

Leitura e escrita em *fanfics*: deslocamentos do leitor ao jogador

Reading and writing in fanfics: displacement from reader to player

Mérie Ellen Weber de Oliveira
meh.weber@gmail.com
Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil

Maria de Lourdes Rossi Remenche
mlourdesrossi@hotmail.com
Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil

RESUMO

O objetivo desta pesquisa foi investigar as práticas de leitura e escrita dos sujeitos nos ambientes virtuais por meio dos conceitos de multiletramentos, letramento digital e cibercultura. Para tanto, por meio de uma pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa-interpretativista foram realizadas leituras e análises de duas *shortfics* dedicadas à trilogia conhecida como *Jogos Vorazes* (livro e filme). Para a realização das análises foram discutidas quatro dimensões: agenciamento, divergência, multimodalidade e conceitualização. A partir das dimensões, o resultado alcançado indica, de modo sutil, a presença da interatividade nas *fanfics*, bem como o deslocamento do papel de leitor para o de jogador no ambiente virtual.

PALAVRAS-CHAVE: Multiletramentos. Letramento digital. Fanfic.

ABSTRACT

The aim of this research was to investigate how the subject's reading and writing practices in virtual environments are, by using concepts such as Multiliteracies, digital literacy and cyberculture. For that, by using bibliographical research, in a qualitative-interpretative approach, two *shortfics* dedicated to the trilogy of Hunger Games (books and movies) were read and analysed. In order to carry out the analyses, four dimensions were discussed: agency, divergence, multimodality and conceptualization. From these four dimensions, the result reached indicates, subtly, the presence of interactivity in fanfics, as well as the shift of the role from the reader to the player.

KEYWORDS: Multiliteracies. Digital Literacy. Fanfic.

Recebido: 21 ago. 2018.

Aprovado: 04 out. 2018.

Direito autoral:

Este trabalho está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.





INTRODUÇÃO

Com o objetivo de investigar as práticas de leitura e escrita na cibercultura, por meio do viés dos multiletramentos, foi necessário primeiro entender o universo que abarca os conceitos de letramento e multiletramentos, para então realizar as análises nas *fanfics* interativas selecionadas. A perspectiva de 'letramento' adotada nesta pesquisa refere-se ao "(...) conjunto de práticas sociais, cujos modos específicos de funcionamento têm implicações importantes para as formas pelas quais os sujeitos envolvidos nessas práticas constroem relações de identidade e de poder" (KLEIMAN, 1995, p. 11).

De acordo com Kleiman (1995), a preocupação social aliada à preocupação teórica na busca de descrições e explicações sobre o fenômeno da escrita permitiu o alargamento do conceito de 'letramento' para 'multiletramentos'. Os 'multiletramentos' são o resultado da "multiplicidade de canais de comunicação e [da] crescente diversidade cultural e linguística no mundo" (NEW LONDON GROUP citado por CAZDEN et al., 1996, p. 60).

Em função dessa multiplicidade e diversidade, a participação nas práticas sociais que envolvem leitura e escrita deslocou-se para o ciberespaço, no qual o sujeito é visto como alguém responsável por agir no mundo, atuando tanto como usuário quanto jogador, criador ou consumidor (COPE; KALANTZIS, 2010). Para compreender esse deslocamento, foram utilizadas as dimensões propostas por Cope e Kalantzis para caracterizar as novas mídias: agenciamento, divergência, multimodalidade e conceitualização.

MÉTODO

Por meio da realização de uma pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa-interpretativista, foram realizadas leituras e análises de duas *shortfics* disponibilizadas pela página *Fanfics Obsession: Mockingjay* e *We remain*. Ambas as *shortfics* selecionadas são dedicadas à trilogia 'Jogos Vorazes', tanto livro quanto filme. O gênero *fanfic*, ao qual pertencem as *shortfics*, refere-se aos hipertextos (STAM, 2006) produzidos por fãs a partir de hipotextos (STAM, 2006) como séries, filmes, livros, entre outras temáticas. O objetivo da pesquisa foi investigar as práticas de leitura e escrita na cibercultura a fim de identificar como os sujeitos se portam diante das novas mídias.

RESULTADOS

A partir da leitura e análise das *shortfics* interativas '*Mockingjay*' e '*We remain*', disponibilizadas pela página *Fanfic Obsession*, foi possível perceber algumas mudanças permitidas pelas novas mídias sociais.

A primeira refere-se à mudança de um perfil de comando e conformidade para um de reflexão co-construída (dimensão conhecida por agenciamento). Por meio dessa mudança, as fronteiras de trabalho entre criadores e consumidores de cultura e conhecimento das novas mídias tornaram-se turvas. Ao transpor isso para o universo das *fanfics*, o leitor não apenas lê ou assiste o conteúdo, como também comenta, produz, transforma e colabora na elaboração de um novo produto cultural, no caso deste estudo, as *shortfics*.

Por essa lógica, é possível ainda observar o deslocamento de uma era de homogeneização para uma de ‘divergência’ (segunda dimensão). Nesse contexto é possível observar que as diferenças, além de mais vívidas e contundentes, podem se recriar e expandir, de modo a permitir que indivíduos e grupos tornem-se ainda mais diversos. Por exemplo, quando uma *fanfic* propõe um final alternativo para um hipotexto.

Outra mudança permitida pelas novas mídias é a possibilidade de um texto verbal significar em conjunto a um não verbal, por meio da multimodalidade (terceira dimensão). Sendo assim, o autor de uma *fanfic* utiliza músicas e imagens para significar junto à narrativa escrita.

Por fim, a conceitualização (quarta dimensão) refere-se diretamente ao usuário das mídias sociais e sua interação e entendimento do ambiente digital. Nesse sentido, o usuário se desloca de seu papel passivo como leitor para ser um jogador. Ao pensar nas *fanfics*, esse deslocamento é permitido principalmente em virtude da interatividade proposta por programações em linguagem HTML, a qual gera caixa de diálogos pela qual autor e jogador se ‘comunicam’ (FIGURA 1).

Figura 1 – Tela 3 de *Mockingjay*

Fonte: autoria própria (2018)

DISCUSSÃO

Apesar de sutil, a interatividade é uma das peças chaves para a realização e compreensão do deslocamento observado do papel de leitor para o de jogador. Além disso, é possível identificar um comportamento mais ativo dos sujeitos, os quais se posicionam tanto em convergência quanto em divergência aos hipotextos, o que proporciona mais diversidade ao ciberespaço.

Quanto às dimensões propostas por Cope e Kalantzis (2010), reforçam a análise de deslocamento dessa atuação do sujeito. Por meio do agenciamento, permitido pela interatividade promovida pela programação em HTML e que torna o jogador coautor das *fanfics*. Assim como torna o autor-primeiro da *fanfic* produtor de hipertextos. Nesse sentido, permite que o sujeito posicione-se de modo divergente ao propor uma nova leitura para o hipotexto. Além disso, permite a articulação de diferentes textos, sejam verbais ou não verbais, na construção de sentido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em síntese, as quatro dimensões destacam o novo papel dos sujeitos na cibercultura, os quais deixam de apenas consumir para participar ativamente da



produção de conhecimento e cultura. Sendo assim, nesse cenário, as *fanfics* ganham relevo ao permitir ao leitor a possibilidade de se tornar autor na *web*. Conforme Cope e Kalantzis (2010), a era da divergência propicia recriações discordantes, mas não apenas isso, por intermédio da multimodalidade, os hipertextos, antes condicionados ao domínio da linguagem escrita, agora alcançam outros espaços por meio de sugestões que envolvem desde música até a fotografia de uma personagem.

Por esse viés, o novo produtor de conteúdo não se limita a contar uma nova história, mas delinea novos rastros de significação por meio da multimodalidade. Além disso, outro ponto de destaque refere-se à interatividade proposta pelas *fanfics*, a qual desloca o papel de leitor do usuário para o de jogador, no qual não basta saber que existem elementos de programação na construção de um *website*, como também torna necessário entender e se apropriar dessas técnicas a fim de se tornar personagem dessa história.

REFERÊNCIAS

CAZDEN, Courtney; COPE, Bill; FAIRCLOUGH, Norman; GEE, Jim; et al. **A pedagogy of Multiliteracies: designing social futures**. Harvard Educational Review, Spring, 1996.

COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. New media, new learning. In: COLE, David R.; PULEN, Darren L. (Ed.). **Multiliteracies in motion: current theory and practice**. New York: Routledge, 2010. p. 87-104.

FANFIC Obsession. **Mockingjay**. Disponível em: <<http://www.fanficobsession.com.br/fanfics/m/mockingjay.html>>. Acesso em: 21 ago. 2018.

We remain. Disponível em: <<http://fanficobsession.com.br/ffobs/w/weremain.html>>. Acesso em: 21 ago. 2018.

STAM, Robert. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. **Ilha do Desterro**, Florianópolis, n. 51, p. 19-53, jul./dez. 2006. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/2175-8026.2006n51p19/9004>>. Acesso em: 21 ago. 2018.

AGRADECIMENTOS

Primeiro, agradeço a Fundação Araucária pela bolsa e pelo auxílio financeiro. Segundo, agradeço a Universidade Tecnológica Federal do Paraná pela oportunidade de realizar pesquisa. Terceiro, agradeço minha orientadora, a professora Maria de Lourdes Rossi Remenche pela parceria desenvolvida neste trabalho.