

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE LINGUAGEM E COMUNICAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO DE LÍNGUA
PORTUGUESA E LITERATURA

LUCIANA KROENKE ESKELSEN

**A LEITURA EM CONTEXTO DE CIBERCULTURA:
DESLOCANDO PAPÉIS, RELAÇÕES E PRÁTICAS**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

CURITIBA – PR

2020

LUCIANA KROENKE ESKELSEN

**A LEITURA EM CONTEXTO DE CIBERCULTURA:
DESLOCANDO PAPÉIS, RELAÇÕES E PRÁTICAS**

Monografia de Especialização apresentada ao Departamento Acadêmico de Linguagem e Comunicação, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná como requisito parcial para obtenção do título de “Especialista em Ensino de Língua Portuguesa e Literatura”.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Maria de Lourdes Rossi Remenche.

CURITIBA – PR

2020

TERMO DE APROVAÇÃO



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Diretoria de Pesquisa e Pós-Graduação
Ensino de Língua Portuguesa e Literatura



A leitura em contexto de cibercultura: deslocando papéis, relações e práticas

por

LUCIANA KROENKE ESKELSEN

Esta monografia foi apresentada às 13:00 do 14 de setembro de 2020 como requisito parcial para a obtenção do título de **Especialista no Curso de Especialização em Ensino de Língua Portuguesa e Literatura** – Polo de Indaial - SC, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Campus Curitiba. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho **APROVADO**

MARIA DE LOURDES ROSSI REMENCHE

Ana Paula Pinheiro da Silveira

CRISTINA DE SOUZA PRIM

a autenticidade deste documento pode ser verificada através da URL:
<http://certificados.utfpr.edu.br/validar/0FE7C165>

DEDICATÓRIA

*Ao Rogério, meu amado companheiro de vida e
aos nossos preciosos filhos, Rafael e Gabriel,
eternas heranças.*

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar, ao Trino Deus, o início e o fim,
minha fonte eterna de esperança.

Agradeço de forma muito especial, à Prof.^a Dr.^a Maria de Lourdes Rossi Remenche,
por ter me acolhido ao longo dessa pesquisa.

Sua atenciosa orientação, sábias observações e constantes estímulos
foram essenciais para a conclusão desse trabalho.

Agradeço ao Prof. Dr. Márcio Matiassi Cantarin, coordenador do curso,
pela sua competência e gentileza.

Agradeço aos demais professores, por terem compartilhado comigo
seus valiosos conhecimentos.

Por fim, agradeço aos meus familiares e amigos pelo incentivo e
disponibilidade de me ouvirem,
acrescentando preciosos conselhos e diferentes olhares.

Especialmente ao meu esposo e filhos,
por trilharem comigo esse caminho.

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo analisar os processos de leitura em ambientes digitais. A transformação dos textos e o seu deslocamento para um novo espaço de leitura, a tela e, conseqüentemente, o perfil do leitor e as práticas leitoras na cibercultura. Para tanto, delimitou-se como *corpus* de pesquisa a *fanfiction* interativa, um gênero textual contemporâneo, produzido por fãs leitores e disponibilizado na internet por sites de compartilhamento. Trata-se de pesquisa qualitativo-interpretativista, cujo arcabouço teórico-metodológico se apoia nos estudos de autores, como Soares, Rojo e Santaella para conceitualização da leitura, o perfil do leitor contemporâneo, o deslocamento e novas práticas de leitura na cultura digital. Além de ancorar-se nas quatro dimensões, agenciamento, divergência, multimodalidade e conceitualização, de Cope e Kalantzis, para a análise da *fanfiction* como materialização de práticas de leitura em ambientes virtuais. Verificou-se que os avanços tecnológicos propiciaram transformações significativas nos textos com a combinação de diversos recursos multimodais/multissemiótico, aos quais associados a interatividade produzida pelas mídias digitais contemporâneas, promoveram práticas leitoras diferenciadas e deslocaram o perfil do leitor, de um receptor passivo nas antigas mídias para um leitor/ autor /coautor nas novas mídias.

Palavras-chave: Leitura. Letramento. Cibercultura. Práticas de leituras em ambientes virtuais.

SUMÁRIO

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS	7
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	8
2.1 Leitura na cultura digital.....	8
2.2 Cibercultura	9
2.3 Leitor, texto e os múltiplos letramentos.....	11
REFERÊNCIAS	26

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Em qualquer lugar ou momento, podemos observar um jovem com o celular na mão, lendo e interagindo em ambientes virtuais. Com os avanços tecnológicos, principalmente, com as tecnologias móveis, rompeu-se os limites entre o espaço físico e o virtual. Com um simples toque na tela, um jovem estudante ou um veterano acadêmico é transportado para uma miríade de possibilidades de informação, textos e lugares.

Não há dúvida sobre a importância da leitura para a formação acadêmica de um estudante, e a escola tem papel fundamental no processo de formação de leitores capazes de compreender, com autonomia, os diferentes textos que constituem as práticas sociais, das mais simples às mais complexas.

Essa autonomia na produção de sentido torna-se cada vez mais necessária na contemporaneidade, pois vivemos na era da mobilidade digital, novos gêneros e suportes surgem constantemente. Por serem jovens e leitores menos experientes, os alunos são grandemente impactados e envolvidos pelos diversos conteúdos e textos disponíveis no ciberespaço.

Nesse contexto nascem as reflexões: sobre o que eles leem? Como leem? São letrados nas diferentes linguagens presentes nos ambientes virtuais? Hábeis nos diferentes gêneros textuais e nos diversos recursos presentes no ciberespaço, como espaços para interação e compartilhamento, hiperlinks, dispositivos de reação? E os textos, o que mudou e o que permanece na cultura digital?

Responder essas questões e outras que surgem ao longo do percurso, mostra-se imprescindível na era atual, porém esta breve pesquisa não tem o intuito de respondê-las, apenas ampliar as reflexões sobre o tema, buscando propiciar diferentes considerações para a formulação de planos de ação educacionais na formação de jovens leitores competentes nos diversos gêneros textuais digitais.

Considerando esses aspectos, a presente pesquisa tem como objetivo analisar as mudanças no processo de leitura em ambiente digital; a transformação no texto e o seu deslocamento para um novo espaço de leitura – a tela; o perfil do leitor contemporâneo e a prática leitora na cibercultura. Para isso, escolheu-se como objeto de análise a *fanfiction* interativa, um gênero textual contemporâneo produzido por fãs e disponibilizado na internet

por sites de compartilhamento. Nesta pesquisa, considera-se a *fanfiction* como materialização de práticas de leitura, principalmente, de jovens leitores em ambientes virtuais.

Trata-se de pesquisa qualitativo-interpretativista, cujo arcabouço teórico-metodológico se apoia nos estudos para conceitualização da leitura, o perfil do leitor contemporâneo, o deslocamento e novas práticas de leitura na cultura digital, que demandem multiletramentos e textos digitais interativos – as *fanfictions*.

Assim, a Fundamentação Teórica apresenta um breve percurso das perspectivas teórico-conceituais. Posteriormente, descreve-se o percurso metodológico da pesquisa, a análise empreendida e a discussão dos resultados. Por fim, as considerações finais apresentam algumas reflexões produzidas pela análise.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Leitura na cultura digital

A leitura é um processo de aprendizagem que acontece nos primeiros anos da vida escolar de um estudante e a escola tem um importante papel na construção desse aprendizado. Ensinar a ler e escrever bem são um desafio que as escolas enfrentam ao longo da história e “é desenvolvendo bons leitores que elas estarão realmente cumprindo o seu papel de preparar indivíduos para vida” (COSCARELLI, 2002, p.8)

A leitura já foi entendida como processo de decodificação das letras e símbolos em ideias, contudo tal concepção não considerava a interação. Nessa perspectiva, Solé (1998, p.22) conceitua a leitura como o “processo de interação entre o leitor e o texto; neste processo tenta-se satisfazer os objetivos que guiam a leitura”, ou seja, a leitura é um processo em que o leitor compreende a linguagem escrita e interage com textos através das suas expectativas e conhecimentos prévios.

Para Coscarelli (2002) pensar na leitura como um processo de transformação de “rabiscos em ideias”, é uma forma simplista de perceber o processo, pois traz a noção de leitura como um todo sem divisões, visto que o professor intuitivamente percebe que a leitura apresenta subdivisões, “que existe diferença entre decodificar e decifrar, isto é, que existem

diferentes níveis de leitura, um deles sendo a tradução de sinais gráficos em sons e outro, a transformação dos sinais gráficos em ideias, gerando reflexões, analogias, questionamentos, generalizações, etc.” (COSCARELLI, 2002, p. 9).

O conceito de leitura torna-se ainda mais amplo na sociedade contemporânea com o surgimento de novas tecnologias: “À medida que surgem novas tecnologias, diferentes formas de ler, de escrever e de se relacionar vão se constituindo” (MACHADO; REMENCHE, 2019, p.983).

De acordo com Soares (2002), a leitura não foi plenamente compreendida na “cultura do papel” e já vem adquirindo novos saberes com a cibercultura:

a tela como espaço de escrita e leitura traz não apenas novas formas de acesso à informação, mas também novos processos cognitivos, novas formas de conhecimento, novas maneiras de ler e escrever, enfim, um novo letramento, isto é, um novo estado ou condição para aqueles que exercem práticas de escrita e de leitura na tela” (SOARES, 2002, p. 144.)

2.2 Cibercultura

Segundo Rüdiger (2011 p. 46), o termo cibercultura, assim como o termo cultura, apresenta dificuldades em oferecer um conceito único, pois foi sendo utilizado historicamente mediante a uma “fortuna de expressões”. A palavra cibercultura consiste na junção dos termos cultura e cibernética, um neologismo utilizado como “moeda corrente em alguns círculos intelectualizados nos anos 1990, quando a internet começa a sua trajetória de popularização” e como conceito inicial tinha a “intenção classificatória, à medida que ia progredindo a exploração mercadológica e publicística da nova plataforma de comunicação.” Posteriormente, o termo ganhou novos contornos e se designou como “a condição de construção típico-ideal com que se deseja designar o conjunto de fenômenos cotidianos agenciados ou promovidos com o progresso da mídia digital interativa e mais genericamente, das novas tecnologias de comunicações.” (RÜDIGER, 2011, p.46,47)

Alice Hilton foi a pioneira no uso da expressão Cibercultura – engenheira, informata, empresária e fundadora do Instituto de Pesquisas Ciberculturais – utilizou o termo referindo-se “a uma exigência ética da nova era da automação e das máquinas inteligentes.” Salientando

que os avanços cibernéticos seriam inevitáveis e a humanidade seria posta em situações de escolhas éticas de carácter universal.(HILTON 1964 apud RÜDIGER, 2011 p. 8).

Para Lévy(1999), a cibercultura é:

conjunto de técnicas, práticas, atitudes, modos de pensamento e de valores que se desenvolvem com o crescimento do ciberespaço, que por sua vez é o espaço de comunicação criado pela conexão de computadores com o surgimento da internet, apresentando-se como uma estrutura social que tem como base o processo de comunicação interativa, numa rede global de interconexão que permite aos indivíduos acessar informações, armazenar e estabelecer interações a partir de um espaço democrático.(LÉVY,1999 apud OLIVEIRA e NASCIMENTO, 2012 p. 34)

Para o autor, “estamos entrando, via mídia digital interativa, em uma era de cultura universal na qual nada e ninguém [...] é capaz de totalizar”, visto que o processo por princípio é inacabável e disperso, a cada dia novos conhecimentos e informações são incorporadas ao ciberespaço de diferentes formas – as fontes apresentam-se mais heterogêneas, os mecanismos mutantes e multiplicam-se as perspectivas de apropriação desses saberes. Por meio da interconexão o processo se torna universal, pois os usuários podem acessar em qualquer lugar e a qualquer momento as variadas comunidades virtuais e seus produtos, desse modo “as comunicações em escala molecular e global, permitidas pela mídia digital interativa, estabelecem uma sinergia cooperativa entre as competências, recursos, projetos e ideias de todos os que, mais ou menos, se integram às redes.” (LÉVY, 1999 apud RÜDIGER, 2011, p. 52).

Nesse contexto, Magna Soares (2002 p. 146) aponta que na cibercultura, com a expansão das novas tecnologias de comunicação, tem surgido novas práticas sociais de leitura e de escrita, diferente das “práticas de leitura e de escrita quirográficas e tipográficas encontradas na cultura do papel”. A tela torna-se o novo espaço de leitura e escrita e no texto eletrônico a distância entre o leitor e o autor é reduzida, pois o leitor:

[...]se torna ele também, autor, tendo a liberdade para construir, ativa e independentemente, a estrutura e o sentido do texto [...] o hipertexto é construído pelo leitor no ato mesmo da leitura: optando entre as várias alternativas propostas, é ele quem define o texto, sua estrutura e seu sentido. No hipertexto se materializa, na medida em que este se constrói pela articulação de textos diversos, de diferentes autorias – no hipertexto, não há uma autoria, mas uma multi-autoria [...] o que tem sem dúvida, efeito nas práticas de leitura e escrita. (SOARES, 2002, p. 154, 155)

Um das principais características dos textos na cibercultura, conforme Rojo (2012 p.23), é serem “interativos, em vários níveis (na interface,das ferramentas, nos espaços em rede dos hipertextos e das ferramentas, nas redes sociais etc.)”. São textos colaborativos,

multissemióticos, multimodais e hipermediáticos que possibilitam aos usuários relacionar-se com diferentes linguagens e mediante a interatividade propiciada pelas novas mídias, interagirem com diversos interlocutores e em vários níveis. Para Santaella, nas mídias sociais:

“as novas palavras de ordem são: expor-se, trocar, colaborar em atividades de interação que encontram suas bases em princípios de confiança e de compartilhamento. A internet tornou-se assim um hiperespaço plural, no qual são produzidas, publicadas, distribuídas e consumidas mensagens multimídia [...] Contudo, é preciso levar em conta que as redes são constituídas pelos participantes que delas se utilizam, pois, sem eles, as redes não poderiam existir. (SANTAELLA, 2015, p. 56,57)

A autora considera que a popularização das mídias sociais deu-se pela expansão dos aparelhos móveis. Antes deles a conexão com os espaços virtuais dava-se por interfaces fixas, principalmente os computadores de mesa, e os seus usuários permaneciam parados frente a esses equipamentos. O espaço virtual era móvel e o físico era estático, contudo com os aparelhos móveis:

a mobilidade se torna dupla: mobilidade informacional e mobilidade física do usuário. Para navegar de um ponto a outro das redes informacionais, nas quais se entra e se sai para múltiplos destinos, YouTube, sites, blogs, páginas etc., o usuário também pode estar em movimento. O acesso passa a se dar em qualquer momento e em qualquer lugar. Acessar e enviar informações, transitar entre elas, conectar-se com as pessoas, coordenar ações grupais e sociais em tempo real tornou-se corriqueiro. Assim, o ciberespaço digital fundiu-se de modo indissolúvel com o espaço físico. (IDEM, 2015, p. 58)

Nesse contexto de hiper mobilidade espacial, a autora traça o perfil do leitor contemporâneo, acostumado a transitar entre os diferentes espaços (físico e virtual) e familiarizado com textos digitais multimodais e hipermediáticos. Esse leitor apresenta um “perfil cognitivo inédito”, que abrange conhecimentos historicamente construídos e novos conhecimentos e habilidades adquiridos na era atual.

2.3 Leitor, texto e os múltiplos letramentos.

Em seus estudos, Santaella (2015) aponta que não há um só perfil de leitor, mas vários tipos de leitores, múltiplos leitores que emergem linearmente ao longo da história:

“há uma multiplicidade de tipos de leitores, multiplicidade, aliás, que vem aumentando historicamente. Além do leitor da imagem, no desenho, pintura, gravura, fotografia, há também o leitor do jornal, revistas. Há ainda o leitor de gráficos, mapas, sistemas de notações. Há o leitor da cidade, leitor da miríade de signos, símbolos e sinais [...] há ainda o leitor-espectador da imagem em movimento, no cinema, televisão e vídeo. A essa multiplicidade, veio se somar o leitor das imagens evanescentes da computação gráfica e o leitor do texto escrito que, do papel, saltou para a superfície das telas do computador. Na mesma linha

de continuidade, mas em nível de complexidade ainda maior, esse leitor das telas eletrônicas está transitando pelas infôvias das redes, constituindo-se em um novo tipo de leitor que navega nas arquiteturas líquidas e alineares da hipermídia no ciberespaço, espaço este constituído do conjunto de redes de computadores interligados por todo o planeta. (SANTAELLA, 2015, p. 44)

A cada novo suporte de leitura inventado ao longo dos séculos, a capacidade do leitor foi ampliada, pois, “à medida que praticava, o leitor reconheceu a característica do velho texto no novo objeto e passou a consolidar novas práticas” (RIBEIRO, 2007, 1.1761)

As novas tecnologias tendem a recuperar características de estruturas anteriores e quanto mais o leitor estiver familiarizado com determinado gênero textual, seu suporte e delimitação, mais hábil será no reconhecimento do novo objeto de leitura que, em princípio, nunca será totalmente novo. Um exemplo desse fenômeno cíclico são os hipertextos, característicos de texto digitais, no entanto são oriundos das antigas enciclopédias, das coleções e de bases de dados:

“O hipertexto retoma e transforma antigas interfaces da escrita. A noção de interface, na verdade não deve ser limitada às técnicas de comunicação contemporâneas. A impressão, por exemplo, à primeira vista é sem dúvida um operador quantitativo, pois multiplica as cópias. Mas representa também a invenção, em algumas décadas, de uma interface padronizada extremamente original: página de título, cabeçalhos, numerações regulares, sumários, notas, referências cruzadas. Todos esses dispositivos lógicos, classificatórios e espaciais sustentam-se uns aos outros no interior de uma estrutura admiravelmente sistemática: não há sumário sem que haja capítulos nitidamente destacados e apresentados; não há sumários, índices, remissão e outras partes do texto, e nem referências precisas a outros livros sem que haja páginas uniformemente numeradas. Estamos hoje tão habituados com esta interface que nem notamos mais que existe. Mas no momento em que foi inventada, possibilitou uma relação com o texto, de segmentação do saber em módulos, de conexões múltiplas a uma infinidade de outros livros graças às notas de rodapé de página e às bibliografias. É talvez em pequenos dispositivos “materiais” ou organizacionais, em determinados modos de dobrar ou enrolar os registros que estão baseadas a grande maioria das mutações do “saber”. (LÉVY, 1993, p.33 apud RIBEIRO, 2007, p. 1896)

Desse modo Santaella (2015), evidencia que o surgimento de um novo tipo de leitor não leva ao desaparecimento ou substituição do anterior, apenas a adição de novas habilidades, que contribuirá para a formação de uma nova classe de leitor com capacidades mais híbridas e complexas.

Ao analisar o tipo de leitor que emergiu das redes de comunicação planetária, a autora sistematizou a multiplicidade de leitores em três grandes tipos: o leitor contemplativo, o leitor movente e o leitor imersivo.

- O Leitor Contemplativo é o leitor meditativo da idade pré-industrial, com os livros impressos e ilustrações imóveis e expositivas. Com prática de leitura solitária, privativa e silenciosa, “[...] a relação íntima entre o leitor e o livro, leitura do manuseio, da intimidade, em retiro voluntário, num espaço retirado e privado, que tem na biblioteca seu lugar de recolhimento” (2015, p. 47).
- O Leitor Movente originou-se com o advento da revolução industrial e a urbanização. Com práticas de leitura híbridas, uma mistura do fixo com o movente, do texto impresso, do jornalismo, da fotografia, da publicidade nas ruas, um “[...] leitor do mundo em movimento, dinâmico, das misturas de sinais e linguagens de que as metrópoles são feitas [...], cujo organismo mudou de marcha, sincronizando-se à aceleração do mundo.” (2015, p.49)
- O Leitor Imersivo emerge na era da informação e das redes computadorizadas. Um leitor diferenciado, que transita por telas, programas, signos e movimento. Sua prática leitora é mais ampla que seus antecessores, pois está em constante estado de alerta, pronto para conectar-se “entre nós e nexos, seguindo roteiros multilineares, multissequenciais e labirínticos que ele próprio ajuda a construir ao interagir com os nós que transitam entre textos, imagens, documentação, músicas, vídeo etc.” (2015, p.52).

Santaella (2015) afirma que atualmente, com o surgimento das redes sociais e da tecnologia móvel, no ciberespaço, manifestou-se um quarto leitor nomeado de Leitor Ubíquo:

O uso do adjetivo “ubíquo” tornou-se corrente no campo da computação para se referir a um tipo de computação que se localiza entre a computação pervasiva e a computação móvel [...] o que interessa é perceber que a ubiquidade se refere a sistemas computacionais de pequeno porte, e até mesmo invisíveis, que se fazem presentes nos ambientes e que podem ser transportados de um lugar a outro. (SANTAELLA, 2015, p.60)

Estar presente em qualquer lugar e tempo é a principal característica desse novo leitor. Usuário da tecnologia em rede e dos aparelhos móveis, ele pode transitar de forma imediata ao universo dos seus antecessores. Do leitor movente ao leitor imersivo num leve toque na tela, sem a necessidade de fisicamente mudar de lugar “[...] ele pode penetrar no ciberespaço informacional, assim como pode conversar silenciosamente com alguém ou com um grupo de pessoas a vinte centímetros ou a continentes de distância.” (SANTAELLA,2015, p.61)

A autora salienta que essa capacidade de transitar entre o físico e o virtual instantaneamente faz desse leitor, um leitor com uma mente distribuída, capaz de processar

diversos estímulos ao mesmo tempo, sem quaisquer barreiras entre o físico e virtual, porém sua atenção é parcial contínua, “ responde ao mesmo tempo a distintos focos sem se demorar reflexivamente em nenhum deles.” (2015, p.62).

Soares (2002), fundamentada nos estudos de Lévy (1993), também nos aponta para mudanças cognitivas desse leitor atual situado no ciberespaço:

“o ciberespaço suporta tecnologias intelectuais que amplificam, exteriorizam e modificam numerosas funções cognitivas humanas”, como a memória, que “se encontra tão objetivada em dispositivos automáticos, tão separada do corpo dos indivíduos ou dos hábitos coletivos que nos perguntamos se a própria noção de memória ainda é pertinente” (Lévy, 1993, p. 118); como a imaginação, que se enriquece com as simulações; como a percepção, que se amplifica com os sensores digitais, as realidades virtuais.”(SOARES, 2002, p.152)

Para Rojo (2017), o leitor atual é um leitor situado na “cultura digital”. Não mais confinado a textos planos, como um simples destinatário ou receptor sem oportunidade de resposta, limitado em suas práticas leitoras. Hoje, ele é um “lautor” [...] pois comenta, curte, redistribui e remixa. As fronteiras entre leitura e autoria se esfumaçam” (ROJO, 2017, p. 7), isto é , o leitor contemporâneo é um sujeito plural, multifacetado, familiarizado a textos com multiplicidade de linguagens, “o sujeito não apenas lê, ouve ou assiste, como também produz, transforma e colabora para a construção de uma nova produção.” (REMENCHE e OLIVEIRA, 2019, p. 216)

Essa nova identidade do leitor implica em novas identidades para os textos que deixam ser prioritariamente verbais (escrita e fala) e passam a ser textos multissemióticos, multimodais e hipermidiáticos. Segundo Rojo:

É o que tem sido chamado de multimodalidade ou multissemiótica dos textos contemporâneos, que exigem multiletramentos. Ou seja, textos compostos de muitas linguagens (ou modo, ou semioses) e que exigem capacidades e práticas de compreensão e produção de cada uma delas (multiletramentos) para fazer significar. (ROJO, 2012, p. 19)

Em síntese, o surgimento da cibercultura exigiu novos processos de compreensão e produção de textos, que requerem do leitor/autor/coautor, novas competências e capacidades de leitura, centradas na capacidade interpretativa/produtiva dos mais diversos textos midiáticos, isto é, as múltiplas práticas digitais demandam novos letramentos – o multiletramento: “a formação de leitores capazes de se apropriarem dos textos produzidos e disponibilizados digitalmente demanda multiletramentos” (MACHADO; REMENCHE, 2019, p.4).

O termo/ conceito de multiletramentos provém do conceito de letramento e de estudos relativos à compreensão dos processos e práticas de letramento em diferentes comunidades e grupos sociais. Para Kleiman (1995, p.11), letramento é o “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”.

A expressão multiletramento foi primeiramente utilizada pelo Grupo de Nova Londres (GNL). Composto por um grupo de pesquisadores de letramentos, que reunidos em Nova Londres, nos Estados Unidos, no ano de 1996, publicaram o manifesto (traduzido para o português): “Uma pedagogia dos multiletramentos – desenhando futuros sociais”. Nele, o GNL afirmava a necessidade de novos letramentos, principalmente nos âmbitos escolares, de caráter multimodal ou multissemiótico, advindo, essencialmente, das novas TICs – Tecnologias da Informação e da Comunicação. (ROJO, 2012 p.12)

Segundo Soares (2002), o uso do plural “letramentos” ressalta a ideia de que diferentes tecnologias de escrita produzem diferentes estados e condições naqueles que utilizam dessas tecnologias em suas práticas de leitura e escrita: “diferentes espaços de escrita e diferentes mecanismos de produção, reprodução e difusão da escrita resultam em diferentes letramentos” (SOARES, 2002, p. 156).

De modo que, no ciberespaço, com a tela como espaço de leitura e escrita, o sujeito não apenas necessita ser letrado para ler e escrever, ele precisará desenvolver múltiplos letramentos que o permitam compreender as múltiplas representações, as variadas linguagens e os diferentes gêneros discursivos presentes nos textos digitais. Visto que nesse espaço fluído, o sujeito é compreendido como responsável por atuar no mundo e por participar de uma sociedade reflexiva, atuando como usuário, jogador, criador ou consumidor (COPE e KALANTZIS, 2008 apud REMENCHE e OLIVEIRA, 2019, p. 215).

Remenche e Oliveira (2019), em seu texto intitulado “Leitura e escrita em fanfic: deslocamentos do leitor ao jogador” discutem as “quatro dimensões” de Cope e Kalantzis (2010 apud REMENCHE e OLIVEIRA, p. 216), em que os autores analisam as mudanças sociais contemporâneas que foram influenciadas pelas novas mídias digitais, levando em consideração quatro dimensões: agenciamento (*agency*), divergência (*divergence*), multimodalidade (*multimodality*) e, por fim, conceitualização (*conceptualization*).

A primeira dimensão – agenciamento (*agency*) – enfatiza as mudanças sociais influenciadas pelo desenvolvimento da tecnologia que geraram as novas mídias. De um perfil de comando e conformidade para um de reflexão co-construída. As mídias digitais apresentam um perfil móvel, interativo, reflexivo e co-construído, diferente das mídias anteriores, que apenas tinham a função de transmissão. Aqui, a divisão de trabalho entre criadores de conhecimento e consumidores é rompida e seus usuários são, ao mesmo tempo, consumidores/ leitores/autores/coautores. De acordo com Cope e Kalantzis (2010 apud REMENCHE e OLIVEIRA, p. 216) “as linhas divisórias de trabalho entre criadores e consumidores de cultura e conhecimento têm se tornado turvas, em parte devido ao desenvolvimento de novas mídias”.

A segunda dimensão – divergência (*divergence*)- essa dimensão evidencia as diferenças, partindo da homogeneização para uma era de divergência. As diferenças não são apenas enfatizadas como podem ser ampliadas, evidenciando ou favorecendo o carácter diferencial dos sujeitos. Conforme Remenche e Oliveira (2019, p. 216), o mecanismo de reação no mundo digital pode ser observado e “o sujeito pode curtir, amar e rir de uma publicação no Facebook de modo instantâneo, ou ainda, no Twitter, a possibilidade de curtir, amar ou salvar um *tweet* do qual tenha gostado.” Discursos contrários também podem ser contemplados, apresentados em comentários antagônicos ou com o uso de *emojis* negativos.

A terceira dimensão – multimodalidade (*multimodality*) – Nessa dimensão a unidade modular baseada na produção textual é deslocada de caractere para pixel. Em síntese, “isso significa que a linguagem escrita, o som e a imagem são feitos do mesmo material.” (MACHADO; REMENCHE, 2019, p.143) Os textos digitais apresentam-se de diferentes formas e com a junção de múltiplas linguagens, isto é, são multimodais: áudio, imagens e textos podem estar todos presentes no texto ao mesmo tempo. No mundo digital, “o sujeito, usuário pode não apenas argumentar por meio de um texto escrito, como também pode utilizar um meme e indicar uma música para compor sua estratégia de argumentação.” (REMENCHE e OLIVEIRA, 2019, p. 217)

Por fim, temos a quarta e última dimensão, a conceitualização. Nesse âmbito, o foco está centrado no usuário, nas suas habilidades e práticas como sujeito multiletrado nas novas mídias digitais. Conforme Cope e Kalantzis (2010 apud REMENCHE; OLIVEIRA, p. 217):

Ser um usuário das novas mídias requer um tipo de pensamento que nós [Cope e Kalantzis] chamamos de “conceitualização”. No mundo do consumismo passivo,

you do not need to know much about what was inside the machine (mechanics, information, sociocultural). To be a player today and not just a spectator/reader/consumer, you need to be concerned with new social architectures and techniques.

Nesse sentido, entende-se que os textos contemporâneos modificaram-se e, conseqüentemente, os usuários estão se transformando em sujeitos jogadores, participantes ativos e multiletrados nas novas mídias, pois, além delas apresentarem textos multimodais, há diferenciados dispositivos formataadores de descoberta e comunicação, como: a busca de conteúdos por palavras-chaves, menus diretórios, links e hiperlinks entre outros. Essa mudança exige atualização das práticas de leitura e produção textual do sujeito, já que “a lógica dos multiletramentos é aquela que reconhece que a criação de sentido é um processo ativo, transformador” (COPE e KALANTZIS, 2009 apud MACHADO e REMENCHE, 2019, p. 144).

Em síntese, as quatro dimensões de Cope e Kalantzis (2010), através do estudo comparativo entre as mídias tradicionais e as novas mídias, reafirmam as mudanças de padrões de uma era de homogeneização (mídia em massa, autores de best-sellers, produção em larga escala) para uma era de divergência (múltiplas oportunidades de publicação na Web, redes sociais online, refletindo vozes e identidades plurais e diferenciadas), na qual os sujeitos não apenas consomem, mas participam ativamente da produção do conhecimento e da cultura pelo uso cotidiano de textos multimodais. (REMENCHE e OLIVEIRA, 2019, p. 217)

Nesse contexto em que o autor deixa de ser um consumidor passivo, mero receptor e passa a ser um sujeito jogador que ao mesmo tempo é consumidor, leitor, autor, coautor e crítico. As fanfics, narrativas baseadas em histórias já existentes, escritas por fãs e disponibilizadas pela internet, apresentam-se como uma nova forma de leitura e produção textual digital contemporânea e se constituem como exemplo da materialização dessas quatro dimensões. Segundo Terra (2015), as *fanfics* tomam a forma de um hipertexto participativo, “em que o lugar em que se lê é aquele que se escreve”, e sendo possível ao leitor intervir no texto e continuar a narrativa original ou reescrevê-la, ou ainda, ter o seu hipertexto reescrito por um outro participante. (TERRA, 2015, p.38)

Conforme Remenche e Oliveira (2019, p.217), nas *fanfics* o novo produtor de conteúdo interativo/digital percorre novas trajetórias de significação por meio de recursos orais, auditivos, visuais, gestuais, táteis e espaciais. Podendo interagir como produtor dos textos através de comentário (positivos ou negativos) ou de produções próprias que podem

divergir do texto proposto originalmente. Além disso, esses novos textos (hipertextos) saem do poderio da linguagem escrita migrando para outros espaços por meio da multimodalidade, exemplificando a atual “era de divergência” observada por Cope e Kalantzis.

Torna-se relevante, portanto, a discussão das transformações que as tecnologias digitais provocaram nas concepções de leitura, no perfil do leitor e nas práticas leitoras na contemporaneidade considerando-se a interatividade gerada pelas novas mídias.

No próximo segmento, apresenta-se a descrição do percurso metodológico assumido por este estudo com o intuito de detalhar a delimitação dos dados de pesquisa. Juntamente, será abordada a análise do site e da fanfic escolhidos para compor o corpus de pesquisa e a discussão dos resultados.

3 PERCURSO METODOLÓGICO E DISCUSSÃO DA ANÁLISE

Esta pesquisa, de carácter qualitativo-interpretativista, “utiliza métodos de investigação de base interpretativista, pois busca a interpretação de fenômenos e a descrição de significados por meio de análise indutiva e visa a descrição, compreensão e explicação das relações entre o global e o local em determinado fenômeno e o respeito ao carácter interativo entre os objetivos buscados, suas orientações teóricas e seus dados empíricos (MINAYO, 2001 apud MACHADO e REMENCHE 2019, p. 9).

Buscou-se por meio de leitura e análises interpretativas de diversos textos e documentos, primeiramente, compreender a concepção de leitura na cultura digital, objetivando as transformações ocorridas com os avanços tecnológicos, pois “à medida que surgem novas tecnologias, diferentes formas de ler, de escrever e de se relacionar vão se constituindo” (MACHADO e REMENCHE, 2019, p.983).

Nessa nova constituição é relevante a conceitualização da cibercultura como um espaço fluído e abrangente, conceituado por Lévy (1999 apud RÜDIGER, 2011, p. 10) como o “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem junto ao crescimento do ciberespaço” e, a partir desse pressuposto, traçar o perfil histórico do leitor contemporâneo e suas práticas leitoras, principalmente, as que demandam multiletramentos.

No tocante ao leitor, a discussão inclui a análise do perfil cognitivo do leitor conceituado nos estudos de Santaella (2015) como múltiplos leitores, construídos historicamente nas redes de comunicação planetária e sistematicamente divididos em: *Leitor contemplativo*, presente na era pré-industrial, com hábitos meditativos de leitura reflexiva e privada em ambientes próprios e silenciosos, como bibliotecas particulares. *O leitor movente*, oriundo do advento da revolução industrial e da urbanização. Um leitor do mundo em movimento e com práticas de leitura híbridas, como jornais, fotografias, sinais, publicidades de rua entre outros. *O leitor Imersivo* emerge na era da informação e das redes computadorizadas. Um leitor diferenciado que transita entre telas, programas, signos e movimentos. Por ser mais alerta que seus antecessores, suas práticas leitoras são mais amplas e conectadas. E por fim, *o leitor Ubíquo*, que se manifestou na atualidade com os avanços das mídias digitais e, principalmente, com a expansão dos aparelhos móveis. Sua principal característica é estar presente em qualquer tempo e lugar pelo simples toque na tela.

Essa nova identidade do leitor implica em novas identidades para textos que serão discutidos como textos que deixaram de ser prioritariamente verbais (escrita e fala) e passam a ser multissemióticos, multimodais e hipermidiáticos e, segundo Rojo (2012, p.19), exigem multiletramentos. O conceito de multiletramentos provém do conceito de letramentos que nas palavras de Soares (2002, p.156), enfatiza “a ideia de que diferentes tecnologias [...] geram diferentes estados ou condições naqueles que fazem uso dessas tecnologias, em suas práticas de leitura e escrita [...]”

Em continuidade, propõe-se analisar algumas práticas do usuário e características das mídias digitais. Para isso, estabelecemos como critério de análise os tipos de leitor contemporâneo, descritos por Santaella (2015) como múltiplos leitores construídos historicamente, a saber: o leitor contemplativo, o leitor movente, o leitor imersivo e o leitor ubíquo. E as quatro dimensões exploradas por Cope e Kalantzis, descritos na tabela:

Dimensões	Características	Objetivos para análise
Agenciamento	Enfatiza as mudanças sociais propiciadas pela tecnologia que desenvolveram as novas mídias. De um perfil de comando e conformidade para um de reflexão co-construída, a divisão de trabalho entre criadores de conhecimento e consumidores é rompida e seus usuários são, ao mesmo tempo,	Compreender o deslocamento do leitor por meio da interatividade colaborativa do texto, de sujeito passivo para usuário/jogador que comenta, produz, transforma e colabora para a construção de uma nova produção.

	consumidores/ leitores/autores/coautores.	
Divergência	Evidencia as diferenças, partindo de uma era de homogeneização para uma era de divergência. As diferenças são enfatizadas e podem, ainda, serem ampliadas, evidenciando ou favorecendo o caráter diferencial dos sujeitos.	Constatar as possibilidades concedidas no texto para novas vozes por meio de caixas de diálogos, dispositivos de reação (curtir, comentar, recomendar, reagir), nos quais os usuários podem se posicionar em relação ao texto e dar novos contornos a história.
Multimodalidade	Salienta o deslocamento da unidade modular baseada na produção textual, de caractere para pixel, isto é, as linguagens escritas e os recursos encontrados no texto, como som e imagens são feitos do mesmo material e podem coexistir no mesmo espaço, a tela.	Reconhecer o modo como os diversos recursos semióticos coexistem no texto digital (texto, som, imagens, sinais, símbolos) e a forma como essas misturas geram novos significados para o texto.
Conceitualização	Destaca o usuário/jogador das novas mídias que precisa se cercar de novas arquiteturas sociais e técnicas. Essa nova atitude do usuário gera novas formatações nos mecanismos de descoberta e comunicação, como novos diretórios, menus, identificação de arquivos, busca por palavras-chaves, hiperlinks entre outros.	Examinar os variados recursos presentes no site (menus, links, websites, fóruns, comentários, páginas e contas em mídias sociais) que facilitam a compreensão do texto e fomentam novos domínios técnicos e sociais ao leitor.

Fanfictions são formas de leitura e produção textual da contemporaneidade, disponibilizadas pela internet e se constituem como exemplo da materialização dessas quatro dimensões. Elas possibilitam a análise das características do leitor contemporâneo – os múltiplos leitores e suas práticas leitoras. (Santaella,2015)

Delimitou-se como corpus para análise as fanfictions produzidas no site *fanficobssession.com.br* (doravante FFOBS) que disponibiliza em português de fanfictions interativas. Fundado em 2009 para ser um espaço on-line de compartilhamento de histórias e opiniões, tem entre seus principais objetivos a democratização da leitura de textos produzidos por fãs e o incentivo à escrita.

O termo *Fanfiction* é uma palavra inglesa utilizada para designar uma história fictícia escrita por fãs de determinada obra, principalmente, obras difundidas pelos meios de comunicação em massa ou, mais recentemente, pela internet. O termo é utilizado no mundo inteiro, entretanto no Brasil utiliza-se mais o termo *fanfic* ou *fic*, abreviações da palavra original. (VARGAS, 2015, p.21)

Fanfic é assim, uma história escrita por um fã envolvendo cenários, personagens e tramas previamente desenvolvidos no original. Sem que exista nenhum intuito de quebra de direitos autorais e de lucros, o fã escritor por ter desenvolvido fortes laços afetivos com a obra, não se satisfaz em apenas consumir o material disponibilizado, mas tem a necessidade de interagir, criando novos capítulos, produzindo histórias paralelas ou preenchendo lacunas deixadas pelos autores das obras originais. (VARGAS, 2015, p. 22).

A FFBOS aparece nesse universo como espaço on-line democrático e interativo para a divulgação da fanfics. Para isso, o site possui conexão com outros espaços de compartilhamento digital, como canal no *Youtube*, conta no *Twitter*, perfil no *Instagram*, página no *Facebook*. Além de uma *playlist pública* no *Spotify* para que os usuários tenham acesso a músicas e clips que foram utilizados ou podem ser utilizados como fontes inspiradoras de histórias (Songfics). Dessa forma promove recursos com o intuito de incentivar a escrita de novos textos, um dos principais objetivos do site.

Além da Playlist pública, a FFBOS disponibiliza outros programas de incentivo à escrita, como o reconhecimento das melhores histórias e autores, destacadas na página inicial em quadros com o título de VIPs ou Tops. Desafios de escrita sobre determinada temática, seções específicas, como a *Ficstape* em que os autores são instigados a escreverem sobre um determinado álbum musical.

Outro ponto importante quanto ao incentivo à escrita é a presença do *beta-reader*. Responsável por auxiliar os autores na correção dos erros gramaticais, opinar sobre a estrutura do texto, coesão e coerência textual, falhas ou incoerências na trama, em síntese, auxilia na organização textual. Um texto “*betado*” é referência de uma trama mais coesa e bem escrita.

Nesses aspectos incentivadores de novas produções encontrados no site, percebe-se as mudanças no perfil dos leitores e, juntamente, o conceito de *agenciamento*. Conforme Rüdiger (2011, p. 51), “as pessoas não apenas estão se tornando capazes de produzirem suas próprias informações, mas estão se redirecionando para essas novas fontes de conhecimento

em que elas mesmas se transformam”, isto é, mediante aos vários dispositivos de auxílio e incentivo disponibilizados pela FFOBS “o sujeito não apenas lê, ouve ou assiste, como também comenta, produz, transforma, e colabora para a construção de novos significados (*agenciamento*)”. (COPE e KALANTZIS, 2010 apud REMENCHE e OLIVEIRA, 2019, p. 216)

Seguindo na página inicial, o FFOBS apresenta um ambiente jovial e colorido que facilita a navegação. Segundo Coscarelli (2016 p. 64), “a leitura na internet requer duas principais competências que se entrelaçam: a navegação e a leitura”. Destacando-se no topo da página, imagens de bandas e personagens familiares inspiram as fanfics e servem de moldura para o menu informativo, no qual o usuário pode acessar a página inicial (home); as fanfics publicadas; os destaques; informes para leitores, inclusive com tutoriais; história do site e dados da equipe; os contatos e, por fim, as mídias sociais nas quais o site pode ser encontrado.

Logo abaixo, ícones móveis destacam algumas informações ou seções especiais, como *Fictapes*, músicas, bandas, esportes, originais. Seguido pelo quadro de boas vindas, há espaços informativos sobre as novas divulgações, autores e fanfictions destaques, campo de busca de histórias ou autores, informações sobre o status do *website* e no final da página, no canto esquerdo, um quadro em que os comentários dos leitores são visualizados em tempo real, promovendo uma maior interação e despertando o interesse na leitura das fanfics mencionadas.

Nesse aspecto da navegabilidade é possível identificar a dimensão da *conceitualização*. Ao desenvolver diversos mecanismos de busca (websites, fóruns, comentários, páginas e comunidades no Facebook), a FFOBS dinamiza o acesso e o usuário, ao conhecer os diversos mecanismos de navegação, é direcionado mais rapidamente aos diversos componentes disponíveis ou *fanfics* que ele deseja.

Juntamente, percebe-se que esse usuário acostumado com a navegação no hiperespaço plural da internet e com mobilidade de interação das mídias sociais, propiciada principalmente, pelos aparelhos móveis, é o leitor denominado por Santaella (2015) como *ubíquo*, que tem a capacidade de transitar facilmente entre os diferentes espaços, físicos e virtuais:

“[...] tempo em que está corporalmente presente, perambulando e circulando pelos ambientes físicos – casa, trabalho, ruas, parques, avenidas, estradas [...] Ao leve toque do seu dedo no celular, em quaisquer circunstâncias, ele pode penetrar no ciberespaço informacional, assim como pode conversar silenciosamente com alguém ou com um grupo de pessoas a vinte centímetros ou a continentes de distância. O que lhe caracteriza é uma prontidão cognitiva ímpar para orientar-se entre nós e nexos multimídia, sem perder o controle da sua presença e do seu entorno no espaço físico em que está situado.” (Santaella, 2015, p. 61)

Considerando os múltiplos leitores classificados por Santaella (2015) e as dimensões de Cope e Kalantzis (2010 apud REMENCHE e OLIVEIRA, 2019) o presente trabalho elegeu para a análise a shortfic interativa “Love of my Life”, escrita pela autora @Blue e *betada* pela Beta-reader @Bruna Kubit. Inspirada na série de livros Harry Potter, da autora J. K. Rowling, e juntamente, inspirada na música Love Of My Life, da banda Queen, uma banda de Rock britânica ativa até o início da década de 1990.

A escolha deve-se pela proposta interativa da programação em que o leitor participa como personagem; pela extensão da narrativa, a shortfic é uma fanfic mais curta, semelhante ao conto; pelo acréscimo de um segundo elemento de intertextualidade na narrativa, a música e, finalmente, pelo texto ser inspirado nos livros de Harry Potter, temática familiar e pioneira nas produções de fanfics nacionais.

A Shortfic pode ser encontrada na seção Livros, subseção “Harry Potter”. Classificada pela autora como uma Shortfic interativa com classificação livre e pertencente ao gênero drama/romance. A informação quanto ao gênero do texto apresenta o primeiro indício de que a fanfic terá uma narrativa diferente do texto original que está classificado como gênero aventura. A autora apresenta mais pistas desse deslocamento na descrição inicial “*Uma passagem pela vida de um dos mais conquistadores e importantes Marauders – Sirius Black*” e posteriormente, no desejo expresso pela autora “*faça parte da vida de Sirius Black e seja feliz!*”. O leitor familiarizado com a narrativa original de J. K. Rowling sabe que o texto original não apresenta romances na vida desse personagem, apenas uma sucessão de tragédias e tristezas, travando uma ideia antagonica ao “seja feliz” expresso pela autora, isto é, o texto apresentará aspectos divergentes da história original.

Nesse aspecto inconsonante, percebe-se a dimensão da *divergência*, a transição de uma era de homogeneização para uma era de divergência, pois a autora ao criar uma produção a partir do texto original e, juntamente, traçar um novo gênero para a narrativa, demonstra que nas novas mídias, diferentes vozes encontram espaço e propõem uma nova leitura com

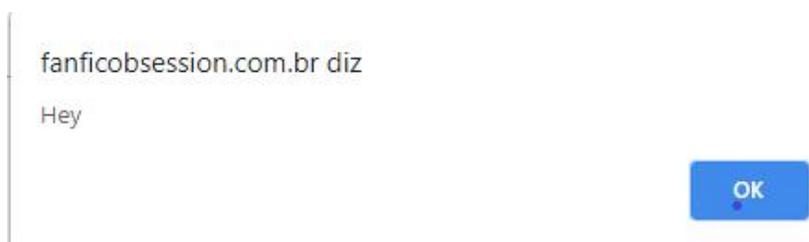
particularidades que podem convergir ou divergir da narrativa original. (COPE e KALANTZIS, 2010 apud REMENCHE e OLIVEIRA, 2019, p. 216, 221)

Além disso, a autora procura preencher uma lacuna deixada pelo texto original, a vida romântica da personagem Sirius Black. Segundo Susan Clerc (2000, apud VARGAS, 2015, p. 22), os fãs se comprazem em especular “o que poderia ter acontecido se...” e buscam preencher essas janelas especulativas com base em sua bagagem pessoal. Para Vargas (2015, p. 22), o autor da fanfic é “aquele leitor que, ao fazer esse preenchimento de lacunas, vai além ao seu processo de interpretação e encoraja-se a registrar seu trabalho, fruto de suas especulações, que se torna mais elaborado à medida que passa a ser escrito”.

Nesse contexto, o *agenciamento* (COPE e KALANTZIS, 2010 apud REMENCHE e OLIVEIRA, 2019) faz-se presente novamente, visto que o leitor de fanfics não se limita a contar uma nova história, mas traça novas curvas de significação, preenchendo espaços, criando novos significados nas entrelinhas do texto e transformando o texto original por meio das suas preferências e experiências pessoais.

A autora não apresenta restrições para a leitura, porém nas primeiras telas ocorre uma programação interativa, com perguntas feitas ao leitor pela autora, que demonstram a necessidade da leitura do texto original para maior compreensão do enredo da shortfic. Começando pelo cumprimento “Hey (olá)”, a autora estabelece o primeiro contato com o leitor e o remete ao idioma presente no título, o inglês – fato presente também na narrativa. Um elemento importante, pois a autora ao inferir que o leitor poderia entender o cumprimento, deduz que ele ou é falante da língua inglesa ou tem um conhecimento básico que propiciará a comunicação.

Figura 1 – A autora estabelece o primeiro contato



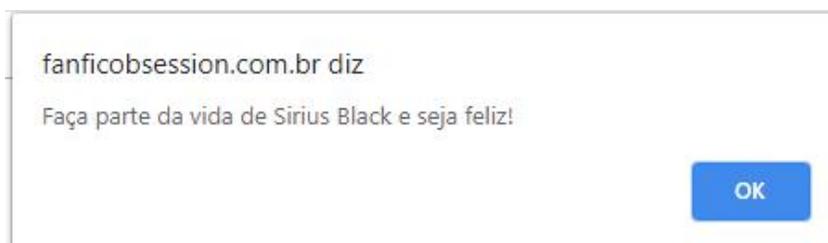
Fonte: a autora (2020)

Nessa inferência, pode-se perceber que, possivelmente, o leitor de fanfictions é um sujeito com certa escolaridade, com conhecimentos básicos da língua inglesa, já que esse é um cumprimento introduzido já no 6º ano do ensino fundamental. Pode-se supor ainda que seja oriundo de centros urbanos, acostumado com interações em inglês, prática comum no cotidiano das cidades e, conseqüentemente, poderá compreender o cumprimento por associação e familiaridade com o idioma. Essas características associativas e intuitivas estão presentes no *leitor movente* (SANTAELLA, 2015 p. 50), antecessor do leitor Ubíquo, que emergiu nos centros urbanos e exposto de forma constante a conteúdos audiovisuais (anúncios publicitários, outdoors, televisores) que o conduzem ao “pensamento associativo, intuitivo e sintético”.

Salientando que, conforme a autora, o surgimento de um novo tipo de leitor não leva ao desaparecimento ou substituição do anterior, apenas a adição de novas habilidades que contribuirá para a formação de uma nova classe de leitor com capacidades mais híbridas e complexas.

Continuando com a programação, na próxima tela a autora salienta a descrição inicial da narrativa e deseja felicidade para o jogador - “Faça parte da vida de Sirius Black e seja feliz!”.

Figura 2 – A autora deseja felicidade ao leitor.



Fonte: a autora (2020)

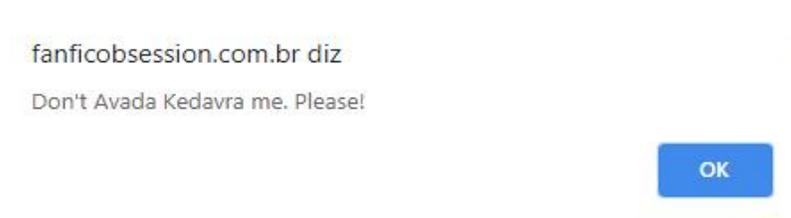
Nas três caixas de diálogos seguintes características do leitor são solicitadas, como seu nome, seu apelido e sua cor de cabelo, fornecendo assim, atributos para a personagem principal interativa e reforça a inserção de forma personalizada de leitor na história pelo uso do pronome possessivo “seu”.

Segundo Vargas (2015, p. 71), para os autores e leitores de fanfictions não basta apenas ler sobre o universo ficcional, é “preciso inscrever-se a si mesmo como seu

participante, concretizando, ainda que parcialmente a fantasia de ser parte de determinada história”. Para Cope e Kalantzis(2010 apud REMENCHE e OLIVEIRA, 2019 p. 216; 226), esse contexto evidencia a dimensão do *agenciamento*, visto que o leitor ao fornecer informações que ajudam a construir um novo panorama para a fanfic, desloca-se do papel de leitor passivo para o papel de coautor que influencia o curso da narrativa, dando-lhe um novo significado.

A penúltima tela para ser plenamente compreendida, exige novamente do leitor a leitura prévia da obra original. Com a expressão “*Don’t Avada Kedavra me, please!*” a autora insere o leitor ao universo de Harry Potter, pedindo a ele que não utilize sobre ela ou sobre sua fanfic o feitiço “*Avada Kedavra*”, a maldição da morte. Descrito no texto original como uma maldição poderosa utilizada para assassinar os pais de Harry Potter, proibida e punível com o aprisionamento em “*Askaban*” (prisão no universo ficcional)

Figura 3 – A autora insere o jogador ao universo de Harry Potter.



Fonte: a autora (2020)

Por fim, com o uso da expressão inglesa “*Enjoy (desfrute)*” a autora encerra a caixa de diálogo e a fanfic é aberta. O leitor é inserido na trama como um dos protagonistas, esposa do personagem Sirius Black. O casal vive história de amor atemporal tendo como suporte da trama os versos da música “*Love Of My Life*”, da banda Queen.

Figura 4 – Música “Love Of My Life” - Banda Queen

Link do videoclipe oficial: < <https://www.youtube.com/watch?v=sUJkCXE4sAA> >

Agarrou-se as letras da canção que tocava no rádio e se aconchegou nas almofadas.

You'll remember when this is blown over / Você se lembrará quando acabar
 And everything's all by the way / E todas as coisas dessa maneira tiverem fim
 When I grow older / Quando eu envelhecer
 I will be there at your side to remind you / eu estarei ao seu lado para lembrar-lhe
 How I still love you, I still love you / Como eu continuo te amando, eu continuo te amando.

E ela fechou os olhos, sabendo que, mesmo com tudo que estava acontecendo, ela poderia ter certeza de que ele sempre voltaria para casa. Sempre voltaria

Fonte: a autora (2020)

A música é o pano de fundo para a narrativa da fanfiction composta por três capítulos, cada qual situado em uma data específica. O primeiro capítulo é ambientado na data de “fevereiro de 1981”, antes da morte de James e Lilian Potter. O personagem Sirius Black é retratado pela autora como egocêntrico e irrequieto. Após uma discussão com a esposa (personagem interativa) sai de casa e demora a voltar. Nesse contexto de espera, de amor e mágoa, a música é inserida, amplificando os sentimentos da personagem interativa e criando uma nova atmosfera para o texto.

A canção não volta a ser introduzida no capítulo 2 (31 de outubro de 1981). Neste capítulo a narrativa expõe diferentes episódios, como a morte de James e Lilian Potter, o resgate do bebê Harry Potter, a prisão de Sirius Black pelo assassinato dos amigos, a fuga da personagem interativa para salvar sua vida. No último capítulo, ambientado na data de 1995, em *Grimmauld Place* (casa da família Black), a música volta a ser inserida no enredo como parte essencial para o desfecho da narrativa. No reencontro dos dois personagens principais, os versos da melodia estão escritos em um pergaminho e selam a promessa de envelhecerem juntos.

As fanfictions escritas com a incorporação de músicas em seu enredo são denominadas *songfics*, porém essa nomenclatura não foi encontrada na classificação inicial da autora para a shortfic analisada. Entretanto, conforme Vargas:

“as songfics são histórias escritas com uma música, geralmente popular, utilizada como pano de fundo ou mote para o enredo. Podem ser escritas em forma de poema ou não, mas a letra original da música é incorporada a uma história envolvendo os personagens e a trama da fanfiction. Em alguns casos, trechos da letra são incluídos como epígrafes em diferentes partes da história, recurso utilizado pelo autor para auxiliar na contextualização da história ou dos sentimentos dos personagens [...]” (VARGAS, 2015, p. 34).

Diante disso, infere-se que a fanfic analisada pode ser classificada como songfic, um texto híbrido que utiliza de diferentes recursos multimodais no mesmo espaço para criar significados para a história. Essa característica aponta para a dimensão da *multimodalidade* de Cope e Kalantzis (2010 apud REMENCHE e OLIVEIRA, 2019 p. 216), que compreende a “articulação da linguagem escrita, som e imagem como produtos de um mesmo material. Os conceitos de produção de significados se ampliaram e estão cada vez mais entrelaçados”. Porém, os autores salientam que o texto verbal não perdeu espaço nesse contexto, apenas que na sociedade atual os textos verbais, visuais e sonoros constroem significados juntos.

As tecnologias digitais possibilitam a harmonização de diferentes elementos no mesmo espaço, a tela. Conforme Machado e Remenche (2019, p.143), “os dispositivos digitais armazenam, sobrepõem e distribuem esses compostos, constituindo a *multimodalidade*, isto é, a capacidade de misturar modos”. Dessa forma, elementos que estavam relativamente separados (som, imagem, escrita) coexistem no mesmo ambiente e traçam novos significados para os textos. A autora ao inserir a música na narrativa propiciou novos componentes que construíram um texto multimodal e uma nova atmosfera para a história. Sendo que o leitor por conhecer a arquitetura social e técnica do universo digital, pode interagir com nova atmosfera e produzir diferentes sentidos para o texto, ou seja, os recursos multimodais estão intrinsecamente interligados e produzem juntos, novos trajetos para a leitura e produção textual.

Nesse contexto, percebe-se características do *leitor imersivo* descrito por Santaella (2015 p.52) como leitor pioneiro em espaços digitais que “navega em telas e programas de leituras [...] conecta-se entre nós e nexos, seguindo roteiros multilineares, multissequenciais e labirínticos que ele próprio ajuda a construir ao interagir com os nós que transitam entre textos, imagens, documentação, músicas, vídeo etc”. Um leitor hábil para traçar diferentes contornos ao texto, compreendendo e associando novos recursos informacionais (sonoros, visuais, textuais) estabelecidos ao longo da leitura.

Ao terminar o texto a autora insere uma nova caixa de diálogo, buscando novamente a interação com o público leitor: “*Sim, eu sei. Um tanto quanto boba e sem noção. Mas eu amo HP e Sirius. Achei que Snuffles merecia uma pequena história de amor. Espero que apreciem. Ah! E como o título diz, os trechos são da música (hino eterno) Love of my Life do Queen? Só isso. Nox!*”. Por meio desse recado o leitor pode inferir que a expressão contida na caixa inicial “*Don’t Avada Kedabra me, please!*” está relacionado ao conceito de “uma história um

tanto boba e sem noção”, mas entendível diante do apreço da autora pelos personagens do texto original e por isso não deveria ser desmerecida ou deletada. Essa hipótese é reafirmada pelo comentário da leitora @Thamires Soares: “*FUI OTÁRIA, MEU DEUS DO CÉU. Mentira, eu amei. Meu coração de gelo até derreteu um pouquinho.*”. Demonstrando através da ironia e da metáfora que o diálogo foi estabelecido, houve comunicação e entendimento.

Figura 5 – Recado da autora ao final do texto

Nota da autora: Sim, eu sei.
Um tanto quanto boba e sem noção. Mas eu amo HP e Sirius . Achei que Snuffles merecia uma pequena história de amor.
Espero que apreciem.
Ah! E como o título diz, os trechos são da música (hino eterno) Love of my life do Queen ?
Só isso
Nox!

Fonte: a autora (2020)

Por meio do diálogo estabelecido, novamente observa-se o *agenciamento*, (COPE e KALANTZIS, 210 apud MACHADO e REMENCHE), pois o leitor ao comentar o texto, percebendo a intertextualidade entre as caixas de diálogo traz uma noção de coletividade para texto, visto que se observa um perfil de reflexão construída, por meio do qual os sujeitos, autor e leitor, ao dialogarem contribuem para a construção de uma nova produção e novos significados.

Figura 6 – Interação dos leitores

The screenshot shows a forum interface with the following elements:

- Navigation: entários, Fanfic Obsession, Disqus' Privacy Policy
- Actions: Enviar 5, Tweet, Compartilhar, Ordenar por Mais votados
- Discussion Input: Participe da discussão...
- Comments:
 - Amanda Chrystina** - 3 anos atrás: MERLIN, SENHOR QUE FOFO ♥♥ GENTE DO CEU QUE COISA MAIS FOFA 😊😊
 - Thamires Soares** - 3 anos atrás: FUI OTÁRIA, MEU DEUS DO CÉU. Mentira, eu amei. Meu coração de gelo até derreteu um pouquinho.
 - Lana Guedes** - 3 anos atrás: TALVEZ, APENAS TALVEZ, EU JÁ ESTEJA APAIXONADA POR ESSA FIC AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA DO;F;KSJASFLASDKFLSDF Sirius maior amor da minha vida, sinceramente <3

Fonte: a autora (2020)

Além disso, com a coautoria interativa a autora @Blue e seus leitores reforçam a ideia que é possível dar novos contornos e traçar novas linhas para uma história já conhecida,

demonstrando o conceito de *divergência* de Cope e Kalantzis (2010 apud REMENCHE e OLIVEIRA), por meio do qual o sujeito pode se posicionar, de modo positivo ou negativo ao texto, utilizando diferentes mecanismos de reação e, conseqüentemente, refletindo que nas novas mídias todo e qualquer tom de identidade e timbre de voz encontra espaço para a representatividade. Conforme Lévy (1999 apud OLIVEIRA e REMENCHE, p.218), “quando as interações podem enriquecer ou modificar o modelo, o mundo virtual torna-se vetor de inteligência e criação de coletividade”.

A análise do site e da fanfic interativa, escolhidos para compor a pesquisa possibilitou a percepção e reflexão das práticas de leitura e do perfil do leitor em ambientes digitais. Nas palavras de Soares:

“[...]a tela como espaço de escrita e de leitura traz não apenas novas formas de acesso à informação, mas também novos processos cognitivos, novas formas de conhecimento, novas maneiras de ler e de escrever, enfim, um novo letramento, isto é, um novo estado ou condição para aqueles que exercem práticas de escrita e de leitura na tela.” (SOARES, 2002, p.152)

Diante das questões analisadas nessa pesquisa, é possível inferir que as quatro dimensões propostas por Cope e Kalantzis (2010 apud REMENCHE e OLIVEIRA, 2019) para compreender as novas mídias e que reafirmam as mudanças de padrões de uma era de homogeneização para uma era de divergência, na qual os sujeitos não apenas consomem, mas participam ativamente da produção do conhecimento e da cultura pelo uso cotidiano de textos multimodais – o agenciamento, a divergência, a multimodalidade e a conceitualização – encontram-se presentes no site ou na fanfic analisada.

Observou-se na dimensão do *agenciamento*, mediante diversos recursos disponíveis pelo site que incentivam as novas produções e na interatividade colaborativa apresentada na fanfic, pois o leitor não apenas lê, mas também produz novas informações, como ao fornecer elementos que personalizam os personagens, é na história como coautor e tem a possibilidade de delinear novas trajetórias que modificam a narrativa. Além disso, o leitor ao comentar sobre o texto, traz uma noção de coletividade e um perfil de reflexão co-construída, por meio do qual os sujeitos, autor e leitor, ao dialogarem, contribuem para uma nova construção e novos significados.

Compreendeu-se a dimensão da *divergência*, na medida em que os leitores interagiram por meio de variados mecanismos de reação presentes no texto ou no site, como espaços para

comentários, botões de reações em mídias sociais, compartilhamento e no deslocamento do gênero textual, romance no texto original para aventura na fanfic, demonstrando que nas novas mídias, diferentes vozes encontram espaço e propõem uma nova leitura, com aspectos que podem convergir ou divergir da narrativa original, trançando novos contornos e novas linhas em uma história já conhecidas.

Constatou-se a dimensão da *multimodalidade* com inserção da música “Love Of My Life” na fanfic, utilizada como pano de fundo para a narrativa. O uso da linguagem sonora evidencia as articulações híbridas presentes. Essa característica compõe os textos das mídias contemporâneas em que diferentes representações (sons, imagens, textos, símbolos) estão intrinsecamente interligadas e combinadas no mesmo espaço e, conseqüentemente, geram uma atmosfera diferenciada para história e, o leitor ao ler a fanfic poderá produzir novos sentidos para o texto.

Percebeu-se a dimensão da *conceitualização* no aspecto da navegabilidade presente no site. A FFOBS ao desenvolver diversos mecanismos de busca (websites, fóruns, comentários, páginas e comunidades no Facebook) dinamiza o acesso, e o usuário ao conhecer os diversos mecanismos de navegação, pode ser direcionado mais rapidamente para os diversos componentes informacionais disponíveis ou a fanfic que ele deseja.

No tocante à análise do leitor, verificou-se a presença de três dos múltiplos leitores descritos por Santaella (2015) como leitores construídos historicamente, *o leitor movente, o leitor imersivo e o leitor ubíquo*. Oriundos dos grandes centros urbanos e fluentes nas diversas linguagens presentes na contemporaneidade.

Observou-se as características do *leitor movente* na interatividade propiciada pela caixa de diálogo inicial, em que a autora ao utilizar as expressões inglesas “*Hey; Enjoy*” infere que o leitor compreenderá tais expressões inglesas, visto que o leitor é falante do idioma, ou possui um conhecimento intuitivo por estar exposto à língua inglesa no seu cotidiano. Essas características associativas e intuitivas estão presentes nesse leitor que exposto de forma constante a conteúdos audiovisuais (anúncios publicitários, outdoors, televisores) é conduzido ao “pensamento associativo, intuitivo e sintético”.

Constatou-se com a mobilização da linguagem musical na narrativa (songfic) as características leitoras do *leitor imersivo*, pioneiro na leitura de textos em espaços digitais que navega em telas e programas de leituras, seguindo múltiplos roteiros, aos quais ele ajuda a

construir interagindo com os nós que transitam entre textos, imagens, documentações, músicas, vídeos e, conseqüentemente, sendo hábil para compreender e associar novos recursos informacionais estabelecidos ao longo da leitura.

O leitor ubíquo é o leitor nascido na mobilidade da era digital interativa, possui as habilidades dos seus antecessores, o leitor movente e o imersivo, e a adição de novas habilidades, que o tornam um leitor com capacidades mais híbridas e complexas. Habitado com a navegação no hiperespaço plural da internet e com a mobilidade de interação das mídias sociais, propiciadas, principalmente, pelos aparelhos móveis. Tem a capacidade de transitar facilmente entre os diferentes espaços, físicos e virtuais. Conforme Santaella (2015 p.58), o espaço físico fundiu-se com o ciberespaço gerando um espaço de hipermobilidade:

“é justamente nesses espaços da hipermobilidade que emergiu o leitor ubíquo, trazendo com ele um perfil cognitivo inédito que nasce do cruzamento e mistura das características do leitor movente com o leitor imersivo [...].Ao mesmo tempo em que está corporalmente presente, perambulando e circulando pelos ambientes físicos – casa, trabalho, ruas, parques, avenidas, estradas – lendo os sinais e signos que esses ambientes emitem sem interrupção, esse leitor movente, sem necessidade de mudar de marcha ou de lugar, é também um leitor imersivo. Ao leve toque do seu dedo no celular, em quaisquer circunstâncias, ele pode penetrar no ciberespaço informacional, assim como pode conversar silenciosamente com alguém ou com um grupo de pessoas a vinte centímetros ou a continentes de distância. O que lhe caracteriza é uma prontidão cognitiva ímpar para orientar-se entre nós e nexos multimídia, sem perder o controle da sua presença e do seu entorno no espaço físico em que está situado.” (IDEM, 2015p. 58,59)

Diante disso, observou-se a presença desse leitor, principalmente, nos aspectos relevantes à navegabilidade do site, porém, pode-se refletir no leitor ubíquo, como o leitor das mídias digitais contemporâneas e presente em outros aspectos do site e da fanfiction, como na interação promovida pelas caixas de diálogo, nos dispositivos de reação e compartilhamento, visto que nesse espaço fluído, ele é compreendido como sujeito responsável por atuar no mundo e por participar de uma sociedade reflexiva atuando como usuário, jogador, criador ou consumidor (COPE e KALANTZIS, 2008 apud REMENCHE e OLIVEIRA, 2019, p. 215).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização desta pesquisa possibilitou a compreensão das particularidades do leitor na cultura digital. Com os avanços tecnológicos, o conceito de leitura foi ampliado, passando da decodificação da letra escrita e de interação entre o leitor e texto para um processo de compreensão do texto multimodal, com diversos recursos digitais. A interação passou a ser coletiva, decorrentes principalmente, das novas mídias sociais.

Os textos deixaram de ser prioritariamente verbais (escrita e fala) e passam a ser textos multissemióticos, multimodais e hipermediáticos. Compostos de muitas linguagens (escrita, imagens, sons, animações, vídeos, links e hiperlinks) e demandam do leitor, novos processos de compreensão e novos letramentos – os multiletramentos.

A tela tornou-se o novo espaço de leitura e, juntamente, de escrita, propiciando novas práticas leitoras, deslocando o perfil do leitor, de um leitor passivo, mero receptor nas antigas mídias, para um leitor usuário, jogador, criador e consumidor nas novas mídias. Familiarizado ao espaço plural e hipermediático da internet, é um sujeito responsável por atuar no mundo e por participar como coautor de uma sociedade reflexiva.

Nesse sentido, a análise das práticas leitoras em ambientes virtuais, demonstrou por meio da análise empreendida, que novas características práticas são necessárias ao leitor contemporâneo. Verificou-se que o leitor de textos interativos não se limita a ser um receptor passivo, mas posiciona-se como um leitor/autor/coautor, criando novas trajetórias e novos significados para histórias já existentes através da interatividade propiciada pelas mídias sociais e pelos diversos recursos, como comentar, curtir, recomendar, presentes no espaço dos *websites* de compartilhamento e produção textual.

REFERÊNCIAS

COSCARELLI, Carla Viana. **Alfabetização e letramento digital**. In: COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa (Orgs.). **Letramento Digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. UFMG – Centro de Alfabetização, leitura e Escrita (Ceale). Autêntica, 2007. l.240 – l. 455.

COSCARELLI, Carla Viana. **Entendendo a leitura**. Revista de estudos da linguagem – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, v. 10, nº 01, p.7-27, jan./jun.2002. Disponível em: < <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/relin/article/view/2329> >. Acesso em: 13 jul./2020.\

COSCARELLI, Carla Viana. **Navegar e ler na rota do aprender**. In. _____ (org). **Tecnologias para aprender**. 1 ed. São Paulo: Parábola editorial, 2016. cap. 04 p. 62-80.

KLEIMANN, Angela B. **O que é Letramento?** In. _____(org.) os Significados do letramento: uma perspectiva sobre a prática social da escrita. 8 ed. Campinas, SP: Mercado das Letras, 1995.

MACHADO, Paulo Henrique; REMENCHE, Maria de Lourdes Rossi. **Práticas Multiletradas na formação de leitores na infância**. Prolíngua, v.14, n.º 2, p.139-153. Disponível em: < <https://periodicos.ufpb.br/index.php/prolingua/article/view/48683>>. Acesso em: 13 jul./2020

OLIVEIRA, Ademir Luiz; NASCIMENTO, Wanderson Antônio. **O CIBERESPAÇO COMO UMA NOVA DIMENSÃO DA ESFERA PÚBLICA: a cobertura da campanha presidencial de 2010 nos blogs de Josias de Souza e Luis Nassif**. Mediação, Belo Horizonte, v. 14, n. 14, p. 30-48, jan./jun. De 2012. Disponível: <http://www.fumec.br/revistas/mediacao/article/view/543>. Acesso em: 15 jul. 2020.

QUEEN. **Love Of My Life** (Taken from A Night At The Opera, 1975). Site oficial do Quenn. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=sUJkCXE4sAA>>. Acesso em 21 jul. 2020.

REMENCHE, Maria de Lourdes Rossi; OLIVEIRA, Mérie Ellen Weber. **Leitura e escrita em fanfics: deslocamento do leitor ao jogador**. DESENREDO - Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade de Passo Fundo, v.15, n.2, p.213-229, maio/ago.2019. Disponível em: <<http://seer.upf.br/index.php/rd/article/view/8887> > Acesso em: 13 jul../2020.

RIBEIRO, Ana Elisa. **Ler na tela – letramentos e novos suportes de leitura e escrita**. In: COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa (Orgs.). **Letramento Digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. UFMG - Centro de Alfabetização, leitura e Escrita (Ceale). Autêntica, 2007. l.460 – l. 717.

ROJO, Roxane. **Protótipos didáticos para os multiletramentos**. In: ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

RÜDIGER, Francisco. **A reflexão teórica em cibercultura e a atualidade da polêmica sobre a cultura de massas.** MATRIZES .São Paulo, v.5, n° 1, p. 45-61. Disponível em <<https://www.revistas.usp.br/matrizesarao/view/38308>>. Acesso em: 13 jul./2020.

RÜDIGER, Francisco. **As teorias da cibercultura: Perspectivas, questões e autores.** 2ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2013.

RÜDIGER, Francisco. **A cibercultura e a polêmica sobre a técnica na era das massas: populistas, conservadores e criticista.** In. _____**.As teorias da cibercultura: Perspectivas, questões e autores.** 2ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2013. Cap. 1, p. 25-72.

SANTAELLA, Lucia. O leitor ubíquo e suas consequências para educação.In: TORRES, Patrícia Lupion. Produção do conhecimento em rede. Curitiba: SENAR-PR, 2015. cap.:2 p. 41-78. Disponível em: <<http://www.agrinho.com.br/ebook/senar/livro2/#page/6> >. Acesso em: 13 jul./2020.

SOARES, Magna. Novas práticas de leitura escrita: letramentos na cibercultura. Educação & Sociedade[online]. Campinas, v.23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002.Disponível em< <https://doi.org/10.1590/S0101-73302002008100008>>.Acesso em: 13 jul./2020.

SOLÉ, Isabel. **Estratégias de leitura.** 6 ed. Porta Alegre: Artemed, 1998.

TERRA. Ernani. **A produção literária e a formação de leitores em tempos de tecnologia digital.** Curitiba: InterSaber, 2015.

VARGAS, Maria Lucia Bandeira. **O fenômeno fanfiction: novas leituras e novas escrituras em meio eletrônico.** Ed. Universidade de Passo Fundo, 2015. disponível em <<http://ead.utfpr.edu.br/moodle3/mod/forum/view.php?id=9301> >. Acesso em: 13 jul. 2020, 18:52.

Website e fanfiction analisada:

FFOBS – Fanfic Obsession. Disponível em: <http://fanficcobsession.com.br/> . Acesso em: 20 de jul. 2020.

@BLUE. **Love of My Life.** Fanfic Obsession. Disponível em :<<http://fanficcobsession.com.br/fobs/1/loveofmylife.html>>. Acesso em: 20 de jul. 2020.