arenas de troca entre os jovens e as transformações tecnológicas, sendo as narrativas ali disponíveis, o ambiente ecológico de aprendizagem que promove a produção e dispersão de conhecimentos técnicos, estéticos, visuais, argumentativos típicos de relações interpessoais e de comunicação de massa.

Ainda que Postman (2000) tenha se preocupado com o efeito dos computadores e da Internet nas escolas durante a década de 1990, seus argumentos permanecem relevantes, sobretudo, o que nos recorda sobre a necessidade de olhar para além da tecnologia na direção dos contextos sociais de seu uso e como experiência humana. Então, sob esta perspectiva, enxergar no tempo em que vivemos, onde smartphones, Big Data¹⁴, Big Tech¹⁵, algoritmos e arquivos em nuvem compõem a arquitetura cultural eletrônica dessa era, certamente, nos impelirá à observação atenta aos sentimentos e emoções das pessoas, seus

¹⁴ *Big Data* é a análise e a interpretação de grandes volumes de dados de grande variedade. Para isso são necessárias soluções específicas que permitam a profissionais de TI trabalhar com informações não-estruturadas a uma grande velocidade. Disponível em: <https://canaltech.com.br/big-data>

¹⁵ *Big Techs* são as grandes empresas de tecnologia que dominam o mercado. Majoritariamente localizadas no Vale do Silício, elas começaram como pequenas startups, criando serviços inovadores, disruptivos e escaláveis. Algumas das “primeiras big techs”, empresas de tecnologia antigas que superaram crises, inovaram e se mantiveram presentes no mercado mesmo com os novos concorrentes: Nokia (fundada em 1865), IBM (1911), Samsung (1938), HP (1939) e Sony (1946). Disponível em: <http://www.sottelli.com/big-techs-e-seu-papel-na-sociedade>.

(des)prazeres e (in) sensibilidades quando se deparam com as tecnologias digitais em seus cotidianos, práticas e percepções diárias.

Ampliando a discussão a que os estudos sob esta vertente permitem alcançar, Renó (2014;2017; 2018), ressalta que com a evolução da rede web 2.0, nota-se que a Ecologia dos Meios promove o conhecimento do momento em que nos encontramos como seres humanos em relação constante com dispositivos, sendo possível a troca de informações entre indivíduos conectados pela mesma interface em que a linguagem se mescla em forma de conteúdos hiper comunicacionais. Tal fenômeno, já se fazia perceptível quando Renó, Renó e Versuti (2012) sinalizavam que a principal característica das redes sociais está em sua capacidade ilimitada de circulação de conteúdo, via plataformas que disponibilizam ferramentas de compartilhamento com outras redes, difundindo de forma exponencial conteúdos baseados em textos, imagem e vídeos.

Em meio às possibilidades em perceber as intersecções existentes no ecossistema midiático, entendemos como necessário o estudo sobre as inter-relações estabelecidas entre as concepções de linguagens híbridas, estudos de fãs, narrativas transmídia e leis das interfaces, assim como, conceber que as mesmas serviriam como unidades conceituais dialógicas para a compreensão dos movimentos que ocorrem no bioma comunicativo da Ecologia dos Meios. Além dessas, também consideramos pertinente apresentar as discussões e esclarecimentos sobre os conceitos de multimodalidade textual (entendida como multiletramento), intertextualidade transmídia e os preceitos de educação, táticas e mediação comunicativa adotados por esta investigação, no exercício de clarificar possíveis as interrelações existentes entre os mesmos quando nos detivermos à análise das narrativas selecionadas. Todos estes compõem o corpo textual do capítulo seguinte em suas respectivas subseções e autores que consideramos como referência inescapável à apreensão dos assuntos.

3. PAISAGENS EMERGENTES: INTER-RELAÇÕES ENTRE LINGUAGENS HÍBRIDAS E DESDOBRAMENTOS SOBRE OS ESTUDOS E A PRODUÇÃO DE NARRATIVAS NO DIGITAL.

Durante o processo de construção dos conceitos fundamentais para melhor compreender o objeto investigado, ocorreu-nos de adotar como trilha para amadurecer e clarificar o caminho em que se daria o desenvolvimento e escrita da tese, o estudo e diálogo com vertentes teóricas-metodológicas com o campo da comunicação que se voltam a discutir os conceitos de linguagens híbridas designado por Santaella (2013); estudos de fãs aprendizagem colaborativa Echeverría et al.(2012); Otsuka (1999); Moran (2013); Laney et al.(2006) e Stahl; Koschmann;Suthers (2006); princípios fundantes das narrativas transmídia por Jenkins (2009), Scolari (2013) e Gosciola (2014); Leis das Interfaces por Scolari (2018); intertextualidade transmídia citada por Kinder (1991). Este capítulo, tem como objetivo apresentar as principais ideias e conceituações teóricas acima elencadas no exercício de se estabelecer uma conexão entre as ideias desenvolvidas pelos autores e a defesa da tese de que os jovens no ambiente digital estão inaugurando um novo modo de elaboração textual e consumo de histórias ficcionais, em que experiências de escrita e leitura on-line são compostas por elementos multirreferenciais.

3.1- LINGUAGENS HÍBRIDAS: ELEMENTOS CARACTERÍSTICOS E PISTAS SOBRE NARRATIVAS PRODUZIDAS NO DIGITAL POR JOVENS.

A revolução industrial dentre tantas transformações que trouxe à sociedade capitalista, propiciou o surgimento da invenção do telégrafo, da prensa mecânica, do gravador, telefone, da fotografia e do cinema, demonstrando como os meios de produção e transmissão de linguagens possuíam uma exponencial capacidade de crescimento. Posteriormente, no contexto da revolução eletrônica essa expansão foi potencializada com os meios de propagação em massa como o rádio, a televisão. Já os desdobramentos e multiplicação dos meios de veiculação comunicacional resultantes da microeletrônica, propiciaram a elaboração de dispositivos como o fax, a impressora, vídeo -cassete, vídeo- games, computadores, sensores remotos, telefones

celulares, notebooks, tablets, equipamentos de vídeo-imagens para diagnósticos e/ou cirurgias médicas, dentre tantos outros suportes tecnológicos.

No entanto, como destaca Santaella (2013) ao apresentar o cenário de conceituação das linguagens híbridas, destaca que a profusão de mídias é tamanha tanto na vida social quanto na individual que terminam por produzir um efeito de onipresença e dependência, ao ponto de desenvolver uma certa cegueira que pode nos levar a apenas fixar nosso olhar nas mídias enquanto mero instrumentos, sendo que o mais interessante em se tratando do processo comunicacional, encontra-se no interior dos processos signos que são transportados e transitam pelas mesmas.

Ora, o veículo, meio ou mídia de comunicação é o componente mais superficial, no sentido de ser aquele que primeiro aparece no processo comunicativo. Não obstante sua relevância para o estudo desse processo, veículos são meros canais, tecnologias que estariam esvaziadas de sentido não fosse as mensagens que neles se configuram. Conseqüentemente, o estudo de processos comunicativos deve pressupor tanto as diferentes linguagens e sistemas sógnicos que se configuram dentro dos veículos em consonância com o potencial e limites de cada veículo, quanto deve pressupor também as misturas entre linguagens que se realizam nos veículos híbridos de que a televisão e, muito mais, a hipermídia são exemplares (SANTAELLA, 2013, p.380).

Compreender os principais cruzamentos entre as matrizes do pensamento e linguagens prescritos por Santaella (2013) auxiliou na exploração acerca das variações sógnicas presentes na plataforma digital que será o campo empírico desta pesquisa, como também, criou condições para a leitura e análise das narrativas escolhidas, observando as intercessões e ações transmídiação de conteúdos, intertextualidade transmídia e multirreferencialidade contempladas nos corpos textuais.

Santaella (2013) estabelece o que chama de ‘cartograma das linguagens híbridas’ demarcando os principais cruzamentos entre as matrizes que se processam nos sistemas de signos mais conhecidos. Desta feita, apresenta-os em graus de modalidade (linguagens sonora, visual e verbal) e suas submodalidades (linguagens sonoro-verbais/orais; linguagens sonoro-visuais; linguagens visuais; linguagens visuais-sonoras; linguagens visuais- verbais; linguagens verbais; linguagens verbo-sonoras, linguagens verbo-visuais; linguagens verbo-visuais-sonoras).

Desse modo, compreendemos como importante esclarecer que quanto às linguagens visuais estas são em sua maioria produzidas artesanalmente, agrupando as representações em

forma de desenho, pintura, escultura, mapa, diagrama, etc. Contudo, ao ser materializada por meio da linguagem gestual, passa a ser considerada como uma linguagem híbrida. Quanto às linguagens visuais-sonoras: nesta encontram-se a arquitetura, dança e a computação gráfica, o cinema, o vídeo, a televisão. Replica no plano do visual uma característica fundamental da música que está nas relações de iconicidade interna: nos paralelismos, repetições, contrastes, movimentos ascendentes, descendentes, nas variações sobre um mesmo tema, inversões quanto também a cinestesia, aspectos de temporalidade e figurações característicos da lógica da sonoridade quando o conteúdo por eles veiculados são tecidos na dinâmica que é própria da sonoridade, das durações, intensidades, acelerações e retardamentos.

Já ao que se refere às linguagens visuais-verbais: são compostas por todas as formas de escrita, como as pictóricas, ideográficas até atingir sua forma mais conhecida que é a escrita alfabética. Aqui enquadram-se a publicidade, jornal impresso, os quadrinhos, as charges e a poesia que condensa na sua estrutura as matrizes sonora, visual e verbal. A publicidade e jornal impressos também demonstram a junção estabelecida entre imagem, palavra e texto.

Por outro lado as linguagens verbais: dizem respeito à todas as formas de discurso e podem ser qualificadas em: a) linguagens verbo - sonoras: a mais acentuada é a fala e suas modalidades de expressão como a fala, literatura oral e a poesia sonora; b) linguagens verbo – visuais: aqui situam-se as expressões em que gesto e fala são quase inseparáveis pois nas expressões faciais, na postura e teatralidade do corpo posto em cena é possível encontrar sequência de narrativas; c) linguagens verbo - visuais- sonoras : neste tipo de linguagem localizam-se em especial a poesia, a literatura, o teatro, o circo, a ópera, os vídeos documentários, e em especial o cinema. Aqui o formato híbrido – audiovisual- na conjunção entre discursividade verbal escrita e a função ilustrativa das imagens são marcantes.

Finalmente, como ensina Santaella (2013) encontramos as linguagens da hipermídia: a base deste tipo de linguagem está no processo de digitalização das informações, compressão dos dados permitindo de maneira cada vez menos onerosa, estocar e fazer circular uma quantidade significativa de conteúdos sob diversos formatos como áudio, vídeo, imagens de forma independente em relação ao meio de veiculação e com qualidade na transmissão. Aqui encontramos a convergência dos aparelhos de comunicação e propagação como fax, impressora a laser, fotocopadora, scanner, televisão materializando-se num único instrumento como o computador e apresentando a aglutinação entre a informática, a televisão e as redes de telecomunicação, configurando sistemas híbridos de coprodução e emissão. Inaugura-se um

novo tipo de meio ou ambiente de informação no qual os atos de ler, escrever, pensar e sentir passam a ocorrer numa cadência simultânea. A mesma autora ainda pontua que:

o grande poder definidor da hipermídia está na hibridização das matrizes de linguagem e pensamento, nos processos sígnicos, códigos e mídias que ela aciona e, conseqüentemente, na mistura de receptores, na sensorialidade global, sinestesia reverberante que ela é capaz de produzir, na medida mesma em que o receptor ou leitor imersivo interage com ela, cooperando na sua realização. [...] hipermídia significa “a interação sem suturas de dados, textos, imagens de todas as espécies e sons dentro de um único ambiente digital. (SANTAELLA,2013, p.391).

Entendemos que é nesse espaço de cena em que as matrizes de linguagens híbridas se entrelaçam e que também os jovens escritores de *fanfics* transitam acessando e frequentando plataformas digitais no ciberespaço, exercitando um tipo peculiar de comunicação e expressão específicos da cultura fã e que segundo Jenkins (2014) podem ser identificados como “invasores de textos”. Esse fenômeno de leitura/ escrita de forma informal indica a ocorrência do estabelecimento e construção de uma rede de aprendizagem colaborativa tanto de leitura quanto de escrita criativa. Para este autor, os conceitos de invasão textual e leitura nômade” são particularmente úteis para pensar o consumo midiático nos tempos de comunicação digital e que a leitura fã especialmente quando esta se dá por meio do que chama de *media fandom*, haja vista que:

[...] a leitura fã, contudo é um processo social através do qual as interpretações pessoais são moldadas e reforçadas através de discussões constantes com outros leitores. Tais discussões ampliam a experiência do texto, que supera o consumo inicial. Os significados produzidos assim são integrados de forma mais completa às vidas dos leitores e possuem caráter fundamentalmente distinto dos significados gerados através de um encontro casual e passageiro com um texto que poderia ser visto como banal (e, portanto, banalizado). Para o fã, esses significados previamente ‘invadidos’ servem de fundamento para contatos futuros com a ficção, moldando como ela será percebida, definindo como ela será usada (JENKINS, 2014, p.62).

Outro ponto de igual importância ressaltado por Jenkins (2014) é a materialidade resultante das atividades empregadas pelos fãs (produção de vídeos caseiros, *fanfics*, *fanzines*, *fanarts*, organização de comunidades, vendas de souvenirs, etc) o que torna a cultura fã um espaço profícuo para estudar as táticas da apropriação popular e da invasão textual e por conseguinte, a materialização das narrativas no digital.

Além disso, ao nosso ver, é relevante para o exercício investigativo no campo da cultura juvenil, considerar que os textos de fãs independente da linguagem em que se veiculam também são moldados pelas normas sociais, convenções estéticas, protocolos interpretativos, recursos tecnológicos, pela competência técnica da comunidade de fãs que pertencem. Haja vista, que ao longo da experiência adquirida resultante de um certo sentimento de pertencimento e identidade que vão consolidando no espaço coletivo a que pertencem, de certo modo, os impele a desenvolver uma certa ‘habilidade comunicacional interativa entre os pares’, em que poderão não só acionar os dispositivos tecno digitais disponíveis ou furtados da cultura de massa, mas se valerem destes, terminando por trazer sua própria cultura construída via material bruto semiótico que os bens culturais e a mídia oferecem. É nesta linha de raciocínio, que reforçamos a proposição de que os jovens escritores de textos *fanfics* – *ficwriters* – e demais escritores de ficções adolescentes e leitores dessas narrativas on-line em plataformas digitais estão nos fornecendo pistas da ocorrência de um processo de letramento transmídia.

É relevante observar que as discussões anteriormente apontadas, nos impele sempre a retomamos à ideia chave envolvendo o binômio comunicação- educação, haja vista estes desempenharem em nosso tempo, papel central por agregarem desde o cotidiano da vida associada às práticas educativas e culturais, até a elaboração das narrativas, trocas discursivas, influências sobre as sociabilidades – aqui em especial o engajamento juvenil em comunidades digitais de fãs ou plataformas de autopublicação on-line que também estão servindo de espaço agregador de leitores que compartilham o mesmo interesse por uma obra - percorrendo camadas de significados que (des)velam o que vem ocorrendo no interior da chamada cultura digital.

3.2- ESTUDOS DE FÃS

O verbete ‘fã’ quando consultado nos dicionários em Língua Portuguesa (HOUSSAIS, AURÉLIO, PRIBERAN) traz como descrição semântica “s.m. e s.f. Pessoa que tem grande admiração por artistas, figuras públicas ou de quem faz parte do mundo do entretenimento; admirador: fã de cantor, ator. Pessoa que demonstra um interesse exagerado por algo ou alguém; aficcionado”. Sua etimologia vem do inglês fan, forma reduzida de *fanatic* “fanático” e na maioria das vezes seus estudos estão diametricamente ligados à comunicação de massa e aos avanços tecnológicos na área do entretenimento.

Booth (2010) ao discorrer sobre o surgimento do termo fã e dos fãs- clube no contexto norte-americano, demarca o final dos anos de 1920 e início dos anos de 1930 como o período histórico importante do ponto de vista da história da tecnologia de mídia popular, haja vista que “A partir dos anos de 1930 em diante grupos de pessoas que gostavam do mesmo entretenimento midiático eram referidos como fãs. Foi por volta dessa década que surge o primeiro filme com som (The Jazz Singer- 1927) a televisão (1929) e o rádio FM (1933)” e (BOOTH, 2010, p.18).

É salutar esclarecer que os Estudos de Fãs (*Fan Studies*) encontram na língua inglesa forte campo de pesquisa e tem como marco inicial a década 1990, em especial o ano de 1992 com o lançamento de três obras: “Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture” de Henry, “Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth”, de Camille Bacon- Smith e a coletânea organizada por Lisa A. Lewis, “Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media”. No Brasil, este tipo de literatura ainda é tímido, em breve levantamento encontramos apenas uma obra “Sou fã! E agora?” publicado em 2016 pela jornalista Frini Georgakopoulos, o que reforça as observações trazidas por Moralejo (2018) e Carlos (2019) de que as discussões e registros de pesquisas acadêmicas que tratam desse assunto no contexto brasileiro concentram-se principalmente em artigos científicos de congressos, seminários ou dossiês específicos em revistas na área da Comunicação.

Ao fazermos uma breve levantamento sobre produções acadêmicas nas bases de dados BDTD, utilizando como palavras-chave os termos: *fandom*, comunidade de fãs e estudos de fãs, no período de 2017 a 2020 e com recorte em teses, foram capturadas apenas três (04) produções, estando duas (02) vinculadas às Programas de Pós- Graduação de em Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRS) e à Unisinos, uma (01) ao Programa de Pós- Graduação em Letras da Universidade Federal do Pará (UFPA) e outra ao Programa em Administração da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

Realizamos também busca rápida nos anais disponíveis no site da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação (ANPED), em especial no grupo de trabalho Educação e Comunicação (GT-16) mantendo os mesmos operadores booleanos e periodicidade, neste caso, nenhuma artigo que contemplasse os estudos de fãs foi encontrado, levando-nos a constatar o quanto a área da Educação volta pouco o seu olhar para investigações dessa natureza e em contraponto a isso, sinaliza-nos sobre as possibilidades em se analisar as continuidades e rupturas presentes nas práticas de fãs, como os escritores de textos, os *ficwriters*.

No esforço de nos aprofundar do campo conceitual dos Estudos de Fãs, nos valemos a princípio das argumentações exibidas por Hills (2002) que sob a ótica dos Estudos Culturais, sustenta a discussão acerca da importância em se tomar como pauta de investigação questões envolvendo consumo e resistência, comunidade e hierarquia, fantasia e realidade, gosto e afetividade, como também, tribos urbanas e *fandoms*.

Nessa mesma linha de raciocínio, Gray, Sandvoss e Harrington (2007) resumem as últimas duas décadas dos estudos sobre fãs em três gerações. Na primeira, intitulada de “*Fandom é bonito*” (“*Fandom is beautiful*”), há uma tentativa de desconstruir a imagem patológica relegada ao fã, substituindo-a por algo positivo. Ir a convenções, colecionar, realizar campanhas e outras atividades passam a ser vistas como produtivas e criativas. Nesta fase, o fã é tido sempre como o outro.

Na segunda geração, a partir da metade dos anos 1990, surge a evidência do fã na grande mídia e discute-se sua formação cultural e hierárquica, intituladas de “Fãs no *mainstream*” (“*Fans in the mainstream*”) e “Culturas de fãs e hierarquia social” (“*Fan cultures and social hierarchy*”). Se na primeira geração havia a tentativa de conceitualizar o que é ser fã, neste momento em que há uma mudança no processo comunicacional diante de novas tecnologias midiáticas, passando-se do *broadcasting* para o *narrowcasting*, a perspectiva histórica torna-se central e os fãs são vistos pela indústria como consumidores especializados e dedicados. Quanto à hierarquização, através de Pierre Bourdieu estudos retratam como o gosto do fã reflete seu capital econômico, cultural e social, ou seja, replicando as hierarquias existentes fora do fandom no campo social e dentro do fandom por meio dos papéis de escritor, leitor, revisor (*beta readers*).

Citelli (2019) reforça que no regime de midiatização, têm-se imposto o desafio de expandir o que trata como sendo “cidadania comunicativa” em que esta é diariamente posta em estreita parceria com o mundo da educação e sendo oportuno mirar para as reflexões e práticas que estão sendo ativadas pelas interfaces educacionais. À par disso, nosso foco se dará nas próximas seções com o ajuste conceitual acerca das Narrativas Transmídia, Intertextualidade Transmídia e Leis da Interface Midiática.

3.3. NARRATIVA TRANSMÍDIA, INTERTEXTUALIDADE TRANSMÍDIA E LEIS DA INTERFACE MIDIÁTICA: CHAVES DE LEITURA SOBRE A ECOLOGIA DOS MEIOS E PRÁTICA DE FÃS.

O trânsito incessante das migrações e das navegações digitais, nos traz o aparecimento de novas formas de registrar o cotidiano, imprimindo ao espaço comunicacional outras figuras da sensibilidade e percepção humana. Nesse mundo não-especializado dos internautas, os fluxos de informações escorrem por meio de imagens, sons, dados, linguagens múltiplas e escrituras virtuais que, de certo modo, desestabilizam a cultura letrada e escolar. Nesse cenário não-especializado, as redes formulam novos territórios de sociabilidade, confirmando o que Castells (2015) denomina de “cultura da coprodução de conteúdo” e que encontra solo fértil no universo variado da autocomunicação em massa, em modelos de conexão interativa e na cultura do compartilhamento:

A constituição de um hipertexto digital em rede (grifos do autor), alimentado por fluxos de multidirecionais de tudo e baseado em modelos de conexão interativa de todos com todos estimula uma cultura comum: a cultura da coprodução do conteúdo que é consumido, independentemente do conteúdo específico. Em nossa sociedade, os protocolos de comunicação não são baseados no compartilhamento da cultura, mas na cultura do compartilhamento. É por esse motivo que, em última instância, os protocolos de comunicação não são externos ao processo de ação comunicativa. Eles são construídos na mente das pessoas por meio da interação entre os múltiplos pontos de conexão no sistema de comunicação e na própria construção mental das pessoas em suas múltiplas tarefas comunicativas (CASTELLS, 2015, p.180).

O mesmo autor ainda reforça que ao processo de comunicação de massa, lhe foi atribuído erroneamente o sentido de ‘audiência’ passiva quando os parâmetros adotados são apenas vistos pela ótica das indústrias da mídia e dos anunciantes que as financiam objetivando definir seus consumidores potenciais. Todavia, com a multiplicação dos canais de veiculação possibilitados pelas tecnologias digitais, ocorreu uma mudança significativa que combina transmissão ampla (*broadcasting*) com transmissão mais restrita (*narrowcasting*) para nichos específicos da audiência e que escapa à noção determinante de uma audiência impotente, mas que segundo estudos na área da psicologia de comunicação, mostra a capacidade que as pessoas têm de modificar o significado das mensagens que recebem, interpretando-as de acordo com

seus próprios repertórios culturais, combinando-as com um conjunto de variado de suas práticas comunicativas e que ao seu vê, estabelece o que chama de audiência criativa.

Vale lembrar que os sujeitos comunicativos não são entidades isoladas; ao contrário, eles interagem entre si formando redes de comunicação de massa direcionada a uma audiência para uma audiência ativa que molda seu significado. Isso é o que chamo de audiência criativa, a fonte da cultura da remixagem que caracteriza o mundo da autocomunicação de massa (CASTELLS, 2015, p.186).

Exatamente por considerarmos que as tecnologias atualmente são muito versáteis e que o novo sistema de comunicação digital global tem se tornado cada vez mais inclusivo, capaz de abranger de todas as formas e conteúdos, compreendemos a importância em voltar nosso olhar acerca das narrativas transmídia e o potencial formativo que as mesmas carregam.

Jenkins (2009,p.384), ao trazer ao palco das discussões este termo, traduzindo-o como “processo onde os elementos integrais da ficção são sistematicamente dispersos através de múltiplos canais de distribuição para criar uma experiência unificada e coordenada de entretenimento”, também esclarece que a mesma se estrutura como uma história expandida, dividida em várias partes em que são distribuídas entre diversas mídias, apropriando-se das mais distintas formas linguísticas e se espalhando por suportes e dispositivos variados para alcançar o público de modos diferentes.

Desse modo, permite que cada mídia possa ser utilizada e maximizada em suas capacidades de veiculação e especificidades na transmissão de conteúdos a fim de propiciar uma experiência de participação cognitiva e interativa por parte do público a que se destina. A exemplo disso, o autor traz as séries de TV *Lost* e *Heroes*, os filmes *Matrix*, *Senhor dos Anéis* e *Avatar*, em que tiveram parte da narrativa veiculada de início por uma grande mídia, seja TV, seja o cinema e que posteriormente foram expandidos para outros canais, como podemos observar na figura 17 a seguir.

Figura 17-Círculo cromático da experiência transmídia



Fonte: Silva (2015)

Entretanto, é com Gosciola (2014) que a trajetória de construção conceitual e os elementos que o caracterizam são esclarecidos quando nos ensina que o termo aparece pela primeira vez como *trans-media composition*, sendo cunhado em 1975 pelo compositor e instrumentista Stuart Saunders Smith enquanto compunha a peça *Return and Recall*.

Somente em 1991, apareceria aplicado em outra área, no caso a da Comunicação, fato ocorrido quando a professora Marsha Kinder de Estudos Críticos na Escola de Cinema-Televisão da *University of Southern California*, o publica o livro *Playing with Power in Movies, Television and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, fruto das observações que realizou despreziosamente com seu filho quando este após assistir à filmes das Tartarugas Ninja, ampliava partes da narrativa que muito o havia interessava e que a pesquisadora denominou de “intertextualidade transmídia”. Posteriormente em 1999, a autora de livros sobre tecnologia e sociedade, Brenda Laurell, escreve o artigo *Creating Core in a Post- Convergence World*, definindo o conceito de *think transmedia*, instigando a que se abandonasse o padrão de modelo de criação voltados ao uso de único meio, no caso o filme e redirecionasse para criar propriedades secundárias em outras mídias, conduzindo assim, a se pensar em termos “transmídia”.

Já em 2003 quando Jenkins publica o artigo *Transmedia Storytelling* há uma definição mais precisa do que vem a ser narrativa transmídia, sendo que em 2006, no seu livro *Convergence Culture* - traduzido e publicado em Língua Portuguesa apenas em 2008 – sua definição é consolidada (GOSCIOLA, 2014). A contribuição que Henry Jenkins deu à

divulgação, estudos e aprimoramento do termo narrativa transmídia, encontra-se também no levantamento dos sete princípios que a orientam e a caracterizam expressas no Quadro 4 abaixo:

Quadro 4-Princípios narrativas transmídia

<p>1.Potencialidade de Compartilhamento X Profundidade Capacidade do envolvimento do público ativo com o conteúdo transmídia. A habilidade e o grau do conteúdo, além da motivação do espectador em compartilhar o conteúdo <i>versus</i> o aprofundamento da interpretação, a exploração e o conhecimento do conteúdo (consumo das mídias na forma de coletivo - por exemplo: redes sociais, <i>blogs</i>, fórum).</p>
<p>2.Continuidade X Multiplicidade Coerência e Narrativa plausível no mundo ficcional transmidiático. A junção de várias peças distintas (mesmo que essas sejam universos paralelos) proporcionando uma experiência completa da narrativa original <i>versus</i> a produção de histórias por parte de fãs, a possibilidade de versões alternativas dos personagens ou versões de universo paralelo das histórias.</p>
<p>3.Imersão X Extração Consumidor tem a própria experiência de identidade criada pela narrativa (entra na história) em suas múltiplas formas (por exemplo: parques temáticos) <i>versus</i> a vivência da franquia de produtos (por exemplo: brinquedos da loja do parque), a representação do personagem à caráter (<i>cosplay</i>).</p>
<p>4.Construção de Universos Elementos não diretamente relacionados à narrativa principal (extensões/franquias transmídias) que proporcionam uma descrição mais rica do universo no qual a narrativa principal se desencadeia. Franquias podem explorar tanto o universo digital quanto experiências reais.</p>
<p>5.Serialidade Desdobramento do arco narrativo em pequenos e discretos pedaços, disseminando-os em diversas plataformas.</p>
<p>6.Subjetividade Extensões transmídia muitas vezes exploram o conflito central por meio de outros olhares, como por exemplo, os de personagens secundários ou pessoas de fora. Essa diversidade leva os fãs a considerarem mais cuidadosamente quem está contando a história e por quem eles falam.</p>
<p>7.Desempenho A habilidade que as extensões transmídia têm de levar os fãs a produzirem performances que podem acabar se transformando em parte da narrativa transmídia em si próprias. Algumas performances são por convite do criador do conteúdo, mas nem sempre. Muitas vezes os fãs procuram ativamente espaços para potenciais performances.</p>

Fonte: Jenkins (2009)

Importa dizer que nesta proposta de pesquisa que aqui se apresenta, encontramos em Gosciola (2014) e Scolari (2013) nosso amparo conceitual, embora, entendemos que possuam visões diferentes, um pelo viés mais educativo e o outro mais ligado ao campo da comunicação. Entretanto, os dois autores observam que as narrativas que transitam de uma mídia para outra, estão imbuídas de possibilidades provocadoras de ampliação de repertório cultural por aqueles que dela se apropriam, fazem uso de forma individual/coletiva/ integradora, como na mesma medida, evidenciam um fenômeno de cunho histórico-cultural e social dinâmico que

necessariamente passa pelo emprego de táticas integradoras e convergentes na forma de se narrar, recontar histórias. Vale ressaltar que para estes pesquisadores a narrativa transmídia pode ser vista pelo os ângulos seguintes:

[...] é estruturada na simultaneidade (destemporalização) de múltiplas narrativas complementares (destotalização) oferecidas nas mais diversas telas ou mídias (desferecialização) [...] Outra característica tão importante quanto, é que essa estratégia de comunicação pode contar com a colaboração da audiência via redes sociais e por vídeos virais. E vimos, por fim, o quanto a narrativa transmídia 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 determinantemente com o desenrolar das narrativas (GOSCIOLA, 2014, p. 7-13).

[...] las NT son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.). Las NT no son simplemente una adaptación de un lenguaje a outro: la historia que el cómic no es la misma que aparece em la pantalla del cine o em la microsúperficie del dispositivo móvil. [...] Pero cuando se hace referencia a las NT no estamos hablando de una adaptación de un lenguaje a outro (por ejemplo del libro al cine), sino de una estrategia que va mucho más allá y desarrolla um mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes. De esta manera el relato se expande, aparecen nuevos personajes o situaciones que trapasan las fronteras del universo de ficción. Esta dispersión textual que encuentra em lo narrativo su hilo conductor – aunque sería más adecuado hablar de una red de personajes y situaciones que conforman um mundo – es uma de las más importantes fuentes de complejidad de la cultura de masas contemporánea (SCOLARI, 2013, p.17).

[...] as NT são uma forma particular de narrativa que se expande através de diferentes sistemas de significância (verbal, icônica, audiovisual, interativa, etc.) e mídias (cinema, quadrinhos, televisão, videogames, teatro, etc.) A NT não é simplesmente uma adaptação de uma linguagem a outra: a história do quadrinho não é a mesma que aparece na tela do cinema ou na microsúperficie do dispositivo móvel. [...] Mas se faz referência à NT não estamos falando de uma adaptação de uma linguagem a outra (por exemplo, do livro para o cinema), mas de uma estratégia que vai além e desenvolve um mundo narrativo que engloba diferentes métodos e linguagens. Dessa forma, a história se expande, aparecem novos personagens ou situações que transpassam as fronteiras do universo ficcional. Esta dispersão textual que encontra no narrativo o seu fio condutor -embora fosse mais apropriado falar de uma rede de personagens e situações que formam um mundo- é uma das mais importantes fontes de complexidade da cultura de massa contemporânea (SCOLARI, 2013, p.17-18). (Tradução nossa)

Assim, é importante observar que tanto Gosciola (2014) quanto Scolari (2013) um dos pontos cruciais que as narrativas transmídia potencializa, encontra-se na capacidade de fazer com que as narrativas novas surjam e resultem do engajamento coletivo promovido por redes, canais e formas de comunicação híbridas, sinalizando a capacidade infinita de produção de outros sentidos textuais, leituras, interpretações, extrapolando bordas da criação de mundo fictícios. Nesse ponto, é que esta proposta de pesquisa flerta com as observações apontadas acima pelos autores e as toma como primordiais para compreender como esta orquestração entre o verbo-visual e a aprendizagem coletiva podem dar ritmo à elaboração de narrativas no contexto digital.

Ao aprofundar o exame acerca da dinâmica das redes sociais digitais no contexto sócio-cultural - tecnológico da sociedade contemporânea em uma perspectiva ecológica da mídia, Scolari (2018) publica a obra *Las Leyes de Interfaz* em que discorre acerca do conceito de “interface”, elucidando ter sido este introduzido como definição de uma membrana que demarcava separação entre substâncias, mas que ao mesmo tempo servia como um filtro que permitia (ou não) a passagem de partículas entre os lados. No decorrer do século XX, foi assumindo outros significado e funções como fez Marshall McLuhan (1972; 2007) ao citá-la em a Galáxia de Gutemberg, por “interface do Renascimento” ao explicar o encontro entre pluralismo medieval e a homogeneidade da modernidade, apresentando-a como um espaço de transição histórico temporal, um lugar de passagem.

Quando adentramos o mundo da informática, o conceito de interface correspondia aos dispositivos cabos de entrada / saída do computador ou eram todos os cabos que se conectavam a máquina na parte posterior. Com a chegada brusca das novas interfaces gráficas presentes nos computadores pessoais e popularizadas principalmente a partir de 1984, ocorre uma inversão do conceito passando este a ser compreendido como “interface gráfica do usuário” e pertencente à parte dianteira do computador como o mouse, o teclado, os ícones disponíveis nas telas e uma nova gramática de interação (clique, selecionar, colar, copiar...).

No entanto, para Scolari (2018) a concepção de interface pode além da ideia clássica de “interface de usuário” e ser utilizada para analisar, compreender e transformar hábitos da vida social, já que esta nova concepção parte de uma simples definição: a interface sendo entendida como uma “rede de atores humanos (individuais e institucionais), relações e processos”. Desta maneira, podemos falar de interfaces educativas (a aula, a escola, o sistema educativo, o museu, etc.), interfaces políticas (os partidos políticos, os parlamentos, entre outros), interfaces gastronômicas (uma mesa familiar, um restaurante, etc.) ou interfaces performativas (um

evento, um espetáculo, etc). Desta nova perspectiva se considera que as interfaces formam um ecossistema (as interfaces dialogam, cooperam ou competem entre si) e evoluem através de processos marcados pela complexidade. Elas estão longe de serem um lugar neutro ou transparente: são o espaço onde as estratégias dos designers e as táticas dos usuários são confrontadas.

O autor elenca dez (10) leis para apresentar sua concepção de interface enquanto “interfaces midiáticas” composta como metáforas que coevoluem simultaneamente com seus usuários, com os modelos teóricos, as ferramentas e instrumentos que os sujeitos se utilizam quando interagem com as máquinas e por conseguinte guiam o desenho de novas interfaces, haja vista que as mesmas não se extinguem e sim reconfiguram. Na tentativa de explicar esse processo dinâmico, Scolari (2018, Kindle posição 38 e 49) preceitua as seguintes proposições:

- Lei 1. A interface é o lugar de interação;
 - Lei 2. As interfaces não são transparentes;
 - Lei 3. As interfaces formam um ecossistema;
 - Lei 4. As interfaces evoluem;
 - Lei 5. As interfaces coevoluem com seus usuários;
 - Lei 6. As interfaces não se extinguem, elas são transformadas;
 - Lei 7. Se uma interface não pode fazer algo, ela irá simular;
 - Lei 8. As interfaces estão sujeitas às leis da complexidade;
 - Lei 9. O design e o uso de uma interface são práticas políticas;
 - Lei 10. A interface é o lugar da inovação.
- (Tradução nossa)

Entre as fendas abertas sobre a conceituação de interface e as leis que a regem, Scolari (2018, posição 470) destaca que as interfaces possuem também uma gramática que regula os intercâmbios com os usuários (clique, selecionar, mover, etc.), contudo com o surgimento e difusão das telas táteis, à essa gramática de interação de interface digital são incorporadas uma série de novos elementos como o tocar, deslizar, ampliar, reduzir, manter pausado, arrastar entre outras funcionalidades.

Reconhecemos que essa discussão promovida por Scolari (2018) e delineada acima pelo ordenamento das leis que elaborou, servem como chave de leitura compreensiva aos estudos que tomam as mídias e os meios como ecossistemas que criam distintas experiências, gramáticas de interação entre os internautas e padrões de acesso ao mundo exterior, uma vez que ao compreendermos que o maior impacto da mídia não vem de suas mensagens, e sim, de sua capacidade de alterar as fronteiras da experiência social.

Em publicação organizada por Burgos e Cunha (2019), são apresentadas discussões que versam sobre interfaces contemporâneas no ecossistema midiático no campo da comunicação e jornalismo, entretanto, é possível constatar nas discussões e relatos apresentados pelos pesquisadores, observam que a recepção dos conteúdos tem migrado cada vez mais para ações integradas a interfaces onipresentes dos dispositivos móveis ou plataformas (como em nosso caso, a verificar a plataforma *Wattpad*), alterando assim a concepção de um conteúdo passivo que passa a ser elaborado de maneira ativa e social. Além disso, um ponto importante destacado é que as formas de leitura e escrita no digital reforçam a proposição sobre a importância em se estudar os regimes de interação e não propriamente da usabilidade do instrumento tecnológico.

Essa mesma experiência social, cremos ser possível observar na intersecção entre os aportes conceituais acima elencados, reforçando o propósito adotado por esta proposta de pesquisa de jogar luzes sobre os elementos que estão compondo os textos híbridos no digital, haja vista que as narrativas transmídia possui estreita proximidade com a mudança de comportamentos dos sujeitos, com a prática colaborativa e inventiva de produção de narrativas, que como sublinham Lima e Versuti (2018) tem se transformado em comportamentos característicos desses sujeitos no contexto da cultura digital, haja vista não aceitarem consumir um produto cultural de forma passiva, sem necessidade de ampliar o significado do conteúdo consumido, bem como de participar da construção do conteúdo. Características cada vez mais presentes em textos produzidos pelos jovens em plataformas de leitura e escrita online e frequentes por meio das TDIC.

3.4- EDUCAÇÃO, TÁTICAS, MEDIAÇÃO COMUNICATIVA, TRANSMIDIAÇÃO, MULTILETRAMENTO E APRENDIZAGEM COLABORATIVA: BURACOS DE FECHADURA INTERPRETATIVAS

Em razão do discutido anteriormente, julgamos como importante demarcar que conceitos como de educação, táticas, mediação comunicativa, transmídiação, multiletramento (multimodalidade textual), multirreferencialidade e aprendizagem colaborativa podem operar como buracos de fechadura para que as chaves de leitura interpretativas sobre a produção de narrativas no ambiente digital possam ser acionadas e abertas as possibilidades de análises.

A conceituação de educação que a norteia esta proposta investigativa, ancora-se ao preceituado por Freire (1998) quando enfatiza que:

o que importa fundamentalmente à educação, contudo, como uma autêntica situação gnosiológica, é a problematização do mundo do trabalho, das obras, dos produtos, das ideias, das convicções, das aspirações, dos mitos, da arte, da ciência, enfim, o mundo da cultura e da história, que resultando das relações homem-mundo, condiciona os próprios homens, seus criadores. A educação ‘dura’ na contradição permanência – mudança. (FREIRE,1998, p.74-75).

Em se tratando do conceito de tática, nos valeremos da assertiva trazida por Certeau (2008) esclarecendo serem as práticas que se originam em meio a relações sociais presentes no cotidiano e num ambiente opressor no qual todos vivemos, faz com que os considerados mais “fracos”, passem a realizar ações em forma de contragolpe nesse mesmo cotidiano provocando a instabilidade, a incerteza, jogando com o que lhe é imposto. E sendo produtora da improvisação, as táticas não objetivam capitalizar o tempo ou mesmo estabilizar os espaços sociais. Ao contrário, promove uma reaproximação dos locais conferindo-lhe movimento, haja vista que nenhum espaço social se instaura na certeza da instabilidade, mas são resultantes dos jogos sociais e se constituem pela:

Ação calculada que é determinada pela ausência de um próprio. Então nenhuma delimitação de fora lhe fornece a condição de autonomia. A tática não tem meios por lugar senão o do outro. E por isso deve jogar com o terreno que lhe é imposto tal como organiza a lei de uma força estranha. Não tem meios para se manter em si mesma [...] a tática é o movimento ‘dentro do campo da visão do inimigo [...]’ (CERTEAU,2009, p.94).

À vista disso, compreendemos ser pertinente considerar que o uso dessas táticas de engajamento perpassa pelos atos de compartilhar, produzir e consumir conteúdos por meio da cultura digital, no caso específico desta proposta, a produção de narrativas digitais na plataforma *Wattpad*.

Ao que tange o conceito de mediação comunicativa, nosso aporte teórico apoia-se em Martín-Barbero, em especial na obra *Ofício de Cartógrafo* (2004) quando propõe pensar sobre as mediações comunicativas a partir da análise das estruturas sociais, das dinâmicas culturais e das gramáticas discursivas como modo de articular a análise e a crítica à produção. O autor ressalta que investigar as estruturas sociais significa evitar que a inteligibilidade do social fique diluída na fragmentação das práticas cotidianas das novas sensibilidades, da deriva e da diferença. Em relação às dinâmicas culturais, enfatiza que o processo de incorporação das maiorias à modernidade da cultura audiovisual, dinâmicas de fragmentação dos públicos, da

multiplicação dos canais e da segmentação especializada do consumo – que compreendemos ser possível verificar na cultura fã – são elementos primordiais para compreender a comunicação na contemporaneidade.

Quanto às gramáticas discursivas o autor propõe a investigação sobre “as estratégias comunicativas nas quais se faz a osmose das matrizes estéticas e dos formatos comerciais” ou mais especificamente, “gramáticas configuradas por práticas de enunciação de atores situados tanto na produção quanto na recepção e por *formatos de sedimentação* de saberes narrativos, hábitos e técnicas expressivas”. (MARTÍN-BARBERO, 2004, p.238). Essas gramáticas discursivas as tomaremos nessa proposta de pesquisa como sinônimo de “mediações comunicativas”, já que o autor as localiza como:

[...] uma topografia de discursos movediça e em constante evolução, exigida não só pela renovação do capital e pelas transformações tecnológicas, mas também pela movimentação permanente das intertextualidades que alimentam os diferentes os diferentes gêneros nas diferentes mídias. Gramáticas que são lugar de complexos ‘tecidos’ de resíduos e inovações, de anacronias e modernidades, de assimetrias comunicativas que envolvem, da parte dos produtores, sofisticadas ‘estratégias de antecipação’ e, da parte dos produtores, a ativação de competências de leituras e operadores de apropriação (MARTÍN-BARBERO, 2004, p.238).

A par do exposto acima, pontuamos que consideraremos como sendo ‘estratégias de antecipação’ que adequaremos como ‘táticas de propagação e envolvimento’ a serem verificadas nas narrativas escolhidas, as ilustrações visuais (capas das obras, colagens, desenhos) trechos de músicas, excerto de livros, poemas, poesias, como também as interfaces de acesso (aplicativo *Wattpad* e sítio de hospedagem da plataforma na Internet), haja vista ser de extrema importância como alertam Renó e Renó (2013) considerar que a adoção de interfaces interativas para melhor visualização e compreensão dos dados poderá contribuir para sua formação cultural.

Já no que se refere à transmediação, nos nortearmos na conceituação descrita por Gosciola e Versuti (2012) que a prescrevem como “o fenômeno da transição de um conteúdo por diversas mídias explorando o engajamento característico das histórias. Enfim, é o processo que permite a transferência e expansão de uma narrativa para diferentes mídias, sendo elas tecnológicas ou não.” Reconhecemos desde já que a conceituação de “transmídia” e por conseguinte o processo que dela se desencadeia – transmediação – apontam para a necessidade

de observar como este conceito foi e está sendo tratado, como também do campo empírico - no caso a plataforma *Wattpad*- nas produções de pesquisas acadêmicas brasileiras.

De igual importância compreendemos que o conceito de “multiletramento” é fundamental aos estudos que correlacionam as áreas de comunicação – educação, em especial aos voltados à produção de linguagens narrativas no digital. Rojo (2012) se dedica a investigá-lo e esclarece que em qualquer recorte que possamos fazer deste conceito, seja este no sentido de diversidade cultural de produção e circulação dos textos ou da multiplicidade de linguagem que os constituem, os estudos são unânimes em apontar para a existência de características importantes, a saber:

Eles são interativos; mais que isso, colaborativos;

Eles fraturam e transgridem as relações de poder estabelecidas, em especial as relações de propriedade (das máquinas das ferramentas, das ideias, dos textos [verbais e não verbais]);

Eles são híbridos, fronteiriços, mestiços (de linguagens, modos, mídias e culturais); (ROJO,2012, p.22-23)

Rojo (2012) destaca ainda que um forte elemento estruturante deste tipo de letramento está em serem interativos em vários níveis, podendo se dar por meio das interfaces entre máquina e usuário, dos instrumentos nos espaços em rede em que os hipertextos estão disponibilizados, como também das ferramentas nas redes sociais digitais que em certa medida impulsiona à uma aprendizagem colaborativa.

Proposições inter-relacionadas, que no conjunto, ampliam de maneira mais abrangente o conceito de letramento digital, são as desenvolvidas por Dudeney, Hockly e Pegrum (2016) ao apresentarem uma classificação e uma explicação didática dos tipos de letramentos digitais, que auxiliariam no desenvolvimento de competências necessárias à uma participação mais efetiva nas sociedades pós-industriais digitalmente conectadas, a exemplo da criatividade e inovação, pensamento crítico e capacidade de resolução de problemas, colaboração e trabalho em equipe, autonomia e flexibilidade, além claro, da aprendizagem permanente.

No centro desse complexo de habilidades, reside a aptidão de se envolver com os artefatos e linguagens digitais, algo que exige um domínio cada vez maior e recorrente em se utilizar de forma eficiente essas tecnologias, seja para localizar recursos, comunicar ideias e construir colaborações que ultrapassem os limites pessoais, sociais, econômicos, políticos e culturais (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016, p.17). Em vista disso, os autores

preceituam os letramentos digitais como sendo um conjunto de habilidades individuais e sociais necessárias para interpretar, administrar, compartilhar e criar sentido de maneira eficaz no terreno crescente dos canais e espaços de comunicação social. E os organizam em quatro amplos grupos: a) letramentos relacionados à linguagem e à comunicação do sentido (letramento impresso, letramento multimídia e letramento móvel); b) os letramentos relacionados à informação (letramentos relacionados à pesquisa, o letramento em informação e o letramento em filtragem); c) os letramentos relacionados às conexões (letramento em rede, o letramento participativo e o letramento intercultural); e por último, o letramento relacionado ao (re-) desenho (letramento remix).

Embora reconheçamos a importância de todos os tipos de letramentos digitais relacionados acima como necessários e importantes na produção de sentidos por meio da linguagem e práticas sociais na interpretação de códigos, símbolos e signos, adotamos como unidade analítica nesse trabalho, o letramento remix, por considerá-lo mais próximo das práticas de elaboração de narrativas realizadas pelos jovens e segundo Dudeney, Hockly e Pegrum (2016) ter se tornado a marca distinta do letramento na era digital.

Portanto, é oportuno frisar que o letramento remix segundo Dudeney, Hockly e Pegrum (2016) se constitui como um macro letramento resultante da junção do conjunto de habilidades desenvolvidas nas práticas de letramentos anteriores e por sua vez apresenta-se como sendo:

[...] a prova máxima do conceito de web 2.0, por conta da maneira como democratiza a criação de conteúdo, a crítica e a circulação de sentido – quase sempre na forma de *memes*, ideias ou conceitos que se difundem de maneira viral, especialmente através das redes online, com impacto sobre mentalidades e ações, ao mesmo tempo em que reconhece abertamente que todos os novos significados são construídos cooperativamente com base em significados do passado. (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016, p.55).

Em suma, configura-se como “a habilidade de criar novos sentidos ao samplear¹⁶, modificar e/ou combinar textos e artefatos preexistentes, bem como de fazer circular, interpretar, responder e construir sobre outras remixagens no interior das redes digitais” (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016, p.55). Compreendemos assim, que este

¹⁶ Samplear: ação de utilizar trechos sonoros modificados para montar nova composição (geralmente musical). Exemplo disso, a tradução da canção [Cold Heart](#) dos cantores ingleses Elton John e Dua Lipa, remixada pelo trio australiano Pnau como *single* principal do álbum *The Lockdown Sessions* (2021).

tipo de letramento digital, torna-se catalizador de processos de mediação, já que pela forma em que se organiza e se compõe, poderá oportunizar, sobretudo aos jovens, estratégias para abordar e problematizar questões maiores que circundam as áreas psico- sociais, políticas, culturais, dos afetos, da indústria cultural, entre outros. Além disso, o letramento remix, exige o movimento do pensamento crítico, do exercício da autonomia, da mudança do vetor do consumo para o da produção de conteúdo que somados às múltiplos pontos de vistas a serem propostos, auxiliará em certa medida o desenvolvimento da cultura do diálogo.

Como ressaltam os autores acima citados, o letramento por meio do remix, com sua capacidade de desestabilizar perspectivas estanques e multiplicar pontos de vistas, é, decerto, o ponto crítico do letramento participativo. Esse aspecto, pensamos que também possa ser compreendido como componente da aprendizagem colaborativa em rede, que neste trabalho, será vista por meio da discussão do conectivismo, teoria preconizada por Siemens (2014) e que será tratada em seção posterior.

Entendemos se relevante, ressaltar que a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL,2018), embora cite a palavra “multiletramento (s)” 11(onze) vezes, “multimodalidade” em apenas duas ocasiões ou mesmo sendo tomada pelo adjetivo “multimodal”, a despeito da nomenclatura que a designam, o presente documento na página 61 admite que diante desse cenário de mudanças sociais significativas ocasionadas pela cultura digital, se põe como desafio e compromisso ao campo escolar compreender e incorporar novas linguagens e seus modos de funcionamento, desvendando possibilidades de comunicação, acesso mais democrático e crítico das tecnologias. De modo que “ao aproveitar o potencial de comunicação do universo digital, a escola pode instituir novos modos de promover a aprendizagem, a interação e o compartilhamento de significados entre professores e estudantes (BRASIL, 2018).

Visto que, tomamos o letramento remix como sinônimo de prática da multimodalidade textual no ambiente digital, passando a ser entendido por nós como um elemento de multirreferencialidade. De modo que, como enfatiza Ribeiro (2016), observássemos um movimento que se situa para além da afirmação da pluralidade e da heterogeneidade que lhes são inerentes, e sim, oportuniza a pluralidade de leituras no ato de pesquisar. Corroborando com esta perspectiva da multirreferencialidade, Santos (2005) pontua que a diversidade de linguagens, produções e experiências de vida, necessitam ser de fato contempladas de forma multirreferencializada, nos e pelos espaços de aprendizagem, uma vez que os saberes precisam ganhar visibilidade e mobilidade coletiva.

A multirreferencialidade, como um novo paradigma, torna-se hoje grande desafio. Desafio que precisa ser vivido e gestado, principalmente pelos espaços formais de aprendizagem que ainda são norteados pelos princípios e práticas de uma ciência moderna. Por outro lado, diferentes parcelas da sociedade vêm criando novas possibilidades de educação e de formação inicial e continuada. (SANTOS, 2005, p. 151).

Isso envolve, ao nosso modo de pensar, ações de compor, decompor e reagrupar chaves de leitura interpretativas para que ao fim e ao cabo, seja possível delinear a pesquisa numa perspectiva (n)etnográfica em ambiente digital e à luz da corrente epistemológica da Ecologia dos Meios. Para tal, conceituar a multirreferencialidade como um elemento que permeia as categorias a serem verificadas nessa investigação (conectivismo, multimodalidade/letramento remix e experiência transmidiação de conteúdos), calça como luva às nossas mãos e propósitos de discutir e explorar no interior das narrativas selecionadas, quais temáticas estão sendo mais abordadas, que objetos culturais (filmes, séries, livros, músicas, personagens) aparecem como referências, se este formato de escrita e leitura on-line experimentados por um público específico, pois, é importante ressaltar que estes jovens são os que tem acesso à Internet com conexão adequada, possuem dispositivos eletrônicos compatíveis com a plataforma *Wattpad*, portanto, ingressam à um espaço privilegiado de descobertas de informações, de produção e compartilhamento de conteúdos que lhe parecem interessantes de maneira individual e coletiva.

3.5. CONECTIVISMO: OUTRO POSSÍVEL ÂNGULO PARA OLHAR AS NARRATIVAS DIGITAIS SOB O PRIMA DA APRENDIZAGEM COLABORATIVA EM REDE

A colaboração no espaço educacional é constantemente associada à ideia de estratégia metodológica para a aprendizagem como sugere Teles (2015) ou tomada pela expressão ‘aprendizagem colaborativa’ cuja finalidade recai sobre o colo de um aprendizado coletivo e que conforme explicita Stahl et al. (2006) é primordialmente conceitualizada como processo de construção de significado compartilhado e resultante de uma realização da interação estabelecida entre os participantes. Os autores ainda esclarecem que o significado depende das referências indexadas à situação compartilhada, das referências elípticas para declarações anteriores e das preferências que serão usadas em declarações futuras (STAHL, 2006, p.08).

Em outra perspectiva, Dillenbourg e Schneider (1995), Sedon (2006) e Laney et al. (2010), a aprendizagem colaborativa é vista como processo, ocorrendo quando há maior comunicação, conexão social e engajamento criativo com todos os envolvidos durante a realização de uma atividade. Otsuka (1999) enfatiza que até o início de 1995 poucas eram as pesquisas que tinham a aprendizagem colaborativa como campo de investigação e que esta passou a se tornar foco de estudos a partir do aumento das exigências impostas pelo mercado de trabalho e do avanço da informatização de setores como empresas, estatais, indústrias, escolas.

Assim, ao longo das décadas seguintes, algumas pesquisas foram desenvolvidas em diversas áreas do conhecimento, entre elas as Ciências Humanas, em que se abordava a importância da aprendizagem colaborativa no ciberespaço. Estudos pautados na Aprendizagem Colaborativa Apoiada por Computador (Computer-Supported Collaborative Learning – CSCL) revelaram as possibilidades da aprendizagem colaborativa mediadas pelo computador (STAHL et al. 2006), experiências como a proposta de uma sala de aula no mundo virtual Second Life (MATTAR, 2010) e de jogos digitais (EVERVERRÍA et al., 2012), examinaram como estas comunidades virtuais colaborativas poderiam ser aprendidas pelo campo da Educação.

Ainda a respeito da importância em se discutir e colocar em prática estratégias de aprendizagem colaborativas em rede, Siemens (2014) joga luzes sobre o movimento de tendências inovadoras apoiadas em proposições que colocam como alvo de análise a inclusão da tecnologia e do fazer conexões como atividades de aprendizagem, tais como: a aprendizagem não ocorre mais de forma estanque e sim de maneira dinâmica, por meio de comunidades de práticas, redes pessoais/coletivas numa interrelação entre trabalho e áreas diversas do conhecimento humano; a educação formal já não consegue desempenhar sozinha a função social de promotora de construção do conhecimento face ao reconhecimento indiscutível da aprendizagem informal e extra-muros escolares como aspectos significativos na experiência de aprender, e por último, a existência de uma estreita relação entre aprendizagem individual e organizacional, em que a importância do onde encontrar o conhecimento que se necessita está substituindo processos anteriores voltados ao “saber como” e “saber o quê?”.

Sob esta ótica, Siemens (2014) apresenta-nos o “conectivismo” como uma teoria alternativa a se pensar a aprendizagem colaborativa, pois a preceitua com a integração de princípios explorados pelo caos, rede de interesses e auto-organização. Para tanto, a aprendizagem deve ser considerada como um processo em constante mudança, portanto,

incontrolável, podendo ocorrer dentro e fora de nós mesmos, entre bases de dados, voltada a conectar conjuntos de informações e tendo como ponto de importância as conexões que nos capacitam a aprender mais e não o nosso estado atual de conhecimento.

Visto que as informações estão sendo continuamente adquiridas e retroalimentadas, Siemens (2014) ressalta a habilidade em perceber conexões entre áreas, ideias e conceitos é fundamental, assim como a tomada de decisão por escolher o que aprender, já que essa iniciativa desencadeia um processo de gestão do conhecimento, e por conseguinte, de aprendizagem. Entretanto, o autor, destaca que o ponto de partida do conectivismo é o indivíduo, não deixando de esclarecer que o conhecimento pessoal é modelado por uma rede que alimenta as organizações e instituições, que por sua vez alimenta de volta a rede e então continua a prover a aprendizagem para o indivíduo. Esta forma cíclica de desenvolvimento do conhecimento (indivíduo – rede - organização) possibilita que os aprendizes se mantenham atualizados em seus campos por meio das conexões que formaram.

O adensamento desses princípios postulados por George Siemens também são discutidos por Renó (2014) apontando que o conectivismo dirige seus processos ao indivíduo, não de maneira individualista, mas como resultado das conexões estabelecidas nas redes sociais, haja vista que as informações se encontram disponíveis em boa parte, no livre acesso propiciado a partir da tecnologia da web 2.0. Portanto, estar atualizado é o objetivo de todas as atividades de aprendizagem conectivista.

Renó (2014) esclarece que Siemens faz a defesa de que o conectivismo é essencialmente o conhecimento encontrado e distribuído na rede e o ato de aprender está estritamente interligado com a navegação e criação no ambiente digital. Segundo a autora, nesta ação interdependente, também é possível perceber quando ocorre o processo de construção e experiência de uma narrativa transmídia. À vista disso, a distribuição natural do conhecimento e o crescimento complexo de todos os aspectos da sociedade demandam um aumento da utilização da tecnologia, com vista a auxiliar na manutenção, na resolução de problemas complexos oriundos da gestão abundante de informações que estão à disposição na rede.

Ainda no conjunto do aprofundamento do conectivismo enquanto teoria da aprendizagem colaborativa em rede digital, Renó (2014) ainda destaca que Siemens enumera cinco (05) ideias a serem tomadas como princípios fundantes conceituais, sendo estes:

- O conectivismo é a aplicação de princípios de redes em que o conhecimento pode ser definido como um padrão particular de relação e a aprendizagem

como o fruto da criação de novas conexões ocasionadas nas navegações e na capacidade de uso de padrões já existentes;

- O conectivismo aborda os princípios de aprendizagem sob perspectivas múltiplas, entre as quais: a biológica/neural, conceituais, sociais e externas, o que significa afirmar que a mesma estrutura de aprendizagem criadora de conexões poderá também vincular as ideias e pessoas com as fontes de informações;
- O conectivismo se detém na inclusão da tecnologia como parte da distribuição da cognição e do conhecimento, haja vista que este último se encontra nas conexões que se formam entre conectores e conectados. Com isso, há necessidade em se reconhecer a importância de ferramentas como um objeto de mediação no sistema de atividade, reforçando o papel central desempenhado pela tecnologia na distribuição da identidade, cognição e geração do conhecimento significativo;
- O conectivismo também reconhece a natureza fluída do conhecimento em ambientes tecnológicos, com isso, não se exigirá um conhecimento pré-definido ou pré-fabricado para que ocorra um intercâmbio entre as interfaces, pessoas e sistemas envolvidos;
- No conectivismo os elementos de: entendimento, coerência e significado exigem um fluxo rápido de compreensão e a profusão de informações, os elevam a um nível de importância fundamental no e para o processo de aprendizagem e o estabelecimento de redes de conhecimento conectivo.
- O conhecimento conectivo possui quatro (04) características: a da diversidade que aborda a multiplicidade dos pontos de vista; a autonomia a contribuição dada pelos aprendizes quando ao tomarem decisões norteados por suas vontades, ou estão atuando por ordem de alguma agência externa ou somente buscando ampliar o conhecimento que já possui; a interatividade ação geradora e agregadora de conhecimento entre os membros, e por fim, a inauguração/abertura operando como um mecanismo que permite que uma determinada perspectiva seja introduzida no sistema para que seja ouvida e integrada entre os membros.

Entendemos ser importante reforçar esse detalhamento para que no momento de descrição das análises das ficções, os fundamentos do conectivismo fossem vistos com maior clareza, reforçando assim, nossa defesa de que esta teoria também pode ser tomada como um caminho à práticas de ensino e aprendizagem colaborativa em rede, tendo as narrativas ficcionais produzidas pelos jovens em plataformas digitais um campo produtivo para análise e diálogo entre as áreas de Comunicação e Educação.

De maneira idêntica, também julgamos ser primordial adotar a abordagem netnográfica - conforme será explicado na sessão seguinte – por ser uma abordagem voltada à pesquisa no campo empírico escolhido para este estudo como por ter aderência ao que nos propomos em alcançar com os nossos objetivos de investigação anteriormente expostos. Não obstante, comungamos com a proposição trazida por Ardoino (1998, p.24) de que para contemplar os espaços novos de aprendizagem, a de se fazer uma “leitura plural de seus objetos (práticos ou teóricos) sob diferentes pontos de vista, que implicam tanto visões específicas quanto linguagens apropriadas às descrições exigidas”.

Além disso, pontuamos que boa parte dos jovens, hoje, interagem utilizando suportes repletos de recursos multimodais, como os disponíveis na plataforma *Wattpad* – sinalizando tanto a existência de espaços outros de aprendizagem coletiva que não seja só o da escola quanto a necessidade em se legitimar possibilidades outras de formação (inicial/ continuada/ extraescolar) por meio de uma escrita autoral resultante da criatividade, curiosidade, fruição sob os objetos culturais amplamente consumidos por eles.

Nessa linha de raciocínio, entendemos que investigar os textos multimodais no formato de narrativas ficcionais digitais e disponíveis em plataformas como a *Wattpad*, precisam ganhar visibilidade e espaço de discussão no campo acadêmico. Lançar luz sobre estas narrativas, de certa maneira, relembra a discussão trazida Lemos (2011) sobre o “nomadismo tecnológico” e a ‘mobilidade informacional’ acentuados pela força que as mídias contemporâneas – globais, telemáticas e eletrônicas- criariam e ajudariam a expandir nossa percepção temporal e espacial, forjando um “novo sentido de lugares” (*new sense of places*) e um novo sentido de si mesmos” (*new sense of selves*).

Também esperamos que assim, esses sujeitos do conhecimento imersos na cibercultura possam não só ter validados sua alteridade e a capacidade em produzir de forma dinâmica e interativa textos que os representam, como também reforçar a compreensão acerca da tecnologia enquanto linguagem cultural, constituída socialmente (CHOMSKY,1976), portanto, contrária à compressão limitante de tomá-la apenas como uma ferramenta auxiliadora nos processos de

ensino e aprendizagem. Para além disso, propiciar situações de reflexão acerca de como as tecnologias também imprimem velocidade para os processos formativos (RENÓ,2014), sobretudo, no ambiente digital. Nesse sentido, a pesquisa observou que o uso de Book Trailer¹⁷ e de vídeos do Youtube como capa ilustrativa de capítulo pelos escritores, possuem dois aspectos revelantes. O primeiro deles (Book Trailer), amplia a tática de capturar a atenção do fiel ou promissor leitor via apresentação de um *storyboard*¹⁸, entendida por nós como uma sinopse animada. O segundo, transporta para o terreno da construção textual experiências de criação com o audiovisual, possibilitando que o leitor passeie pelas linguagens visual textual, sonora e verbal simultaneamente. Portanto, estreitando as relações entre as áreas de Educação e Comunicação ao passo que a leitura vai fluindo e invadindo o campo da curiosidade e descobertas do leitor. As Figuras 18 e 19 extraídas de duas narrativas analisadas, são exemplos dessa criação narrativa e leitura interativa.

Figura 18-Book trailer fanfic sempre foi você



Fonte: youtube – acessível por <https://www.youtube.com/watch?v=kkh5trr4apg>

¹⁷ *Book Trailer*: é uma ideia oriunda do cinema, em que a montagem é elaborada com frases de impacto para chamar a atenção do leitor, com cenas e imagens que remetem à história sendo envolto por uma música ao fundo. É possível por meio desse recurso criativo mover-se pelos diversos gêneros literários: ficção, fantasia, romance, policial, suspense, terror, documentários, contos e demais.

¹⁸ *Storyboard*: sequência de ilustração que servirá de guia para a compreensão da narrativa.

Figura 19- Capa ilustrativa sonora capítulo



♪Larghetto

FONTE: YOUTUBE- acessível por <https://youtu.be/7eYktxvczjw>

Nesse sentido, é que esta pesquisa quando se propôs a discutir como as narrativas produzidas e consumidas pelos jovens no ambiente digital integram elementos de múltiplas linguagens (visual, sonora e verbal), encontrou nestas criações e experimentações como as citadas acima, evidências de que há aí um potencial a ser explorado para ampliar a construção de repertórios culturais por meio de ambientes de colaboração e participação. O desenvolvimento desta tese, em certa medida, nos subsidiou a que sempre não nos afastássemos da ideia de que poderíamos ver os elementos multirreferenciais de maneira interligada, como por exemplo: o conectivismo alicerçando as práticas de letramento remix principalmente quando os leitores estreitam suas interações registrando e expressando suas emoções, com o uso de memes, *giffs*, *emojis*, ícones. Ou o no sentido inverso, o letramento remix favorecendo que o conectivismo ocorre quando entre os leitores, um deles compartilha ou faz indicações com links de acesso à outras plataformas/repositórios de histórias on-line incentivando à descobertas de novas leituras, novas representações gráficas.

Outra maneira seria quando o escritor para dar corpo ao universo ficcional por meio da transmidiação de conteúdo numa releitura de um personagem, série, conduzindo à uma experiência de intertextualidade (intermedialidade) esta ação propicie ao leitor o encontro com temas caros e necessários abrigados nos marcadores sociais da diferença como: classe social, gênero, orientação sexual, geração, deficiências e religião e que segundo Almeida et al. (2018) estão interligados e construídos socialmente, inclusive no contexto digital. Estas, tanto resvalam em outras interpretações do objeto cultural ali trabalhado como em registros feitos em forma de depoimentos dos sujeitos envolvidos na produção e leitura da obra, informando que vivenciaram ou se identificam com situações semelhantes à dos personagens. Mais do que isso,

esses exemplos sinalizam o quanto fatores de ordem outras (educacional, psicológica, histórica, estética) também estão alicerçando a arquitetura das linguagens híbridas (SANTAELLA, 2013) em formas criativas de narrativas hipertextuais e visuais (PULITA e SANTOS,2016). As figuras 20 e 21 retratam os depoimentos da escritora e de uma leitora acerca do que argumentamos nesse parágrafo.

Figura 20- Depoimento escritora sobre construção personagem

E ainda sobre padrões: Até aquele momento, eu jamais tinha visto uma personagem que fosse uma bailarina gorda e muito menos cadeirante aqui no Wattpad, então quis criar um enredo para as pessoas que tinham a vontade de ler algo do tipo, assim como eu. 2

Eu queria representatividade na história e como esse não é o meu lugar de fala, fui atrás de mulheres gordas e pessoas com deficiência e foi a partir daí que um mundo totalmente novo se abriu para mim. Comecei a estudar mais sobre o movimento body positive e sobre o capacitismo, descobri perfis em redes sociais e canais no YouTube que falam sobre isso. Passei a desconstruir mazelas que eu nem sabia que existiam dentro de mim, tirar e apagar do meu vocabulário termos gordofóbicos e capacitistas. Eu comecei a perceber que para escrever sobre representatividade, eu não poderia ter uma personagem com deficiência e que vivesse se vitimizando, chorando pelos cantos ou fazer um final onde ela voltasse a andar magicamente. O que tem de representativo tem nisso? A Alyssa me ajudou demais a evoluir como ser humano e eu sou completamente grata a ela. 9

Fonte: Plataforma *Wattpad* 2022

Figura 21-Depoimentos leitores

The image shows a screenshot of two comments from Wattpad readers. The first comment is from user 'couthinho09' dated July 07, expressing a desire to cry and read about a character who is both a ballerina and disabled. The second comment is from user 'Bea_LaC' dated January 05, sharing a personal experience of being born with a disability and the challenges of adaptation. The third comment is from user 'ninibloom' dated January 10, describing school activities during the pandemic, including workshops on mental health and social issues.

couthinho09
jul 07
vou chorar, faço ballet tbm, imagino o quão difícil tenha sido pra ela
[Responder](#)

Bea_LaC
jan 05
Eu realmente n sei oq é pior nascer com uma deficiência ou no caso dela de um acidente uma hora vc pode tudo e no outro não (pane Psicológica e uma árdua adaptação), mas pelo menos vc teve anos em plena capacidade física enquanto outros já nasceram com algumas dificuldades a mais nessa vida problemática por si só 😭😭

ninibloom
jan 10
Amo a minha escola. Na pandemia, todo sábado era letivo, eram palestras com vários profissionais (eles fizeram uma pesquisa de qual profissão os alunos iriam seguir, as três que mais foram faladas, eles trouxeram profissionais dessas áreas para palestras) e com vários temas (eles passaram o mês de setembro inteiro falando sobre saúde mental e como a escola poderia amparar caso alguém passasse por isso), além dos feriados, como dia da consciência negra, eles trouxeram uma mulher negra para contar os relatos relação ao racismo e o que isso afetou nela, além dos professores negros darem relatos também. E o mais legal é que falaram e explicaram com brincadeiras (quiz e etc), isso ajudou muito para pessoas que tinham algum "atraso". Amo, amo, uma pena meu tempo lá estar

A par do que foi exposto nesse capítulo, comungamos com a observação trazida por Renó (2014) de que a transmídia e o conectivismo possuem pontos em comum, a considerar que ambas sustentam que com o livre acesso à informação em rede, há um vasto e potente caminho para ocorrência de uma aprendizagem tanto individual, coletiva e colaborativa.

Na nossa visão, esses aspectos do conectivismo em junção com a experiência de intermedialidade e intertextualidade transmídia atreladas às práticas de letramento digital com características remix, são identificadas no interior dos corpos textuais de narrativas (*fanfics* e ficção adolescente) recorrentemente acessadas por jovens, encontrando nas plataformas de auto publicação on-line uma nova seara de acesso à um produto cultural de seu interesse e espaço para explorar as possibilidades que a tecnologia enquanto linguagem é capaz de propiciar. Estas formas de interação expressas nos comentários à margem das narrativas lidas quanto nas métricas que cada história apresenta, de certa forma, nos dá uma pista e reforça a proposição de que a autoria e a colaboração são potencialidades bastante evidenciadas e presentes no contexto da cultura digital, em especial, na prática de leitura e elaboração de narrativas ficcionais por sujeitos imersos nesse cenário, como destacam Lima, Mercado e Versuti (2021) ao discutirem acerca do contexto colaborativo na produção textual realizada por fãs.

Cabe aqui reforçar que as ficções como as analisadas por esta pesquisa, devem ser entendidas como adaptações e não como plágios, já que os escritores sempre deixam claro que as referências usadas servem sempre como inspiração, portanto, sem ter a pretensão de substituir a narrativa oficial pela que elaboraram. Acerca disso, Elliot (2004), esclarece que, embora obras adaptadas para outra linguagem sofram críticas comumente desfavoráveis, a adaptação pode favorecer que a obra original seja atualizada sem que se percam os seus valores originais.

4- O QUE CONTAM AS NARRATIVAS DIGITAIS: TERRITÓRIOS REINANTES DE LINGUAGENS E DIVERSIDADES TEMÁTICAS PELA ESCRITA E NO OLHAR DOS JOVENS NA CIBERCULTURA

“Os aspectos visuais, além de agregarem melhorias estéticas facilmente perceptíveis, podem, quando bem aplicados, podem contribuir para um melhor entendimento quanto ao conteúdo” (Marcondes Filho – Dicionário de Comunicação).

Seja na forma textual, por meio de registros pictóricos, fotográficos, em vídeos ou imagens, todas estas expressões de linguagem carregam em si, maneiras de nos contar algo e aparecem como um fator estético e persuasivo de vultosa importância. Ainda assim, são pouco utilizadas como ferramentas de investigação na área da educação em diálogo com o campo da comunicação, muito embora, estejamos diariamente expostos à uma profusão de imagens e conteúdos digitais, em que estes transmitem informações diversas sob diferentes contextos - entre estes, as plataformas de escrita e leitura on-line como a *Wattpad* – sendo capazes de acionar partilhas do sensível como algo que faz ver “quem pode tomar parte no comum em função daquilo que faz, do tempo e do espaço em que essa atividade se exerce” (RANCIÈRE, 2005, p.16). Outro fator importante atrelado ao anterior, está em levar-nos a observar que as narrativas ficcionais produzidas no ambiente virtual, talvez evidencie o que Scolari (2013), sinalizou a respeito de outras maneiras em que o conhecimento na contemporaneidade passe a circular, deixando de ocorrer só na forma de livros físicos.

Esta proposição trazida por Scolari (2013), nos reporta novamente ao que McLuhan (1964, p. 23) destacava ao afirmar que o “meio é a mensagem”, porque este é quem controla e configura as ações e associações humanas face ao uso dos instrumentos tecnológicos, e por conseguinte, a veiculação do conhecimento produzido pelas várias gerações. São as tecnologias, enquanto linguagens e meio que terminam por afetar as percepções, valores, atitudes e impelindo a produzir efeitos mais duradouros e relevantes ao mesmo tempo em que gera impactos na vida dos indivíduos que dela fazem uso.

Partindo também da reflexão trazida por Postman (1996) ao sugerir como caminho à redefinição do valor da escola a partir de uma educação para a diversidade, sendo necessário para tanto, alimentar a ideia em se considerar o livro didático um dentre vários materiais educativos, em certa medida, isso também implicaria em considerarmos a linguagem como a maior tecnologia social, portanto, prenhe de potência criativa em nos conduzir à ampliação de produção de sentidos, formas de notar o mundo e dos meios em que fazemos uso dela para

observar a realidade. Que os jovens estão registrando suas percepções acerca do mundo/realidade que os envolve por meio de narrativas digitais, produção de conteúdos e participação em comunidades virtuais isso é público e notório. Com isso, observar em que medida as linguagens híbridas podem auxiliar no desenvolvimento da escrita e leitura no campo educacional, é uma inquietação que já está presente na mesa de discussões e pesquisas acadêmicas como as realizadas por Dultra (2018); Amaral (2019); Martins (2019) e Kieling (2020) reforçam isso. Entretanto, como essas linguagens híbridas, vem sendo impregadas na arquitetura e centralidade de narrativas literárias on-line e na dinâmica que se dá na relação escritor/leitor, se tornou uma de nossas brechas de luz para colocarmos em prática essa investigação sempre com o olhar atento ao pressuposto trazido pela Ecologia dos Meios de que a tecnologia como linguagem sempre criará envolta de si, um ambiente capaz de modificar sentidos, significados, valores e ações humanas (POSTMAN,1979).

Nesse sentido, apreender o meio de forma ecológica é reconhecer que cada tecnologia representa um diferente contexto (ambiente). No nosso caso, interpretamos as narrativas digitais como ambientes de colaboração cujos efeitos coletivos e individuais poderão ser observados no âmbito das técnicas de escrita criativa, no fomento à produção de sentidos desencadeados tanto pelo contato com as temáticas abordadas no interior dos enredos quanto pelo dinamismo empregado entre a auto publicação e a leitura participativa, compreendidos por nós como sendo ser mais significativos e importantes que o meio em si (dispositivo para acessar a Wattpad). É a narrativa em formato de livro digital enquanto forma simbólica, ambiente e toda a cultura que passa a se emoldurar a partir da mudança de hábitos de escrever e ler de forma pervasiva, no conforto da casa ou em movimento e/ou com o auxílio de suportes móveis (como celulares, notebooks e de aplicativos com esta finalidade), que ao nosso ver, também possibilita-nos a examinar as mudanças que estão ocorrendo na sociedade contemporânea, quais temáticas e formas de linguagens margeiam a cultura digital juvenil e que parecem permanecer invisíveis aos olhos do campo educacional (Educação Básica e Ensino Superior).

Para que pudéssemos ser coerentes com as técnicas da AT e análise semiótica de imagens paradas para cada ficção selecionada, elaboramos um roteiro para análise descritiva e interpretativa em que seriam examinados os seguintes itens: (1) Qual o universo narrativo tratado?;(2) Quais temáticas/marcadores sociais estão sendo abordados?;(3) Quais outros objetos culturais são referendados?;(4) Que estratégias de engajamento são usadas?; (5) De quais formas a intertextualidade textual/ transmidiática ocorre?; (6) Na estética visual das

fanarts/capas (cores, hierarquia topográfica, representação) predomina o quê? ; (7) As práticas de multimodalidade estão sendo compostas de que maneira no corpo textual?

Partindo dessas unidades exploratórias expostas, elaboramos tipos de táticas (que observaríamos estarem presentes ou não nas ficções a serem analisadas. Entendemos que estas táticas poderiam também ser adotadas como categorias analíticas, auxiliando-nos a identificar os elementos multirreferenciais que em nossas leituras iniciais e finais (seleção do recorte e análises dos dados gerados) já apontavam para a presença do conectivismo, experiências de intertextualidades entre objetos culturais e o enredo, assuntos diretamente relacionados aos marcadores sociais da diferença e de práticas de letramento digital entre os que produzem e consomem esse tipo de literatura ficcional on-line. O quadro descritivo disposto abaixo, sintetiza e correlaciona as questões incluídas em nosso roteiro com as categorias analíticas propostas, no caso as táticas de: *storyworld*, propagação/envolvimento e participação. Também compõem o quadro, os dados de identificação de cada narrativa e os achados denominados de ‘notas adicionais’.

Quadro 5-Roteiro para análise descritiva e interpretativa das narrativas selecionadas

Categorias Analíticas	Unidade(s) investigativa(s)	Objetivo(s)
Dados de identificação da narrativa	<p>Título da obra <i>Timeline</i>: período entre início e finalização da narrativa Recomendação faixa etária Leituras; Capítulos Idioma(s) presente(s) na estrutura textual Comentários: média capítulo Votos/Favorito</p>	Realizar análise semiótica das capas das histórias (cores predominantes e interpretação dos efeitos que as mesmas possam causar no leitor)
Tática de definição do <i>storyworld</i> (universo narrativo) ficcional	Universo narrativo; Temáticas abordadas explícitas e implícitas.	Identificar contextos e temáticas abordadas
Tática de propagação e envolvimento (escritor/ leitor)	<p><u>Unidade(s) investigativa(s)</u> Estratégias de envolvimento participativo/ colaborativo; Objetos culturais referenciados/interligados – há presença de links, recomendações de livros, filmes, vídeos, músicas, HQs, mangás, séries? Estética visual das ilustrações/capas – há uma correlação direta entre identidade visual e a narrativa produzida? Quais elementos da comunicação visual são predominantes entre as capas.</p>	Identificar elementos estimuladores à divulgação da obra em redes on-line, de estímulo ao envolvimento e consumo do produto cultural, por meio referências, indicações, usos de recursos audiovisuais e exploração de outros segmentos de conexão on-line
Tática de participação	<p><u>Unidade(s) investigativa(s)</u> Ocorrência de multimodalidade/letramentos digitais e intertextualidades - o recurso ‘comentar’ pode evidenciar práticas de uso social da leitura e escrita no digital? - quais conjuntos de elementos sígnicos (textuais, imagéticos e sonoros) vem sendo empregados pelos leitores nos comentários como auxiliares nas articulações entre conhecimentos formais e informais fomentando a experiência intertextual?</p>	Identificar os mecanismos de participação entre os leitores com intuito em promover a aprendizagem colaborativa, exercícios de intertextualidades e experiências transmídia de conteúdos.
Notas adicionais presentes nas produções	Quais outras plataformas de comunicação digital são indicadas e/ou compõe a estrutura de compartilhamento e alcance do conteúdo das narrativas? Que termos novos (gírias) ou assuntos que não são tratados diretamente podem ser identificados?	<p>-Mencionar os meios comunicacionais em massa/ suportes sugeridos à promoção ao acesso, compartilhamento e divulgação do conteúdo produzido. -Listar achados (termos novos, assuntos subliminares presentes na trama narrativa)</p>

As narrativas selecionadas são apresentadas separadamente em duas subseções (fanfics adaptação de séries e ficção adolescente). Na exibição de cada ficção no formato de quadros, descrevemos os dados de identificação compostos: pelo título/ série em que foi baseada no caso das *fanfics*, métricas de leituras, voto, quantidade de capítulos, *timeline*, recomendação faixa etária, idioma(s) e participação dos leitores pelo registro da quantidade de comentários por capítulo. As imagens que ilustram as capas das histórias, assim como o reconhecimento do estilo empregado na produção da capa, seguida por uma breve análise semiótica dos elementos visuais que as constituem, delineiam os registros iniciais dessa investigação.


Ao longo do percurso descritivo de cada ficção apresentada, também foram divulgados os dados referentes às análises temáticas por meio do reconhecimento dos marcadores sociais predominantes nas narrativas, os temas abordados de forma explícita no corpo textual ou implícitas diluídas em forma de comentários que os leitores fazem ao mergulhar na leitura da obra. De igual modo, foram postos à vista, as táticas de definição do universo ficcional (*storyworld*), de propagação/envolvimento, participação e notas excepcionais que foram sendo registradas como achados/descobertas, no intuito sempre de atender aos objetivos propostos da pesquisa, entre os quais o de descortinar os elementos multirreferenciais que são acionados pelos jovens na elaboração de narrativas ficcionais online, como também registrar as descobertas identificadas no exercício netnográfico de produção dos dados na *Wattpad*.

Em certa medida, o registro desse percurso metodológico de interpretação analítica nos auxiliou não só a mapear o terreno em que a cultura digital juvenil tem sido sedimentada pelos usos das linguagens híbridas, dos textos multimodais, do consumo de produtos culturais, principalmente os audiovisuais quanto em passar a reconhecê-los como elementos estruturais/complementares na composição da arquitetura narrativa de cada história ficcional produzida, compartilhada, cambiada e lida por uma centena de pessoas nos mais diversos idiomas, pontos geográficos, suportes tecnológicos e interesses literários.

4.1- QUE NADA!! ISSO É CONVERSA DE FANFIQUEIRO! - FANFICS ADAPTAÇÕES DE SÉRIES

Nesta seção apresentamos os quadros descritivos, interpretativos e de listagem das temáticas predominantes de forma explícita e implícita. Os quadros de 6 a 13 retratam os resultados advindos da execução das técnicas interpretativas de Análise Temática (AT) e de análise semiótica de imagens paradas, na extração de dados da amostragem de quatro (04) narrativas ficcionais produzidas no gênero fanfic e subgênero adaptação de séries.

Quadro 6-Fanfic Betting Her (Adaptação série Riverdale)

<p>Dados de identificação da narrativa</p>	<p>Título da obra: Betting Her (Adaptação série Riverdale) Timeline: início outubro de 2018 e última atualização junho de 2019. Recomendação faixa etária: conteúdo adulto e classificado como romance Leituras: 135k (135.000) Capítulos: 69 Idioma(s): Português e Inglês Comentários: média 200 por capítulo Votos/Favorito:11.8k (11.800)</p>	<p>Ilustração capa</p>  <p>-Tipo de Ilustração: Estilo Colagem -Análise Semiótica: Predominância das cores vermelho, preto, cinza e branco reforçando a idéia de ser um “romance dark”, considerado pelo público jovem como cheio de violência, drama, injustiça e abusos emocionais e sexuais.</p>
<p>Tática de definição do <i>storyworld</i> (universo narrativo) ficcional</p>	<p>O universo narrativo ficcional gira em torno de uma relação amorosa abusiva entre um rapaz de classe média alta, sem escrúpulos e uma aluna desconhecida mas com valores morais e familiares sólidos. O relacionamento é desencadeado a partir de uma aposta entre colegas de escola. A narração ocorre na perspectiva do olhar masculino em boa parte dos capítulos. Temáticas abordadas: abuso sexual, bullying, relação abusiva, objetificação, preconceito, submissão, desvalorização da mulher, machismo, luto, assédio moral, relacionamento disfuncional e alcoolismo. Contexto(s): família, escola, ingresso ao Ensino Superior e hospital.</p>	<p><u>Marcadores sociais identificados na obra:</u> classe social, gênero, padrão físico.</p>

Tática de propagação e envolvimento

- Os capítulos são intitulados por trechos de canções de cantores, bandas de rock nacionais/internacionais, propiciando assim, que o leitor construa uma “trilha sonora afetiva” ou acione uma memória musical à medida em que se envolve no texto;

Os capítulos são submetidos à medida em que são redigidos, sem data pré-determinada para publicação na plataforma e página em que a narrativa se encontra fixada. Entretanto, há um feedback entre autor/leitor que auxilia no engajamento e envolvimento com a obra em construção.

- O recurso literário de flashback on/off é utilizado para que o leitor possa experienciar a sensação de onisciência vivenciada pela personagem e como recorte de uma cena ou resgate de momento marcante.

Flashback on

- *Hoje, entrou uma garota nova na minha aula de álgebra, ouvi dizer que ela não usa calcinha. - Archie comentou com um sorriso entusiasmado.*
 - *Isso é bem legal, será que ela vai deixar a gente ver? - Perguntei, agitado com a possibilidade.*
 - *Claro que não, Jug, idiota. - Senti minha cabeça guinar pra frente com o tapa que Sweet Pea me deu.*
 - *Aquela garota lá é da minha classe... Olhem. - Fangs murmurou e todos nós nos viramos ao mesmo tempo, procurando por quem ele se referia.*

Cap.32 "Only in hopes of dreaming that, everything would be like it was before"
 Cap.33 "Let's go all the way tonight, no regrets, just love" (Katy Perry)
 Cap.34 "What if you did? What if you lied? What if I avenge?" (Creed)
 Cap.35 "I knew about your plans to make me blue" (Marvin Gaye)
 Cap.36 "I can't ignore you, you sent me spinning" (Boomerang - Plain White T's)
 Cap.37 "But if you need me, I'll be there" ("ve Got You - McFLY)
 Cap.38 "I don't want you to say a single word" (The Pussycat Dolls)
 Cap.39 "The day has come and now you'll have accept" (Oasis)
 Cap.40 "I've found out a reason for me to change who I used to be" (Hoobstank)
 Cap.41 "Espera, que o sol já vem" (Mais Uma Vez - Legião Urbana)
 Cap.42 "Eu sou um acidente em câmera lenta" (Hear Me Out - Frou Frou)
 Cap.43 "Trying to recall what you want me to say" (Kings Of Leon)
 Cap.44 "But Angie, Angie, ain't it good to be alive?" (The Rolling Stones)
 Cap.45 "In the way she moves, attracts me like no other lover" (The Beatles)
 Cap.46 "And I don't know which way it's gonna go" (James Morrison)
 Cap.47 "And you won't be alone, I am beside you" (Angels & Airwaves)
 Cap.48 "I said, for you I'm a better man" (Better Man - James Morrison)
 Cap.49 "I hate to look into those eyes and see an ounce of pain" (Guns N' Roses)
 Cap.50 "I die when he comes around to take you home" (Damien Rice)



Tática de participação (escritor/leitor e leitor/leitor)

- Objetos culturais citados (no corpo textual ou nos comentários)

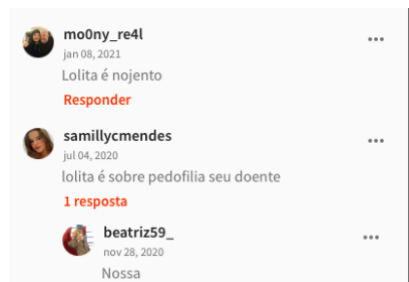
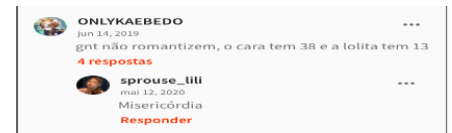
1) Filmes: Lolita; Homem Aranha; Carrie: a estranha; À cinco passos de você;

2) Cantores ou Bandas de rock internacionais: Creed, Billie Elish, Jason Marz, entre outros.

3) Livro: 50 Tons de Cinza

4) Série: Chernobyl

Os comentários em sua maioria são registros de expressões de indignação, compreensão, apoio, espanto, emoções expostas por emojis e registros textuais. Além disso, apresentam pontos de vista divergentes entre leitores ou observações que denotam uma interpretação explicativa acerca da referência do objeto cultural citado.



Notas excepcionais

Glossário de gírias da narrativa:

RT- Abreviação do termo ReTweet, quando os leitores indicam que concordam ou apoiam um comentário já enviado.

MP- Mensagem privada.


Sprousehart- junção dos sobrenomes dos atores Lili Reinhart e Cole Sprouse da série Riverda


Essa ficção também foi compartilhada por fãs no site: www.fanficobsession.com.br (plataforma de fictions interativas redigidas unicamente em Língua Portuguesa), porém em capítulos compactados.

Temáticas implícitas diluídas na trama ou expostas nos comentários: luto, pedofilia, melancolia, doenças terminais (Câncer), erotização associada à submissão feminina, masculinidade associada à virilidade, fragilidade associada à homossexualidade, dependência emocional associada à romantização, sororidade

Nesta ficção, o conectivismo, a multimodalidade e a intertextualidade transmídia, foram os elementos multirreferenciais mais localizados e se deram principalmente nas táticas de propagação/envolvimento e participação. O primeiro deles, é observável nas táticas citadas, quando o leitor ao interagir com os demais usuários exercita habilidades importantes ao conectivismo como contrastar opiniões, conectar-se as diferentes fontes de informações, além levá-lo a estar conectado a outras pessoas, formando uma rede social capaz de gerar discussões e conhecimentos atualizados. Já a multimodalidade se dá pelo uso recorrente dos emojis para descrever sentimentos diversos reforçando os registros de participação e envolvimento com o enredo, na elaboração ilustração da capa composta pela colagem das imagens dos protagonistas, no uso de cores vermelho e cinza, causando logo de início os efeitos de romantismo e drama também presentes nas expressões dos rostos das personagens. E a intertextualidade transmídia fortemente presente nas associações em que os leitores fizeram aos objetos culturais como o filme Lolita e à série Chernobyl como exercício prático de circulação e combinação de múltiplas linguagens (textual, sonora e visual), demonstrando que não se restringiu apenas ao escrito, mas compondo uma pluralidade de expressões.

Quadro 7-Fanfic A Última Redenção (Adaptação série She-Ra e as Princesas do Poder

<p>Dados de identificação da narrativa</p>	<p>Título da obra: A Última Redenção (Adaptação série She-Ra e as Princesas do Poder) Timeline: início em janeiro de 2020 e última atualização em outubro de 2020. Recomendação faixa etária: não contém indicação, entretanto é classificado como romance hot lgbt. Leituras: 19k (19.000) Capítulos: 10 Idioma(s): Português Comentários: média 100 por capítulo Votos/Favorito: 2.1k (2.100).</p>	<p style="text-align: center;">Ilustração capa</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>- Tipo de Ilustração: Estilo Quadrinhos; - Análise Semiótica: Predominância das cores terrosas (marrom, laranja e amarelo) intensificando a proposta de reconhecer a personagem como divertida, destemida, aventureira, com trajes de guerreira e iluminada pela ideia de redenção. A topografia gráfica de centralidade da imagem da personagem e seu olhar fito ao desconhecido, também reforçam a interpretação atribuída pelo público jovem leitor, de que se trata de uma ficção com elementos de fantasia e dinâmicas próprias do universo dos quadrinhos.</p>
---	---	---

<p>Tática de definição do <i>storyworld</i> (universo narrativo) ficcional</p>	<p>O universo narrativo ficcional ocorre a partir da busca da redenção pela personagem Felina/Catradora, ao sentir-se culpada pela morte e infelicidade de outros personagens da trama. Em meio à isso, a ficção realça o relacionamento homoafetivo entre as protagonistas (She-Ra/Adora e Felina) retratada no último episódio da série. A narração predominante ocorre por meio das vozes femininas.</p> <p>Temáticas abordadas: homossexualidade, relacionamento homoafetivo, empoderamento feminino, luto, maus tratos, luta por poder e heroísmo.</p> <p>Contexto(s): família, palácio real e portal paralelo</p>	<p>Marcadores sociais identificados na obra: gênero, orientação sexual e classe social</p>
<p>Tática de propagação e envolvimento (escritor/ leitor e leitor/ leitor).</p>	<p>-Os capítulos são organizados por sequência numérica com títulos correlacionados ao desenrolar da trama e ao desfecho do enredo.</p> <p>-A autora produz e publica desenho ilustrativo alusivo às protagonistas, promovendo um novo contexto de interação recíproca entre escritor, texto e o seu leitor. Esta tática empregada, levou-nos a observar que essa interlocução desencadeada também pela leitura da imagem, poderia favorecer ao leitor a produção de sentidos que foram sendo constituídos a partir das inferências que se deram ao longo do seu envolvimento com o texto e o objeto cultural aqui expandido.</p>	<p>Índice Última atualização ago 03, 2020</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. O que vem depois da guerra 2. Reconstruindo Etéria 3. Uma estratégia para crise 4. Estudando possibilidades 5. Quanto mais longe, mais perto 6. Feliz aniversário, Felina 7. Portal Duplo 8. Luz - Parte I 9. Luz - Parte II 10. Para ficar de vez 

<p>Tática de participação (escritor/leitor e leitor/leitor)</p>	<p>- Objetos culturais citados (no corpo textual ou nos comentários):</p> <p>1) <u>Filmes</u>: O Gato de Botas, Gravidade</p> <p>2) <u>Animações</u>: She-Ra, Dragon Ball Z, Dora Aventureira, Korra e Safira.</p> <p>- Os comentários na maioria ocorreram com registros gráficos ou emojis de emoções (tristeza, raiva, decepção, amor, medo, satisfação) /palavrões/. Inferências à outros produtos do audiovisual, explicações de vocábulos, indicação de site de hospedagem de fanfics, expressões idiomáticas híbridas entre a Língua Portuguesa e Inglesa e termos específicos da plataforma TikTok usado entre os usuários para interação e/ou divulgação de conteúdos digitais.</p> 	    <p>Temáticas implícitas diluídas na trama ou expostos nos comentários: nostalgia, traumas infantis, manipulação, abandono, frustração, depressão, hedonismo, conto de fadas moderno e sensualidade nos relacionamentos homoafetivos</p>
<p>Notas adicionais</p>	<p>AO3 (Archive of Our Own/ Nosso Próprio Arquivo – transformativeworks.org). Site colaborativo de hospedagem não-comercial e sem fins lucrativos para obras de fãs transformativas</p>	<p>Glossário de gírias da narrativa:</p> <p>-Chegay: saudação.</p> <p>-Smp: abreviação da palavra sempre.</p> <p>-Slk: expressão ‘você é louco(a)’.</p> <p>-Gay panic: termo aplicado na forma de humor, em situações embaraçosas envolvendo uma pessoa homossexual. Bastante usado em memes, artes,quadrinhos, mangás LGBT e em comentários de fãs que leem fanfics</p>

<p>como fanfic, fanart, fan vídeo e podfic.¹⁹ É criado e gerenciado por fãs desde o ano de 2008, onde a criatividade de fãs poderá ter o apoio da OTW (Organização para Obras Transformativas) na defesa de sua legalidade e valor social.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Um leitor ressalta que as personagens Catadora e Dora Aventureira possuem mesma dubladora e que ao lê a fanfic, a memória auditiva lhe foi acionada. 2) Gírias específicas do TikTok presentes nos comentários. <p><u>Mutual (ou Moot)</u>: recurso de retorno de chamada voltado aos seguidores aumentando o alcance de propagação do conteúdo; <u>FY</u>: refere-se à página “For You” (para você). O feed costuma exibir posts em alta na rede social, assim, os TikTokers usam a hashtag e suas variações (#FYP, #ForYou) com o intuito de serem vistos e referenciados; <u>DC</u>: é outra forma de atribuir créditos no TikTok, porém com a especificidade em uso apenas de coreografias, pois a sigla significa ‘Dance Credits’; <u>IB</u>: abreviação para ‘Inspired By’ (inspirado em) e é usado no TikTok para atribuir créditos; <u>POV</u>: sigla de ‘Point of View’ (ponto de vista). A gíria aparece em posts imersivos em que o usuário que assiste ao TikTok é considerado protagonista do vídeo.</p> <p>3) Site https://www.garotasgeeks.com todo voltado às notícias do mundo geek, em especial na divulgação de novas formas de releituras de personagens por fãs.</p>	<p>lgbtqia+. Também compreendida como o sentimento de confusão emocional vivenciada por uma pessoa que se reconhece hétero, mas ocasionalmente sentiu-se atraída por outro do mesmo sexo.</p> <p>- Plost Twist: reviravolta no enredo.</p> <p>- Fluffy/Waffy: fanfic cujo o enredo é classificado como ‘fofinho’, cheio de situações açucaradas que caminham para um final feliz.</p> <p>- KKCRY: sorrindo até chorar/ fui sorrir e chorei.</p>
--	--

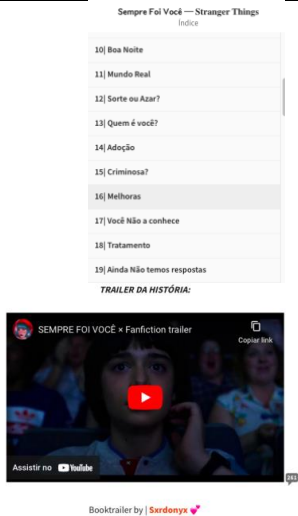
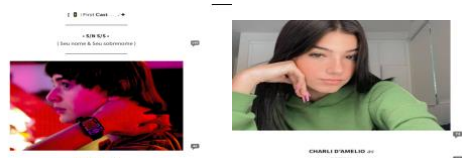
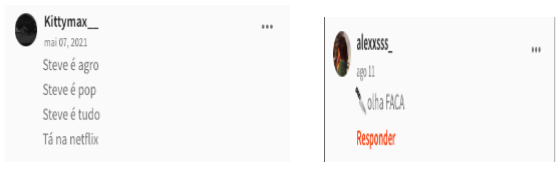

¹⁹ *Podfic*: Podcast de uma fanfic. Uma outra versão de se propagar a fanfic por meio de narração estilo programa de rádio.

Nesta ficção os elementos multirreferenciais com maior destaque e bastante perceptíveis, foram: a multimodalidade, sobretudo, pelo uso de emojis expressões idiomáticas híbridas (exemplo: ‘ele é meu crush’; ‘esse capítulo ficou top’) nos idiomas Português e Inglês, evidenciando a força do ‘estrangeirismo’ na linguagem e escrita dos jovens; o conectivismo situado nas trocas de informações entre os leitores nos comentários em cada capítulo, em especial, nos trechos em que compartilham termos empregados por usuários da rede social TikTok, na indicação de site voltado ao mundo geek²⁰ e na produção específica de ilustrações por parte da autora potencializando a interlocução de sentidos entre os elementos gráficos e narrativos presentes na obra, impelindo o leitor que mergulhasse não só no mundo fictício mas se sentisse estimulado a passar a ver as conexões entre essas linguagens. E a intertextualidade transmídia, notadamente apontada em referências a animações que foram transmidiadas do universo dos quadrinhos para as plataformas de streaming como Dragon Ball Z ou webséries como Korra e Rubi e Safira (personagens do desenho Pokemon) e que deram suporte à estética empregada aos personagens principais desta narrativa. É interessante sublinhar, que embora tenhamos identificado três componentes dos marcadores sociais da diferença (listados no quadro descritivo), no enredo houve o predomínio do marcador ‘orientação sexual’ expressos numa quantidade significativa (seis no total de dez) de capítulos que abordavam diretamente o assunto, ocorrendo nas falas das personagens, no desenho ilustrativo elaborado especificamente pela escritora e nos registros entusiasmados dos leitores.

²⁰ *Geek*: gíria de origem inglesa para referir a pessoas fãs de tecnologia, jogos eletrônicos, leitura de mangás, HQs, filmes, séries e livros com temáticas de fantasias, distopias e universo dos super-heróis.

Quadro 8-*Fanfic* Sempre foi você (Adaptação série Stranger Things)

<p>Dados de identificação da narrativa</p>	<p>Título da obra: Sempre foi você (Adaptação séries Stranger Things e Umbrella Academy) Timeline: início setembro de 2020 e última atualização abril de 2021. Recomendação faixa etária: indicação etária e classificado como romance de adaptação Leituras:385k (385.000) Capítulos: 69 Idioma(s): Português e Inglês Comentários: média 200 por capítulo Votos/Favorito:35.2k (35.200)</p>	<p>Ilustração capa</p>  <p>- Ilustração: Estilo Editorial; - Análise Semiótica: Predomínio cores quentes como o vermelho, amarelo, laranja e violeta imprimindo a sensação de excitação, agressividade e perigo a serem vivenciados pelos personagens que aparecem dispostos na centralidade da capa, reforçando seus papéis de protagonismo na trama. Além disso, os tons de preto, vermelho e cinza, na parte inferior auxiliam a compor o quadro de dinâmica narrativa de poder, morte e violência.</p>
<p>Tática de definição do storyworld (universo narrativo) ficcional</p>	<p>-O universo narrativo ficcional se dá a partir de acontecimentos ocorridos durante episódios da terceira temporada da série Stranger Things, mas enfatizando um relacionamento amoroso não tratado no roteiro oficial. Há adição de outros personagens da série Umbrella Academy no desenvolvimento da história.</p> <p>-O narrador personagem (escrita em 1ª pessoa e participação da ação) é um recurso dominante no corpo textual. Entretanto, a autora também em algumas passagens, faz uso do recurso de quebra de tempo para que os leitores possam compreender a lógica criada no enredo em meio à estruturação dos capítulos.</p> <p>Temáticas abordadas: abandono familiar, adoção, vingança, amizade, doenças psiquiátricas. Contextos: mundo invertido, família, hospital, escola</p>	<p>Marcadores sociais identificados na obra: gênero e orientação sexual</p>


<p>Tática de propagação e envolvimento (escritor/leitor e leitor/leitor)</p>	<p>-Os capítulos são organizados em sequência de temáticas. -A escritora apresenta como forma de já envolver o leitor no mundo narrativo: um banner com título da fanfic, sinopse resumida do tema central da história, um book trailer com recortes de cenas, elenco e linkado à plataforma Youtube. Além disso, descreve o cast com imagens e efeitos dos personagens principais. Todos esses elementos obtiveram uma ampla aceitação entre os leitores, podendo ser constatado pelo número significativo de elogios expressos nos comentários.</p>	 <p>Book Trailer: Sempre foi você-fanfic</p> 
<p>Tática de participação (escritor/leitor e leitor/leitor)</p>	<p>- Objetos culturais citados (no corpo textual ou nos comentários):</p> <p><u>Filme:</u> O Homem de Ferro e Harry Potter <u>Séries:</u> Chernobyl, Winx, Hemlok Grove, Converge, Walking Dead, Lucifer, Julie and Phantoms, Todo mundo odeia o Cris. <u>Anime:</u> Darling in the fran <u>Meme:</u> Adriano Vinagrete <u> Animação:</u> Ladybug</p> <p>Nos comentários houveram significativos registros tanto por textuais quanto por emojis conotando emoções como: espanto, entusiasmo, tristeza, expectativa, espiar, alegria.</p> <p>- Uso de bordão adaptado ao objeto cultural escolhido ou associado à emoji como forma de expressar indignação foram recorrentes na participação dos leitores nos comentários.</p> <p>- Também foram observadas no interior dos comentários inferências relacionadas: ao uso de cinto de segurança, uso de medicações, vegetarianismo, formas de violência física</p>	 


	<p>(tortura, assassinato, suicídio), pandemia e vacinação.</p> <p>-Correlações entre vilã da fanfic (Sarah) e protagonistas de novelas brasileiras como Rute/Raquel (Mulheres de Areia), Carminha (Avenida Brasil).</p> <p>- A quantidade de emojis associada à demonstração repúdio, raiva e ojeriza da vilã dessa ficção, foi um recurso bastante utilizado pelos leitores em todos os capítulos, indicando forte envolvimento com a história.</p>	<p>Temáticas implícitas diluídas na trama ou expostas nos comentários: usos de drogas, obsessão, angústia, preconceito, desilusão, ironia, frustração, insegurança, ansiedade, manipulação, iniciação sexual na adolescência, identidade de gênero e competitividade.</p>
<p>Notas adicionais</p>	<p>1) Links de gifs como forma bem humorada e criativa dos leitores em registrar de maneira criativa, expressões de ironia, deboche e alegria face ao trecho que comentam.</p> <p>2)Aplicativos ou sites para a criação de GIFs</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Giphy; ⇒ gifmaker.com; ⇒ Ezgif; ⇒ c.tenor.com ⇒ Makeagif; ⇒ media.tenor.com 	<p>https://c.tenor.com/JF-vQASrLNMAAAAM/ahamsei-aham.gif</p> <p>https://c.tenor.com/h99LQHUEXJIAAAAM/19dollar-fortnite-card-among-us.gif</p> <p>https://media.tenor.co/images/baa449f27122823244be1a99c731408b/tenor.gif</p> <p><u>Glossário de gírias da narrativa:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - AU/UA: Universo Alternativo -Bglh: bagulho -Lb: beijo -Friendzone: amor platônico -Dar block: privar uma ou mais indivíduos de interagir -Talarica: fura olho/ traidor(a) - Qdt: quebra de tempo -OC (Original Character): Personagem original -OCC (Out of Character): quando a personalidade ou comportamento de um personagem é diferente da obra original

Já nesta ficção, os elementos de conectivismo, multimodalidade e intertextualidade transmídia, foram encontrados em todas as táticas empregadas (*storyword*, propagação/envolvimento e participação) para a construção da ficção. A começar pelo conectivismo que se dá por meio de um esclarecimento realizado pelo escritor, ao informar logo na introdução que o universo narrativo é inspirado pelo enredo e tramas do 3º episódio da série *Stranger Things*, o que impele o leitor a que (re)veja a temporada para que consiga acompanhar a trama. Isso, de certa forma, evidencia que o ‘ato de conhecer’/aprender sobre o objeto cultural ali tratado tem suas informações distribuídas na rede digital, portanto, selecionar qual o tipo de informação lhe é necessário o conduzirá a tomar decisões para a apreensão desse conhecimento necessário. A prática da multimodalidade textual se dá tanto pelo uso expressivo de emojis, gifs para identificação dos protagonistas quanto pelos registros escritos. Aqui, o exercício de multimodalidade é entremeado à aplicação de recursos audiovisuais como book trailer, banner

para reforçar o título da obra, sendo possível observar características de letramento digital com caráter remix (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM,2016) como a criação de conteúdos através da combinação de sons, imagens, memes, *giffs*. A intertextualidade transmídia, evidencia-se principalmente nas correlações com personagens de objetos culturais como novelas, filmes, animes e em especial às séries disponibilizadas pela plataforma de streaming Netflix por ser a mais acessada entre os leitores.

Quadro 9-*Fanfic* Me apaixonei pelo capanga vermelho (Adaptação série Round 6)

<p>Dados de identificação da narrativa</p>	<p>Título da obra: Apaixonada pelo capanga vermelho (Adaptação série Round 6/ Squid Game) Timeline: início e última atualização outubro de 2021. Recomendação faixa etária: conteúdo adulto e classificado como romance Leituras: 76.6k (76.600) Capítulos: 20 Idioma(s): Português e Inglês Comentários: média 100 por capítulo Votos/Favorito:8.3k (8.300)</p>	<p>Capa Ilustração</p>  <p>-Tipo de Ilustração: Estilo Editorial; - Análise Semiótica: Predomínio das cores verde, branco e rosa produzindo efeitos contraditórios como o de tranquilidade e doçura vivenciadas na infância (branco, verde e rosa) em meio à ideia de ambiente sombrio, sangrento e mortífero provocados pelos tons vermelho e preto. O número 211 colocado em centralidade topográfica, nos impele a pensar sobre a perda da identidade dos jogadores, face à condição de disputada pela sobrevivência (arranhão no rosto angelical) proposta na dinâmica do jogo e conquista da premiação almejada pelos participantes. As letras Q,A e E em destaque fazem alusão às formas geométricas do círculo, triângulo e quadrado, que por sua vez estão relacionados ao alfabeto coreano em que: o círculo representa a letra O, o triângulo representa a letra J e o quadrado a letra M, que juntas formam a sigla OJM iniciais do nome do jogo e da série em coreano: OJineo geiM (Jogo da Lula-brincadeira infantil da cultura coreana).</p>
<p>Tática de definição do <i>storyworld</i> (universo narrativo) ficcional</p>	<p>O universo ficcional parte do surgimento de uma relação amorosa entre uma participante do jogo e um funcionário (capanga vermelho). Em meio à disputa para ganhar um prêmio milionário às custas da eliminação e morte dos jogadores, os personagens vivenciam conflitos</p>	<p><u>Marcadores sociais identificados na obra:</u> gênero, classe social e geração</p>

	<p>emocionais, pessoais e sociais.</p> <p>Temáticas abordadas: alcoolismo, abuso na infância (infantilismo), dependência química, curatela familiar, vícios, prostituição, assédio sexual, machismo, violência contra a mulher, problemas financeiros, jogos de azar.</p> <p>Contexto: hospital, família e arena do jogo.</p>	
<p>Tática de propagação e envolvimento (escritor/ leitor e leitor/ leitor)</p>	<p>- A estruturação da fanfic começa com apresentação do <i>cast</i>, composto por parte dos atores sul-coreanos que integraram a série Round 6 e cantores de bandas K-Pop. Faz uso de gifs como recurso imagético tanto para desenhar no imaginário do leitor os personagens que cria quanto para enfatizar um acontecimento no interior do enredo.</p> <p>- A narrativa ocorre ora pela voz de um narrador personagem ora por narrador onisciente (escritor).</p> <p>- Também elabora um prólogo, informa a possível ocorrência de gatilhos e sugere aos leitores para que não usem os comentários como espaço para militância.</p> <p>-Emprego de “vídeos clip” disponíveis no Youtube como parte da estrutura narrativa, potencializando a experiência sonora textual.</p>	 <p>cast/prólogo</p> <p><i>quando estamos sem dinheiro algum e com o pai a beira da morte recorremos a situações extremas,nada do que um jogo suicida para ganhar trocados,mas o que eu não sabia era que iria me apaixonar,e muito menos descobrir segredos sombrios sobre minha familia e esse maldito jogo</i></p> <p><i>(essa fic ocorre no universo de "round 6" "a nova série da Netflix"onde minha personagem "rose akimura" se envolve em um romance com um dos capangas vermelho e luta para sobreviver e receber o grande prêmio)</i></p> <p>Informações</p> <p>respeito é algo que prezo muito aqui, então nada de comentários inconvenientes ou militância, pois será apagado. Todos estão propícios a erros, e isso não faz deles pessoas ruins.</p> <p>não tenho horário e nem quantidade de capitulos fixo para postar</p> <p>necessário ler no tema :BRANCO!</p> <p>essa fic contém vários gatilhos caso seja sensível não recomendo ler</p> <p>Risada</p> <p>Risada da Nanno em português - garota de fo... Assistir no YouTube</p>

		 <p>Naufração</p>
<p>Tática de participação (escritor/leitor e leitor/leitor)</p>	<p><u>- Objetos culturais citados (no corpo textual ou nos comentários):</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Filmes: Anabelle e Chuck: brinquedo assassino; 2) Séries: La Casa de Papel e Alice in Bouderland 3) Games: Play Station e Roblox 4) Bandas coreanas: GOT7 e Everglow <p>Os comentários na maioria foram registrados em forma escrita e continham em quantidade bastante significativa, expressões de baixo calão, deboche, malidicência, repúdio, nojo, angústia, apoio à formas diversas em se cometer violência física ou degradação moral feminina. Entretanto, houveram também registros dos leitores por meio de emojis, indicando emoções como: tristeza, angústia, espanto, vergonha, alegria ou entusiasmo pela rapidez em que a autora atualizava os capítulos e o uso de recurso audiovisuais como música, links de gifs, recortes de cenas da série para o desenrolar da ficção.</p> <p>Houve uma interação bastante significativa entre leitor/escritor ao indicarem títulos e endereço de outra plataforma, abordando ou contendo fanfics classificadas como hot, em resposta ao pedido da autora para que pudesse ampliar o</p>	 <p>https://media.tenor.com/images/8da3a891f524813b5a3fc4237bfead5b/tenor.gif</p> <p>https://media.tenor.co/images/5535a03e03e55f4534d4269298e148f0/tenor.gif</p>  <p>Temáticas implícitas diluídas na trama ou expostas nos comentários: ageísmo (preconceito contra velhos), precariedade na saúde pública, ansiedade, sedução, rivalidade entre os gêneros, competição, perversidade em bricadeiras infantis, abuso sexual em menor de idade, imolação/mártir, gatilhos psicológicos, alienação parental, doença terminal (Câncer).</p>

	papel de uma personagem no interior da trama.	
Notas adicionais	<p>1) Roblox: plataforma de games 3D gratuita e compatível à suportes com Xbox, computadores e tablets. Disponível no formato de aplicativo para celulares. Permite ao jogador desenvolver seus próprios jogos gratuitamente ou participar em jogos elaborados por outros usuários de maneira simultânea. Site- https://www.roblox.com</p> <p>2) Embora a fanfic tenha recebido a classificação de “conteúdo adulto”, não há descrição de cenas que reportem à sexo explícito. Todavia, o detalhamento de um ambiente altamente violento, hostil, nocivo e propício ao abuso sexual com menores de idade são bem recorrentes, sugerindo que a leitura desta ficção seja voltado ao público adulto.</p>	<p>Glossário de gíria da narrativa:</p> <p>-Casal tbb: casal homossexual</p> <p>-M/G: termo ‘my girl’(minha garota) com conotação carinhosa</p> <p>-S/O: termo ‘significante other’- utilizado para designar o parceiro de algum personagem</p> <p>- Pov: ponto de vista</p>

Nesta última *fanfic* adaptação série, os elementos multirreferências de conectivismo, multimodalidade e intertextualidade transmídia foram também identificados nas táticas empregadas de propagação/envolvimento e participação para a construção da ficção. O emprego de imagens como forma de apresentação do *cast*²¹ e uso de vídeos no interior do desencadear da trama, ao nosso ver, indica a ocorrência do exercício de conectivismo, haja vista que o leitor a além de ser conduzido a estabelecer uma relação visual e sonora com a obra de forma dinâmica em conexão digital, poderá acessar outros produtos audiovisuais

²¹ *Cast*: forma usual para designar o elenco de uma produção artística


correlacionados à indicação que obteve sobre a existência de outras plataformas e/ou títulos que também tomaram a série como inspiração, promovendo um compartilhamento de informações e de aprendizagem colaborativa em rede. A multimodalidade e a intertextualidade transmídia foram vistas nesta obra de maneira interligadas quando nos registros dos comentários o uso de *gifs*, recortes de cenas da série sempre ocorria uma associação a referências de filmes, vídeos, séries ou em comparação a situações ocorridas na trama destacadas pelos leitores. Tanto para realçar reações dos personagens como para envolver o leitor ao universo fictício, o escritor utilizou muito o recurso de vídeos disponíveis no Youtube, a exemplo: o vídeo com a risada da personagem Nano da série tailandesa Garota de Fora, trazendo um efeito trágico cômico à trama que se desenrolava naquele capítulo.

4.2 - [LOVES](#) IN THE AIR ... PÕE A MÃO NO SEU CORAÇÃO! FICÇÕES ADOLESCENTES CATEGORIA ROMANCE

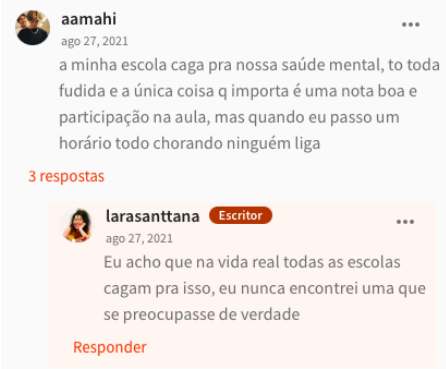


Nesta seção apresentamos os quadros descritivos, interpretativos e de listagem das temáticas predominantes de forma explícita e implícita. Estes quadros retratam os resultados advindos da execução das técnicas interpretativas de Análise Temática (AT) e de análise semiótica de imagens paradas, na extração de dados da amostragem de quatro (04) narrativas ficcionais produzidas no gênero ficção adolescente no subgênero romance.

Importa lembrar que para a escolha do recorte analisado, adotamos os seguintes critérios: I) histórias completas e revisadas; II) apresentasse *tags* na sinopse da história para que fosse possível observar assuntos que seriam tratados; III) possuísse o registro mais de 10.000 (10k) leituras demarcando assim o alcance expressivo de engajamento dos leitores; IV) mínimo de 500 votos, configurando uma avaliação positiva dos leitores em relação à história; V) fosse finalista ou vencedor do prêmio *Wattys* nos gêneros escolhidos; VI) tivesse no mínimo 08 capítulos e com registro de última atualização ocorrida até dezembro de 2021.

Quadro 10-Ficção adolescente sem rodinhas

<p>Dados de identificação da narrativa</p>	<p>Título da obra: Sem Rodinhas Timeline: início março de 2020 e término em fevereiro de 2021. Recomendação faixa etária: Leituras: 214k (214.000) Capítulos: 55 Idioma(s): Português Comentários:média 100 por capítulo Votos/Favorito:25.1k (25.100) Vencedor prêmio Wattys 2021</p>	<p>Ilustração capa</p>  <p>-<u>Tipo de Ilustração:</u> Estilo Editorial -<u>Análise Semiótica:</u> predomínio dos tons rosa, lilás esmaecido e branco, despertando o caráter de afetividade, ternura, carinho, sensibilidade, amabilidade. Já a cor preta presente na caracterização dos protagonistas, evidencia a predileção desse tom pelos jovens na composição dos seus trajes e sapatos, imprimindo uma irreverência típica da juventude. As figuras representando os protagonistas ao serem localizadas nos cantos inferior esquerdo e superior direito, reforçam o título adotado para a obra, seu grau de importância na obra, sentimentos a serem despertados (compaixão, piedade, vitimização) e já entrega ao leitor referências do que venha a ser a estrutura imagética dos personagens.</p>
<p>Tática de definição do <i>storyworld</i> (universo narrativo) ficcional</p>	<p>O universo ficcional é composto por jovens estudantes de uma escola de Ensino Médio, em que uma série de acontecimentos relacionados ao mundo juvenil (descoberta da sexualidade, primeiro amor, desafios, conflitos familiares) ocorrem envolvendo os protagonistas, sendo estes: uma ex-bailarina que se tornou paraplégica após um atropelamento e o simpático capitão do time de futebol da escola. As estações do ano são adotadas como estados geográficos.</p> <p><u>Temáticas abordadas:</u> deficiência física, Bullying, relacionamento abusivo, dependência emocional, capacitismo, relacionamento interracial, superação, ballet, rotina cadeirante, delinquência juvenil.</p> <p><u>Contexto:</u> Ensino Médio, escola de dança, família e hospital.</p>	<p><u>Marcadores sociais indetificados na obra na obra:</u> gênero, etnia, orientação sexual e deficiência.</p>


<p>Tática de propagação e envolvimento (escritor/ leitor e leitor/ leitor)</p>	<p>- A organização dos capítulos ocorre ordenada por números cardinais. Entretanto, cada capítulo é narrado na perspectiva de um dos protagonistas (Alyssa ou Matthew), o que torna o enredo bastante interessante e simula a ideia de cortes/ sequência de planos como na dinâmica da projeção de filmes. A escrita textual, portanto se delinea no tipo de narração personagem.</p> <p>- O nome dos personagens principais associados aos ícones (bailarina/guitarra) são utilizados como banner e reforço visual para que o leitor identifique sob qual ‘voz personagem’ o enredo ocorrerá.</p> <p>- Por ter sido uma obra premiada em concurso literário da plataforma Wattpad, há uma ficha técnica trazendo as informações sobre categorias em que a obra foi contemplada, responsável pela produção capa, alerta de gatilhos possíveis de serem encontrados na obra e reserva de direitos da obra à autora.</p> <p>- Alguns leitores sentem-se envolvidos com a obra e próximos ao escritor, ao ponto de sugerir a escrita de uma “2ª temporada”. Outros, pedem uma referência para que possa associar a personalidade descrita à figura identitária de alguma celebridade, ator, atriz, elaborando assim sua imagem diegética da personagem.</p> <p>Em quantidade significativa de comentários, leitores fazem alusão à falta de estrutura física para PCD e apoio pedagógico aos alunos com problemas de ordem psicológica em suas escolas.</p> <p>- A escritora elabora playlist com as canções citadas na obra e informa que a esta poderá ser acessada em um tocador digital de música.</p> <p>- Ao longo de alguns capítulos, a escritora convida o leitor a acompanhar o desenvolvimento da ficção, acessando redes sociais nas quais possui perfil, o que em certa medida, amplia o alcance de divulgação e engajamento da obra.</p>	<div data-bbox="798 277 1436 918"> <p>Capítulo 2</p> <p>9,6K 994 961</p> <p>Capítulo 1</p> <p>Alyssa WRIGHT</p> <p>Matthew KING</p> <p>História vencedora do prêmio Wattys 2021 na categoria Young Adult (Ficção adolescente).</p> <p>1º Lugar #HighSchool - 27/07/2020 1º Lugar #Representatividade - 09/11/2020 2º Lugar #Amoradolecente - 02/01/2021 1º Lugar #Plussize - 22/02/2021 1º Lugar #Teen - 25/05/2021 1º Lugar #Ficçãoadolescente - 15/11/2021</p> <p>Capa por: @JaqueSummer</p> <p>Iniciada: 31 de março de 2020 Finalizada: 16 de fevereiro de 2021</p> <p>ALERTA DE GATILHO: Caso você tenha gatilhos com assuntos relacionados a bullying, é recomendado que não leia</p> <p>Copyright © 2020 - Lara Santana Todos os direitos reservados</p> </div> <div data-bbox="798 929 1436 1288"> <p>História vencedora do prêmio Wattys 2021 na categoria Young Adult (Ficção adolescente).</p> <p>1º Lugar #HighSchool - 27/07/2020 1º Lugar #Representatividade - 09/11/2020 2º Lugar #Amoradolecente - 02/01/2021 1º Lugar #Plussize - 22/02/2021 1º Lugar #Teen - 25/05/2021 1º Lugar #Ficçãoadolescente - 15/11/2021</p> <p>Capa por: @JaqueSummer</p> <p>Iniciada: 31 de março de 2020 Finalizada: 16 de fevereiro de 2021</p> <p>ALERTA DE GATILHO: Caso você tenha gatilhos com assuntos relacionados a bullying, é recomendável que não leia</p> <p>Copyright © 2020 - Lara Santana Todos os direitos reservados</p> </div> <div data-bbox="893 1377 1220 1635"> <p>fev 05</p> <p>QÓDIO EU NÃO CONSIGO IMAGIAR O POVOO ALGM ME DÁ UMA REFERENCIA, PELO AMOR</p> <p>2 respostas</p> <p>larasanttana Escritor</p> <p>fev 05</p> <p>Imagina a Amandla Stenberg</p> <p>Responder</p> </div> <div data-bbox="805 1646 1093 1915"> <p>abr 20, 2021</p> <p>puts, obrigada imaginação!!!</p> <p>Responder</p> <p>Ondeuleiosecreto</p> <p>mar 13, 2021</p> <p>Imaginei aqui e meu coração tropeçou e quase parou com a visão de Deusa</p> </div> <div data-bbox="510 1780 718 1948"> <p>Para mais informações sobre a história, me siga nas redes sociais.</p> <p>Instagram: @Laras.autora Twitter: @Sant4na_ TikTok: @Sant4na</p> <p>Não se esqueça de votar no capítulo clicando na estrelinha. Obrigada!</p> </div>
---	---	--

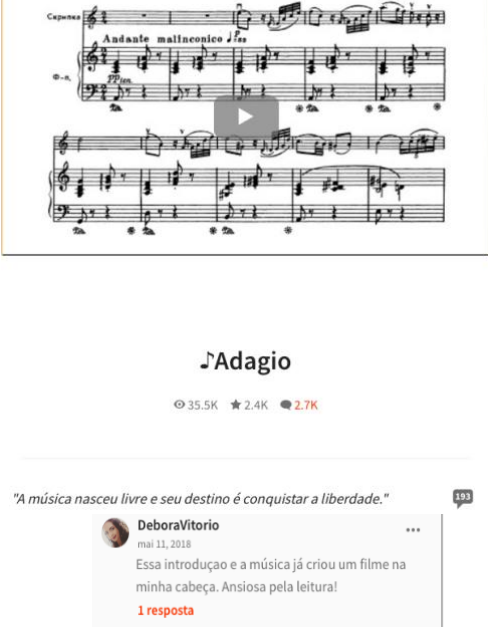

		 <p>Playlist de sem Rodinhas</p> 	
<p>Tática de participação (escritor/leitor e leitor/leitor)</p>	<p><u>Objetos culturais citados (no corpo textual ou nos comentários):</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Filmes: A Branca de Neve, Meninas Malvadas, Clube das Babás, Titanic, Harry Potter, Alice no País das Maravilhas, De volta para o futuro, Alvin e os esquilos, Patricinhas de Beverly Hills, Toy Store, O Mágico de Oz, Como eu era antes de você, Barbie e as sapatilhas mágicas, Barbie e o Lago dos cisnes 2) Séries: Winx, Glee, Sombras e Ossos 3) Animações: Coragem o cão covarde, A nova onda do Imperador, As super poderosas. 4) Desenho: A Família Dinossauro 5) Fanfic/Livro/ Série: After 6) Personagens/Celebridades/ Influencers: Peter Kavinski (personagem do filme/livro: Para todos os garotos: agora e para sempre), Gato de Cheshire, Os três mosqueteiros, Shawn Mendes, Catherine Tourino (influencer norte-americana) 7) Bordões: Sorriso Colgate, Deusa de Ébano 8) Pinturas/Pintor: Abaporu (Tarcila do amaral), Noite Estrelada/ Quarto em Arles (Van Gogh), O nascimento de Vênus (Boticelli) 		

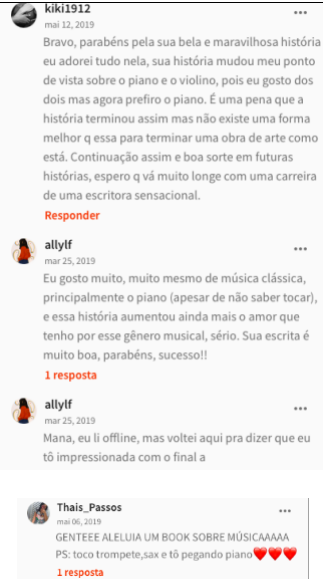
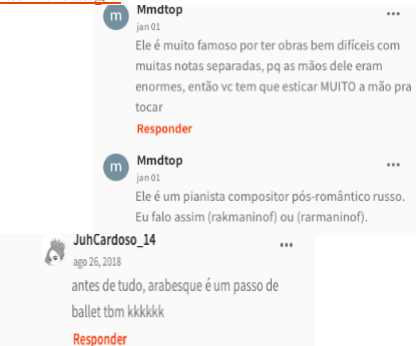
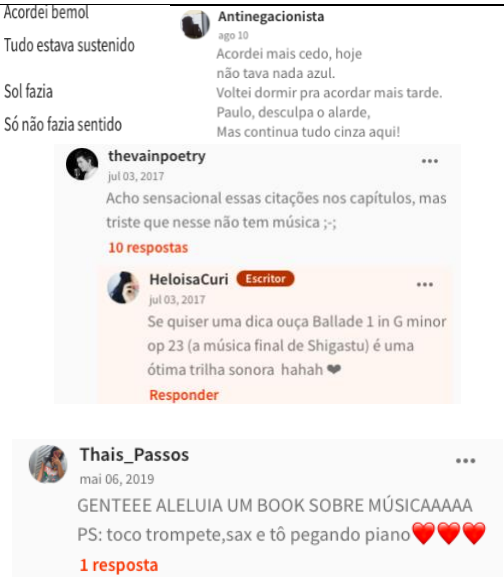
	<p>-A participação dos leitores nos comentários registradas [principalmente por anotações textuais] reforçaram e ampliaram temas abordados pela ficção de forma indireta como: os desafios que as pessoas PCD enfrentam em sua rotina diária; a questão de segurança escolar com adoção de mochilas transparentes nos EUA, no intuito prevenir o transporte de armas de fogo por jovens no interior das escolas; doenças pós-traumáticas; indignação frente a atitudes de preconceito com deficientes físicos e visuais; padronização corporal requerida para que meninas possam frequentar cursos de ballet; solidariedade entre leitores dispostos a ouvir outros que sofreram abuso sexual/assédio moral, esclarecimentos sobre cultura culinária X xenofobia regional e a naturalização da prática do bullying.</p>	 <p>The screenshot shows three comments from a social media post. The first comment by user '-Bea-triz' (Oct 16, 2021) discusses xenophobia and bullying. The second comment by 'yeehelen' (Oct 15, 2021) talks about the impact of disability and prejudice. The third comment by 'girl_p0tterhead' (Sep 29, 2021) is a thread of replies discussing reporting abuse and the importance of support.</p> <p>Temáticas implícitas diluídas na trama ou expostas nos comentários: empatia, humilhação, vacinação/luta contra o grupo anti vacina, moda juvenil, irreverência juvenil, crueldade, desconfiança, relacionamentos abusivos, amizade tóxica, obsessão, tabus, traição, dependência afetiva, submissão feminina no matrimônio e cultura escolar.</p>
<p>Notas adicionais</p>	<p>1) Websérie “Marotos” disponível no Youtube que faz sátira humorística usando o universo Harry Potter;</p> <p>2) Site: www.legiaodosherois.com.br que sugere títulos de possíveis filmes que poderiam transmiar o universo canônico saga Harry Potter. O site se dedica a produzir conteúdo voltado ao mundo dos heróis de quadrinhos, filmes e séries.</p>	<p><u>Glossário de Gírias da narrativa:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Death Note: caderno de vingança - Trollagem: gozação - mphr: minha professora - Boiolinha: se render aos encantos de alguém ou a algum fato - Enemies to lovers: casais que se odeiam ao longo do romance, apaixonam-se - Leavy user: viciado em internet - Tankar: suportar, aguentar provocações - Close friends: amigos próximos


Nesta ficção adolescente, as táticas empregadas de propagação/envolvimento e participação evidenciaram os elementos multirreferenciais de conectivismo, multimodalidade e intertextualidade transmídia quando: incentivavam a que os leitores acompanhe por meio de perfis construídos em redes sociais o desenvolvimento da trama, sugeriam que os leitores ouçam playlist elaborada com as canções citadas no corpo narrativo, sugere que se assistissem a webséries ou que participassem de outros fandonos digitais com o mesmo gênero narrativo, atribuindo assim uma interação e interatividade permanente entre escritor/ leitor e obra/ leitor. Promoveram trocas de informações e conhecimentos acerca dos desafios e dificuldades que as pessoas com deficiência enfrentam diariamente, levando com que o leitor possa descobrir outros aspectos da vida e rotina de uma deficiente físico, além de tornar esse outro meio de leitura, as narrativas no digital, um ambiente de aprendizagem coletiva. Utilizaram-se de recursos gráficos como *banner* ilustrativos nos capítulos, uso pelos leitores de emojis ,ícones para designar deficiência física e ao mundo do balé e apresentaram uma variedade de referências a personagens de filmes, séries e objetos culturais das artes plásticas.

Quadro 11-Ficção adolescente Mozart terminou comigo

<p>Dados identificação da narrativa</p>	<p>Título da obra: Mozart terminou comigo</p> <p>Timeline: início junho de 2018 e última atualização outubro de 2021.</p> <p>Recomendação faixa etária: conteúdo adulto e classificado como romance</p> <p>Leituras: 243k (243.000)</p> <p>Capítulos: 47</p> <p>Idioma(s): Português</p> <p>Comentários: média 200 por capítulo</p> <p>Votos/Favorito:29.8k (29.800)</p> <p>Vencedora do Prêmio Wattys 2018 categoria Coringas</p> <p>Vencedor do Wattys 2018 na categoria Coringas Eleita entre as Melhores Histórias de 2020 pelo @ Destaque em Young Adult 2021 #1º Lugar no concurso Nova Era. #1º Lugar no concurso Diamantes Raros. #1º Lugar no concurso Descobrimdo Escritores. #1º Lugar no concurso Tesouros Escondidos. #1º Lugar no concurso Rascunhos de Ouro. #2º Lugar no concurso Grammy. #3º Lugar no concurso Uma Dose A Mais. #3º Lugar no concurso Pérolas Escondidas. #3º Lugar no concurso Projeto W10 #3º Lugar no concurso Pétalas de Ouro. Melhor Enredo no concurso Tesouros Escondidos</p>	<p>Ilustração capa</p>  <p>-Tipo de ilustração: Estilo editorial</p> <p>-Análise Semiótica: Predomínio das cores prata, preto e laranja, que juntos conferem caráter clássico, associação diretamente atribuída às canções e compositores da era renascentista. Também é possível se dotar sentido de elegância e discrição, atributos sempre empregados aos que apreciam música clássica. A arte da capa insinua a forma de um piano e violino (signos) instrumentos retratados na ficção, ao mesmo tempo em que deposita nos mesmos a representatividade e nobreza do mundo da música erudita (significante).</p>
--	---	---

<p>Tática de definição do storyworld (universo narrativo) ficcional</p>	<p>- O universo ficcional retrata o ambiente de um conservatório de música, a disciplina estabelecida na rotina dos estudantes e professores, o clima de competitividade entre os músicos, tudo isso, ocorrendo em meio ao surgimento de um romance improvável entre um ex-musicista renomado e uma pianista iniciante. A narração ocorre predominantemente na perspectiva da protagonista.</p> <p>-<u>Temáticas abordadas:</u> mundo da música erudita, adoção, bissexualidade, depressão, conflitos familiares, conflitos amorosos, doença degenerativa psiquiátrica, tabagismo, relacionamento homoafetivo, suicídio, padronização do estereótipo docente e competitividade.</p> <p><u>Contextos:</u> conservatório, família e campeonato de música erudita.</p>	<p>Marcadores Sociais identificados na obra: classe social, gênero e orientação sexual.</p>
<p>Tática de propagação (escritor/ leitor e leitor/ leitor)</p>	<p>Os capítulos são organizados por títulos que aludem à canções de grandes compositores como Saint Saens, Bach entre outros, bem como a termos técnicos aplicados na linguagem musical como: adágio, compasso, cadência, notas e citações voltadas ao mundo da música. De modo que, no primeiro capítulo, cria-se um clima sonoro usando como banner, vídeo de sonata de Mozart disponível no Youtube, impelindo a que o leitor enquanto lê, envolva-se na melodia.</p> <p>Entre os primeiros comentários, uma leitora informa ter elaborado uma playlist contendo todas as canções citadas no corpo textual da obra e disponível em um tocador de música digital.</p> 	 <p>♪Adagio</p> <p>35.5K 2.4K 2.7K</p> <p>"A música nasceu livre e seu destino é conquistar a liberdade."</p> <p>DeboraVitorio mai 11, 2018 Essa introdução e a música já criou um filme na minha cabeça. Ansiosa pela leitura! 1 resposta</p>
<p>Tática de participação (escritor/ leitor)</p>	<p>Objetos culturais citados (no corpo textual ou nos comentários):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) <u>Filmes:</u> Como eu era antes de você, Whiplash em busca da perfeição, Inquebrantável, Senhor dos Anéis, Me chame pelo o meu nome, Crepúsculo, Karatê Kid, Percy Jackson e A bússula de ouro. 2) <u>Séries:</u> Game of Thrones, Os 13 porquês, His Dark Materials, Shigatsu wa Kimi no uso. 3) <u>Livros:</u> A Seleção, Cartas de Mozart, It, Orleans, A bússula de ouro, Suprema arte da guerra, Julia Quin (escritora romances históricos) e Kiera Kass (escritora romances). 	<p>Assuntos implícitos diluídos na trama ou expostos nos comentários: assédio moral, pedofilia, relação autoridade e poder, bipolaridade, virgindade na adolescência, alcoolismo entre os músicos, melancolia, cultura gastronômica, dialetos regionais brasileiros, dores e desgastes físicos dos estudantes e profissionais da área da música, estereótipos docentes e desencanto e dificuldades do mundo artístico.</p>

	<p>4) <u>Animes</u>: Kurohitsuji, Shigastu</p> <p>5) <u>Game</u>: Rota genocida de Undertale (jogo/ game baseado em um fandom)</p> <p>6) <u>Musicais</u>: Lago dos Cisnes, O fantasma da ópera, Valsa das Flores e Gisele.</p> <p>7) <u>Animação</u>: A bela adormecida</p> <p>8) <u>Compositores</u>: Tchaikovsky, Bach, Chopin, Debussy, Mozart, Vivaldi, Schubert, Saint Saens, Rachmaninoff, Beethoven.</p> <p>9) <u>Personagens filmes</u>: Quasimodo (corcunda de Notre Dame), o Gato (Alice no país das maravilhas) e Frankstein.</p> <p>A participação os leitores nos comentários foram bem significativas, em que expressaram contentamento tanto pela boa escrita do autor quanto por fazer da música clássica e dos elementos técnicos e humanos o universo inspirador na elaboração da história.</p> <p>-A prática de adotar gifs e emojis também foram recorrentes nos registros de emoções de afeto, alegria, entusiasmo.</p> <p>- Ocorreram compartilhamentos e explicações de trechos ou de referências artísticas presentes no corpo textual entre leitores e escritor, quando outros usuários não as compreendiam, como por exemplo, o dueto de Rachmaninoff.</p> <p>- Fato interessante se deu com a inferência à um poema do poeta Leminski por parte de um leitor, gerando uma espécie de correlação entre a sinuosidade verbal do poema e a sonoridade da música impelida pela leitura da ficção.</p>	 <p>https://c.tenor.com/X1tASchWch0AAAAM/super-lask-treta.gif</p> 
<p>Notas adicionais</p>	<p>1) Importância de uma trilha sonora como elemento narrativo aos leitores que se identificaram como sendo musicistas ou estão em formação. Outro dado interessante, está na ausência de histórias ficcionais envolvendo figuras importantes do mundo da música erudita, denotando o quanto esta arte é pouco difundida entre as classes menos favorecidas, embora tenha um peso enorme na vida dos que tem acesso.</p> <p>2) A única referência brasileira citada, foi do maestro João Carlos Martins, por um leitor ao relacionar sua determinação em continuar tocando face à limitação motora que possui com um acontecimento envolvendo a protagonista.</p>	


	<p><u>Glossário de gírias da narrativa:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Rtt: Retweet ou concordar com algo dito - Senpai: termo japonês que significa alguém que está acima de você e que possui grande admiração. Pode ser um mentor, tutor, veterano. Teve a sua origem em animes e mangás. - Panca: devaneio - Shippar: torcer por um casal - Nop: 'no problem' / sem problemas - Boy literário: protagonista 	<div style="text-align: right;">  <p>Conde_Prime jun 02, 2021 Se João Carlos Martins conseguiu, você também conse Responder</p> </div>
--	--	--

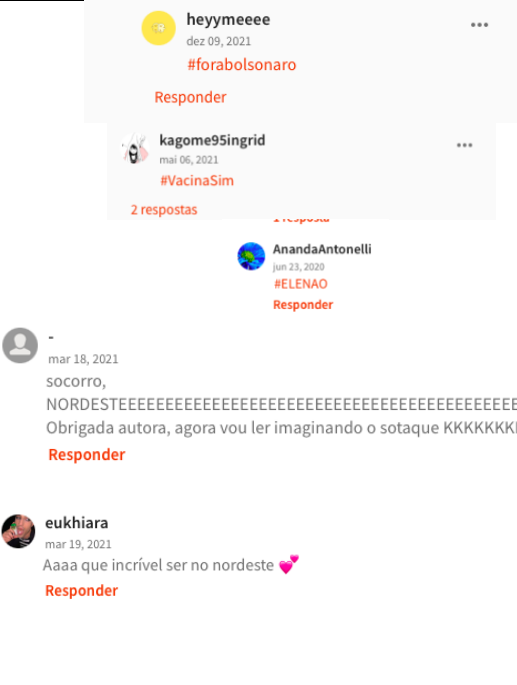
Já nesta obra, os elementos multirreferências de conectivismo, multimodalidade e intertextualidade transmídia foram evidenciados em todas as táticas empregadas (*storyworld*, de propagação/envolvimento e participação) para a construção da ficção. Sendo localizados principalmente: no emprego de *banner* musicais para ilustrar cada capítulo, elaboração de uma playlist por uma leitora composta pelos grandes nomes da música erudita referenciados na narrativa e disponibilizada em tocador de música digital e compartilhamento de informações entre os leitores de curiosidades dos artistas citados no enredo (Conectivismo). No uso das linguagens sonora, textual e visual de forma intensa em todos os capítulos, como trechos de poemas, vídeos e imagens alusivas ao mundo da música (Multimodalidade). E no emprego de referências de filmes, livros, musicais e especialmente aos grandes compositores da música erudita (Intertextualidade transmídia).

Fato extremamente interessante e verificado ao término da leitura desta ficção, é que embora a escritora presenteie o leitor com vastas referências do universo da música erudita universal, nenhum compositor ou personalidade da música clássica brasileira como: Chiquinha Gonzaga, Heitor Villa Lobos, Pixinguinha, Antônio Carlos Jobim é mencionado. Entretanto, um atento leitor (supostamente apreciador desse estilo musical) é que ao fazer um comentário, cita o maestro João Carlos Martins que a despeito do reconhecimento mundial como magistral pianista e intérprete de Bach - antes de ser acometido por uma grave doença que atrofiou parte dos movimentos de suas mãos - também passou despercebido como uma potente referência musical a ser contemplada no enredo.

Quadro 12-Ficção adolescente Eduardo e Mônica

<p>Dados de identificação da narrativa</p>	<p>Título da obra: Eduardo e Mônica Timeline: início junho de 2018 e última atualização maio de 2021. Recomendação faixa etária: conteúdo adulto e classificado como romance Leituras: 118k (118.000) Capítulos: 32 Idioma(s): Português Comentários: média 200 por capítulo Votos/Favorito:19.2k (19.200) Vencedor do prêmio Wattys 2020 categoria New Young</p>	<p>Ilustração capa</p>  <p>Tipo de Ilustração: Estilo Editorial Análise Semiótica: Predomínio das cores verde (esmeralda/folha), branco, rosa e marrom, entregando a ideia de coexistência entre as naturezas (ambiente/humana e vida/fertilidade), as impressões de calma, feminilidade e jovialidade. Nota-se também elementos de representatividade estampados na capa por meio dos cabelos cacheados, lábios levemente grossos e tom de pele morena sinalizando a miscigenação característica e marcante das juventudes.</p>
<p>Tática de definição do storyworld (universo ficcional)</p>	<p>O universo ficcional aborda o surgimento de uma relação amorosa e improvável, assim como Eduardo e Mônica da canção da banda Legião Urbana (“... eram nada parecidos, ela era de Leão e ele tinha 16, ela fazia medicina e falava alemão e ele ainda nas aulinhas de inglês...”), já que a protagonista se apaixona pelo vizinho ‘mal caráter’ do ex-noivo após ter invadido seu apartamento em estado de embriaguez. Há predominância da narração personagem.</p> <p>Temáticas abordadas: machismo, relacionamento abusivo, gravidez, heteronormatividade, violência sexual, violência psicológica, frustração, Síndrome de Estocolmo, padrão de beleza, insegurança no trabalho, assédio moral no trabalho, disputa entre gêneros, submissão feminina e conflitos familiares. Contextos: família e ambiente de trabalho</p>	<p>Marcadores sociais identificados na obra: gênero, classe social, geração e religião.</p>

<p>Tática de propagação e envolvimento (escritor/ leitor e leitor/ leitor)</p>	<p>Os capítulos são estruturados numericamente, sem títulos específicos ou mesmo com o uso de banners ilustrativos. Os protagonistas foram inspirados nas personagens da canção Eduardo e Mônica (Legião Urbana), entretanto, as características das personalidades retratadas na canção não são transferidas para a construção do perfil das personagens no texto.</p> <p>- A autora usa ao final de cada capítulo a técnica ‘nota do autor’ para promover uma interação com seus leitores que ao final também servirá como meio de engajamento com a obra, a considerar o retorno nos comentários.</p> <p>-São informados aos leitores todas as redes sociais e plataformas em que a ficção está disponibilizada, facilitando assim, o acesso e consumo da obra.</p>	<p>Nota da Autora:</p> <p>Boa noite, leitoríneas(os)!</p> <p>Conforme prometido, aqui foi o capítulo dessa sexta-feira. As coisas ainda estão indo devagar para nossa Mônica, mas prometo que, no capítulo que vem, teremos fortes emoções! Afinal... tem festa vindo por aí! E festa em Recife é ba-ba-do na certa. 🗨️</p> <p>Ah! Sobre a frequência das postagens, li as respostas de algumas de vocês à minha pergunta e refleti um pouco. Enquanto estamos #quarentenados, vou ficar postando nas segundas, quartas e sextas no período da noite. Okei dokei? Então, marquem na agenda, teremos capítulo novo na segunda que vem.</p> <p>Beijinhos,</p> <p>Julia Tabosa</p> <p>PS: Alguém ainda gosta do Eduardo? 🗨️</p> <div data-bbox="949 651 1209 902" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p>▶️ instagram: https://www.instagram.com/_juliatabosa</p> <p>▶️ facebook: https://facebook.com/juliatabosa_</p> <p>▶️ amazon: https://www.amazon.com/s?k=julia+tabosa&ref=nb_sb_noss</p> <p>▶️ skoob: https://skoob.com.br/autor/15549-julia-tabosa</p> <p>▶️ goodreads: https://www.goodreads.com/author/show/15037870.Julia_Tabosa</p> </div>
<p>Tática de participação (escritor/leitor e leitor/leitor)</p>	<p><u>Objetos culturais citados (no corpo textual ou nos comentários):</u></p> <p>1) Filmes: Bela Adormecida, Sonic, Pocahontas, Capitão América, Toy Store, Frozen e Harry Potter e Homem do Futuro;</p> <p>2) Séries: Chernobyl, La Casa de Papel, Diário de um vampiro;</p> <p>3) Mangá/Animação: Naruto;</p> <p>- Os comentários tanto em forma de gifs quanto no uso de emojis para registrar reações de espanto, choro, alegria, amor, nojo, repúdio, raiva entre outras emoções foram recorrentes em todos os capítulos. Contudo, foi possível observar que a participação dos leitores foi significativa para também expressar a memória afetiva que a canção Eduardo e Mônica ainda provoca ao ser ouvida ou referendada.</p> <p>- Esta ficção também apresentou, registros alusivos ao período de amplo contágio do vírus Covid-19, mudanças de comportamento</p>	<div data-bbox="901 1032 1252 1500" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p>kessstirling abr 11, 2020 E tem como gostar dele? Kkkkkkk 1 resposta</p> <p>_sunflower00 abr 10, 2020 Por aqui ele já foi cancelado!!!! 2 respostas</p> <p>juliatabosa_ Escritor abr 10, 2020 Kkkkkkk Responder</p> <p>SarAlcantara abr 10, 2020 Super cancelado.</p> <p style="text-align: center;">"Quem um dia irá dizer que não existe razão Nas coisas feitas pelo coração E quem irá dizer que não existe razão..."¹</p> <p style="text-align: center;">FIM</p> </div> <p>¹ LEGIÃO URBANA. "Eduardo e Mônica" por Renato Russo. Álbum Dois. EMI, 1986.</p> <p>- Assuntos implícitos diluídos na trama ou expostos nos comentários: autoconhecimento, gravidez de risco, relacionamento tóxico, superação, insegurança, educação sexual</p> <p>https://c.tenor.com/XByGhty0VC0AAAAM/demi-lovato-demi.gif</p> <p>https://c.tenor.com/VulyVxTO32QAAAAM/ines-brasil.gif</p> <div data-bbox="794 1825 1212 1937" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p> vanessakaduka jun 14, 2021 ESCROTO!!!! Hétero top aí... 🤪🤪🤪 Responder</p> </div>

	<p>no contexto pandêmico e repúdio ao atual governante presidencial.</p> <p>- O fato do enredo se dar na cidade do Recife, fugindo ao padrão de se ambientar a ficção em cidades ou localidades não pertencentes ao Brasil, como também a escrita da autora ser reconhecida como clara e sem erros ortográficos, em certa medida, contribui para que a participação e acompanhamento da trama por parte dos leitores ocorressem de maneira expressiva.</p> <p>- Os nomes adotados para os personagens também impeliram a que os leitores mais atentos pudessem identificar as referências nos quadrinhos do argentino Quino (Mafalda) e do brasileiro Maurício de Sousa (Turma da Mônica), ainda que essas personagens foram comparadas às princesas do universo Disney como Pocahontas e Bela Adormecida.</p> <p>-Alguns leitores tão mergulhados e envolvidos com a história, ao ponto de sentirem-se confortáveis suficientes a registrar seus pontos de vista (pov), acerca das atitudes realizadas ou sofridas pelos personagens em trechos específicos no capítulo lido.</p>	 <p>Glossário de gírias da narrativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plot twist: reviravolta no enredo - Lgc: lógico - Onlibook: livro digital lido somente em suportes digitais - Spin-off: termo para designar desdobramento/ derivação de algo que já foi desenvolvido ou pesquisado anteriormente - Cliffhanger: ganchos para os próximos capítulos - Redflag: alerta perigo.
--	--	--


<p>Notas adicionais</p> <p>1)A autora para ampliar o engajamento da obra, cria um perfil específico no Instagram em que desdobra a obra em que traduz a história em outra forma de linguagem, no caso, em formato de ilustração com os personagens e post-it de frases impactantes que compõem trechos do texto. Ao nosso entender, um “ReTransmídiação do conteúdo” é proporcionada, ampliando a reverberação da experiência estética visual e textual do objeto cultural ali elaborado.</p> <p>2)A plataforma Wattpad sugere aos escritores que os capítulos contenham no máximo 1.500 caracteres, por compreenderem que capítulos longos podem não manter o foco atencional do leitor.</p> <p>3) O acesso à métricas de leituras completas/ incompletas, como também, o ranqueamento da obra por temas contemplados são disponibilizadas aos escritores, de modo que, ao visualizá-las poderão verificar tanto o grau de engajamento dos leitores quanto em quais capítulos houveram maior quantidade de leituras realizadas e os temas mais relevantes.</p> <p>4)Existência do site (www.goodreads.com) em que as ficções podem ser encontradas e arquivadas como “onlibook pessoais” em formato de biblioteca digital, recurso também disponível na plataforma Wattpad a todos os seus usuários.</p>	 <p>Completed Reads by Part</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Part</th> <th>Percentage of Readers</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Part 1</td><td>39%</td></tr> <tr><td>Part 2</td><td>65%</td></tr> <tr><td>Part 3</td><td>65%</td></tr> <tr><td>Part 4</td><td>65%</td></tr> <tr><td>Part 5</td><td>65%</td></tr> <tr><td>Part 6</td><td>65%</td></tr> <tr><td>Part 7</td><td>65%</td></tr> <tr><td>Part 8</td><td>65%</td></tr> <tr><td>Part 9</td><td>65%</td></tr> <tr><td>Part 10</td><td>65%</td></tr> <tr><td>Part 11</td><td>65%</td></tr> <tr><td>Part 12</td><td>65%</td></tr> <tr><td>Part 13</td><td>65%</td></tr> <tr><td>Part 14</td><td>65%</td></tr> <tr><td>Part 15</td><td>65%</td></tr> <tr><td>Part 16</td><td>65%</td></tr> <tr><td>Part 17</td><td>100%</td></tr> </tbody> </table> <p>Curiosidade do dia! O @wattpad permite que você veja o número de leituras completas por capítulo (ou seja, quantos usuários leram do começo ao fim de uma tacada só, sem fazer pausas). O primeiro capítulo é aquele que normalmente tem um desempenho mais baixo porque os leitores que não se identificam de cara abandonam o livro nos primeiros parágrafos. Pelo gráfico de Eduardo e Mônica, apenas 43% dos usuários terminaram a leitura do Capítulo 1. Logo em seguida, do Capítulo 2 até o 16, o percentual permanece entre 65% e 72%. Qual não foi minha surpresa hoje quando vi que o Capítulo 17 teve 100% de leituras completas? Fiquei matutando o porquê dessa diferença tão grande até me dar conta... foi o primeiro capítulo com mais "ousadia" de todo o livro! Neiva do céu! Vocês concordam com meu palpite? 🤔🤔🤔 Hahaha</p> <p>PS: Para quem ficou curiosa(o), coloquei uma imagem do gráfico de Quando eu caí na net também. A história de Bruna salta de 39% no Capítulo 1 para ficar entre 63% e 76% nos demais!</p>	Part	Percentage of Readers	Part 1	39%	Part 2	65%	Part 3	65%	Part 4	65%	Part 5	65%	Part 6	65%	Part 7	65%	Part 8	65%	Part 9	65%	Part 10	65%	Part 11	65%	Part 12	65%	Part 13	65%	Part 14	65%	Part 15	65%	Part 16	65%	Part 17	100%
Part	Percentage of Readers																																				
Part 1	39%																																				
Part 2	65%																																				
Part 3	65%																																				
Part 4	65%																																				
Part 5	65%																																				
Part 6	65%																																				
Part 7	65%																																				
Part 8	65%																																				
Part 9	65%																																				
Part 10	65%																																				
Part 11	65%																																				
Part 12	65%																																				
Part 13	65%																																				
Part 14	65%																																				
Part 15	65%																																				
Part 16	65%																																				
Part 17	100%																																				

Nesta obra, localizamos os elementos multirreferências de conectivismo, multimodalidade e intertextualidade transmídia nas táticas empregadas de propagação/envolvimento, em especial quando o autor se vale do uso de redes sociais tanto para

divulgar a obra quanto de promover uma interação contínua da autora com seus leitores. Informações interessantes como evolução de métricas de leituras por capítulo, registro da obra para conferir autenticidade e indicação de outra plataforma de auto publicação para autores iniciantes ou que queiram ampliar o alcance de divulgação de sua obra (Conectivismo). Os leitores, como nas demais narrativas já analisadas, utilizam de emojis, gifs, ilustrações textuais em formato de pequenos recados (Multimodalidade). Fazem adoção dos nomes dos personagens em alusão a personagens de canções do rock brasileiro, de personagens de quadrinhos, além do uso de referências a filmes, séries e mangás (Intertextualidade transmídia).

Uma questão que ainda merece ser pontuada e que foi bastante observada durante a leitura e análises dessa ficção, diz respeito ao pedido recorrente da autora para que os seus leitores, acompanhem o desenrolar da produção dos capítulos em outras plataformas digitais, em especial o Instagram e o TikTok. Assim, sutilmente, são levados a ativarem o recurso de ‘notificações push’²² que mesmo sem uma solicitação direta, passa a recebê-los, com isso, o conteúdo é “empurrado”, garantindo uma métrica de leituras, envolvimento, participação e acessos à plataforma *Wattpad*, com números significativos de engajamento reconhecidos pelos algoritmos de verificação de engajamento. O gráfico compartilhado pela escritora, expõe claramente isso.

Quadro 13-Ficção adolescente operação Capitu

<p>Dados de identificação da narrativa</p>	<p>Título da obra: Operação Capitu Timeline: início junho de 2018 e última atualização maio de 2021. Recomendação faixa etária: conteúdo adulto e classificado como romance Leituras: 2.8k (2.800) Capítulos: 38 Idioma(s): Português Comentários: média 100 por capítulo</p>	<p>Ilustração Capa</p>  <p>Tipo de Ilustração: Estilo Quadrinhos Análise Semiótica: Predomínio dos tons amarelo, branco, vermelho e azul. O acorde entre as cores serve para dotar os conceitos de recreação,</p>
---	--	--

²² Notificações *Push*: são todos informes que surgem na tela do celular para avisar a ocorrência de alguma novidade.

	<p>Votos/Favorito:759 Finalista do prêmio Wattys 2022 categoria New Young</p>	<p>esporte, disputa, dinamismo e vivacidade típicos dos ambientes em que os jovens estão presentes, fazem parte em instituições sociais como escolas. As personagens retratadas na capa topograficamente centralizados, além de entregar a mensagem quanto aos padrões facilmente contemplados no interior de ficções envolvendo centros escolares e juventude como: a moça loira esportiva, o capitão do time de futebol mulato e o colega nerd/gay que circula entre os grupos, pode também conduzir que nessa identificação há na narrativa uma pauta temática que envolva as discussões sobre o racismo no esporte, intolerância, rótulos e rejeição/aceitação socialmente formadas e por vezes reforçada entre os grupos adolescentes nos espaços estudantis.</p>
<p>Tática de definição do <i>storyworld</i> (universo ficcional)</p>	<p>- O universo ficcional do romance é traçado em um ambiente escolar, envolvendo grupo de adolescentes que se envolvem amorosamente, estão descobrindo e afirmando sua sexualidade e orientação sexual. Também permeia o enredo da narrativa, discussões sobre racismo, homofobia, assédio sexual e moral entre outros assuntos que ocorrem diariamente nos espaços escolares. Mas, o que caracteriza de forma geral a obra é por tratar de relacionamento homoafetivos e seus conflitos familiares.</p> <p><u>Temáticas abordadas:</u> homossexualidade masculina, homofobia, lesbianismo, lesbofobia, conflitos adolescentes, conflitos familiares, amizade, imigração, bilinguismo, traição, automutilação, doenças mentais, alcoolismo, assédio sexual/moral, machismo, cyberbullying, bullying, bulimia, crimes cibernéticos, dependência afetiva, obsessão e depressão.</p> <p>Contextos: escola e família.</p>	<p><u>Marcadores sociais identificados na obra:</u> classe social, gênero e orientação sexual.</p>

Tática de propagação e envolvimento (escritor/leitor e leitor/leitor)

- Os capítulos na maioria são organizados com títulos de obras consagradas de Machado de Assis, reforçando a referência à obra Dom Casmurro e a personagem Capitu.

- O escritor adota estratégia narrativa de recapitulação de pontos importantes da obra, que se dão por meio de notas explicativas em diálogo direto no corpo textual com os leitores, em capítulos narrados pela ótica de determinado personagem, empregando assim, uma tática de engajamento que ao mesmo tempo em que traz elementos novos à trama narrativa também conduz o leitor a envolver-se no universo psicológico daquele personagem, mantendo sua atenção para aquele acontecimento ou assunto.

- Outro dado interessante observado como recurso usado pelo autor como forma de alcançar o engajamento do leitor foi o de usar de epígrafes com trechos de obras de grandes romancistas brasileiros como: Lígia Fagundes Telles, Pagu, Lima Barreto, Carlos Drummond de Andrade, Augusto dos Anjos, Mário de Andrade, Jorge Amado, Joaquim Manuel de Macedo, Clarice Lispector, Álvares de Azevedo, Cruz e Sousa e o Machado de Assis. Essa tática, por vezes obteve respaldo dos leitores em que comentavam acerca de leituras ou indicações de obras dos mesmos.

- Também foi criada pelo o escritor uma playlist com músicas específicas para cada personagem com o intuito de que o leitor pudesse adotá-la como identidade musical da figura ficcional ou mesmo de trilha sonora da obra.

Índice
PARTE III - CONSEQUÊNCIAS DA OPERAÇÃO
Cap. 22 - A mão e a luva
Cap. 23 - O Quarto de Guccio
Cap. 24 - O amante oculto
Cap. 25 - A Ópera do Diabo
Cap. 26 - Manic Pixie Dream Girl (narrado por Alana M...)
Cap. 27 - Maledetto (Narrado por Guccio Pelizari)
Cap. 28 - Operação Capitu (narrado por Anderson Peli...)
Cap. 29 - Se eu morresse amanhã
Cap. 30 - A quarta parede

Cap. 10 - Manja? (Narrado por Anderson Pelizari)

67 22 16

ArthuruhtrA
set 24
Responder

Eu amei a recapitulação. Para esquecidos como eu, é uma mão na roda.

"João amava Teresa que amava Raimundo

que amava Maria que amava Joaquim que amava Lili

que não amava ninguém."

(Carlos Drummond de Andrade - Quadrilha)

Mister_Kowdally
set 22

Unidos pelo destino e Macunaíma kkkkkk Um dos meus clássicos favoritos, amei o título do capítulo anterior fazer referência <3

Responder

Bom, fica aí minha sugestão musical para quem desejar dar play em "Operação Capitu".

Para quem tiver o interesse de me seguir meu insta, seguem os users:

Insta Pessoal: [melodramatico](#)

Insta Profissional: [@HenriqueMeloAutor](#)

Obrigado pelo prazer da companhia de vocês!

Leticia Donato



Máster São Paulo - Adriano Calabrese - Tema de Sofia Apoladora



Genia Edmondinho - Cláudio Elter - Tema de Leo Camargo



Pagu - Rita Lee e Cássia Eller - Tema de Silvana Braz

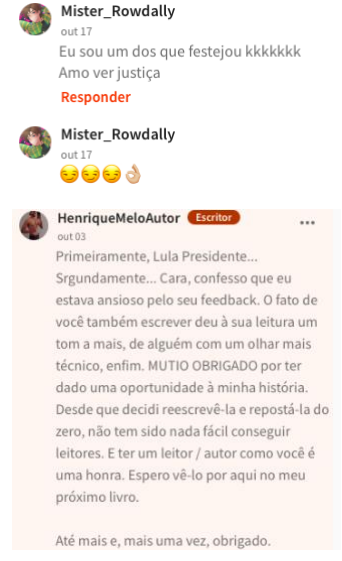



Coro Sábato - Maria Rita - Tema de Anderson Pelizari



Integrando com o texto - Genia de Edmondinho - Tema de Genia Edmondinho



<p>Tática de participação (escritor/leitor e leitor/leitor)</p>	<p align="center">- Objetos culturais citados (no corpo textual ou nos comentários):</p> <p>1) Filmes: Sociedade dos Poetas Mortos, Peter Pan, Ligações Perigosas, Unidos pelo destino, A rede, Meninas Malvadas, As Patricinhas de Beverly Hills, A fantástica fábrica de chocolates, O Auto da Compadecida, Jesus Cristo Pop Star, Paixão de Jesus Cristo.</p> <p>2) Séries: High School Musical, Orange is the New Black, Glee, Game of Thrones, Pretty Little Lies e Chernobyl;</p> <p>3) Livros: Dom Casmurro, Macunaíma, Ciranda de Pedra, Ressureição, Esaú e Jacó, Os sertões, O grande sertão veredas, Vidas Secas, O segundo sexo, O Alienista, A mão e a luva, Decamerão, O terceiro travesseiro e o Quarto de Giovanni.</p> <p>4) Referências artísticas (cantores, pintores, personagens): Madonna, Cindy Lauper, Evanescence, Linkin Park, My Chemical Romance, Avril Lavigne, Sherlock Holmes.</p> <p>-As participações ocorreram de forma intensa tanto pelos leitores expressando suas reações de decepção, entusiasmo, sentimento de justiça, alegria, repúdio, contrariedade entre outras quanto pelo autor em forma de respostas respondendo à acontecimentos ocorridos na trama, ao uso de determinadas referências no enredo, no espaço de comentários. Estes registros se deram principalmente em forma de registro textual, poucos foram por meio de emojis.</p> <p>-Chamou-nos atenção que nessa obra houve a ausência do uso de gifs tanto por parte dos usuários leitores - para realçar uma reação - quanto por parte do autor como recurso participativo imagético, sempre observado nas ficções anteriormente analisadas.</p>	 <p>Mister_Rowdally out 17 Eu sou um dos que festejou kkkkkkkk Amo ver justiça Responder</p> <p>Mister_Rowdally out 17 👍👍👍👍</p> <p>HenriqueMeloAutor <small>Escritor</small> out 03 Primeiramente, Lula Presidente... Srgundamente... Cara, confesso que eu estava ansioso pelo seu feedback. O fato de você também escrever deu à sua leitura um tom a mais, de alguém com um olhar mais técnico, enfim. MUTIO OBRIGADO por ter dado uma oportunidade à minha história. Desde que decidi reescrevê-la e repostá-la do zero, não tem sido nada fácil conseguir leitores. E ter um leitor / autor como você é uma honra. Espero vê-lo por aqui no meu próximo livro. Até mais e, mais uma vez, obrigado.</p> <p>Mister_Rowdally set 26 Época onde enfeitávamos tudo. Hoje se sair com a bandeira ou camisa da seleção, é confundido com anticristo kkkkkkkk Responder</p> <p>ArthuruhrA set 29 Eu amo a sensação de estar assistindo uma série e não lendo um livro 1 resposta</p> <p>Mister_Rowdally out 17 Eu sinto o mesmo!! ❤️</p> <p>valdezpradeu ago 20 Uau. A versão original da história já era simplesmente incrível, mas esse versão ficou melhor ainda. Tudo foi maravilhoso, incrível e extremamente instigante. Que perfeição em forma de história.</p>  <p>Damonlover2211 out 16 Odeio quando falam isso "ai! Meu sonho ter um amigo gay" parece que a gente é objeto 😞 Responder</p> <p>JojoPr1s há 2 dias Os tempos mudaram meu amor, agora quem é chaveirinho, são os héteros em grupos lgbt 🏳️‍🌈👤 Responder</p> <p>Assuntos implícitos diluídos na trama ou expostos nos comentários: infantilismo masculino, ansiedade, nostalgia, racismo, xenofobia, inveja, intolerância de gênero, interpretações acerca do livro Dom</p>
--	--	--

	<p>- O autor adota como elementos estruturais para a organização do enredo e construção da identidade das personagens, características dos protagonistas da obra que serviu como inspiração, citações e inferências de importantes escritores e artistas brasileiros trazendo ao usuário leitor uma outra perspectiva da consagrada obra Dom Casmurro.</p> <p>-Outro fator importante, foi o de alinhar em meio à narração alternada pelas vozes dos personagens, sua voz onisciente de escritor como que simulando o recurso de “pause” por vezes usadas quando se assiste a uma série, vídeo.</p> <p>-As temáticas que compõem as pautas em defesa dos direitos e representatividade dos grupos LGBTQIA+, também foram um ponto alto, além do posicionamento político explícito do autor, reforçando assim, o caráter de militância que a obra também ocupa. Nesses aspectos, foi possível observar ampla aceitação e apoio dos leitores por meio de respostas presentes nos comentários.</p>	<p>Casmurro, chantagem, rejeição, saúde mental, desprezo, Câncer, tabus, autopiedade, autoproteção, devaneios, insegurança emocional, relacionamento extraconjugal, adoção, Semana de Arte Moderna, artes plásticas e literatura brasileira.</p>
<p>Notas Adicionais</p>	<p>- O autor informa que a obra também está disponível no site Dreame (www.dreame.com) ou por meio do aplicativo. Esta plataforma tem sede em Cingapura, publica histórias em vários países, entre eles o Brasil, e adota como política de atração ao usuário, o pagamento de obras originais, especialmente as produzidas por jovens autores que se valem de espaços de auto publicação gratuita. Porém, a versão completa e atualizada, permanece disponível na plataforma Wattpad, já que esta possibilita maior alcance de divulgação da obra ficcional por ser mais popularizada entre o público jovem. Outra plataforma que oferta o mesmo serviço de site/ aplicativo literário é a Buenovela (https://www.buenovela.com/pt/) também com sede em Cingapura, propõe ao escritor</p>	<p><u>Glossário de gírias da narrativa:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Feat/ft: abreviação da palavra “featuring” que significa ‘com a participação de’ - Flop: fracasso - Talarico: traidor - mlr: mulher/melhor - Sininho: expressão usada como sinônimo de ‘fada sensata’. Também designa a interpretação para amigo amável, compreensivo e legal - yag: forma de se falar ‘gay’ no espaço digital, só que ao contrário - poc: gay considerado mais afeminado; forma amigável e humorística utilizada pela comunidade lgbt advinda de memes no Twitter - wtf: abreviação para a expressão em inglês “What the Fuck”. Também entendida como expressão chula que denota surpresa, espanto, incredulidade, cuja tradução pode ser ‘caralho!’, ‘puta que pariu!’ - BDSM: bondage, dominação/submissão, masoquismo - Switch: troca; personagem que desempenha tanto o papel de dominador quanto de submisso em uma relação sexual. - Top: designa o personagem que fica ‘no topo’, ‘por cima’ em descrição de cena de sexo explícito/ ativo - Botton: designa o personagem que fica ‘embaixo’ no sexo/ passivo - Mpreg: expressão em inglês “Male Pregmant”- gravidez masculina - ABO (Alfa, Beta e Ômega): representa um relacionamento amoroso a três - G!P (Girl with Penis): garota que possui ou desejaria ter órgão genital masculino.

	os serviços de divulgação on-line dos livros escritos principalmente em português e/ou espanhol. Sua versão de atendimento em língua inglesa se dá pelo site Goodnovel (www.goodnovel.com) mantendo a mesma lógica de monetarização das obras e contratos de fidelidade entre empresa e autores.	
--	---	--

Neste romance ficcional, os elementos multirreferências de conectivismo, multimodalidade e intertextualidade transmídia, tomaram forma nas táticas empregadas de propagação/envolvimento e participação para a construção da ficção, por meio: da nomeação dos capítulos por títulos de obra importantes de Machado de Assis, contribuindo para que o leitor pudesse ampliar informações acerca da produção literária desse grande escritor, na elaboração de playlist musical linkada ao Youtube impelindo a que o leitor estabelecesse conexões entre as linguagens sonora, visual e textual e indicação da outra plataforma digital em que os leitores poderiam ter de acesso à obra, mas de forma fragmentada (Conectivismo). No uso de emojis, gifs pelos leitores para registrar suas impressões e reações ao texto e confecção de ilustração pelo autor como forma de expressar e realçar sua militância por meio da linguagem visual (Multimodalidade). Nas citações e referências a personagens de filmes, séries ou sugestões de obras como ‘Quarto de Giovanni’ e o Segundo Sexo considerados leituras obrigatórias aos que transitam no universo Lgbtqia+.

De modo geral, constatamos que a produção textual ficcional produzida pelos jovens no campo do virtual, tem sido fortemente gerada num formato de mosaico entre elementos multirreferenciais de conectivismo, intertextualidade transmídia e práticas de multimodalidade textual expressas em um tipo de letramento digital com caráter remix. Esta mesclagem entre as linguagens (textual, sonora, visual), contribui para que estas conexões e interatividades realizadas entre escritor/leitor em meio à diversidade de conteúdos e informações, possam ser traduzidas em práticas intermodais, entendidas aqui como a junção entre os textos híbridos (som, imagem, texto) e a possibilidade de integrá-los em plataformas digitais de criação, divulgação e compartilhamento on-line. Além disso, o engajamento dos leitores com discussões relativas à identidade de gêneros e orientação sexual predomina entre os demais marcadores sociais da diferença.

4.3- TEMÁTICAS REINANTES: ASSUNTOS PREDOMINANTES, APROXIMAÇÕES E PARTICULARIDADES PRESENTES NO INTERIOR DAS FICÇÕES DE FÃS E ROMANCES ADOLESCENTES

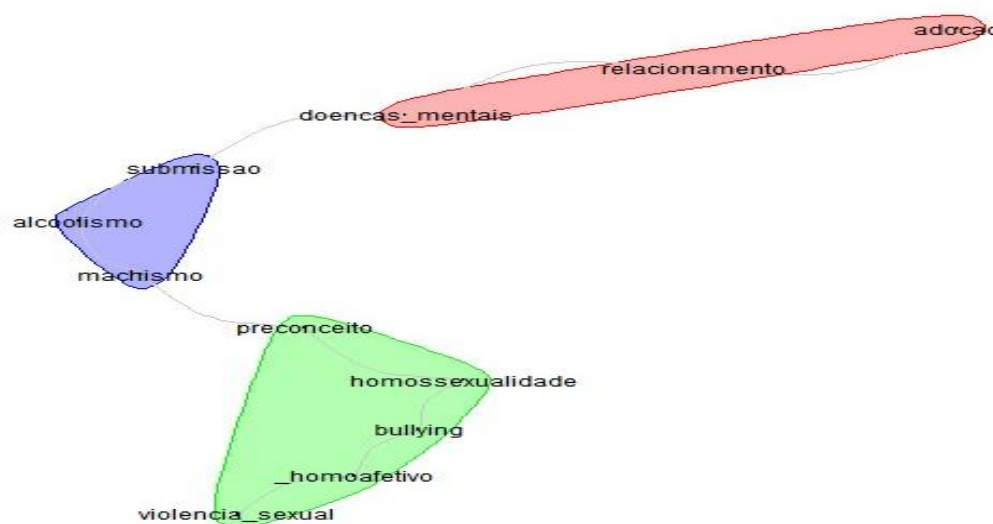
Nos itens anteriores, apresentamos os quadros descritivos de cada narrativa elaborados a partir da extração de conteúdos textuais e visuais, evidenciando temas e subtemas predominantes nos enredos separados pelos respectivos gêneros textuais digitais (*fanfics* adaptação de séries e ficção adolescente romance) para atender ao objetivo proposto de: realizar as análises temática e semiótica e identificar os elementos multirreferenciais presentes na estrutura narrativa de cada ficção investigada. Já nesta sessão, exibiremos os resultados e reflexões resultantes da identificação das temáticas predominantes nas fanfics e ficções adolescentes, bem como, suas aproximações e singularidades, no exercício de discutir como as narrativas produzidas por jovens no ambiente digital exploram e integram elementos de múltiplas linguagens (visual e textual) podendo com isso, ampliar a construção de repertórios culturais, sentidos intertextuais e interação multimidiática.

Os quadros e grafos (elaborados com auxílio do software de análise qualitativa Iramuteq que por meio de balões em cores distintas visualiza-se ligações de similitudes e aproximações conceituais) sintetizam a maneira em que adotamos para a organização dos registros dos dados produzidos, demonstram a ocorrência ou não de eventuais padrões na escolha de assuntos citados nas formas explícita (enredo) e implícita (comentários) e nos auxiliam na listagem dos temas predominantes. A seguir, portanto, seguem os quadros 14, 15 e grafos 1, 2 e 3

Quadro 14-Temáticas predominantes em fanfics adaptação séries

Explícitas (29)	Implícitas nos comentários (27)	
Abandono familiar	Abandono	Insegurança emocional
Assédio Sexual	Etarismo	Ironia Sororidade
Abuso sexual	Ansiedade	Luto Traumas infantis
Bullying	Câncer	Manipulação
Dependência química	Dependência emocional	Gatilhos Psicológicos
Adoção	Depressão	Melancolia Rivalidade
Curatela	Desilusão	Nostalgia Imolação
Desvalorização da mulher	Falência saúde pública	Obsessão
Alcoolismo Amizade	Frustração	Pedofilia
Dívidas	Hedonismo	Perversidade

Figura 22-Grafo 1 – Temáticas Gerais predominantes em Fanfics Adaptação de Séries



Fonte: extraído Iramuteq (2022)

Assim, foi possível evidenciar no núcleo das temáticas predominantes, a ocorrência de 29 assuntos mencionados de maneira explícita no interior do enredo da narrativa e 27 mencionados implicitamente entre os comentários registrados. Há de se apontar que entre os assuntos implícitos, houve a repetição de alguns assuntos já abordados no campo de explícitos em especial: abandono, luto, maus tratos, tipos de abuso, assédio, alcoolismo, machismo, prostituição, vingança, submissão, relacionamento homoafetivo, preconceito, dependência química e afetiva. Entretanto, isso nos levou a refletir que estas temáticas repetitivas não só demonstram o quanto as discussões de ordem social, identitária e afetiva continuam por atravessar gerações e encontrar solo fértil nas gerações atuais quanto permanecem servindo de mote para/na produção de produtos pela indústria cultural, de comunicação em massas - agora potencializada no formato digital - e por continuar habitar o cotidiano das juventudes, chegando

mesmo a reverberar nas participações e envolvimento do leitor com a obra ficcional conforme observamos.

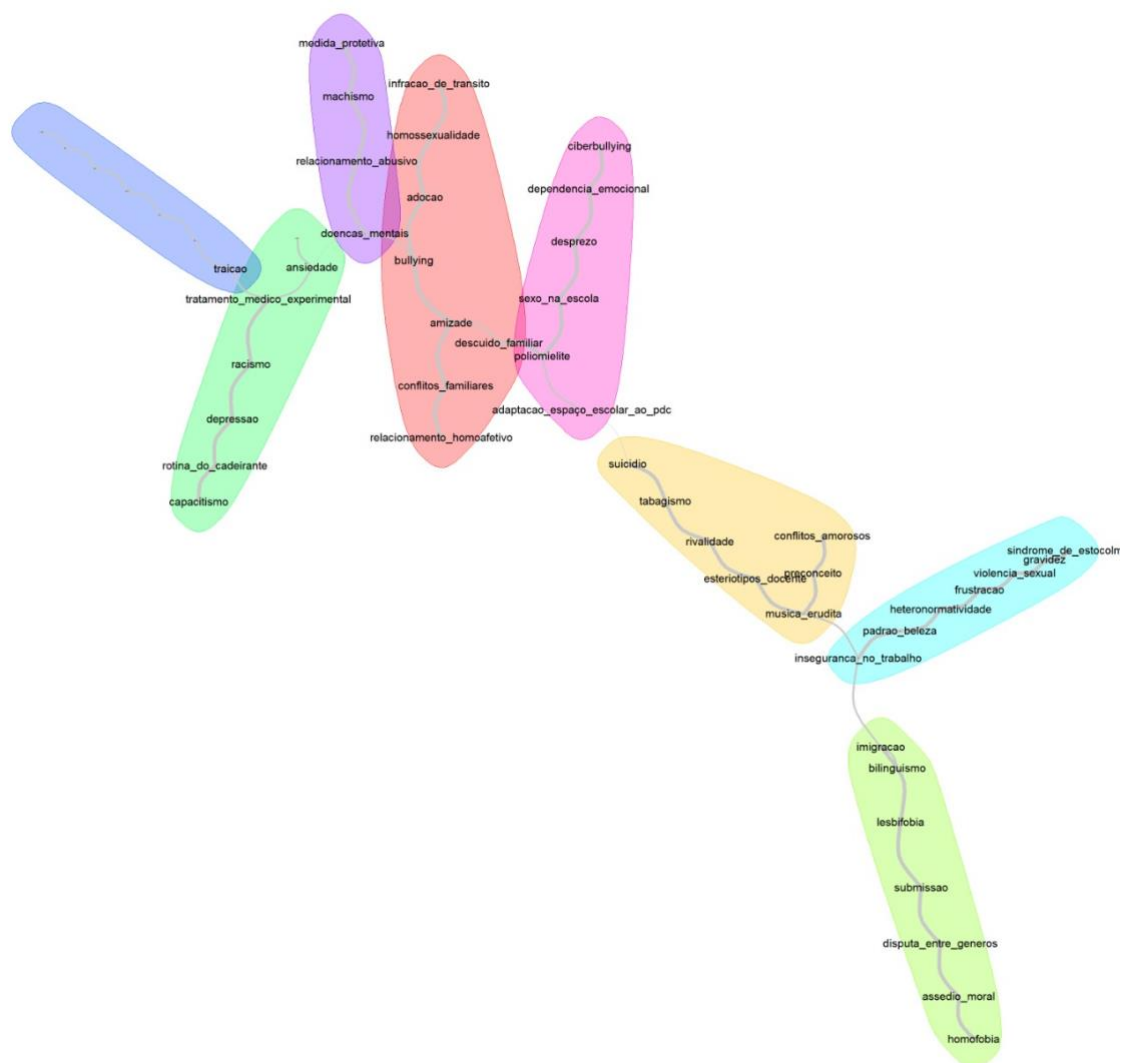
Esses nós apontados destacados pelo grafo 1, nos mostra as intersecções dentre os assuntos mais citados e possíveis correlações interpretativas (causa e efeito) que podemos estabelecer entre eles. A exemplo disso: do machismo ratificado em postura de preconceito à homossexualidade, submissão feminina, relacionamentos abusivos, desembocando em violência sexual; de situações de submissão que podem ter reflexo direto no desenvolvimento de doenças mentais e relacionamentos tóxicos. Outra correlação crível de observação, encontra-se nas formas manifestas de preconceito e violência expressos por tipos diversos de bullying (escolar, de gênero, de classe social) ligados à orientação sexual como a homossexualidade, relacionamentos homoafetivos.

Quadro 15-Temáticas predominantes em ficções adolescentes

Explícitas (48)	Implícitas (49)
Adaptação espaço escolar ao PCD	Alcoolismo entre os músicos
Automutilação	Câncer
Adoção	Amizade tóxica
Gordofobia	Assédio moral
Alcoolismo	Intolerância gênero
Amizade	Autoconhecimento
Insegurança no espaço profissional	Bipolaridade
Ansiedade	Desprezo
Bullying	Cobiça
Ciberbullying	Saúde Mental
Rivalidade	Crueldade
Capacitismo	Insegurança afetiva
Preconceito	Cultura gastronômica
Assédio sexual	Devaneios
Conflitos (amorosos e familiares)	Dependência química
Deficiência Física/ PCD	Desafios e desencantos no mundo musical
Tipos de docente	Desconfiança
Dependência afetiva	Ansiedade
Submissão	Desgastes físicos entre os musicistas
Depressão	Dialeto regionais
Descuido	Autoproteção
Lesbofobia	Empatia
Desprezo	Humilhação
Homofobia	Ganância
Homossexualidade	Rejeição
Assédio moral	Irreverência juvenil
	Melancolia

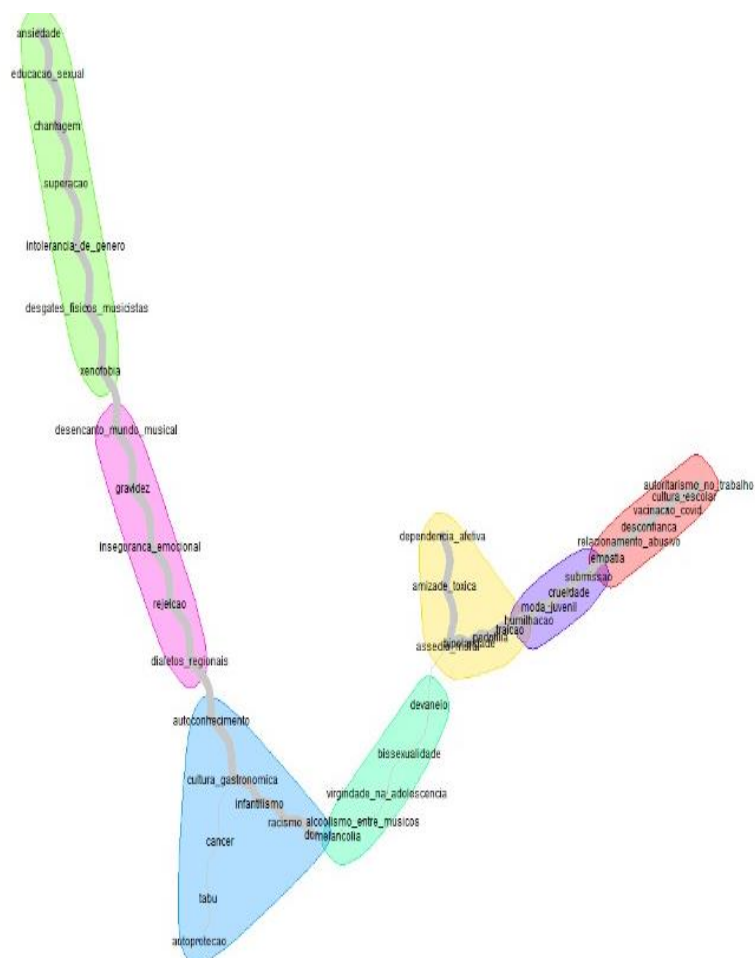
<p>Infração trânsito Padrão de beleza Machismo Heteronormatividade Medicina experimental Doença mental Cibercrime Medida Protetiva Frustração Racismo Educação musical Bulimia</p>	<p>Tabus Obsessão Educação sexual Pedofilia Chantagem Relacionamento abusivo Submissão Xenofobia Tabus Infantilismo Traição Racismo</p>
--	---

Figura 23-Grafo 2- Temáticas Gerais Predominantes em Ficções Adolescentes



Fonte: extraído Iramuteq (2022)

Figura 24 -Grafo 3- Temáticas Recorrentes entre Fanfics e Ficções Adolescentes



Fonte: extraído Iramuteq (2022)

Em se tratando das temáticas predominantes encontradas nas ficções adolescentes foi possível localizar, 49 assuntos mencionados de forma explícita no interior do enredo das narrativas e 48 implicitamente nos comentários registrados nos trechos dos capítulos. Essa diversidade de assuntos ao ser transposta para o Iramuteq e apresentados nos grafos 2 e 3, propiciou-nos primeiramente ter um panorama geral, para em seguida de forma mais sintética visualizássemos as interligações dos assuntos que foram mais citados nas participações dos leitores.

Realizadas essas observações, foi possível a analisar as conexões e interpretá-las por meio de nós internos diretos e indiretos, como por exemplo: a educação sexual pode ter efeitos indiretos no combate a intolerância de gênero, que por sua vez, requer ações de superação diárias e diretas por parte dos que sofrem esse tipo de violência social. A xenofobia, no campo da música que pode imprimir efeitos diretos de desencanto quanto de desgaste físico entre os musicistas, já que de maneira indireta tornar aguda o sentimento de insegurança emocional e rejeição. O autoconhecimento pela ótica do autodidatismo, auxiliando tanto na apreensão de uma cultura culinária que também se forja no meio dos dialetos regionais. Outras questões que o autoconhecimento pode auxiliar, está no (re) conhecimento: do infantilismo (abuso sexual sofrido durante a infância por órfãos), do racismo e alcoolismo entre músicos como fatores (in)diretos e desencadeadores de traços de melancolia, na sempre e necessária urgência em se colocar no centro das pautas de discussões assuntos relativos a tabus sociais, o câncer como doença não só do corpo mas da alma, que acomete milhões de pessoas anualmente sem distinção de classe, gênero, idade, entendendo-as também como formas de autoproteção.

O grafo 2 exhibe também similitudes entre as situações de dependência emocional, amizade tóxica, assédio moral, pedofilia, traição, humilhação, que interpretamos como expressões de violência individual e coletiva sistêmica ao considerarmos que como nunca são extirpados da nossa sociedade, se retroalimentam nas fissuras presentes nas instituições sociais (Família, Igreja, Escola, Trabalho e Estado).Igualmente traz à tona correlações extremamente interessantes como: a ligação indireta entre os assuntos de crueldade e relacionamento abusivo, pois, para que este último se consolide como uma das formas mais impiedosas de violência, há de se implantar antes a empatia e a submissão como estrutura emocional. As outras interconexões se deram entre os assuntos desconfiança e vacinação contra o Covid 19 que durante o período de pandemia foi amplamente tratado nos meios de comunicação, nos espaços

sociais e familiares. E autoritarismo no trabalho e cultura escolar como fatores diretos. Se levarmos em consideração de que toda educação como fórmula Forquin (1993) é sempre educação de alguém para alguém, em que a cultura escolar na contemporaneidade (NÓVOA,1991) passou a ser sedimentada na relação ‘hierárquica docente discente’ e não de “autoritarismo”, esta conexão passa a ter sentido e reforçar o significado amplo do termo “educação” como sinônimo de formação e socialização do indivíduo, o que notadamente requer ações de comunicação, partilha de conhecimentos, desenvolvimento de competências, crenças, hábitos, valores que ao final poderão constituir no que se denomina de conteúdo da educação.

É interessante pontuar, que à medida em que íamos finalizando a listagem das temáticas, percebíamos a ocorrência de repetição de assuntos predominantes que sobressaíam em comum nas *fanfics* e ficção adolescentes, mesmo que a composição dos enredos tivesse sido elaborada em contextos, dinâmicas e elementos ficcionais diferentes. Assim, fizemos uma nova revisão temática no interior dos extratos já selecionados considerando suas proximidades conceituais, elaborando um mapa mental organizando-as em forma de “*cards* temas” nomeados por: violência, vícios, educacional, sociocultural e afetivo-identitário, sintetizados em um mapa mental elaborado com o auxílio do MindMeister programa on-line, versão gratuita e exposto na figura abaixo.

Figura 25-Cards temas



Fonte: elaborado e extraído do MindMeister (2022)

Estes assuntos agora aglutinados e sistematicamente dispostos no mapa trouxe um panorama geral de identificação das temáticas centrais presentes no dialogismo estabelecido entre texto-leitor, a ponto de que pudéssemos observar o número significativo de assuntos localizados nos ‘card temas’ relacionados aos: a) tipos de violência e sua materialidade; b) às questões socioculturais moldadas por padrões, transtornos de saúde e formatos de preconceitos e c) afetivo identitário, visto pelo desenvolvimento extra pessoal e intrapessoal na constituição/reconhecimento de nossas identidades e afeto.

Esta dinâmica comunicacional, em nossa interpretação sinalizam o postulado por Postman e Weingarten (1969) quando afirmavam que a Educação em confronto aos avanços tecnológicos de sua época, permanentemente carece de estratégias intelectuais de sobrevivência e diretamente vinculadas aos conceitos de relatividade, probabilidade, incerteza, causalidade múltipla, relações não simétricas, graus de diferença e incongruência. Algumas destas características (causalidade múltipla, relações não simétricas, graus de diferença) são possíveis

de serem aplicadas e observadas no interior dos enredos ficcionais ou mesmos entre temáticas gerais predominantes.

Diante do exposto, verificamos que práticas socioculturais, mesmo que acontecendo em forma de escrita e leitura de narrativas no digital, refletem sociabilidades em rede que se traduzem na necessidade em encontrar algo comum com outro e na urgência em se criar conexões e aprendizagens de maneira colaborativa e participativa no espaço virtual. Por outro lado, há também o imperativo em receber aprovação daqueles que estão dispostos a satisfazer uma demanda ininterrupta, que é a da livre expressão interativa e de criação autônoma, como enfatiza Castells (2015). Estes pontos de ligação foram vistos sendo cosidos nos tecidos dos enredos e tramas das ficções analisadas. Isso em certa medida, nos reportou tanto ao que Soares (2002, p.144) definia como sendo a ocorrência do letramento também na cibercultura, ou seja, “as práticas sociais de leitura e escrita e os eventos em que essas práticas são postas em ação, bem como as consequências delas sobre a sociedade” alerta esse sempre ressaltado por Neil Postman, ao esclarecer que as mudanças tecnológicas vão sempre ao e de encontro a valores, percepções e modos de ser.

Com isso, na seção seguinte, à guisa de considerações finais, apresentamos as reflexões que nos conduziram a defesa de tese de que a produção de narrativas ficcionais elaboradas no ambiente digital pelos jovens, tem se assentado cada vez mais em elementos multirreferenciais como o conectivismo que aliado à práticas de letramento remix associadas a um conjunto expressivo de linguagens híbridas, em exercícios contínuos de intertextualidade transmídia e referências intermediáticas, sinalizam a ocorrência de uma prática intermodal de escrita e leitura no digital.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao mergulharmos num mar de informações, cujas nascentes brotavam de narrativas que são produzidas por fãs em forma de *fanfics* inspiradas por séries cinematográficas ou por jovens que se aventuram a escrever romances adolescentes em plataformas de auto publicação, foi essencial não esquecer que para a corrente epistemológica da Ecologia dos Meios (RENÓ, 2014; SCOLARI, 2013; POSTMAN, 2000) as linguagens elaboradas pelo homem são tecnologias, portanto, capazes de promover a comunicação, controlar forma, quantidade, velocidade, distribuição e direção da informação.

Assim, logo no início do processo de geração e interpretação dos dados, o fato do leitor participativo colaborativo apresentar: familiaridade com os recursos tecnológicos, ser apreciador de histórias ficcionais distribuídas em comunidades que comungam suas predileções, estabelecer uma relação quase umbilical com o texto lido e que ao ser enlaçado pelo calor do enredo e tramas narrativa, expressa sua opinião e divide emoções nos comentários, mostrou ser um ponto de encontro entre as narrativas ficcionais e os aspectos importantes do conectivismo realçados por Renó (2014) e Siemens (2008) tais como: o entendimento, a coerência, a construção de sentidos e significados, se deem por meio das conexões.

De modo que, ao selecionar e compartilhar informações que são do seu interesse ou do coletivo ali instaurado na leitura daquela obra, esta iniciativa poderia tanto promover a distribuição natural do conhecimento quanto o crescimento de diálogos que abordam temáticas interseccionais como as que compõem os marcadores sociais da diferença via utilização da tecnologia e das linguagens. Assim, poderá gerar uma ampliação de repertórios culturais entre usuários, dotando o caráter de ‘ambiência’ de aprendizagem em rede colaborativa às narrativas ficcionais on-line e servindo como fonte de energia à manutenção e gestão da abundância de informações disponíveis no ciberespaço.

Outra faceta que a realização desta pesquisa também nos propiciou, foi atentar para a existência de um certa “gramática operacional textual” redigida pelo planejamento e organização dos elementos textuais, visuais, estratégia rápida de busca na plataforma pelo

recurso de tagueamento²³ e as temáticas que circundam o campo de interesses dos jovens apresentadas anteriormente. Fato é que, ao pinçar esses componentes e os contrapor aos dados de cada gênero textual investigado, constatamos de imediato que as ficções adolescentes em comparação às fanfics apresentam maior quantidade desses componentes como alicerces de estruturação na composição textual.

Entretanto, o uso desses elementos de maneira conjunta atribui força motriz à mecânica de divulgação da história, pois, ao serem aplicados no interior das táticas pelos escritores, o alcance de leituras e envolvimento do leitor com o universo ficcional apresenta ter maior eficácia, haja vista a diferença gritante entre a quantidade de temáticas e objetos culturais referendados pelas ficções adolescentes em relação às *fanfics* adaptação de série como pode ser verificada nos quadros descritivos analíticos. Portanto, a morfologia dessa ‘gramática operacional textual’ ganha pulsão e se traduz em alto engajamento principalmente quando a narrativa:

- ✍ Não contém no corpo textual erros ortográficos e passou por revisão (*betareader* ou corretor);
- ✍ Apresenta ficha técnica contendo: sinopse, indicação etária, hashtag e alerta sobre ocorrência de possíveis gatilhos de ordem psicológica;
- ✍ Capítulos organizados simulando a distribuição da trama narrativa ao formato de temporadas das séries como se dá nas plataformas de streaming e/ou correlacionando os títulos à referências de trechos de músicas, filmes, livros como forma de epílogo;
- ✍ Espaço ficcional preferencialmente fora do Brasil e no ambiente escolar característicos das High School norte americanas;
- ✍ Protagonistas inspirados e com características típicas de atores, cantores(as), integrantes de banda K-Pop e personagens de séries;
- ✍ Histórias em que no enredo principal estão presentes cenas eróticas, violência física, abuso sexual, assédio, submissão, morte e que recebem classificação de romance

²³ Tagueamento: sistema de busca rápida usada por usuários da Internet, a partir do uso de palavras marcadas com etiquetas/rótulos (tags) sempre antecedidas por o símbolo# e bastante conhecidas como hashtags.

- “hot”por conter conteúdo adulto, sempre desencadeia respostas de altíssimas métricas de leitura, votos de aceitação e registros de comentários por capítulo entre os usuários;
- ✍ Utiliza de efeitos como book trailer, banner ilustrativos com imagens em movimento (gifs), citações de grandes nomes da cultura da humanidade, notas explicativas e referências a outros objetos culturais principalmente do audiovisual;
 - ✍ Faz uso de vídeos linkados em canais disponíveis no Youtube como ‘contra capa’ das histórias e de divulgação dos capítulos em sincronia com outras redes sociais como TikTok, Instagram e Pinterest;
 - ✍ Propõe discussão e postura de militância em favor do feminismo, igualdade de gênero, sororidade, representatividade, conflitos pessoais, questões sociais e transtornos de saúde (depressão, ansiedade, anorexia, bulimia).

Esta ‘gramática operacional textual’ enquanto traço característico de narrativas ficcionais on-line e sob a perspectiva de ambientes de aprendizagem em rede, mostrou ser uma via para se localizar o conceito de intermedialidade proposto por Clüver (2011,p.02) “aquilo que implica todos os tipos de interrelação e interação entre as mídias proporcionando um certo cruzar entre as fronteiras que separam as mídias”, pois ao observarmos que nas táticas empregadas pelos escritores, estes evocam qualidades de outras mídias para o interior do texto, aplicando referências intermediáticas, conforme postula Rajewsky (2012), demonstra que atualmente as ficções e os romances (investigados por esta pesquisa) adotam técnicas com diálogo próximo à linguagem do cinema, como visto pelo uso de Book Trailers para a divulgação da obra, elaboração de trilhas sonoras específicas para personagens simulando uma espécie de “leitmotiv”,²⁴ gerando assim, expectativas, espaços diegéticos e experiências de ampliação de repertórios culturais nos leitores.

Essa característica marcante de hibridização presente na arquitetura das narrativas, também está repleta de outros tipos de referências intermediáticas (RAJEWSKY,2012) como: bordões oriundos da cultura pop, menções à componentes de bandas, youtubers, personagens de novelas, seriados e de músicas que em alguns casos foram compilados por leitores ou pelos

²⁴ Leitmotiv: técnica de composição musical introduzida por Richard Wagner em suas óperas. Atualmente é amplamente usada pelo cinema e telenovelas para caracterizar um personagem ou marcar passagens importantes na trama.

próprios escritores como nas histórias ‘Mozart terminou comigo, Operação Capitu e Sem Rodinhas, em uma playlist no Spotify, ficando a critério do leitor investigar e conhecer todas essas alusões textuais para além do que está escrito.

Compreendemos que é no interior desses ‘atravessamentos criativos’ que práticas intermodais de leitura e escrita no on-line tem se sedimentado por meio de práticas de letramento remix (DUDENEY;HOCKLY;PERGUM,2016), e conjugadas aos circuitos de entretenimento multiplataformas (*Wattpad*, *Youtube*, *Spotify*, redes sociais e fandonos), estas tem realçado a visibilidade de outras presencialidades (leitores ávidos, colaboradores e dispostos a aprender juntos no universo digital) e a presença indiscutível dos marcadores sociais: classe social, gênero e orientação sexual encontrados na estrutura narrativa de todas as histórias analisadas, demonstrando o caráter interseccional que possuem, pois, na medida em que estas mesmas diferenças são construídas, são também marcadamente negociadas socialmente (ALMEIDA;SIMÕES;MOUTINHO e SCHWARTZ, 2018).

Interessante ressaltar, que embora tenha se observado uma presença maciça de temáticas direcionadas à discussões sobre classe, orientação sexual, gênero, o velho mecanismo de “(de) marcação” social facilmente é escamoteado na estrutura ficcional de todas as oito narrativas analisadas, tais como: a naturalização dos conflitos emocionais entre protagonistas de classes sociais distintas, mas que no final terminam com o esperado ‘felizes para sempre’ permanecem inabalados, o que muda é o deslocamento transferido para os relacionamentos homoafetivos. As questões intergeracionais, aparecem sob a forma de um etarismo no espectro do ageísmo (discriminação e/ou preconceito com idoso) como visto na adaptação série *Round 6*.

Ainda sobre o que identificamos e aprendemos sobre elementos multirreferenciais de intertextualidade transmídia e aos marcadores sociais os assuntos relacionados a gênero, raça e classe social. O primeiro dos elementos, no caso, a intertextualidade, aparece no interior da estrutura narrativa das ficções analisadas sempre flertando com os produtos culturais do universo Marvel e Disney reforçando a ideia de que deverá sempre existir na estrutura narrativa o herói e anti-herói. Já o segundo elemento, os marcadores sociais, de maneira sutil quase imperceptível, estabelecem intersecção entre sistemas de produção e posições hierárquicas, tais como: patriarcado/machismo; colonialismo/supremacia branca sempre representada na

preferência por protagonistas brancos/asiáticos e capitalismo/ ascensão social por meio de relacionamentos afetivos.

Tanto que, as formas de violência eternamente perpetrada conta deficientes físicos, homossexuais, negros, bullying à garota(o)s nerds, professore(a)s, à pessoas gorda(s) e imigrantes – localizados nos marcadores de deficiência, orientação sexual, raça, gênero, orientação sexual e etnia - quando presentes na constituição dos enredos, parece surtir efeito maior como tática de engajamento do leitor à obra, que de fato ocupar um espaço de discussão potente entre os jovens que se veem atraídos por essa literatura on-line. Visto que, não encontramos em nenhuma das duas narrativas que contemplaram personagens negros em seu universo ficcional, referências diretas a descrição ou menção à população negra retinta, às condições de moradia, saúde, educação, transporte, a simples rotina da(o) adolescente que reside nas favelas brasileiras ou mesmo dos que se encontram em situação de rua em condições mínimas sobrevivência, integrando o contexto ficcional narrativo.

A par disso, entendemos que o ato de escrever, lê, mesmo que se dê mediado por suporte tecnológicos, não pode se furtar a nos levar a pensar sobre os sentimentos: os medos e desesperos, as alegrias e as possibilidades outras de tornar visíveis o combate ao racismo sistêmico, o capacitismo²⁵ que nega o outro, os tipos intolerância que ferem e as confusões que arranham o cotidiano e deixam nele uma cicatriz.

Isso em certa medida demonstra que as interações juvenis em rede digital e que fizeram parte dessa amostragem, continuam por perpetuar o velho quadro valorativo sócio-histórico cultural correspondente às classes econômicas mais favorecidas e a nortear tanto o pensamento quanto a prática de um público que está descobrindo ou mesmo redescobrando um mundo à sua maneira, contudo, tendo o privilégio de ter acesso à esse tipo de escrita e leitura no digital, em idiomas diversos e ao alcance do deslizar de dedos no seu dispositivo móvel.

Outra questão indiretamente relacionada ao papel do leitor participativo colaborativo, é que o volume expressivo de acessos às plataformas voltadas à auto publicação de “*onbooks*”,

²⁵ Capacitismo: é qualquer tipo de atitude que discrimina ou denota preconceito social contra pessoas com deficiência (PCDs), através de termos e expressões pejorativas que as classifiquem como inferiores a outras pessoas. Mas se por acaso você nunca ouviu falar dessa palavra, vamos te ajudar a entender melhor.

tem feito destes repositórios, por ora gratuitos, passem a ser vistos como uma nova seara de produção de conteúdos digitais entre os jovens, tornando-se um novo nicho mercadológico de atuação grandes empresas multinacionais. O discurso de incentivo à produção literária on-line, oculta a verdadeira faceta dos “novos monopólios “que segundo Cedric Durand (2020) tem transformado os elementos da vida cotidiana em passíveis de mercantilização por meio de plataformização das auto publicações e que induzem os jovens escritores à uma busca frenética por métricas de engajamento, leituras, indicações à prêmios, contradizendo-se portanto, à ideia de democratização do acesso à informação e conhecimento de forma igualitária e destituída do caráter de competição.

Essa reflexão, de fato é bem interessante, haja vista que as narrativas digitais, por possuírem a capacidade de seduzir a atenção do leitor, de tornar-se um produto cultural aberto a táticas de distribuição, movidas sobretudo, pelo acesso aos suportes tecnológicos, resgata questionamentos apresentados por Postman (1994), de que há claramente, muitas formas nas quais instituições políticas, plataformas digitais e sistemas econômicos se interceptam e influenciam em torno de uma tecnologia. Com isso, também entendemos que há uma necessidade constante em se examinar como os indivíduos e grupos de intenções econômicas e políticas compartilhadas se apropriam do desenvolvimento das linguagens híbridas (re)criadas diuturnamente por mãos e cliques apressados de jovens que circulam na cultura digital e com o intuito de projetar mudanças benéficas para os seus próprios interesses.

Um dado correlato ao argumentado no parágrafo anterior, diz respeito ao aspecto de participação dos leitores e as formas preferenciais que os leitores utilizam para registrar suas emoções frente a leitura do conteúdo narrativo, verificado nesta pesquisa. O que antes se restringia apenas à registros escritos ou ao uso de ícones representativos no espaço de comentários ao final do texto, agora, suas reações passam a serem grafadas diretamente nos trechos lidos que lhe causaram impacto e por meio do compartilhamento de hiperlinks de acesso a repositórios de memes, gifs, no uso de gírias específicas do mundo geek ou Lgbtqi+, indicações de acesso a outras plataformas de literatura on-line, como vistos nas ficções Sem Rodinhas. Estas trocas de informações, no nosso entendimento, novamente evidenciam o que Siemens (2009) trata no conectivismo como espaços pedagógicos possíveis de aprendizagem em rede viabilizados pela interatividade entre usuários quanto

pode auxiliar no desenvolvimento de produção de conhecimentos entre humanos em relação constante com suportes tecnológicos via web interativa (RENÓ,2014).

Assim, entre correspondências e oposições, sustentamos que as narrativas ficcionais digitais enquanto ambientes de aprendizagem colaborativa em rede se assenta cada vez mais em elementos multirreferenciais como o conectivismo que aliado à práticas de letramento remix associadas a um conjunto expressivo de linguagens híbridas, em exercícios contínuos de intertextualidade transmídia e referências intermediáticas, sinalizam a ocorrência de uma prática intermodal de escrita e leitura no digital, já que ao explorar as capacidades e possibilidades das linguagens híbridas, do raciocínio lógico, da criatividade, aliados ao pensamento crítico sobre temáticas diversas, criam espaços dialógicos e dialéticos no contexto marcado pelo advento dos sistemas interativos, da comunicação em rede e de táticas de aprendizagens significativas dos jovens fora a escola.

Reiteramos a necessidade urgente, principalmente pela área da educação, em reconhecer que é cada vez mais imperativo considerar e empreender esforços em considerar que práticas de escrita e leitura estão tomando novos cursos, principalmente as realizadas por jovens que tem feito da leitura social on-line (EVEN-ZOHAR,2005) um dos fenômenos mais interessantes relacionados ao consumo de narrativas ficcionais produzidas por fãs como desdobramento de objetos culturais que fazem parte do seu universo de interesse e/ou de jovens escritores que escolhem escrever romances ficcionais adolescentes no ambiente digital e no terreno da cibercultura.

Outra compreensão por nós apreendida e resultante dos estudos empreendidos para a realização dessa investigação, foi a de que a produção de sentidos constituídos no cenário de interação recíproca entre jovens autores e leitores via leitura não se encerra apenas pelas marcas gráficas do texto, e sim, pelo o que estas dizem e o modo em que se fazem ouvir no bailar das linhas formando parágrafos,comentários e texto. Isso nos levou a resgatar a ênfase dada pela Base Nacional Curricular Comum (BNCC) - publicada em 2018 e já citada neste trabalho - que prevê aprendizagens sintonizadas com as necessidades, as possibilidades e os interesses dos estudantes e também, com os desafios da sociedade contemporânea” (BRASIL, 2018, p.14, grifos do autor).

Logo, continua sendo necessário que nós que atuamos na área de Educação, continuemos a pesquisar, refletir e discutir acerca de práticas de leitura e escrita

potencializadas pelos usos dos dispositivos e plataformas digitais em diálogo direto com a Comunicação, as Ciências Sociais, a Psicologia, as Artes, a Filosofia e demais áreas do conhecimento, considerando que em nossa contemporaneidade como enfatizam Cavallo e Chartier (2002), um texto se faz por várias e distintas mãos, a partir de práticas de recorte, fragmentação e intervenção que modificam radicalmente a relação com o escrito. Assim, [...] o leitor da era eletrônica pode construir a seu modo conjuntos textuais originais cuja existência, organização e aparência somente depende dele. Mas, além disso, ele pode a qualquer momento intervir, reescrevê-los, torná-los sua propriedade” (CAVALLO; CHARTIER, 2002, p.31).

Atentos ao adensamento desse fenômeno que se processa no ambiente digital e diante dos resultados das análises e reflexões desencadeadas por esta pesquisa, reforçamos a defesa de tese de que os jovens no ambiente digital estão inaugurando um novo modo de elaboração textual e consumo de histórias ficcionais, em que experiências de escrita e leitura on-line são compostas por elementos multirreferenciais de conectivismo, ações de intertextualidade transmídia (intermedialidade) associadas ao exercício de letramentos digitais com caráter remix sintetizadas como práticas intermodais. Estas, por sua vez, desencadeiam um ambiente de colaboração, produção de sentidos (visuais, sonoros, textuais) e de discussão de temáticas que abordam os marcadores sociais da diferença (classe, gênero, orientação sexual) de forma envolvente, participativa e criativa.

Acreditamos que os resultados trazidos por esta pesquisa podem ser ‘transmidiados’ em outras questões de investigação acadêmica que não foram tratadas com maior profundidade ou que passaram à largo em nossas discussões como: investigação sobre o deslocamento dos leitores para repositórios de literatura on-line face ao nomadismo da comunicação social contemporânea; a utilização dos recursos multimodais presentes no aplicativo *Wattpad* como estratégia pedagógica para o desenvolvimento de argumentação crítica na escrita de textos escolares; mapeamento dos objetos culturais (filmes, séries, livros, músicas) predominantes no catálogo de gêneros textuais disponíveis na plataforma *Wattpad*; formação docente para uso pedagógico de plataformas de escrita e leitura on-line; formação docente e intertextualidade transmídia; levantamento e análise semiótica das imagens usadas pelos leitores como identidade de perfil; estudos sobre os ouvintes de podfics nos tocadores de música digital como outras maneiras de consumir narrativas digitais produzidas por fãs; a invisibilidade de histórias

de matriz africana e indígena nos enredos das ficções produzidas por escritores brasileiros em plataformas digitais.

Ao final dessa longa jornada de estudos acerca de um pequeno recorte das interações juvenis ocorridas em numa plataforma de acesso digital, conhecemos novos conceitos, aprendemos a olhar as transformações sociotécnicas contemporâneas sob a lente da Ecologia dos Meios, o quanto as práticas sociais estão mudando em função da ambiência gerada pelo processo incessante de midiaticização da sociedade hodierna (FAUSTO NETO, 2008) e que essas mudanças ‘ecológicas’ também tem submetido aos processos e experiências de leitura e escrita on-line uma dependência cada vez maior à uma mediação calcada na rapidez da distribuição de informações, na conexão com os objetos culturais produzidos especialmente pela indústria do entretenimento e na possibilidade real do leitor no ambiente digital interferi interagindo no corpo textual, inaugurando outras formas de se produzir, envolver e lidar com as narrativas humanas, combinando recursos audiovisuais/ textuais com a elaboração de conteúdo e circulação de sentidos. Visto que, criações exclusivas do campo literário clássico, agora saltam das páginas impressas para as plataformas e *books* digitais, descrevendo os afetos e modos de estar no mundo, verificados nesta pesquisa, por meio de táticas de engajamento, propagação e construção de universos ficcionais.

Estas narrativas literárias on-line produzidas pelos jovens contracenam a realidade dos personagens com suas agendas ideológicas, morais, afetivas e de familiaridade tecnológica. Assim, mantem uma conversa sempre necessária com militância na ordem da garantia de direitos dos que continuam a viver à margem da sociedade e a capacidade inesgotável que a literatura possui em conduzir nosso olhar sobre questões sociais, educacionais, de autoconhecimento e reconhecimento da produção cultural resultantes das experiências humanas.

Entendemos, que há ainda muito a se examinar acerca de como a juventude tem se apropriado, familiarizado e movido as linguagens híbridas criadas por uma cultura digital que se alimenta e transforma diuturnamente pelas mãos de cliques e leituras aceleradas. Por fim, entendemos que os resultados apresentados nesse trabalho, poderão ser utilizados para discussões, estudos futuros ou mesmo no auxílio a identificar espaços de possibilidades nos quais existem oportunidades de resistir, perturbar, alterar opiniões, certezas e desejos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGROSINO, M.V. **Etnografia e observação participante**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

ALMEIDA, H.B.; SIMÕES, J.A.; MOUTINHO, L.; SCHWARCZ, L.M. Numas, 10 anos: um exercício de memória coletiva. In: **Marcadores Sociais da Diferença: gênero, sexualidade, raça e classe social em perspectiva antropológica**. - São Paulo: Terceiro Nome; Editora Gramma, 2018.

AMARAL, J. Gamificação e leitura: em jogo, a formação de jovens adultos. Tese (Doutorado em Letras). 2019. 151f. Universidade de Passo Fundo, RS, 2019.

ARDOINO, J. Abordagem multirreferencial (plural) das situações educativas e formativas. In: Barbosa, J. **Multirreferencialidade nas ciências e na educação**. São Carlos: EdUFSCar, 1998.

ARRUDA, A.M; SILVA, C.O; ANDRADE, R.L. O aplicativo de autopublicação: o *Wattpad*. **Ciência da Informação em revista**, Vol.1, n.3, 2014. Disponível: <https://www.seer.ufal.br/index.php/cir/article/view/1596/1087>. Acesso em 21 de abril de 2021.

AUSTREGESILO, V.M de A.F. Letramento digital: as práticas de escrita nas plataformas digitais e o processo de aprendizagem na escola. Dissertação (Mestrado em Indústria Criativa). 2020. 70f. Universidade Católica de Pernambuco, 2020.

BAUER, M.W; GASKELL, G. **Pesquisa Qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. - 13.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BENJAMIN, W. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: **Magia e Técnica: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1986.

BINIEK, P. Evolution of the Mary Sue character in works by *Wattpad* Social platform users. **Polish Journal of English Studies**. N.4, pp.35-55, 2018. Disponível: <https://pjes.edu.pl/wp-content/uploads/2020/05/PJES-4.1-Binieki.pdf>. Acesso em: 21 de abril de 2021.

BOGDAN, R. C.; BIKLEN, S. K. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Porto – Portugal: Porto Editora, 2010.

BOLD, M.R. The return of the social author: negotiating authority and influence on *Wattpad*. **The International Journal of Research into New Media Technologies**. University College London, 2018. Disponível: https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/1500924/7/Ramdarshan%20Bold_MRBCConvergencefinal.pdf. Acesso em 23 de abril de 2021.

BOOTH, P. *Digital Fandom – new media studies*. New York: Peter Lang Publishing, 2010.

BRASIL. **Ministério da Educação**. Base Nacional Curricular Comum.2018.

BRAUN,V;CLARKLE,V.**Using thematic analysis in psychology**.Qualitative Research, 3(2),p.77-101.

BURGOS,T; CUNHA,R. **Interfaces contemporâneas no ecossistema midiático**. -1ª ed.- Aveiro: Ria Editorial,2019.

CAMARGO, B. V.; JUSTO, A. M. IRAMUTEQ: um software gratuito para análise de dados textuais. **Temas em Psicologia**, [s.l.], v. 21, n. 2, p.513-518, 2013. Associação Brasileira de Psicologia. <http://dx.doi.org/10.9788/tp2013.2-16>.

CAMPALANS, C, RENÓ, D e GOSCIOLA, V. (Orgs.). **Narrativas transmedia: Entre teorias e práticas** (pp. 69-84). Bogotá, Colômbia: Editorial Universidad del Rosario, 2012. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario, 2012.

CANCLINI, N. G. **Leitores, espectadores e internautas**. Tradução: Ana Goldberger. — São Paulo: Iluminuras, 2008.

CARLOS, G. **Fandom e mercado literário: um mapa das mediações de fãs de romance no contexto brasileiro**. Tese (doutorado), 200f. Universidade Vale do Rio Sino, 2019.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede - a era da informação: economia, sociedade e cultura**. (Venâncio, R., Trad.). São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CASTELLS, M. **O poder da comunicação**.1ª ed.-São Paulo/Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.

CAVALLO,G;CHARTIER,R. **História da leitura no mundo ocidental**. São Paulo: Ática,2002.

CERTEAU, M. **A invenção do cotidiano: Artes de fazer**. Petrópolis, RJ: Vozes,1998.

CITELLI,A.O.**Educomunicação:referências para uma construção metodológicas**. Comunicação &Educação, v.24,p.12-24,2019.

CHIEREGATTI, A.A. **Mídium e gestão dos espaços canônico e associado nas plataformas colaborativas Wattpad e Widbook**. Dissertação (Mestrado em Letras e Linguística) 241f.Universidade Federal de São Carlos- UFSCAR,2018.

COELHO, P.M; COSTA, M.R; SANTOS, R.O. Educação, tecnologia e indústria criativa: um estudo de caso do Wattpad. Cadernos de Pesquisa.Vol.49, n.173,julho/set. São Paulo, 2019. Disponível em:

https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S010015742019000300156&script=sci_arttext&tlng=pt
. Acesso em 20 de abril de 2021.

COSTA, M.R.M.; COELHO, P.M.F.; TAVARES, S.M.N. Potencialidades educacionais do *Wattpad*: problematizando o conceito de cronotopo. **Revista Práxis Educativa**, Vol15, n.32, 2020. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/894/89462860008/html/index.html>. Acesso em 21 de abril 2021.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras**. São Paulo, 2019. Disponível em: https://www.cetic.br/media/docs/publicacoes/216410120191105/tic_edu_2018_livro_eletronico.pdf. Acesso em: 16 out. 2020.

CORDÓN-GARCIA, J.A. La socialización de la lectura: hacia un nuevo concepto de libro, de autor y de lector. **NUANCES: estudos sobre Educação, Presidente Prudente: SP**, v.21, n.22, p.42-59, jan./abr.2012.

CHOMSKY, N. **Reflexões sobre a linguagem**. Lisboa: Edições 70, 1976.

CLUVER, C. **Intermedialidade**. Pós: Belo Horizonte, v.1, n.2, pp.8-23, nov.2011.

CRESWELL, J.W. **Projeto de pesquisa: método qualitativo, quantitativo e misto**. Porto Alegre: Artmed, 2014.

CRUZ, B de P, A. Netnografia: sim, é possível fazer pesquisa científica na internet! In: CRUZ, B de P, A. **Curtir comentar compartilhar: redes sociais virtuais e TV no Brasil**. Curitiba: CRV, 2016.

DAWSON, C. **A-Z Digital research methods**. New York, NY: Routledge, 2019.

DUARTE, R. Pesquisa qualitativa: reflexões sobre o trabalho de campo. **Cad. Pesquisa.**, São Paulo, n. 115, p. 139-154, mar. 2002. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S010015742002000100005&script=sci_abstract&lng=pt. Acesso em: 25 out 2020.

DUDENEY, G.; HOCKLY, N.; PEGRUM, M. **Letramentos digitais**. 1.ed.- São Paulo: Parábola Editora, 2016.

DULTRA, M.A. **Vídeo-cartas não filosóficas: percurso da aparição de um corpo imagem**. 2018.626f. Tese (Doutorado em Difusão do Conhecimento). Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2018.

DUYGU, A.B. *Wattpad* in youth Literature based on the experiences of Turkish and secondary school students. **International Journal of Education & Literacy Studies**. Vol.9, n.1, 2021. Disponível: https://www.researchgate.net/publication/349305882_Wattpad_in_Youth_Literature_Based_on_the_Experiences_of_Turkish_Teachers_and_Secondary_School_Students. Acesso em: 22 de abril de 2021.

ECHEVERRÍA,A; AMÉSTICA,M; GIL,F; NUSSBAUM,M;BARRIOS,E; LECLERC,S.
Exploring different technological platforms for supporting co-located collaborative games in the classroom. **In: Computers in Human Behavior**,v.28,n.4,p.1170-1177,2012.

ELLIOT,K. Elliott, K. (2004). Literary film adaptation and the Form / Content dilemma. In: Ryan, M.-L. (ed.). **Narrative Across Media: the languages of storytelling**. Lincoln: University of Nebraska Press, pp. 220-239. Disponível em:
[https://www.research.lancs.ac.uk/portal/en/publications/literary-film-adaptation-and-the-formcontent-dilemma\(11d03bf0-117b-46f8-8106-5e8e63fb6577\).html](https://www.research.lancs.ac.uk/portal/en/publications/literary-film-adaptation-and-the-formcontent-dilemma(11d03bf0-117b-46f8-8106-5e8e63fb6577).html). Acessado em: novembro de 2022.

EVEN-ZOHAR,I. **Polysystem Studies**, Poetics Today,vol.1,n.1,p.1-51.

FAUSTO NETO,A. **Fragmentos de uma análise da midiatização**. Revista Matrizes, São Paulo,n.2,p.89-105,abr.2008.

FARDONAY CCASAN, M.M. **Análisis del discurso de historias fan-fiction: una construcción de la plataforma Wattpad**. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Jornalismo e Comunicação). Universidad Peruana de Ciencias Aplicada,2020.

FECHINE, Y. Transmidiação, entre o lúdico e o narrativo. In C. Campalans, D. Renó, & V. Gosciola (Orgs.), **Narrativas transmedia: Entre teorias e prácticas** (pp. 69-84). Bogotá, Colômbia: Editorial Universidad del Rosario, 2012.

FERNANDES, R.A. **Estudo – em três atos**. 36ª Reunião Nacional da Anped- Goiânia,2013.

FERREIRA, N.A. **Papo entre escritores online: leitura e autoria no Wattpad**. Dissertação (Mestrado em Literatura),131f. Universidade de Brasília-UNB,2019.

FORQUIN, Jean Claude. **Escola & Cultura**. As bases sociais e epistemológicas do conhecimento escolar. Porto Alegre. Artes médicas, 1993.

FRAADE- BRANAR, Z; GLAZER, A.M. **Superfandom: como nossas obsessões estão mudando o que compramos e quem somos**. - 1ª ed.- Rio de Janeiro: Anfi-teatro, 2018.

FLUSSER,V. **A escrita – Há futuro para a escrita?** São Paulo: Annablume, 1986.

FREIRE, P. **Educação como prática para a liberdade**. São Paulo: Paz e Terra,1998.

GARCIA- ROCA, A. Jóvenes escritores en la red: um estudio exploratorio sobre perfiles de *Wattpad*.**Revista.uclm.es**. Vol.18,n.3,p-18-28,2019. Disponível:
<https://revista.uclm.es/index.php/ocnos/issue/view/178>. Acesso em: 20 de abril de 2021.

GARCIA-ROCA,A; MANUEL DE-AMO,J. Young writers on the web: an exploratory study on *Wattpad* profiles. **OCNOS- Revista de Estudios sobre Lectura**. Vol.18,n.3,2019.Disponível:https://redib.org/Record/oai_articulo2783589-young-writers-web-exploratory-study-Wattpad-profiles. Acesso em 23 de abril de 2021.

GATTO, S.M.G. **Literatura Brasileira e as Novas Tecnologias:** leitura e produção. Revista de Estudos da Modernidade e da Contemporaneidade, São Bernardo do Campo-SP, v.01, pp.47-67, jan./jun.2006.

GONÇALVES, E.M. Da narratividade à narrativa transmídia: a evolução do processo comunicacional. In: **Narrativas Transmedia- Entre Teorías y Prácticas**. Campalans, C; Renó, D e Gosciola, V. (Orgs.). Bogotá: Editorial Universidad del Rosario, 2012.

GONÇALVES, J.A. **Literatura na rede:** os processos de escrita literária no *Wattpad*. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras/Literatura). Universidade Estadual da Bahia -UNEB, 2019. Disponível: <http://hdl.handle.net/20.500.11896/1411>. Acesso em: 21 de abril de 2021.

GOSCIOLA, V.; VERSUTI, A. **Narrativa transmídia e sua potencialidade na educação aberta**. Portugal, 2012. Disponível em: http://oer.kmi.open.ac.uk/?page_id=428. Acesso em: 26 jun. 2020.

GOSCIOLA, V. Narrativa Transmídia: conceituação e origem. In: Campalans, C, Renó, D e Gosciola, V. (Orgs.) **Narrativas transmedia:** Entre teorias e prácticas. Bogotá, Colômbia: Editorial Universidad del Rosario, 2012.

GUEDES, H.F. **Retextualização multimodal:** construindo songfics através do aplicativo *Wattpad*. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras), 150f, Universidade Estadual do Rio Grande do Norte, 2018.

GRAY, Jonathan. HARRINGTON, C. Lee. SANDVOSS, Cornel. *Introduction: why study fans?* In: HARRINGTON, C. Lee; GRAY, Jonathan; SANDVOSS, Cornel (Orgs.). **Fandom: identities and communities in a mediated world**. New York: New York University Press, 2007, p. 1-16.

GRANATO, M; RENÓ, D. Educomunicação contemporânea em um cenário global: quando o desenvolvimento de linguagens para a educação (in) depende da tecnologia. **Revista Razão y Palabra**, v21, n abril-junio, 2017, p-65-77.

HANIFAH, F; BHARATI, D.A.L. The comparison between *Wattpad* and blog in project based learning to teach written analytical exposition text. **Journal of English Language Teaching**. N.8, 2019, pp-109-118. Disponível: https://pdfs.semanticscholar.org/24b8/7efe38524e3a07e7fa0ea02a0a4d9d6a6451.pdf?_ga=2.228304541.1287618885.1621878502-1179008503.1621878502. Acesso em: 21 de abril de 2021.

HEDRICK, A. One Direction real person fiction on *Wattpad.com*: a textual analysis of sexual consent. **Feminism & Psiphology**-University North Carolina, USA, 2020. Disponível: <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0959353520958896>. Acesso em 23 de abril de 2021.

HELLER,E. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão.** São Paulo: Gustavo Gili,2013.

HERRERO, A. **Wattpad cambia el sector del libro.** Trabalho conclusão de curso (Ciências Econômicas e Empresarias). Universidad de León,2019. Disponível: <https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/12387/TFG%20-%20Fernández%20Herrero%20Alicia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 21 de abril de 2021.

HILLS, Matt. **Fan Cultures.** Londres: Routledge, 2002.

HINE, Christine. Estratégias para etnografia da internet em estudos de mídia. In: CAMPANELLA, B. BARROS, C. (Orgs.) **Etnografia e consumo midiático: novas tendências e desafios metodológicos.** Rio de Janeiro: E-papers, 2016, p. 11-27.

HINE, C. **Virtual Ethnography.** London: Sage, 2000.

JACKS,N.Territorialidade:um conceito fértil para o terreno da comunicação.In:MOREIRA,B,D (Org.). **Interfaces sociais e textualidades midiáticas.** Cuiabá-MT:Ed.UFMT,2014.

JENKINS, H. **Cultura da convergência.** São Paulo: Aleph,2009.

JENKINS, H; FORD, Sam; GREEN, Joshua. **Cultura da Conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável.** Tradução Patrícia Arnaud. São Paulo: Aleph, 2014.

JENKINS, H. **Invasores do texto: fãs e cultura participativa.** Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora,2015.

KELING,A.S.Narrativas digitais interativas e o uso da tecnologia como narrador explícito. Revista **FAMECOS: Mídia, Cultura e Tecnologia.** Porto Alegre,v.19,n.3,p.739-748,set./dez.2012.

KINDER, M. (1991). **Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles.** Berkeley and Los Angeles: University of California Press.

KITCHENHAM, B. **Procedures for performing systematic reviews.** Recuperado de <http://www.inf.usfc.br/aldo.vw/kitchenham.pdf>. Acesso em maio de 2021.

KRISTEVA,J. **Introdução à semanálise.** Tradução de Lúcia H.França.2.ed.São Paulo:Perspectiva,2005.(Coleção Debates).

KOZINETS, R, V. **Netnography: Doing Ethnographic Research Online.** London: Sage, 2010.

LATOURE, B. **Jamais fomos modernos**: ensaios de antropologia simétrica. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994. (Coleção Trans).

LAQUINTANO, T. **Autoria sustentada**: escrita digital, autopublicação e o *e-book*. *Written Communication* 27, 2014.

LEMOS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 295 p., 2007.

LEMOS, A. Cultura da mobilidade. In: BEIGUELMAN, G. e LA FERLA, J. (Orgs.). **Nomadismos tecnológicos**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011, p.15-34.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Rio de Janeiro, RJ, Editora 34, 1999.

LIMA, D. J.; VERSUTI, A.C. **Narrativa transmídia e educação**: praticando a leitura e a escrita de gêneros textuais. Aracajú: Editora UFS, 2018.

LIMA, D.J. **Transmídiação Narrativa**: liberdade, autoria, colaboração e engajamento em produções textuais. 140 fls, Tese (doutorado). Universidade Federal de Alagoas, 2020.

LIMA, D. J.; MERCADO, L. P e VERSUTI, A. Autoria em rede e a produção textual no contexto colaborativo dos fãs. **preprints.scielo.org**. Disponível: <https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.2367>. Acesso em 25 de maio de 2021.

LOPES, Maria I. **A teoria barberiana da comunicação**. *Revista Matrizes*, v.12, no 1, 2018, p. 39-25.

LUPAK, A. **Não preciso de editor?**: um estudo sobre plataformas de autopublicação sob o viés dos estudos culturais e educação. Dissertação (Mestrado em Educação), 145f, Universidade Luterana do Brasil, 2020.

MARCONDES FILHO, C. **Dicionário da Comunicação**. São Paulo: Ed. Paulus, 2009.

MARCONI, M.R.; LAKATOS, E.M. **Fundamentos de metodologia científica**. 6.ed. São Paulo: Atlas, 2006.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2007.

MCLUHAN, M. **A Galáxia de Gutenberg**: a formação do homem tipográfico. São Paulo: Editora Nacional, Editora da USP, 1972.

MARTÍN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. 6a ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2009.

MARTÍN-BARBERO, J. **Ofício de Cartógrafo**. Travesías latinoamericanas de la comunicación em la cultura. México: Fondo de cultura económica, 2004.

MARTINS, A.V; DAMACENO, J. Cultura Participativa de fã na internet: canais para interação e produção de fandoms. **Atuará Revista Pan-Amazônica de comunicação**, v.4,n.2,2020.

MARTINS,E.C.O **WhatsApp e o desenvolvimento da argumentação da escrita: a produção da língua materna e as tecnologias digitais de informação, comunicação e expressão**. Tese (Doutorado em Educação),2019.414f. Universidade de Brasília,DF,2019.

MAZHAR, B. Reading and Writing Experiences of Middle School Students in the Digital Age: *Wattpad* Sample. **Internacional Journal of Education & Literacy Studies**.Vol.6,n.2,2018.Disponível:<http://journals.aiac.org.au/index.php/IJELS/article/view/4439>.Acesso em 21 de abril de 2021.

MAZZOTTI, T. B. A exposição do implícito nas representações sociais. **Anais do VI Simpósio Estadual de Representações Sociais e Educação (VI SERS) e I Simpósio Internacional de Representações Sociais, Educação e Subjetividade (I SIERS)**. Salvador, BA: EDUNEB, 2016. p. 1-13.

MORALEJO, S. **Fanwork de fanwork: a rede de produção dos fãs**. (Tese) - Doutorado em Comunicação e Informação – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018.

MUYAZAKI, A.L; KIRCHOF, E.R. **A plataforma de autopublicação e o circuito da cultura: o caso A Barraca do Beijo**. Revista FronteiraZ, n.25, Dez,2020.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itáu Cultural: Unesp, 2003.

NÓVOA, A (Org). **Profissão professor**. Porto: Porto Editora,1991.

ODUM, E.P. **Fundamentos de ecologia**.4.ed.Lisboa:Fundação Calouste,1988.

OLIVEIRA, A.C. **As crônicas de Nárnia: um projeto de escrita de fanfiction em aplicativo de leitura e mídia social**. Dissertação (Mestrado em Letras), 182f, Universidade Federal do Tocantins- UFT,2020.

PENN,G. **Análise semiótica de imagens paradas**. In: Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático. BAUER,M.W;GASKELL,G(orgs.); tradução de Pedrinho Guareschi.-13.ed.Petrópolis,RJ: Vozes,2015.

PETTICREW, M., ; ROBERTS, J.D. **Systematic reviews in the social sciences: a practical guide**. Oxford, England: Blackell, 2006.

PIRES, M. C. **Literatura Feminina do *Wattpad* e o projeto “Leia Mulheres”**: repertórios em discussão no sistema literário brasileiro. Dissertação (Mestrado em Letras), Centro Universitário Ritter dos Reis, 2019.

POSTMAN, N. **Tecnopólio**. São Paulo: Nobel, 1994.

POSTMAN, N. The Humanism of Media Ecology. In: **Proceedings of the Media Ecology Association**, 2000. Disponível em: < www.media-ecology.org/publications/MEA_proceedings/v1postman01-pdf>. Acesso em 30 de abril de 2021.

POSTMAN, N. The Reformed English Curriculum. In: EURICH, A.C. **High School 1980: The Shape of the Future in American Secondary Education**. New York: Pitman Pub. Corp, 1970.

POSTMAN, N.; WEINGARTNER, C. **Contestação- nova fórmula de ensino**. Rio de Janeiro: Expressão e Cultura, 1978.

POUZADOUX, C. **Contos e lendas da mitologia grega**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

PULITA, E; SANTOS, G.L. Narrativas hipertextuais e visuais: ressignificações e novos cenários de formação na educação da era digital. In: **WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA**, 22. , 2016, Uberlândia. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2016 . p. 649-658.

RANCIÈRE, J.A **A partilha do sensível: estética e política**. São Paulo: Editora 34, 2005.

RAJEWSKY, I.A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. In: **Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea**. DINIZ, T; VIEIRA, A.S (Orgs.). v.2, Belo Horizonte: Rona Edit; Fale/ UFMG, 2012. p.51-73.

REBOLA, S; PIANZOLA, F. **A new research programme for Reading Research: analysing comments in margins on *Wattpad***. DigitalCult@Scientific Journal Digital Cultures, Vol3, n.2, 2018. Disponível em: <https://digitcult.lim.di.unimi.it/index.php/dc/article/view/67>. Acesso em 21 de abril de 2021.

RENÓ, D e RENÓ, L. Narrativa Transmídia e Interfaces Interativas como suportes para a Educação. **Revista Ação Midiática – Estudos em Comunicação, Sociedade e Cultura**. Vol.2, n05, 2013.

RENÓ, L. Transmedia, conectivismo y educación: estúdios de caso. In: CAMPALANS, Carolina; RENÓ, Denis; GOSCIOLA, Vicente (Eds.). **Narrativas transmedia: entre teorías y prácticas**. Bogotá: Editorial UOC, 2014, p.199-212.

RENÓ, D; GOSCIOLA, V; RENÓ, L. (Orgs.). **Nova Ecologia dos Meios e Tecnologia**. Aveiro: Ria Editorial,2018.

RENÓ, L; RENÓ, D; VERSUTI, A. **Transmediação e conectivismo**: contemporaneidade para a educação. In: LINHARES, R; VERSUTI, A. (Ed.), *As redes sociais e seu impacto na cultura e na educação do século XXI*. Fortaleza: Edições UFC,2012.

RETIZ SOLIER, Y.A. **Comunidades Virtuales**: escritores y lectores de fanfictions de anime em la Peru. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação),21f. Universidad San Ignacio de Loyola- Peru,2018.

RODRIGUES,A.**Narrativas digitais e experiência**: exploração de conceitos e implicações para a educação em uma perspectiva humanista. *Revista e-Curriculum*, São Paulo,v.18,n.2,p.692-714,abr./jun.2020.

ROJO, R.; MOURA, E. (org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola editorial, 2014.

RÜDIGER, Francisco. **As teorias da cibercultura**. Porto Alegre: Sulina.

SAEZ, V. Experiencias de lectura em la era digital. El caso *Wattpad*. *Revista Stas*.Vol.3,n.62,Abril,2021.Disponível:<https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/6673>. Acesso em: 22 de abril de 2021.

SANTAELLA, L. **Matrizes da linguagem e pensamento**. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SANTAELLA, L. **Comunicação ubíqua**: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.

SANTOS, E. **Cibercultura e pesquisa-formação na prática docente**. 351 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2005.Disponível:<https://hdl.handle.net/10923/7548>.

SANTOS, L.C. **Quando a leitura encontra a escrita**: uma análise das relações estabelecidas na comunidade de ficção científica da plataforma *Wattpad*. Dissertação (Mestrado em Comunicação), 205f. Pontifícia Universidade do Rio Grande do Sul,2015.

SANTOS, N.B. Trasmídiação: perspectivas teóricas. **In: Educação, Tecnologias e Comunicação**. Versuti, A e Lacerda, G (Orgs.). Brasília: Viva Editora, 2018.

SAMPAIO, R.; MANCINI, M. Estudos de revisão sistemática: um guia para síntese criteriosa da evidência científica. **Revista Brasileira de Fisioterapia**, v.11, n.1, p.83-89,fev.2007.

SCOLARI, C. A. **Las leyes de la interfaz**: diseño, evolución, tecnología. Barcelona: Gedisa, 2018.

SCOLARI, C. A. (2015). Ecología de los medios: de la metáfora a la teoría (y más allá). In C. A. Scolari (Ed.), **Ecología de los medios: Entornos, evoluciones e interpretaciones** (Cap. 1, pp. 15-42). Barcelona: Gedisa.

SCOLARI, C. A. **Narrativas transmedia: cuando todos los médios cuentan**. Barcelona, Deusto, 2013.

SCOLARI, C.; AGUADO, J.; FEIJÓ, C. Una ecología del medio móvil: contenidos y aplicaciones. In: AGUADO, J.; FEIJÓ, C.; MARTINEZ, J. (Orgs.). **La comunicación móvil. Hacia um nuevo ecosistema digital**. Barcelona: Gedisa Editorial, 2013, p.79-104.

SCOLARI, C. A. **Hipermediaciones: Elementos para uma Teoría de la Comunicación Digital Interativa**. Barcelona, Espanha: Gedisa, 2009.

SIEMENS, George. **Conectivismo: uma teoria de aprendizagem para a idade digital**, 2014. Disponível: <http://usuarios.upf.br/~teixeira/livros/conectivismo%5Bsiemens%5D.pdf>. Acesso em: 30 novembro de 2020.

SILVA, A.N.; SUMIKAWA, C; RODRIGUES, V.S. Cartografia temática sobre transmidiação enquanto objeto de pesquisa em RSL: paisagens emergentes e possíveis territórios de investigação no decênio 2010-2019. In: **Tertúlia de escritos e estéticas sobre Educação, Tecnologias e Comunicação**. Andrea Versuti (Org.). -1º ed- Aveiro: Ria Editorial, 2020.

SILVA, D. D. A. **Superman e educação colaborativa: uma proposta de coaprendizagem por meio da transmidiação narrativa**. 146f. Dissertação (Mestrado). Universidade Tiradentes, 2015.

SILVA, R.A.P.V; GIL, C.F. A produção e a leitura literária na plataforma *Wattpad*: o retorno do romance folhetim. **Revista Linha Mestra**, n.30, Set/Dez, 2016. Disponível em: <http://www.lm.alb.org.br/index.php/lm/article/view/801>. Acesso em 20 de abril de 2021.

SITI, H.N; TINE, S.R; YANTO, A. **Fiction Publishing Patterns in the “Wattpad” online community**. Jurnal Ilmu Perpustakaan, Indonésia, Vol 08, n.2, 2020.

SHIRKY, C. **A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado**. (Portocarreto, C., Trad). Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

SOARES, Magda. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura**. Educação e Sociedade, Campinas, v. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13935> Acesso em dezembro de 2021.

SOARES, S. Escrever é um ato solitário? A escrita compartilhada como prática social e socializante no *Wattpad*. **Entreletras**, v.11, n.2, 2021.

SOAREZ, J.L; AGUILLAR, D.C. Literatura y creatividad artificial em la época de la singularidade. **Revista Cuba de Ciências da Informação**

[online], Vol13,n.1,2019.Disponível:http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S222718992019000100158&lng=es&nrm=iso. Acesso em: 21 de abril de 2021.

STAHL,G;KOSCHMANN,T;SUTHERS,D. **Computer- supported collaborative learning: an historical perspective**. Cambridge handbook of the learning sciences,2006.

STRATE,L. **A Media Ecology Review**. Comunication Research Trends,v.23,n.2,2008.

STRATE,L;BRAGA,A;LEVINSON,P. **Introdução à Ecologia das Mídias**. São Paulo/Rio de Janeiro: Edições Loyola/PUCRIO,2019.

TADDEO, G. Meanings of digital participation into the narrative online communities. **Italian Journal of Sociology of Education**. Vol.11,n.2,pp-331-350.Disponível:https://www.researchgate.net/publication/334597434_Meanings_of_Digital_Participation_into_the_Narrative_Online_Communities. Acesso em 23 de abril de 2021.

TELES, Lúcio França. **Aprendizagem colaborativa online**. Reflexões e Práticas. Saarbrucken: Novas Edições Acadêmicas, 2015.

VARGAS, M.L.B. **O Fenômeno fanfiction [recurso eletrônico]: novas leituras e escrituras em meio eletrônico**. Passo Fundo: Editora Universidade de Passo Fundo, 2015.

VERSUTI, A.; SILVA, D. A transmidiação como uma escrita de resistência. **Revista Linha Mestra**, n. 33, São Paulo, 2017.

VIDAL, G.N. **O uso do aplicativo *Wattpad* para o ensino da arte: pintura de paisagem com araucárias**. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação e Novas Tecnologias), 150f, Centro Universitário Internacional- UNINTER,2020.

GLOSSÁRIO

Chick-lit: gênero de ficção dentro da ficção feminina que trata da posição da mulher na modernidade

E-book: abreviatura de electronic book.

Fanart: produções artísticas produzidas por fãs. Por exemplo as capas que ilustram as histórias.

Fanfics: histórias ficcionais produzidas por fãs.

Fandom: comunidade de fãs que se organizam presencial ou virtualmente para prestigiar, trocar materiais e/ou compartilhar produções dos objetos culturais que se indentificam.

Fanzine: é uma revista confeccionada por um fã abordando qualquer assunto ligado ao seu foco de interesse. A palavra é resultante da junção da expressão inglesa fanatic (fã) e magazine (revista).

Ficwriters: escritores de *fanfics*.

Homepage: página inicial.

Upside- down: virado de cabeça para baixo

Wattpaders: usuários leitores/escritores da plataforma *Wattpad*

WTF: abreviação de uso frequente nas redes sociais e no inglês escrito informalmente. *WTF* nada mais é do que o acrônimo de *What the fuck?*, expressão chula que denota surpresa, espanto, incredulidade etc. e cuja tradução pode ser “Caralho!”, “Putaquepariu!”, “Porra!”, “Cacete”, “Que porra é essa?”, entre muitas outras locuções sinônimas.

Tags: significa rótulo, marcadores, etiqueta que auxilia no direcionamento da busca de um assunto, narrativa, comentário por meio da classificação da informação em palavras-chave.

Teen: termo em inglês relacionado a jovens/adolescente

GLOSSÁRIO DE GÍRIAS

ABO (Alfa, Beta e Ômega): representa um relacionamento amoroso a três

AU/UA: Universo Alternativo

BDSM: bondage, dominação/submissão, masoquismo

Bglh: bagulho

Boiolinha: se render aos encantos de alguém ou a algum fato

Botton: designa o personagem que fica ‘embaixo’ no sexo/ passivo

Boy literário: protagonista

Casal tbb: casal homossexual

Chegay: saudação

Close friends: amigos próximos

Cliffhanger: ganchos para os próximos capítulos

Dar block: privar uma ou mais indivíduos de interagir

Death Note: caderno de vingança

Enemies to lovers: casais que se odeiam ao longo do romance, apaixonam-se

Feat/ft: abreviação da palavra “featuring” que significa ‘com a participação de’

Flop: fracasso

Fluffy/Waffy: fanfic cujo o enredo é classificado como ‘fofinho’, cheio de situações açucaradas que caminham para um final feliz.

Friendzone: amor platônico

G!P (Girl with Penis): garota que possui ou desejaria ter órgão genital masculino.

Gay panic: termo aplicado na forma de humor, em situações embaraçosas envolvendo uma pessoa homossexual. Bastante usado em memes, artes, quadrinhos, mangás LGBT e em comentários de fãs que leem fanfics lgbtqia+. Também compreendida como o sentimento de confusão emocional vivenciada por uma pessoa que se reconhece hétero, mas ocasionalmente sentiu-se atraída por outro do mesmo sexo.

KKCRY: sorrindo até chorar/ fui sorrir e chorei.

Lb: beijo

Lgc: lógico

Leavy user: viciado em internet

M/G: termo 'my girl' (minha garota) com conotação carinhosa

Mlr: mulher/melhor

MP- mensagem privada.

mphr: minha professora

Mpreg: expressão em inglês "Male Pregnant"- gravidez masculina

Nop: 'no problem'/ sem problemas

OC (Original Character): Personagem original **OCC** (Out of Character): quando a personalidade ou comportamento de um personagem é diferente da obra original

Onlibook: livro digital lido somente em suportes digitais

Panca: devaneio

Plot Twist: reviravolta no enredo.

Poc: gay considerado mais afeminado; forma amigável e humorística utilizada pela comunidade lgbt advinda de memes no Twitter

Pov: ponto de vista

Qdt: quebra de tempo

RT: abreviação do termo ReTweet, quando os leitores indicam que concordam ou apoiam um comentário já enviado.

Redflag: alerta de perigo

S/O: termo ‘significante other’- utilizado para designar o parceiro de algum personagem

Senpai: termo japonês que significa alguém que está acima de você e que possui grande admiração. Pode ser um mentor, tutor, veterano. Teve a sua origem em animes e mangás.

Shippar: torcer por um casal

Sininho: expressão usada como sinônimo de ‘fada sensata’. Também designa a interpretação para amigo amável, compreensivo e legal

Slk: expressão ‘você é louco(a)’.

Smp : abreviação da palavra sempre.

Spin-off: termo para designar desdobramento/ derivação de algo que já foi desenvolvido ou pesquisado anteriormente

Sprousehart- junção dos sobrenomes dos atores Lili Reinhart e Cole Sprouse da série Riverdale

Switich: troca; personagem que desempenha tanto o papel de dominador quanto de submisso em uma relação sexual.

Talarica: fura olho/traidor(a)

Talarico: traidor

Tankar: suportar, aguentar provocações

Top: designa o personagem que fica ‘no topo’, ‘por cima’ em descrição de cena de sexo explícito/ ativo

Trollagem: gozação

wtf: abreviação para a expressão em inglês “What the Fuck”. Também entendida como expressão chula que denota surpresa, espanto, incredulidade, cuja tradução pode ser ‘caralho!’, ‘puta que pariu!’

yag: forma de se falar ‘gay’ no espaço digital, só que ao contrário