

**UPF – UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO**  
**IFCH – INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS**  
**CURSO DE LETRAS**

**O EXPRESSO PARA NÁRNIA: A *FICCIÓN-MANIA* E O LETRAMENTO NA  
ESCOLA CONECTADA**

**RAFAEL DA CRUZ FREITAS**

**Passo Fundo, novembro, 2016**

**RAFAEL DA CRUZ FREITAS**

**O EXPRESSO PARA NÁRNIA: A *FICCIÓN-MANIA* E O LETRAMENTO NA  
ESCOLA CONECTADA**

**Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Letras Língua Portuguesa, Inglês e Respectivas Literaturas, do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade de Passo Fundo, como requisito para obtenção do grau de licenciado em Letras, sob a orientação da Professora Dra. Tania Mariza Kuchenbecker Rösing.**

**Passo Fundo, novembro, 2016**

## IDENTIFICAÇÃO

### **Instituição de Ensino**

**UPF – Universidade de Passo Fundo**

#### **Reitoria**

**Reitor:** Prof. José Carlos Carles de Souza

**Vice-reitora de Graduação:** Prof.<sup>a</sup>. Rosani Sgari

**Vice-reitor de Pesquisa e Pós-Graduação:** Prof. Leonardo José Gil Barcellos

**Vice-reitora de Extensão e Assuntos Comunitários:** Prof.<sup>a</sup>. Bernadete Maria Dalmolin

**Vice-reitor Administrativo:** Prof. Agenor Dias de Meira Júnior

### **Unidade Acadêmica/Curso**

**IFCH – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas**

**Diretor:** Prof. Dr. Edison Alencar Casagrande

**Curso de Letras:** Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Gisele Benk de Moraes

**Disciplina:** Monografia II

**Orientadora:** Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Tania Mariza Kuchenbecker Rösing

**Orientando:** Rafael da Cruz Freitas

**Banca Avaliadora:** Prof. Dr. Adriano Canabarro Teixeira (UPF); Prof.<sup>a</sup>. Dr.<sup>a</sup>. Marlete Sandra Diedrich (suplente/UPF).

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: O Conglomerado Time Warner .....	28
Figura 4: Adaptação da HQ Guerra Civil publicada pela Marvel Comics .....	31
Figura 5: HQ Guerra Civil publicada pela Marvel Comics .....	31
Figura 6: perfil do leitor por estimativa de população .....	36
Figura 7: Motivação para Leitura .....	41
Figura 8: O que gosta de fazer em seu tempo livre (Leitor x Não-leitor) .....	51
Figura 9: O que gosta de fazer em seu tempo livre (Geral) .....	52
Figura 10 – Filmes: Viagem à Lua (1903), O dia em que a Terra Parou (1951) e A Guerra dos Mundos (1953) .....	65
Figura 11 - Star Trek: The Original Series .....	66

*Pelo poder da verdade, eu, enquanto vivo, conquistei o universo.  
(A Trágica História do Doutor Fausto, Christopher Marlowe.).*

*Dedicado à Marina Fornari da Rocha por guiar-me em minhas  
primeiras incursões pelo mundo das fanfiction, e, por assim  
como eu, amar Harry Potter de todo coração.*

## AGRADECIMENTOS

Ledo engano meu foi pensar que deixar os agradecimentos para serem escritos no final os tornariam mais fáceis, pois eu já teria selecionado os nomes mais especiais para esta parte que é – pessoalmente – tão importante. Contudo, eu não consegui controlar a lista de nomes que colocaria aqui, pois como são nomes – palavras de enorme poder – e palavras são, na nada humilde opinião de Albus Dumbledore – nossa inesgotável fonte de magia, eles têm vida e pensamentos próprios, estão além de minhas capacidades de controle.

É complicado por demais escrever esta parte – prefiro escrever mais setenta páginas de teorias e análises –, não por não ser grato às pessoas, pois sou muito, e sim porquê ter de pensar em quem citar e quem não citar deixa-me, literalmente, fazer das vísceras coração, porquanto o meu original reside em cada parte das pessoas que conheço, que conheci e conhecerei. Mas, se tenho que começar por algum lugar, que sejam pelos nomes da base que não param de saltar, assim agradeço – primeiramente – aos meus pais que, apesar de à minhas vistas terem seus defeitos – o que os torna mais magníficos –, nunca deixaram de incentivar minhas leituras e estudos, e agradeço especialmente à minha mãe, dona Dirce Salete, que – por mais preocupada que estivesse – respeitou meu espaço e deixou que eu passasse as madrugadas em claro produzindo este trabalho.

Nomes são palavras de imenso poder, como já disse, e são tão poderosas que têm a capacidade de deixar marcas tão profundas em nossas almas mesmo à distância. O que quero dizer é que, mesmo longe, amigos nunca deixam de serem amigos e aqueles que conhece nos momentos mais especiais da vida, ou mais obscuros, ficam para sempre. Não comecei meus estudos e pesquisas na UPF, nem sequer cheguei a sonhar que, enquanto escrevo este gesto de eterna gratidão, estaria aqui, pois comecei meus estudos e pesquisas sobre formar o leitor na URI de Frederico Westphalen e é lá que trago nomes que nunca vou esquecer. De meus tempos de URI que agradecer à Ana Lúcia da Silva Piaia que, quando tendi a desabar, segurou-me com todas as forças e orações e ajudou-me a levantar e sempre está no meu coração; também quero agradecer à Letícia Rodrigues da Silva, por ter protagonizado os momentos mais engraçados e irônicos que vivi e por sempre ter uma palavra de felicidade e fé para seus amigos. Cito também as duas amigas mais loucas que alguém pode ter na vida, Daniela de Oliveira e Andressa Ribeiro pelos momentos mais *crazy in love* que tivemos, temos e ainda teremos. Às amigas que aqui citei digo que sei que não estou sendo um bom amigo, tenho sido muito relapso nos últimos meses, mas eu quero que saibam que a existência de vocês torna o meu mundo mais colorido, e vocês sabem o quão colorido.

Não posso esquecer-me de agradecer às primeiras pessoas que conversaram comigo logo que cheguei à UPF e hoje são amigas muito especiais que tenho a honra de conviver, Tauana Tempass, Adriane Pereira, Yasmin Seibel e Eduardo Zapparoli, vocês moram no meu coração e nunca, nunca os esquecerei. Aqui agradeço também à minha querida amiga Kamila Vieira que está sempre me incentivando, mesmo quando ela está passando por problemas – Kami, nunca vou esquecer tuas doces palavras e teus gostosos abraços – amiga, sinto tanto sua falta.... Também agradeço aos meus colegas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES) – Língua Portuguesa e Interdisciplinar, especialmente aqueles que trabalham comigo na Escola Anna Luisa Ferrão (Lissara, José Felipe, Érika, Sabrina, Julia Alessandra, Julia e Gabriela), por deixarem as quintas-feiras mais leves e deliciosas, à minha supervisora, Profa. Bianca Arnold por sempre proporcionar momentos incríveis de aprendizagem. Cito novamente – mas agora em especial – minhas amigas Lissara e Júlia Alessandra, pois foram elas que me aguentaram nem quando eu estava mais me suportando, foram elas que comigo compartilharam a dor e a delícia de escrever uma monografia, gurias, meu muito obrigado. Vocês vivem no meu coração dentro de um potinho especial cheio de unicórneos.

Neste momento agradeço aos docentes que passaram por minha vida acadêmica, a Profa. Dra. Luana Teixeira Porto (URI/FW) por ter-me ensinado a amar a literatura e, em específico, os estudos sobre a formação do leitor e, também porque me ensinou como fazer a boa análise de um conto, nunca esquecerei de suas aulas de Introdução aos Estudos Literários Sou muito grato também à Profa. Dra. Marlete Sandra Diedrich – Coordenadora do PIBID/Letras Língua Portuguesa – por ensinar-me que linguística e literatura são como irmãs gêmeas, quase inseparáveis e também por aceitar a suplência da banca desta monografia; à Profa. Dra. Patrícia Valério, por mostrar-me que uma boa aula de Língua Portuguesa não envolve somente um texto, e sim vários gêneros possíveis na formação do leitor. Agradeço, mesmo não conhecendo pessoalmente ainda, o Prof. Dr. Adriano Canabarro Teixeira, por ter aceitado participar desta banca de monografia a convite de minha orientadora. Para o final, deixo o mais especial de todos os agradecimentos, à Profa. Dra. Tania Mariza Kuchenbecker Rösing, pessoa sem a qual essa maluca empreitada pelo mundo virtual não seria possível. Muito obrigado, Profa. Tania, por ter aceitado orientar esta pesquisa, obrigado por participar de um dos momentos mais especiais de minha vida e eu, Rafael da Cruz Freitas, necessito admitir que a senhora é um exemplo de pessoa humana, docente e pesquisadora que carregarei comigo pelo resto de meus dias sobre esta Terra.

— “Juro solenemente que não pretendo fazer nada de bom”.

*Na mesma hora, linhas de tinta muito finas começaram a se espalhar como uma teia de aranha a partir do ponto em que a varinha de Jorge tocara. Elas convergiram, se cruzaram, se abriram como um leque para os quatro cantos do pergaminho; em seguida, no alto, começaram a aflorar palavras, palavras grandes, floreadas, verdes, que diziam:*

*Os Srs. Aluado, Rabicho, Almofadinha e Pontas, fornecedores de recursos para bruxos malfeitores, têm a honra de apresentar “O MAPA DO MAROTO”. (ROWLING, 2000. p. 175)*



## RESUMO

Este trabalho de caráter interdisciplinar, cruzando conhecimentos das áreas de Linguagens, Educação e Tecnologias, tem como principal temática a questão da *ficción-mania* colocada como opção de leitura no processo de Letramento, objetivando discutir de que forma a introdução desse texto pode influenciar no processo de letramento na escola. Para realizar a discussão, tem-se como corpus da pesquisa reflexões acerca da formação do leitor nas escolas de educação básica do poder público, os conceitos de dialogismo, ciberespaço cibercultura, letramento e autoria e Convergência das Mídias, a partir dos quais são desenvolvidos o tema principal desta pesquisa e também as questões relativas ao processo de formação do leitor nas escolas através das tecnologias e do uso de ciberespaço – no contexto da Convergência das Mídias – como uma ferramenta na educação. Desenvolve-se nesta pesquisa, no decorrer dos capítulos, partindo dos conceitos teóricos citados, o desenvolvimento do perfil do leitor ubíquo como o leitor que transita entre as mídias e produtos culturais e também da *ficción-mania* como uma nova textualidade híbrida transmutada na Convergência das Mídias. Como resultado, apresenta-se nesta monografia as considerações finais pesquisa acerca da temática proposta, concluindo que essa pode ser considerada como possibilidade para as produções literárias, enquanto caminho que mais aproxima o leitor do texto durante o processo que envolve a questão de formação leitora. Também se conclui que a *ficción-mania*, como processo de criação e recriação, pode ser utilizada na escola para desenvolver a autoria entre os alunos e a complexidade da mesma.

**Palavras-chave:** Literatura. Letramento. *Ficción-mania*. Cibercultura. Ciberespaço, Convergência das Mídias.

## ABSTRACT

This research has an interdisciplinary character that cross knowledges about Languages, Educations and Technologies and has, as main theme the questions about the *ficción-mania* as a reading option in the literacy process, aiming the discussion about in which way, the introduction of this new hybrid textuality can influence the literacy process at schools which are ruled by the Estate. To propose the discussion, the research has as *corpus* reflections about the readers formation at public schools, the concepts of dialogism, cyberspace and cyberculture, literacy and authorship, and Media Convergence, from which are developed this research main theme and also the questions about the readers formation at schools using the technologies and the cyberspace – in the Media Convergence context – as a applied tool in the educational process. Are developed in this research – in the following chapters – the readers profile as the Ubiquitous Reader who can walks among the Medias and cultural products, changing their frontiers. Also is developed the *ficción-mania* concept as a new hybrid textuality that is transmuted at the Media Convergence. As a result, this monograph presents the final research data and reflections about the proposed theme, concluding that the fanfiction can be considered a possibility to the literary productions, as well a way that brings close the text to the reader during the process which involve the issue of readers formation . It also concluded that the *ficción-mania*, as a creation and recreation process, can be used at school to develop the authorship and its complexity between students.

**Keywords:** Literature. Literacy. *Ficción-mania*. Cyberculture. Cyberspace. Media Convergence.

## SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS.....	4
AGRADECIMENTOS .....	6
RESUMO.....	9
ABSTRACT .....	10
BEM-VINDO À PLATAFORMA 9 <sup>3</sup> / <sub>4</sub> .....	12
1. O EXPRESSO DE HOGWARTS .....	15
1.1 O Expresso de Hogwarts vai para Nárnia .....	25
2. HERMIONE CHEGA À TERRA DE ASLAN .....	34
2.1 Retratos da Leitura em Nárnia – a formação do perfil do leitor ubíquo. ....	36
3. NA FORTALEZA DE CAIR PARAVEL, HERMIONE TOMA CHÁ COM J.K. ROWLING E C.S. LEWIS .....	57
3.1 Animais Fantásticos e onde Habitam: a criatura chamada ficción-mania.....	64
3.2 Autoria e Leitor: a <i>ficción-mania</i> no processo de Letramento. ....	71
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	79
REFERÊNCIAS .....	83

## BEM-VINDO À PLATAFORMA 9 ¾

Visto o título colocado acima, essa introdução deveria começar dando as boas-vindas à Plataforma 9 ¾, mas não. Começaremos de um modo diferente.

A pesquisa Retratos da Leitura no Brasil, utilizada como referencia nesta pesquisa, demonstra que nunca se leu tanto na História da Leitura no Brasil. Número de leitores aumentou consideravelmente nos últimos cinco anos, demonstrando que temos leitores, que esses leitores têm acesso aos sistemas educacionais. Apesar disso, ainda é possível ouvir em alguns recantos afirmações que não temos leitores, ou de que se forma uma geração que não sabe ler, porém, como isso é possível se nunca se leu tanto como nos últimos anos. Realmente não temos leitores, mas temos que questionar do que não temos leitores. Os leitores do século XXI não são como os do século passado, não são leitores do objeto de leitura tradicional que permeia a vida do ser humano através dos séculos, passando por copistas, pela imprensa de Gutenberg, pelos folhetins, por sua produção em massa e mercantilização. Em suma, não são leitores tradicionais, não são leitores das narrativas construídas em papel, o que não quer dizer que, **realmente**, não leem. Os Leitores do século XXI são os leitores do ciberespaço.

A ideia colocada no final do parágrafo anterior pode ser entendida como uma antítese, porém o grifo na palavra “realmente”, exprime a o que se quer problematizar neste escrito, de que não se pode afirmar estritamente que não há leitura por parte dos alunos. O que se pode dizer é que não se enquadram em determinados “tipos” de leitores, porquanto, o processo que envolve a leitura, é complexo em demasia para dizer ela não existe em uma simples sentença. O que se afirma, logo de início, é que nossos alunos não os mesmos do início do século XXI, já se passaram quase 20 anos, surgiram as mídias de comunicação social, a interação do ser com o ser se modificou e, se a relação entre os humanos sofreu um processo de metamorfose, o relacionamento do homem com o texto também teve alteração, a partir do que se pode definir como *cibercultura* que, de acordo com Lèvy (1999), é a transição da cultura física para o ciberespaço.

Definido pelo mesmo autor, o ciberespaço é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial da rede de computadores. A partir disso, se ratifica o escrito anteriormente, que a relação do homem com o texto se modifica partindo de um novo meio de comunicação e o que o integra a este novo meio, construído pelo homem, é o que se torna

tema desta. De modo mais específico, no contexto da cibercultura para tratar sobre a *ficción-mania*, cultivada entre leitores não tradicionais

A *ficción-mania*, segundo Freitas (2016) e , pode ser entendida como um processo de criação ficcional a partir de uma ficção pré-existente, que se insere no contexto da internet e tem como autor(a) uma pessoa, um fã, que consome determinado produto de uma indústria da cultura, podendo este ser livro, filme, série televisiva ou da Netflix, novela , histórias em quadrinhos – *comic* ou *mangá*. Muito além de uma ficção criada por fãs para fãs, Jenkins(2012), entende a *ficción-mania* como parte integrante do conceito de Cultura Participativa, porquanto esta se baseia no movimento de convergência mercadológica entre os grandes conglomerados de mídia existente e o ser humano, tendo a *ficción-mania* como um dos resultados que, possivelmente, leva ao consumismo de determinado produto cultural. É neste produto da cibercultura que reside a problemática a ser tratada neste projeto, ou seja, a produção escrita em meio digital como processo de letramento.

A relevância da temática escolhida nesta pesquisa se encontra no fato de a *ficción-mania*, como produto do meio digital pela cultura de participação, integrar processo social que se inicia no final do séc. XX e início do séc. XXI, com a popularização da internet. Sendo assim, são fatos que se iniciaram há pouco tempo na sociedade contemporânea que podem influir diretamente no ensino e na aprendizagem – e, por consequência na formação do leitor. Desta forma, necessária e urgente se faz a realização de análise e pesquisa, não somente pelo já apresentado, mas também pela carência de informação, na área da leitura, que trate sobre a temática. São público alvo desta pesquisa acadêmicos do curso de Letras, pesquisadores que tratam sobre as questões da leitura e professores da Educação Básica com formação em Letras.

Justificada a escolha da temática deste trabalho, trazemos – então – seu principal objetivo que é analisar como a *ficción-mania*, integrante da convergência midiática, pode influenciar o processo de letramento na escola através da leitura e da produção textual. Para cumprirmos o objetivo deste trabalho, apresentamos a seguir os questionamentos que norteiam esta pesquisa.

1. O letramento é um processo complexo que envolve as habilidades de leitura e de interação do leitor com o texto. Como a cibercultura e a Convergência Midiática podem influenciar no processo de letramento?

2. Qual é o perfil do leitor informação que, estando na escola, acompanha as mutações da sociedade?
3. A *ficción-mania*, na sua forma mais contemporânea, pode ser considerada um produto híbrido da cultura física (livros, filmes, séries de televisão, celebridades) com a cibercultura e que está presente na vida da juventude conectada. Como o professor de literatura pode utilizar a produção e o consumo de *ficción-mania* como opção no processo de letramento?
4. Como deve ser entendida a questão da autoria no processo de produção e leitura de *fanfiction*?

Para responder a esses questionamentos dividimos este trabalho em três capítulos que responderão as questões apresentadas. O Capítulo I, intitulado como *O Expresso de Hogwarts*, trata de responder a primeira questão sobre como o letramento é afetado pela cibercultura e pela convergência das mídias. Na construção desta resposta parte-se, primeiro, do entendimento sobre o que são letramento e leitura, porquanto necessitamos saber o que são para podemos refletir sobre como são alterados dentro do processo de convergência. Se no primeiro capítulo analisamos o contexto da transmutação do letramento e da leitura na convergência, no Capítulo II analisamos quem é o leitor da convergência midiática, porquanto se existe mudança no modo de ler, essa somente pode ter partido do leitor. Para essa análise realizamos o cotejo entre dados quantitativos obtidos pela pesquisa Retratos da Leitura no Brasil, e qualitativo partindo das perspectivas teóricas de Cosson (2014), Santaella (2004), Santella (2014) e Freitas (2016). Analisados o contexto e o perfil do leitor, partimos no Capítulo III para o texto que é produzido por esse leitor dentro do contexto da convergência. Para entendermos a *ficción-mania* começamos na década de 1960 com o seu surgimento e passamos para gênese do fã, pois é dele que ela surge dentro de um processo de aquisição e ressignificação de um discurso original. O capítulo também trata sobre a questão da autoria coletiva da *ficción-mania*, perspectiva da instituição do sujeito leitor.

Apresentadas as explicações iniciais, faço o convite para adentrarmos na *Plataforma 9* <sup>3/4</sup>. Se está com medo ou nervoso (a), não há problema algum, apenas respire fundo e corra em direção ao meio das plataformas 9 e 10, então nos encontraremos num mundo diferente e maravilhoso que terei a honra de mostrar-lhe.

## 1. O EXPRESSO DE HOGWARTS

Ao chegar à estação *King's Cross*, após sua jornadas de compras pelo *Beco Diagonal*, Harry Potter enfrenta o que pode ser entendido como o primeiro desafio em sua jornada pelo mundo dos bruxos, encontrar a estação que fora introduzida anteriormente, a *Plataforma 9 ¾*, lugar de onde sai o expresso para o mundo de J.K. Rowling. A desventura do jovem bruxo para encontrar o lugar certo poder ser comparada com a aventura de tentar enquadrar a *ficción-mania*<sup>1</sup> nas formas exigidas pelas concepções mais tradicionais de literatura, o que é uma tentativa válida num primeiro momento, porquanto a – talvez – formação em literatura proferida pela academia e repetida pela escola tende, com naturalidade, a colocar os textos narrativos dentro de determinadas formas, tipos ou subgêneros do grande gênero textual literário que se pode chamar de Romance ou Narrativo. Num segundo momento, a tentativa de classificar a *ficción-mania* nos tipos e subgêneros já conhecidos do Romance não funciona, pois essa pode configurar um novo subgênero por suas características textuais e de produção singulares que serão objeto de análise mais adiante, claro que inserido no que é proposto para este texto<sup>2</sup>.

O objetivo de realizar a abertura teórica lembrando a confusão inicial da jornada do herói de um dos grandes marcos da literatura universal do final do séc. XX e início do séc. XXI é demonstrar que, assim como Harry, algumas concepções teóricas na crítica literária ainda estão confusas, ou nubladas, para pesquisadores em início – ou final – de pesquisa. A teoria nublada não permeia somente o como classificar a *ficción-mania*, mas também sob entendimentos teóricos que deveriam estar claros nos cursos de formação de professores da área de Linguagens, códigos e suas tecnologias, especificamente da área de Letras, e para aqueles que, há certo tempo, estão na escola. No caso dos professores e acadêmicos da área de Letras, as nuvens de tempestade não se posicionam acima de quem teorizou, e, sim, nos olhos de quem deveria interpretar as teorias. Os conceitos que aqui são colocados como confusos, ou nublados, diante de professores que já atuam, principalmente, nas escolas do poder público e de acadêmicos dos cursos de licenciatura em Letras são os que devem permear as práticas docentes no ensino da literatura e da língua portuguesa, as concepções de Letramento e Leitura.

---

<sup>1</sup> Nomenclatura cunhada por Alberto Gomes García em substituição ao anglicanismo *fanfiction*.

<sup>2</sup> Neste trabalho a *ficción-mania* não receberá a alcunha de *texto literário*, pois para isso seria necessária profunda análise dos fatores de literariedade num processo de comparação de *ficción-mania* de diversos autores, o que não é o objetivo desta pesquisa.

À primeira vista, as duas concepções teóricas podem parecer processos que ocorrem de maneira separada com os mesmos atores – os alunos – e ambientados nos mesmos lugares – as salas de aula da escola, ou da academia. Vale aqui observar que, apesar de suas diferenças, neste momento, se trata academia e escola de forma igualitária, porque ambas possuem a estrutura clássica professor-aluno partindo do princípio de que os cursos de graduação possuem professores de linguagens que “trabalham” com o ensino da língua, ou com Leitura e produção – não apenas nos cursos de Letras – e o perfil dos alunos, de acordo com Rösing (2016) pode ser similar aos alunos da escola por conta dos contextos socioculturais e da proximidade de faixa etária.

Observado isso, para clarear os conceitos de Leitura e Letramento nos dois ambientes, o entendimento que se tem sobre esses, há necessariamente de ser transmutado de processos independentes em processos que possuem um ponto de convergência que os une de forma estrutural. Para descobrir esse ponto de convergência, é preciso começar a concebê-los de forma simultânea. De maneira a iniciar esse tipo de concepção acerca dos processos citados, ainda é imprescindível que, os processos sejam analisados separadamente o que também auxilia a compreender por que um é a macroestrutura e outro a microestrutura que devem permear as aulas de língua, literatura e por conseguinte, a formação do leitor em qualquer ambiente oficial de ensino.

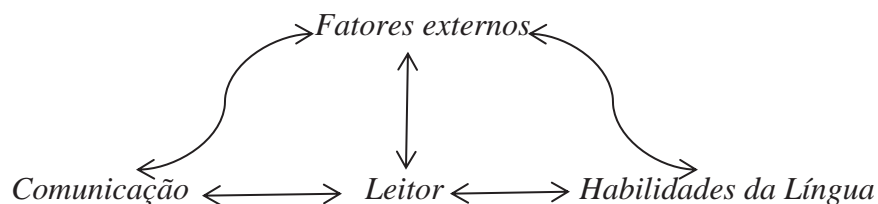
O processo de Letramento pode ser entendido como uma questão de comunicação social, porquanto esse ocorre a partir das várias situações de comunicação do cotidiano, não apenas a partir da comunicação entre o texto escrito e o leitor, mas também em relação aos gêneros textuais da oralidade considerando a variação da língua viva. Seguindo na ideia de Letramento como comunicação, é possível inferir que esse é uma macroestrutura que ocorre inserida nos diversos níveis sociais, pois assim existe a possibilidade de ocorrência das situações de comunicação do cotidiano e da prática das habilidades linguísticas do sujeito letrado. É partindo das situações de comunicação e da inserção do Letramento como prática que percorre todos os níveis sociais que se constrói a concepção do que esse processo que pode ser entendido como uma prática de comunicação social. Essa prática não acontece pelo fato de o sujeito estar em contato com os diversos níveis sociais – o sujeito pode estar inserido das diversas formas nos ciclos sociais e não estar numa situação de Letramento – porque, obrigatoriamente, o processo de Letramento exige, na concepção desta pesquisa, a ocorrência de três fatores.



O primeiro fator exigido é de que o sujeito deve estar numa situação de comunicação, uma vez que o Letramento exige habilidades linguísticas que somente podem ser utilizadas no ato de comunicar, de produzir textos escritos ou orais. Isto justamente traz à tona a terceira exigência para o Letramento, a utilização das habilidades linguísticas em acordo com a situação social em que o sujeito se encontra no momento de comunicação. O emprego das habilidades da língua, de acordo com a situação social de comunicação, quer dizer que o sujeito deve, para ocorrer a compressão da mensagem que se passa, considerar variação social da língua o que, em outras palavras, significa adaptar sua linguagem de acordo com o destinatário da mensagem para que esse possa compreender e refletir sobre o enunciado produzindo um outro enunciado como resposta, o que acarretará na continuidade do processo constituindo uma situação de diálogo, ou comunicação. Como demonstrado, o primeiro e o terceiro fator para ocorrência de uma situação de Letramento não podem ser extirpados um do outro, porquanto a relação entre esses é de dependência já que a utilização das habilidades linguísticas depende da existência do texto, seja oral ou escrito e o texto – entendido como um todo complexo organizado de sentido – somente pode existir a partir de uma situação de comunicação com um interlocutor real, ou imaginário. Para o melhor entendimento desse processo, utilizamos como exemplo a esquematização a seguir, que demonstra que o processo de Letramento, como já afirmado, não ocorre com fatores que agem de modo isolado, e sim numa relação de dependência e influência mútua.

A relação de influência entre os fatores do Letramento surge porque este processo não ocorre de forma isolada dentro do sujeito, e sim de maneira social, porquanto a comunicação ocorre somente com a existência de um interlocutor, seja esse outro sujeito ou o próprio texto. Compreendido assim, os fatores de letramento, inseridos num processo social, são mutuamente influenciados, pois o leitor – ao utilizar as habilidades da língua – influencia o texto (a mensagem que se passa) e influencia a comunicação entre os interlocutores. Como a comunicação existe somente através do texto – seja esse verbal ou não – o texto também influencia os interlocutores na construção do significado do texto naquele processo comunicativo e também exerce influência sobre as habilidades da língua, porquanto somente o texto tem o poder de modificar o uso da língua. Entenda-se a modificação do uso da língua como a ampliação do vocabulário dos interlocutores e também dos recursos de estilo que podem ser utilizados na produção textual da fala e da escrita. Não esqueçamos aqui que o processo de Letramento é um processo social, então seus fatores também serão diretamente

influenciados – sem exceção – por fatores externos, que pode ser entendido como o convívio social do sujeito.



Se para a ocorrência do primeiro e terceiro fatores um necessita do outro, ambos carecem da existência do segundo fator do processo de Letramento e grande protagonista das situações de comunicação, o sujeito letrado. O sujeito letrado, ou leitor é justamente o fator que exerce a função de mediação entre a comunicação e o uso das habilidades linguísticas, porquanto é o sujeito letrado que tem a capacidade social e cognitiva de estabelecer ou dar continuidade a relações de comunicação com o que é exclusivo da humanidade, o signo linguístico. Como a comunicação exige a existência do texto escrito ou oral esse, por sua vez, para ocorrer a compreensão da mensagem, necessita que o sujeito seja letrado. O sujeito letrado é o ser capaz de emitir enunciados complexos com a finalidade de estabelecer uma relação de comunicação com outros seres letrados, ou não. Contudo, o sujeito letrado não é definido apenas por sua capacidade de produzir enunciados, pois,, para ser letrado, deve ser capaz de iniciar ou dar continuidade à situação de comunicação, deve saber como utilizar as habilidades da língua na produção de enunciados de acordo com a situação social<sup>3</sup>.

Neste sentido, o sujeito para ser letrado precisa constituir-se como letrado. O que se quer dizer com essa afirmação é que, apesar de teorias indicarem que a língua é inata ao ser humano, as habilidades linguísticas de comunicação que envolvem a sociedade e o texto, devem ser construídas dentro do processo de formação desse sujeito na escola, ou na universidade. Apesar de envolver diretamente as instituições de ensino, a construção do sujeito letrado não é uma prática para ser colocada somente nos bancos das escolas e academias, porquanto o processo de Letramento envolve a comunicação social. Em outras palavras, para se formar um sujeito letrado, as instituições de ensino devem, a partir dos professores que trabalham com área do conhecimento de Linguagens, códigos e suas tecnologias, incentivar as situações de comunicação com os diversos níveis – Letramento –

<sup>3</sup> Isso também justifica o fato de, possivelmente, o destinatário da mensagem não ser um sujeito letrado, a comunicação pode ser entendida como um processo de compreensão de mensagem clara enunciada pelo emissor.

para que os sujeitos possam colocar em prática as habilidades linguísticas de comunicação que, finalmente, podem ser nomeadas como *o Falar, o Ouvir, o Ler e o Escrever*. As situações de Letramento podem ser incentivadas por meio de duas ações por parte das instituições e dos professores: a inserção de diálogos com a comunidade em que está inserida, objetivando maior contato com esta, visando ao desenvolvimento do *Falar* e do *Ouvir*; e com a interlocução dos estudantes com o texto para desenvolver o *Ler* e o *Escrever*.

Aqui não se entende somente o *Ler* e o *Escrever* como signos que representam uma ação do mundo real, mas sim como processos da língua complexos que não podem ser resumidos somente a signos linguísticos, pois sua magnitude ultrapassa os limites da língua escrita ou falada em sua relação com o leitor. A escrita – o escrever – é a habilidade da língua da produção de enunciados complexos organizados de sentido, o que se pode entender como texto. E a Leitura – o ler – não é somente a compreensão de um enunciado complexo, mas o desvendamento desse. O que se quer dizer é que a Leitura é um processo de relação que se tem com o texto que é influenciada por outros fatores que não envolve somente o texto que se lê no mento da Leitura, mas também fatores externos à essa relação de comunicação que influenciam diretamente a Leitura.

Não há falta de consenso ao afirmar-se que o processo de Leitura necessita de uma relação entre texto e leitor, uma espécie de vínculo afetivo que se constrói no início, ou decorrer do texto que faz com que o leitor ative outros conhecimentos para desvendar seu sentido. Porém, o que ainda não é claro é o que acontece dentro da relação entre texto e leitor. Para clarear isso devemos nos perguntar o que nos leva a construir o sentido de uma obra e o caminho que temos para desvendar isso são os quatro elementos da Leitura – leitor, autor, texto e contexto – e os três objetos da Leitura – texto, contexto e intertexto – que são os constituintes da Leitura. Considerando isso, um objeto visto a partir de um elemento gera determinado modo de Leitura, ou seja, para cada um dos três objetos temos quatro modos de Leitura, podendo serem dispostos da forma que determina Cosson (2014).

- Contexto: contexto-autor; contexto-leitor; contexto-texto; contexto-intertexto.
- Texto: texto-autor; texto-leitor; texto-contexto; texto-intertexto.
- Intertexto: intertexto-autor; intertexto-leitor; intertexto-texto; intertexto contexto.

Apesar de aqui ser colocada toda a divisão dos constituintes da Leitura, neste momento o foco será direcionado para a Leitura *contexto-leitor* e *texto leitor*. Posteriormente,

nos capítulos a seguir, serão explicitados os outros modos de Leitura dos três objetos acima, porquanto estes permeiam o processo que culminará na *ficción-mania*.

O modo de Leitura determinado como *contexto-leitor* pode ser definido como a Leitura que busca traçar paralelos entre o leitor e a obra, ou busca identificar pontos comuns entre a obra e a história do leitor, dando privilégio a conexões pessoais entre o que se está lendo e o que viveu. Em outras palavras, esse modo de Leitura implica a aproximação do mundo em que o leitor está inserido de um modo para que seja possível que este identifique traços de uma história já vivida, ou conhecida que o leitor já teve a experiência como protagonista do acontecimento ou como observador no âmbito familiar. Esse modo de Leitura é especialmente comum entre crianças e adultos que estão em processo de alfabetização, pois é nele que o texto se torna concreto a partir da relação entre realidade e obra colocada acima. Contudo, engana-se aquele que pensa que o modo de Leitura *contexto-leitor* é um tipo simples e superficial, sem grandes mistérios.

A personificação da Leitura num processo de identificação entre leitor e obra infere diretamente num processo de vínculo entre os pares que é construído numa ligação de identificação do leitor com outros textos de mesmo ou parecido teor. Estes são utilizados na busca do sentido que, quando desvendado, gera o fato de se emocionar, por exemplo, quando se identifica com uma música a partir de sua melodia, ou de sua letra. A utilização da vivência pessoal do leitor, ou de sua bagagem Leitura pressupõe o que justamente é necessário para o modo de Leitura *contexto-leitor*, pois a utilização da história do leitor e de suas Leituras criam pontos de identificação entre texto e leitor. Esses pontos de identificação, ou traço de aproximação entre leitor e obra não são somente necessários para que o leitor entenda partindo de seu contexto, mas também para que a obra passe a fazer parte do contexto do leitor. Em outras palavras, o modo *contexto-leitor* é uma situação de comunicação íntima entre leitor e obra onde ambos se influenciam e se alteram.

Já o modo de Leitura *texto-leitor* compreende a Leitura, principalmente, do texto literário, como ato de fruição do sentimento. Esse modo de ler, por sua excelência, é o modo de Leitura do leitor já proficiente que permite que a obra literária influenci-e-a diretamente suas emoções, ou seja, é o modo de ler que ativa no leitor imagens sensoriais, faz com que invista o tempo de Leitura não na busca do sentido do texto, mas na trama em si que foi construída pelo autor. A Leitura texto-leitor é aquela que se realiza sobre os *best-sellers*, ou

de romances mais sentimentais, ou populares e que é, normalmente, rotulada como entretenimento.

Mais profundamente, a Leitura do *texto-leitor* pode ser entendida de uma forma mais complexa do que além do simples entretenimento. O que possibilita essa Leitura é o exemplo claro dos fãs da saga *Harry Potter*, porquanto diferentemente do modo de Leitura apresentado antes, o modo de Leitura *texto-leitor* não pressupõe uma aproximação da realidade do mundo do leitor com a obra, mas justamente o contrário, a introdução do leitor no mundo criado pela obra. Esse processo de introdução do leitor em mundos fantásticos como o da obra *Harry Potter* não se dá através da identificação do leitor com as situações apresentadas pelo autor, e sim pela linguagem utilizada pelo autor que ativa os sentidos do leitor através da imaginação, linguagem essa que incentiva o leitor a desbravar novos mundos junto com as personagens. O leitor, protagonista desse processo, deve ser apresentado, seduzido por um novo mundo que o emocione. O modo de Leitura *texto-leitor* é o que permite o leitor mergulhar numa narrativa, não importando seu suporte, para desvendar, conhecer o que está muito além do portal das palavras, é o modo de Leitura que leva o leitor a conhecer a conhecer personas que, se não fosse pelo ato de abrir um livro e ler, não teria a possibilidade de conhecer.

À primeira vista, os modos de Leitura, apresentados anteriormente, aparentam completa distinção em sua ocorrência, pois o primeiro estabelece uma conexão baseada na realidade do leitor, utilizando situação de identificação entre leitor e obra que envolvem outros textos e situações vividas pelo sujeito. O segundo é o enlace do leitor e do texto através das emoções, um convite para desvendar um novo mundo. Contudo, se observados de modo mais complexo do que foi apenas descrito, tanto o estabelecimento de um vínculo de identificação entre leitor e obra partindo de elementos da realidade, quanto o vínculo emocional pressuposto pelo segundo modo configuram situação de Letramento. Essa situação só configura, pois, os modos de Leitura, para sua ocorrência, necessitam da existência dos três fatores que conduzem ao Letramento que são a comunicação – a relação entre o texto e o leitor num processo de identificação ou de vínculo afetivo somente é possível num dentro de uma troca e compreensão de enunciados – óbvia necessidade do sujeito letrado (o leitor), e a aplicação das habilidades da língua no processo de comunicação mediado pelo sujeito letrado.

É neste ponto que o Letramento e a Leitura encontram sua fusão, o que as fazem se tornar processos que não ocorrem de maneira independentes, mas sim convergentes. O Letramento não é um processo que existe *per si*, mas um processo que depende de seus

fatores desencadeadores para atuar, também, como seus componentes. Cada uma das habilidades é responsável por desenvolver parte da comunicação social que envolve o Letramento, porém aqui está em foco é aquele intrínseco ao ato de ler, a Leitura. Cabe agora o questionamento do porquê de a a Leitura caracterizar um fator desencadeante do Letramento e um processo inserido dentro do mesmo, se essa pode ser observada como um processo independente.

A Leitura pode ser entendida de ambas as formas e o que, principalmente, a caracteriza como um processo inserido no Letramento é, justamente, a interação entre o texto e o leitor. A Leitura, como visto anteriormente, é um processo de relação, de vínculo entre texto leitor que faz com que esse ative outros conhecimentos, mas um processo que pode ser entendido como o que Bakhtin (1995) define como dialogismo, pois, segundo o autor, o texto não pode ser observado de maneira individual, porquanto, no processo de criação textual, o autor é influenciado por outros textos, o também ocorre com o leitor no processo de Leitura. É possível entender que o texto e o leitor estabelecem uma relação de comunicação, de dialogismo, de dialética, pois o leitor para decifrar a mensagem do texto, além de utilizar suas habilidades da língua, coloca os textos já lidos em diálogo na busca da compreensão do novo texto. A partir da relação dialógica entre texto e leitor, infere-se que o Letramento está intimamente ligado à Leitura como fator desencadeante e como processo interno que surge da interação do leitor com o texto a partir do contexto específico exigido e criado por leitor e texto. Isso é passível de entendimento pela definição de Letramento de Soares,

[...] o que as pessoas fazem com as habilidades de Leitura e escrita, em um contexto específico, e como essas habilidades se relacionam com as necessidades, valores e práticas sociais. Em outras palavras, Letramento não é pura e simplesmente um conjunto de habilidades individuais; é o conjunto de práticas sociais ligadas à Leitura e à escrita, em que os indivíduos se desenvolvem em seu contexto social. (2006, p. 72).

Na afirmação da autora, é reiterada a questão da Leitura como parte geradora do processo que envolve o Letramento, o que fortalece a visão de processos convergentes que atuam como fator desencadeante e parte integrante. Leitura e Letramento não podem ser vistos de pontos separados. Além disso, a relação entre Leitura e Letramento também pode ser explicada através da visão dialógica de Bakhtin (1995) que é aplicada ao texto. Se o texto não pode ser observado de maneira isolada, pois é constituído através de vários textos pelo autor, reconstruído pelas Leituras do leitor, o que torna o processo de Leitura dialógico e afeta, diretamente, o Letramento. A resultante disso se configura no fato de o Letramento não poder ocorrer de forma isolada e necessitar de uma ação dialógica – situação de comunicação – para

acontecer. O questionamento que pode surgir disso é de como a Leitura pode ser um processo dialógico se, para haver dialogismo, existe a necessidade de locutor e interlocutor.

Bakhtin não responde diretamente à pergunta anterior, mas deixa as pistas necessárias para que a resposta possa ser encontrada. Como explicada pelo autor, a situação dialógica é constituída por um diálogo entre um locutor e um interlocutor dentro de um sistema linguístico enunciativo de signos ideológicos<sup>4</sup>, o que configura um dos fatores do Letramento. Assim, se um dos fatores para o Letramento advém de um processo dialógico, o Letramento automaticamente assume essa perspectiva não somente por isso, mas também porque em sua definição mais básica, assim como a língua, é influenciado pelo meio social em que acontece. O Letramento e a Leitura são processos que não podem ser exilados de sua função e entendimento pelo viés da sociedade, já que somente existem nas situações sociais. O texto é formado socialmente não apenas pelo já discutido, mas também pela ideologia do signo linguístico que representa toda uma situação social. Essa perspectiva do texto formado pelo signo ideológico é possível através de dois aspectos, o primeiro é a polifonia do texto e dialogismo que não permitem que o texto seja observado de maneira isolada, pois, como já explanado, outros textos de mesmo teor criativo influenciam sua criação pelo autor e sua Leitura pelo leitor, o que significa que o texto precisa de outros textos para sua compreensão. O segundo aspecto pode ser observado a partir de (BAKHTIN, 1995. p. 31).

Para começar, as bases de uma teoria marxista da criação ideológica – as dos estudos sobre o conhecimento científico, a literatura, a religião, a moral, etc. – estão estreitamente ligadas aos problemas de filosofia da linguagem. Um produto ideológico faz parte de uma realidade (natural ou social) como todo o corpo físico, instrumento de produção ou produto de consumo; mas, ao contrário destes, também reflete e refrata uma outra realidade, que lhe é exterior [...]

O que Bakhtin (1995) afirma é que todo produto ideológico possui um corpo físico e faz parte de uma realidade natural e social e a ideologia é constituída a partir da significação deste corpo ideológico na sociedade que o nomina. Contudo, nem todo corpo físico pode ser percebido como símbolo, ou ideológico, esse corpo necessariamente precisa ser reconstruído de maneira simbólica para que assim possa refratar da realidade que lhe é imposta naturalmente e refletir a realidade social. Do corpo físico convertido para o ideológico, ou simbólico, surge o signo ideológico que representa a reflexão social do significado daquele corpo ideológico diante de uma situação social. O texto, neste caso específico o texto da *ficción-mania*, pode ser observado como um corpo constituído de ideologia, pois o texto se

---

<sup>4</sup> “Tudo que é ideológico possui um *significado* e remete a algo situado fora de si mesmo. Em outros Termos, tudo o que é ideológico é um signo. *Sem signos não existe ideologia.*”. (BAKHTIN, 1995. p. 31)



utiliza do signo e se o signo reflete e nomeia um objeto ideológico social, o texto automaticamente se torna ideológico. Mas a ideologia do texto, principalmente na *ficción-mania*, necessita passar por um processo de ressignificação de um objeto original tanto pelas mãos do autor, quanto pelos olhos e ligações cognitivas do leitor, o que significa que para cada um o texto terá um significado ideológico diferente. Em outras palavras, o texto pode ser compreendido como um produto, o objeto, constituído de ideologia porque refrata e reflete, respectivamente, o mundo social do autor e do leitor.

Se o Letramento e a Leitura são processos dialógicos construídos de maneira social, e o texto um objeto ideológico ressignificado, é necessário um sujeito que os construa, influencie e signifique. O sujeito construtor desses processos é o leitor, pois é a partir dele que surge a situação de Letramento e é ele que, carregando sua bagagem leitora, desbrava todo o processo em que se constitui a Leitura. Se esse é o sujeito que constrói a Leitura e o Letramento, esses são diretamente afetados pelo mundo social do leitor. A que mundo o leitor pertence? Para desvendar isso, observemos fatos cotidianos, lancemos o olhar sobre as pessoas nas ruas caçando Pokémon, assistindo a vídeos no *YouTube* sobre *Pokémon Go*<sup>5</sup>, assistindo a mais um episódio da temporada de *Pokémon X, Y e Z* na *Netflix*, ou no aplicativo da *The Pokémon Company*<sup>6</sup>. O leitor pertence ao mundo no qual *ficción-mania* reside como um processo resultante que pode influenciar de maneira direta no Letramento, o mundo da convergência das mídias.

---

<sup>5</sup> Jogo para smartphones baseado em geomapeamento e geolocalização desenvolvido pelas empresas Niantic Inc., Nintendo Co. e *The Pokémon Company*.

<sup>6</sup> Empresa subsidiária da Nintendo Co. responsável somente pelos produtos e animes da série Pokémon.



## 1.1 O Expresso de Hogwarts vai para Nárnia

Desde a última incursão de Harry, Rony e Hermione à *Plataforma 9 ¾* para levar seus filhos ao trem que parte para Hogwarts<sup>7</sup>, a estação sofreu severas mudanças que, até então, eram perceptíveis somente no mundo não mágico. A mudança percebida na plataforma não somente tem a ver com suas modificações estruturais – agora existem vários trens que partem da plataforma e não somente com destino à Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. Os veículos que por lá circulam, levam os passageiros, não somente alunos da escola também, para outros universos literários que cruzam, em algum momento, com o Mundo Bruxo. As mudanças também têm a ver com quem frequenta a estação: jovens com seus livros, *tablets*, *smartphones*, *laptops* lendo ou caçando Pokémon.

A descrição da mudança no cenário da tradicional plataforma da obra de J.K. Rowling não é somente uma atualização da obra para a contemporaneidade, ou um esboço do que seria uma descrição de *ficción-mania*, ela representa o mundo que influencia o leitor, que influencia o Letramento. Um mundo hiperconectado, com as mais diversas possibilidades de transição e cruzamento de dados, um mundo no qual o ser humano pode interagir através de maquinarias complexas chamadas de *gadgets*, um mundo em a cultura física é transmutada no que Lévy (1999) chama de cibercultura.

A cibercultura pode ser compreendida como uma mudança natural nos meios de produção, consumo e vivência cultural advinda da capacidade de o homem reter os mais diversos conhecimentos e transformá-los em tecnologia. De maneira mais simples, a cibercultura nasce a partir da evolução tecnológica do ser humano e somente tende a acompanhar a evolução das tecnologias, porém não podemos compreender a cibercultura como uma tecnologia, somente como uma consequência dessa. Essa compreensão de que o cibercultural não é tecnológico advém do entendimento de que a tecnologia é o desenvolvimento e evolução das máquinas, somente daquilo que, de certo modo, é físico como o número de núcleos de processamento de dados de um computador, e também as funcionalidades de determinada peça de uma máquina. Mas se a cibercultura, algo nascido na tecnologia não é tecnológico, o que ela é? De modo direto, a cibercultura é um movimento social que realiza a transposição de produtos culturais e

---

<sup>7</sup> ROWLING, J. K. **Harry Potter e as Relíquias da Morte**. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

valores sociais da humanidade para o ciberespaço e desse passam a fazer parte todos os produtos culturais físicos tornando-se virtuais.

Isso pode muito bem ser a cibercultura, mas o que é o ciberespaço? É justamente a nova *Estação 9 3/4*. O que se quer afirmar com isso é que o ciberespaço é um novo mundo a ser desbravado, que possui características muito peculiares e uma dessas características é o eterno *status* de hiperconexão desse mundo. O *status* de hiperconexão é uma característica que determina que, no ciberespaço, as fronteiras entre os mundos físico e virtual sejam modificadas quase permitindo a imersão total do ser humano no ciberespaço, o que na temporalidade deste trabalho ainda não é possível<sup>8</sup>. No entanto, as fronteiras do mundo real modificadas, ou quase abolidas restando somente algumas limitações tecnológicas, já permitem certa imersão no mundo virtual através da comunicação entre pessoas que estão em pontos diferentes do mapa-múndi, do compartilhamento de arquivos nas nuvens, e o livre trânsito de produtos culturais que somente possibilitariam o nosso acesso pelos meios tradicionais de comunicação e comércio, entenda-se aqui os aplicativos de *streaming*. Em suma, o ciberespaço é um lugar imaterial, pois não podemos vê-lo ou tocá-lo, mas que acessamos diretamente a partir de dispositivos com acesso à internet.

Dados os conceitos de cibercultura e ciberespaço, o que nos resta a fazer é aceitar o que está acontecendo e acompanhar a constante mudança, a transição do meio físico para o meio digital. Assim, tudo o que conhecemos pode mudar de suporte e não é diferente com o livro, com o texto. E essa não é a única mudança que o livro sofreu ao longo dos séculos, mas talvez a mais radical até então que não influencia somente o livro, mas também a Leitura. A mudança de suporte do livro para o mundo digital pode ser explicada de duas formas: a primeira, é a partir da história natural do livro, sua evolução do papiro para o pergaminho e desse para o códex até que, com o advento da prensa Gutenberg – a tipografia – tem-se o livro nos moldes de hoje. O que se nota dentro dessa transformação é que ela acompanha o processo de evolução tecnológica do ser humano e o livro, como qual quer outro produto, tem sua forma de fabricação modificada e, por consequência, sua maneira de uso também.

A Leitura, com a transformação na história do livro, teve seu processo modificado incessantes vezes, passando pela Leitura de grandes pedaços de papiro à Leitura do rolo do

---

<sup>8</sup> A imersão total do ser humano no ciberespaço pode ser compreendida como uma conexão em que o usuário não utiliza os dispositivos que conhecemos no tempo desta pesquisa (computadores, smartphones e tablets), e sim um dispositivo que permita que a mente do usuário transite livremente no ciberespaço, como acontece na animação japonesa Swort Art Online, em que o usuários de um *MMORPG* (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*) utilizam um capacete que permite que suas mentes sejam logadas no servidor do game online.

pergaminho, às páginas dobradas do códex, às páginas prensadas do livro. É impossível dizer com certeza como era a Leitura dos ancestrais do livro, pois a história apresenta somente os fatos de quem tinha acesso a tais materiais e não diz, até por não ser seu objeto de estudo, se a Leitura como apresentamos aqui foi modificada. Talvez, seguindo o teorizado anteriormente sobre a Leitura e o Letramento, o processo dialógico que envolve a comunicação entre texto e leitor não tenha sido modificado, mas isso não é o mesmo que dizer que o leitor, na evolução do livro não tenha mudado seus hábitos ou modos de ler. Assim, se o processo de evolução do livro como uma tecnologia modifica o leitor, a Leitura em si não muda, mas o modo de Leitura de cada leitor muda durante a história.

A descrição da história evolutiva do livro até o modelo como conhecemos tem por base os estudos do historiador Roger Chartier que descreve toda a formação da história da Leitura nos países da Europa Ocidental, mais especificamente na França. A partir da descrição de Chartier (2007;2014) sobre como o livro acompanha historicamente o desenvolvimento tecnológico do homem, podemos traçar como natural a evolução para o próximo formato, o *e-book*, ou livro digital. Apesar da concordância na descrição histórica do livro, aqui não há como tratar essa transição somente como uma repetição do processo histórico, pois além dessa transição envolver o movimento sociológico de transição dos processos sociais e culturais para o mundo digital descrito como cibercultura, o leitor e o mercado editorial participam de outro movimento cultural que envolve diretamente a cibercultura. Esse movimento pode ser chamado de Convergência de Mídias que, na década de 1980, era entendido – a partir da limitação tecnológica da época – como Convergência de Modos..

Um processo chamado “convergência de modos” está tornando imprecisas as fronteiras entre os meios de comunicação, mesmo entre as comunicações pontuais ponto a ponto, tais como o correio, o telégrafo, e as comunicações de massa, como a imprensa, o rádio e a televisão. Um único meio físico – sejam fios cabos ou ondas – pode transportar serviços que no passado eram oferecidos separadamente. De modo inverso, um serviço que no passado era oferecido por um único meio – seja a rádio difusão, a imprensa ou a telefonia – agora pode ser oferecido de várias formas diferentes. Assim, a relação um a um que existia entre um meio de comunicação e seu uso está se corroendo. (POOL *apud* JENKINS, 2012. p. 37).

A partir disso, podemos afirmar que as fronteiras midiáticas que eram muito bem definidas anteriormente, estão nubladas e não se sabe mais onde estão os meios de comunicação e seus intermediários. A citação anterior foi proferida por Ithiel de Sola Pool, professor e cientista político do MIT<sup>9</sup>, no livro *Technologies of Freedom* (1983) que, de acordo com Jenkins (2012), foi a obra que previu e começou a delinear o que é a

---

<sup>9</sup> *Massachusetts Institute of Technologies*

convergência das mídias. De maneira simplificada, a convergência das mídias pode ser explicada como a união dos meios de comunicação que aqui serão tratados por mídias, destruindo as fronteiras de seus conteúdos e produtos. Tomemos como exemplo a Time Warner Inc., um dos maiores conglomerados de mídias. Originalmente, a Time Warner era uma empresa dos ramos cinematográfico e fonográfico, mas hoje é uma controladora de mídias que possui canais de televisão aberta e por assinatura, gravadoras, estúdios de cinema, editora de revistas e quadrinhos<sup>10</sup> e estúdio de jogos de videogame e computador. Mas não é somente por possuir vários canais midiáticos que a empresa se torna integrante da convergência das mídias, e, sim, pelos conteúdos e produtos produzidos por suas subsidiárias e como estes são trabalhados na companhia como um todo., Em outras palavras, a convergência de mídias se confere partindo do lançamento de um produto nos vários canais de mídia do conglomerado.



Figura 1: O Conglomerado Time Warner

Não podemos confundir aqui a Convergência de Mídias com a Revolução Digital, pois, apesar da Convergência de Mídias ter surgido junto com a revolução digital, são completamente diferentes. A Revolução Digital é referente à evolução tecnológica do ser humano, à criação de novas tecnologias e essa já faz parte da história da humanidade, pois embora tenha dado um grande salto na última década, o ser humano parou de desenvolver novos conhecimentos tecnológicos e passou somente a atualizar os anteriores. Já a convergência das mídias dá conta dos conteúdos produzidos para essas tecnologias. Assim pode ser entendido que uma mídia – digital – pode ser uma série de televisão e até um

<sup>10</sup> As editoras Time Inc e DC Comics são subsidiárias da Time Warner, Inc.

aplicativo para *smartphone*. Mas a diferenciação entre ambas não está somente no quesito de uma ser física – no sentido de máquinas – e a outra ser “digital”, no sentido de ser produzida para a máquina e transmitida de modo “invisível”. A diferença está também na convergência.

De um modo direto, a diferença é que as mídias, mais especificamente o conteúdo produzido para elas, convergem, já as tecnologias não. Mas por que somente os conteúdos convergem? No final do século XX e começo do século XXI, as empresas de mídia, público e teóricos da tecnologia e das comunicações acreditaram no que (JENKINS, 2009. p. 42) define como a Falácia da Caixa Preta “mais cedo ou mais tarde, diz a falácia, todos os conteúdos de mídia irão fluir por uma única caixa preta em nossa sala de estar”. Como podemos ver até então, cada ser humano tem seus aparelhos tecnológicos, claro que eles podem ter as mais diversas funções, mas ainda temos um televisor, um *laptop*, um *smartphone* e detalhe, cada um de empresas *de hardware* e *software* diferentes, o que faz da caixa preta uma falácia. Para que essa falácia fosse real, o mercado de tecnologia no molde de concorrência por patentes e de “quem tem o melhor produto” não poderia existir, ou todas as empresas de tecnologia do mundo teriam que se fundir em uma, o que o mercado também não permite. E parte do que faz o conceito da caixa preta ser uma falácia é que esse reduz a transformação dos meios de comunicação a uma transformação das tecnologias, desconsiderando os níveis culturais de produção e consumo que são considerados aqui.

Para explicar a convergência, voltemos ao exemplo da Time Warner – que também é o perfeito exemplo da Falácia da Caixa Preta – e como a convergência se dá em seus produtos, para isso observemos o produto *Batman*. Numa análise simples, o *Batman* é um personagem em quadrinhos surgido na década de 1960, nas primeiras edições americanas da revista em quadrinhos *Detective Comics* e era simplesmente um detetive que “auxiliava” o Departamento de Polícia de *Gothan City*, agora o *Cavaleiro das Trevas* – apelido cunhado pelo quadrinista Frank Miller ao criar a *graphic novel O Cavaleiro das Trevas (1988)* – é um ícone da cultura pop. A transformação do Batman em um ícone popular, que mesmo aqueles que não são fãs de quadrinhos conhecem, não aconteceu por acaso, ou porque o público ama/odeia o Batman, aconteceu de forma muito bem planejada porque a Warner tinha um bom produto para ser vendido, a concorrência – e que aqui se entenda os estúdios *Fox* – estava ganhando público com os filmes de super-heróis<sup>11</sup> e o mercado de quadrinhos estava quase falido. Então, no ano

---

<sup>11</sup> Com a compra dos direitos de filmagem dos quadrinhos de *X-Men*, de propriedade da Marvel Comics, os estúdios Fox reabriram as portas de Hollywood para os filmes de super-heróis no final da década de 1990 iniciando uma nova tendência seguida pela Sony Pictures com *Homem-Aranha* (também de publicação da

de 2005, sob a direção do cineasta Christopher Nolan, os estúdios Warner lançam a primeira adaptação do Batman para o cinema no século XXI, o filme *Batman Begins* (2005) que, como sequência, tem os filmes *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (2008) e *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge* (2012), assim formando a trilogia *O Cavaleiro das Trevas*. A convergência não se explica na adaptação do personagem para o cinema, mas sim na forma com que o conglomerado de mídia trabalha com o produto Batman.

A utilização do produto Batman pela Time Warner não se limitou somente ao cinema, e sim fez parte de toda uma cadeia de mídias em que o produto foi inserido. A transição do Batman dos quadrinhos para o cinema envolveu publicações sobre o filme em revistas físicas e digitais – não somente as editadas pela Time, Inc, mas também de outras editoras – aumento nas vendas de quadrinhos – o que foi ótimo para a DC Comics – envolveu a indústria de brinquedos com a produção e lançamento de *action figures* dos personagens envolvidos nos filmes e a indústria de *games* com três jogos produzidos sobre o filme para a plataforma *Play Station*, da Sony, Inc. Isso é a convergência de mídias - a inserção de um produto por um conglomerado nas várias plataformas, sejam essas físicas ou digitais. Mas como isso pode explicar a transição do livro para as plataformas digitais?

Visto de modo frio e calculista, o livro não passa de um suporte físico, uma tecnologia que o ser humano criou e evoluiu durante os séculos e essa tecnologia é controlada pelo mercado editorial que pode, ou não, ter empresas pertencentes aos conglomerados de mídia que utilizam a convergência das mídias para venderem seus produtos. Contudo, como pode o livro convergir, se ele é uma tecnologia e essa não converge? O livro em si não converge, o que sofre esse processo é o conteúdo do livro, a narrativa que é adaptada para o cinema, que gera reportagens em revistas, jogos de videogame e tudo mais o que os conglomerados puderem usar na venda de um produto. Assim, o que converge é transferido para as mídias digitais que estão dentro da cibercultura, é o texto. Porém, isso não significa que o suporte livro será apagado da história, pois esse é mais uma plataforma para os conglomerados inserirem seus produtos, como demonstra adaptações de histórias em quadrinhos para livros, como a adaptação da HQ *Guerra Civil*, da Marvel Comics para o livro *Guerra Civil*.



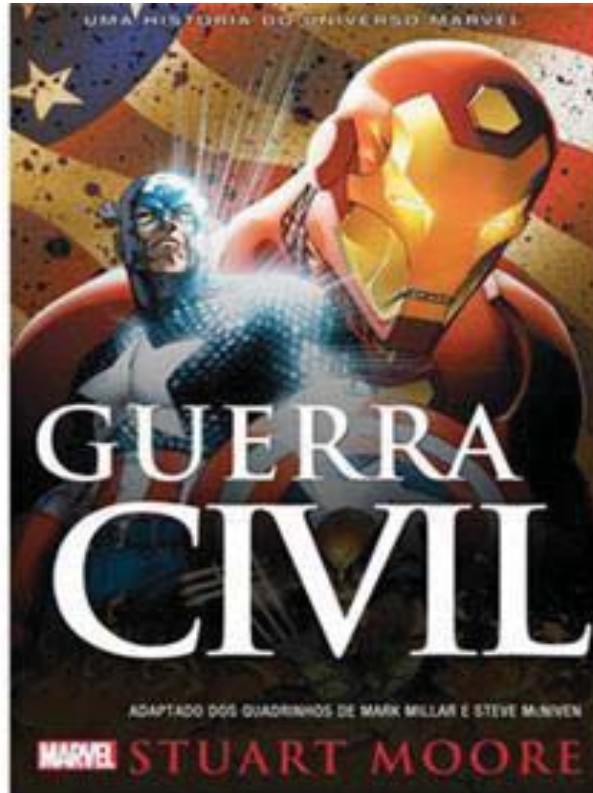


Figura 2: Adaptação da HQ Guerra Civil publicada pela Marvel Comics

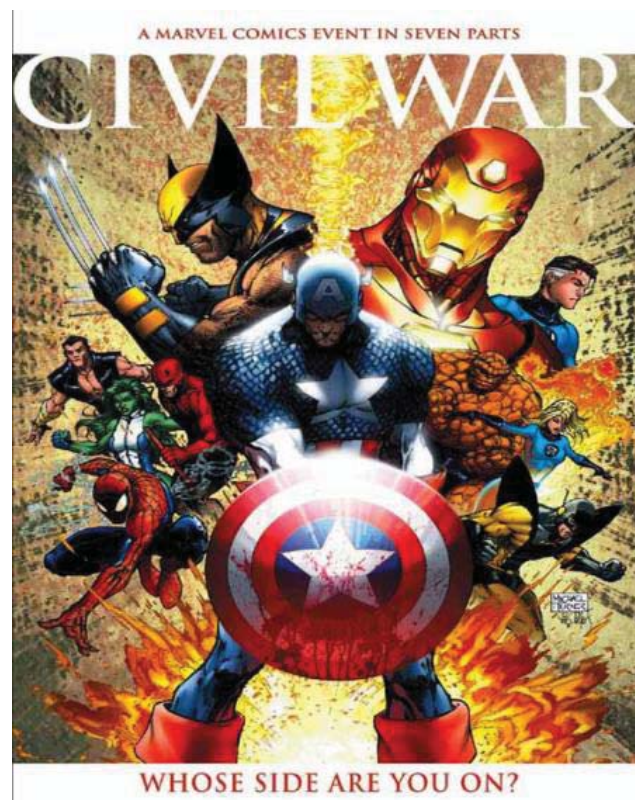


Figura 3: HQ Guerra Civil publicada pela Marvel Comics

Somente pela relação de convergência do texto para as outras mídias já seria possível dizer que o Letramento é influenciado pela convergência de mídias, ou pela transição de um produto cultural para o mundo da cibercultura. Apenas vimos a convergência das mídias pelo ponto de como a indústria da cultura a utiliza na venda de seus produtos, agora é chegada a hora de nos voltarmos para o consumidor desses produtos.

A convergência de mídias é um processo de transição de produtos para diversas plataformas que possui uma via de mão dupla, assim temos de um lado da pista a indústria, com seus produtos culturais e plataformas de consumo, do outro o consumidor que influencia os produtos e interage diretamente com eles, mas quem é esse consumidor? Esse consumidor é o sujeito letrado, o leitor. Esse processo de interação entre consumidor e produto dentro da convergência pode ser chamado de Cultura Participativa. Resumidamente, a Cultura Participativa pode ser definida como a influência do consumidor sobre o produto ou mercado cultural, mas ela é muito mais profunda do que simplesmente influência, essa cultura existente dentro da convergência exige que o consumidor participe diretamente do processo de produção de um produto cultural determinando seu sucesso ou fracasso e se o segundo é determinado, existe o processo de interação do consumidor com o produto e dessa relação pode surgir um novo texto, a *ficción-mania*.

[...] a *ficción-mania* é compreendida como forma de interação a partir da apropriação da narrativa pela convergência de mídias na criação de produtos culturais, e se o produto cultural cria uma história que é determinada por um roteiro, o público, pela interação com o produto, pode recriar o mesmo produto nas mais variadas formas. (FREITAS, 2016. p. 7)

Dentro da Convergência de Mídias, a *ficción-mania* é entendida como uma resultante da Cultura Participativa, pois ela resulta da interação com um produto original que tem seu discurso apropriado por um fã num processo interferência que é baseada num processo de comunicação entre as partes. Esse discurso original é recriado pelo fã transformando o original numa nova história, adicionando novos personagens, criando um novo texto que será lido por outros leitores e recriado num processo de Leitura e autoria coletiva constante dentro da cibercultura e utilizado de modo não oficial pelos conglomerados de mídia como forma de fidelizar e arrecadar consumidores. E é o processo que envolve a *ficción-mania* que afeta diretamente o Letramento; primeiro porque a Convergência de Mídias configura um processo social, pois o interfere diretamente na produção cultural; segundo, o consumidor também faz parte do Letramento como leitor; terceiro, o leitor interage com os produtos e os recria como



uma nono tipo de texto e quarto esse novo tipo de texto interage com o leitor a partir das habilidades linguísticas de comunicação, o que configura uma situação de Letramento.

Em suma, se o leitor como agente ativo do Letramento sofre uma mudança dentro da Convergência das Mídias na Cultura Participativa como influenciador de produtor e recriador de discursos na *ficción-mania*, os fatores de Letramento que são mediados pelo leitor, também mudam, o que influencia diretamente o Letramento, considerando que este é uma situação dialógica entre um interlocutor e um locutor.

## 2. HERMIONE CHEGA À TERRA DE ASLAN

Na segunda parte do capítulo anterior – passada há quase duas décadas do final literário de Harry Potter – notou-se que a *Plataforma 9 ¾* sofreu o efeito da evolução da era tecnológica do ser humano e deixou de ser o caminho que, somente, transporta as personagens – e o leitor também – ao castelo da *Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts*. O *Expresso de Hogwarts* vai para *Nárnia* e tantos outros mundos literários fantásticos ou não, distópicos ou realistas. A Plataforma tornou-se um mundo de hiperconexões que permite transportar seu usuário para o mundo que quiser, a partir de caminhos que não são pré-determinados, mas construídos pelo usuário durante o uso da plataforma. Obviamente, os usuários da plataforma não podem fazer o que bem entendem, pois se essa plataforma é um sistema de transição de um sistema cultural para outro, as regras e convenções do sistema cultural originário também são transferidas para o novo sistema, suporte, plataforma – ou como preferir. Contudo, como explicitado anteriormente, nosso foco não está – neste momento – sob a transição do mundo físico pra o ciberespaço, e sim sobre o sujeito, pois é ele quem realiza as conexões existentes dentro do ciberespaço.

A focalização sobre o sujeito, neste caso o leitor, não se encontra somente na premissa de Rösing (2016) que defende o leitor como sujeito independente e protagonista dos processos de Letramento e de Leitura, mas também no pressuposto desta pesquisa de somente esse sujeito ter a capacidade de interagir com mundos ficcionais de gênese completamente distinta, unindo diferentes partes desses mundos – *crossover* – na criação de um novo mundo ficcional – *ficción-mania*. O leitor é o vencedor do Oscar de Melhor Ator dos processos de Letramento e Leitura, apesar disso, o que é estudado é a maquinaria dos processos, como no capítulo anterior e o leitor, em sua profundidade, é quase engolido pelo estudo dos processos. Obviamente, o que se quer aqui não é uma demonização do estudo dos processos de Letramento e Leitura, até porque este trabalho também estuda esses processos, porém, o leitor não pode ser visto de modo superficial como mais um integrante do processo, ele precisa ser compreendido de modo mais profundo como *leading actor*<sup>12</sup> inserido nesses processos.

Análise mais aprofundada sobre o leitor como protagonista não pode ser feita somente na relação entre leitor e texto, pois ver somente sobre duas perspectivas configura um entendimento, mas se observado for a questão social que envolve o texto e o leitor, teremos a compreensão o sobre quem é o leitor dentro de uma relação de dialogismo, porque texto e

---

<sup>12</sup> Ator principal.

leitor, reiteramos, não podem ser observados de maneira isolada. A compreensão sobre quem é o leitor dentro de um processo dialógico é o que tentará se realizar agora que, num primeiro momento, apresentará a e comparará os principais indicadores de Leitura da das edições de 2011 e 2015 – publicadas respectivamente em 2012 e 2016 – da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil e, no segundo momento deste capítulo, os dados da pesquisa serão cotejados com os tipos de leitor colocados por Santaella (2004; 2014).

Em suma, Hermione, – personagem da saga de *Harry Potter*, de J.K. Rowling , como a Chefe de Estado do Mundo dos Bruxos, tomou o Expresso de Hogwarts e chegou à Nárnia – mundo criado por C.S. Lewis –, a Terra de Aslan e dos Reis e Rainhas Pevensi. Contudo, antes de partir para o encontro oficial na Fortaleza de Cair Paravel, precisa conhecer o novo povo que tornar-se-á amigo dos Bruxos. Para tanto, ela precisa circular por entre os populares e conhecer os leitores daquele mundo. E isso nos leva ao seguinte questionamento, integrante deste trabalho que aparece em nossa apresentação, “Qual é o perfil do leitor/informação que, estando na escola, acompanha as mutações da sociedade?”. De uma forma mais simples, ou mais direta, esse questionamento remete ao perfil do leitor, pergunta quem é o leitor e qual a sua motivação para ser leitor, o seu porquê. O que se propõem para este capítulo é tentar responder, ou melhor, desvendar quem é o leitor da Convergência das Mídias, quem é o ser que consegue transitar entre o real e o virtual, com isso construindo os sentidos dos textos que encontra em sua rotina e produzindo novos textos sobre os produtos culturais que consome.

## 2.1 Retratos da Leitura em Nárnia – a formação do perfil do leitor ubíquo.

A partir do desenvolvido, observemos os dados apresentados nos seguintes gráficos. Os gráficos compreendem a segunda, terceira e quarta edições da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil.

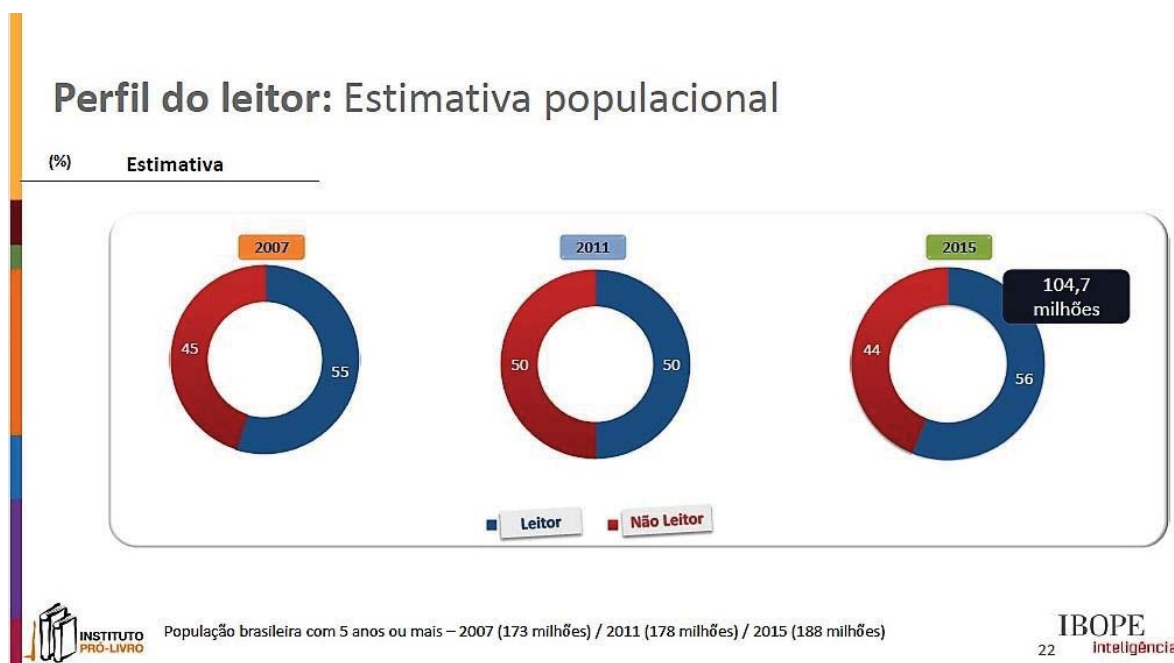


Figura 4: perfil do leitor por estimativa de população

Antes de iniciar, devidamente, a análise do gráfico posto acima, se faz necessário dizer, nesta parte da análise do perfil da amostra de pesquisa, que o aumento da população brasileira e o surgimento de uma nova classe consumidora, num espaço de menos de dez anos, influencia diretamente na base de consulta dos dados, porquanto o perfil da amostra com base na estimativa populacional é calculado pelo IBOPE, a partir de 2009, fundamentada na medição de população da PNAD contínua, calculada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). Ainda no contexto da análise populacional, se esclarece o aumento da população brasileira entre os anos de realização da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil. No ano de 2007, segundo (IBGE, 2007), a contagem populacional brasileira apresenta uma estimativa de 173.000.000 de habitantes, sendo desses 55% leitores – segundo indicam os dados da amostra analisada pelo IBOPE – e 45% não leitores. Já na segunda edição da pesquisa (2011), o índice de leitores e não leitores é praticamente igual, indicando o valor de 5% na diminuição do número de

leitores e não aumento de não leitores. A Leitura que se faz desse dado está diretamente relacionada com o fato de que a população no Brasil, dentro do intervalo de oito anos da realização entre as edições, corresponde ao o aumento populacional brasileiro de 10%, de acordo com a atualização da sinopse do Censo Demográfico de 2010 realizada em 2011 pelo IBGE, influi diretamente no número de leitores, pois o indicador mostra que, com o aumento da população brasileira, também existe o aumento no número de dados relativos à questão escolar.

O indicador apresentado está intimamente ligado à questão escolar, pois, apesar do notável envelhecimento da população brasileira, o aumento em 10% também considera o nascimento de crianças. A partir disso, o aferimento mais óbvio é de que, com o aumento populacional, também existe o aumento do índice de crianças em idade escolar que devem efetivamente estar matriculadas nas escolas de Educação Infantil e Ensino Fundamental, mas se apenas considerarmos isso, o dado apresentado não é justificável. Apesar de não serem citados diretamente na pesquisa do Instituto PróLivro, a presença de crianças e adolescentes nos sistema de ensino, influem diretamente nos resultados da pesquisa, porquanto a escola, juntamente com a família, ainda configuram os maiores influenciadores no hábito da Leitura e o aumento do índice de não leitores pode ser diretamente relacionado à evasão escolar no Ensino Médio. Apesar de os dados do Censo Escolar até 2010 indicarem uma redução de 7% no total de abandono escolar no Ensino Médio, a evasão ainda influi diretamente, pois se o maior contato com o livro acontece na escola, a evasão escolar corta esse contato, assim aumentando o número de não leitores. O que também justifica isso é que na data das medições, as mudanças educacionais da Emenda Constitucional 59/2009 ainda não estavam completamente em vigor e projetos do Ministério da Educação, como o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES) e o projeto Mais Educação (extinto em 2015), ainda não estavam implementados totalmente nas instituições de Ensino Superior e nas Escolas de Educação Básica do sistema público.

O aumento da população brasileira é algo que sempre vai ocorrer na medida dos anos e sempre vai influenciar em dados de pesquisa de caráter quantitativo, principalmente nas questões sobre grupos consumidores aumentando o número desses, porém isso não é o mesmo que afirmar que poder aquisitivo do brasileiro aumenta conforme sua população cresce. Afirmar isso é desatrelar o crescimento do poder aquisitivo notado até meados de 2014 do crescimento populacional, pois questões financeiras – que também, de certo modo, afetam a educação – dependem de políticas governamentais extremamente

exclusivas, como aumento ou redução de impostos, presença das empresas estatais com capacidade de competição no mercado nacional e internacional e o aumento ou redução dos juros bancários pelo Banco Central. Dentre os quatro anos de intervalo entre a 3ª edição e a 4ª edição da pesquisa, a população brasileira teve um aumento de 7%, conforme indicam os dados aferidos pelo IBGE em 2015 através da realização Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio Contínua (PNAD). O gráfico apresentado na pesquisa do Instituto Pró-Livro demonstra que o aumento de 6% do número de leitores, o que corresponde a 104,7 milhões de pessoas, acompanhou o índice de crescimento da população no Brasil, o que não justifica que o poder aquisitivo tenha tal influência, pois dados da mesma pesquisa que serão mostrados posteriormente indicam que o maior número de leitores está inserido nos sistemas educacionais, principalmente no ensino médio. Ou seja, os leitores estão dentro da escola. Todavia, ao afirmarmos isso, não se defende que a escola por si forma leitores, o que realmente quer-se demonstrar com a presença deste dado é que os 6% de leitores a mais em 2015 podem estar em idade escolar, ou frequentando a escola com desnível etário. Aliado a isso, dados da mesma pesquisa indicam que a leitura é mais frequente nos sujeitos que frequentam a Educação Básica e o Ensino Superior, o que indica que sujeitos com acesso à Educação – pública ou privada – leem mais do que aqueles que pausaram seus estudos em algum ponto da vida por algum motivo que, neste momento, nos é alheio.

Posto isso – como já afirmado – não defendemos que a escola é uma formadora de leitores, porquanto para formar-se um leitor outros fatores estruturais da escola, como laboratório multimídia e biblioteca com um bom acervo – o que infelizmente não é a realidade das escolas públicas em nosso país, e não será nos próximos vinte anos contando da data de publicação desta pesquisa – são necessários, e, além disso, um(a) docente com a formação necessária em Letras que saiba utilizar devidamente os recursos físicos do acervo da biblioteca e também integrar em seus planejamentos a interação dos alunos com recursos multimidiáticos.

Apsar do apresentado no parágrafo anterior, é inegável o fato de que hoje os leitores estão na escola, principalmente no Ensino Médio, pode ser entendido que a taxa de evasão escolar que até 2010 era de 16,4% - que indicava uma redução de 7% - continuou a diminuir e, de acordo com os dados aferidos pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep) no Censo Escolar 2015, é de 6,8%. A notável redução da taxa de evasão escolar no Ensino Médio tem uma explicação lógica e essa começa a partir do disposto na Emenda Constitucional nº 59.

Art. 1º Os incisos I e VII do art. 208 da Constituição Federal, passam a vigorar com as seguintes alterações: "Art. 208. .... I - educação básica obrigatória e gratuita dos 4 (quatro) aos 17 (dezesete) anos de idade, assegurada inclusive sua oferta gratuita para todos os que a ela não tiveram acesso na idade própria; (NR) .... VII - atendimento ao educando, em todas as etapas da educação básica, por meio de programas suplementares de material didáticoescolar, transporte, alimentação e assistência à saúde." (NR) (BRASIL, 2009. p. 08)<sup>13</sup>

Como disposto no texto legal, que altera redação de 2006 do inciso I do artigo 208 que determinava obrigatório somente o Ensino Fundamental de nove anos, toda a Educação Básica se torna de cunho obrigatório – Ensino Fundamental e Ensino Médio – sendo a matrícula dos alunos compulsória nos sistemas de ensino público. Apesar da redação da Emenda Constitucional ser do ano de 2009, as redes públicas de ensino não a implementaram imediatamente, pois – como o Ensino Fundamental e Ensino Médio são geridos, respectivamente, pelas Unidades da Federação e Municípios – os sistemas informatizados na gestão da educação não são unificados na esfera federativa, assim o Ministério da Educação, à época, determinou que o prazo máximo para adequação dos sistemas de ensino será até o ano de 2016. A obrigatoriedade da Educação Básica e a universalização do Ensino Médio já eram dispositivos previstos na Lei nº 9.934 de 20 de dezembro de 1996, que dispõe sobre a Educação Nacional que, para sua validade, ainda necessitavam de emenda à Constituição Federal. Contudo, a evasão escolar – principalmente no Ensino Médio – não era somente em decorrência da não matrícula, mas também das condições sociais do sujeito e da falta de subsídios do Estado ao Ensino Médio, e como falta de subsídios entende-se a não ocorrência de programas como o Plano Nacional do Livro Didático (PNLD) e do Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE) nas escolas de Ensino Médio que, a partir da nova redação do artigo, foram ampliados para o Ensino Médio.

O PNLD e o PNBE foram – até pouco tempo – programas chave do Ministério da Educação no desenvolvimento das políticas nacionais em educação, demonstrando sucesso efetivo na escola, garantido material escolar de qualidade averiguada por especialistas nas áreas do conhecimento e nos componentes curriculares determinados pela lei e pelos Parâmetros Curriculares Nacionais. Todavia, não são somente esses os programas essenciais

---

<sup>13</sup> Talvez o texto legal não seja o mais adequado para se iniciar a interpretação de um dado que fala sobre o leitor, contudo utilizar o texto da Constituição Federal parece ser a melhor alternativa, pois os índices observados indicam drástica queda da taxa de evasão escolar. Além disso, a Constituição demonstra uma certa preocupação do governo à época com as questões educacionais, o que não é o mesmo que dizer que o Estado se preocupa com a qualidade do ensino. O texto da Constituição Federal pode não ser o melhor, mas é o que mais indica qual a motivação do número de leitores ter aumentado, pois é na escola em que o aluno – inserido nas diversas situações sócias – tem o maior, talvez único, contato com o texto e com produtos culturais.

da educação nacional, pois o Plano Nacional de Formação de Professores (PARFOR/CAPES), descontinuado em 2015, objetivava a formação de educadores já inseridos nos sistemas educacionais para atuar em outros componentes curriculares além dos de primeira formação, porquanto o quadro indicado pelas pesquisas do Inep mostravam que parte significativa dos docentes estava em desvio de função, ministrando outros componentes curriculares que tinham falta de professores, o que era uma das grandes reclamações dos alunos dos sistemas de ensino que foram aferidos pela pesquisa.

Outro programa essencial para a formação de professores no Brasil e que influi diretamente no Ensino Médio é o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES), pois – que no contexto temporal desta pesquisa vive a perigo – tem o objetivo de capacitar e potencializar a formação profissional dos alunos dos Cursos de Licenciatura para sua atuação nos sistemas de ensino público. Apesar de os alunos bolsistas, comumente tratados por “pibidianos”, serem as “meninas dos olhos de ouro do programa”, por terem a possibilidade de experimentar a docência e aplicar os conhecimentos aprendidos nas salas da academia, os grandes protagonistas do projeto PIBID são os alunos das escolas públicas de Ensino Médio. O foco do programa PIBID está em auxiliar os alunos do Ensino Médio durante processo de aprendizagem, porém o pibidiano não é um professor substituto, ou monitor, e sim um aluno que visa desenvolver projetos na escola que auxiliem na formação e outro o aluno como um sujeito social que tenha consciência sobre a sociedade. Além disso, PIBID é uma oportunidade de os alunos das escolas públicas visualizarem e vivenciarem diferentes formas de aprendizagem.

A redução do índice de evasão escolar, apesar de estar intimamente ligada ao aumento do número de leitores, não é um fato isolado na formação de do leitor. Esta necessita mais do que apenas a presença do aluno na escola – o que não reduz a importância da permanência nos sistemas de ensino –, mas a formação do leitor, principalmente depois do dado apresentado, requer o questionamento sobre qual é a motivação da Leitura. Para se responder isso, partimos da premissa de que a Leitura não é um ato inato do ser humano, porquanto a Leitura é a criação do sentido do texto e a ressignificação do signo linguístico. Bakhtin (1995) nos traz a visão do desvendamento do significado do signo não dentro de um sistema de oposição, e sim dentro de um sistema social e ideológico que cria, a partir de influências externas ao texto – o significado e o sentido do signo linguístico e, por isso, o autor determina o signo como um fruto de uma ideologia, pois a ideologia do signo somente existe num processo comunicativo dentro de um sistema social e ideológico.



Basicamente, podemos compreender a Leitura como um processo de atribuição de significado ao signo pelo leitor dentro dos modos de Leitura, como explicado anteriormente no Capítulo I, e que isso configura um processo de Letramento, porquanto na atribuição do significado existe a comunicação entre texto e leitor. Mas como ocorre esse processo de significação?

O leitor, no processo da Leitura, constrói os significados dos signos dentro de uma conjuntura social e ideológica. Isso quer dizer que o leitor, na busca da significação do texto, utiliza significados que não lhe são inatos, pois esses são obtidos dentro de um sistema de construções de significados sociais – a Leitura do mundo pelo leitor . É somente através da Leitura que existe a possibilidade de o leitor construir o significado do signo, porque o ato de ler – seja do mundo ou do texto – é o que traz novos significados de um signo para o leitor. A busca da construção do significado do texto não pode ser observada somente dentro do texto em si, mas olhando para os textos que a todo o instante atingem o leitor nas ruas reais e virtuais – e que aqui se entendam as redes sociais, *sites* e aplicativos de vídeos, *sites* e aplicativos de Leitura *online*. a busca do significado no texto que, posteriormente, será mais aprofundada ao se tratar da *ficção-mania*, pois o leitor somente a lerá se tiver gosto pela Leitura.

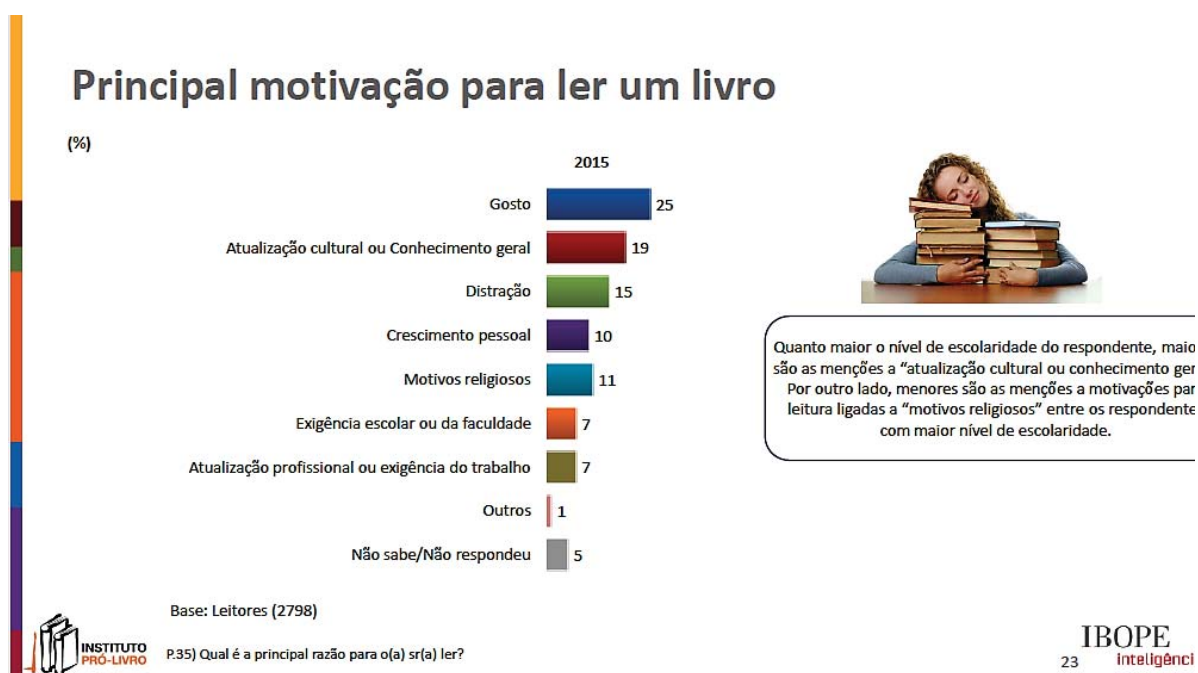


Figura 5: Motivação para Leitura

A imagem que compõe a Figura 4 é mais um recorte dos gráficos da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil. O gráfico apresentado trata das motivações de Leitura que o leitor

considera como válidas desde a atualização profissional até o gosto pela Leitura. Como indicado, 25% dos entrevistados pela pesquisa leem porque gostam ler e esses 25% estão dentro dos 55% de leitores indicados anteriormente. Se o leitor lê porque gosta de ler, cabe-nos perguntar o porquê de o leitor gostar de ler. Esse questionamento pode ser respondido através dos modos de Leitura explorados no capítulo anterior. Cosson (2014) determina no modo de Leitura *contexto-leitor* que esse é o modo mais simples com o qual os leitores, que estão em processo de aprendizagem da escrita, têm contato, pois o que se lê é o que se vive. Em outras palavras o texto possui um momento de comunhão com a vida do leitor e, por isso, torna-se de mais fácil Leitura. Mas por que esse modo de Leitura responde ao questionamento que se faz acerca da motivação da Leitura? Como dito no capítulo anterior, o modo de Leitura apresentado não é tão raso o quanto se imagina num primeiro momento por ser o modo de Leitura mais comum de ocorrer. O modo de ler do *contexto-leitor* pressupõe um processo de identificação do leitor com o texto que se lê, encontrando pontos de comunhão dentro da narrativa, ou nos traços da psique das personagens que aproximem o texto da realidade do leitor e quando o leitor consegue transformar a situação lida em algo concreto – isso porque o texto literário é algo abstrato que somente se concretiza quando o leitor atribui um significado – a Leitura, além de mais “fácil” torna-se mais prazerosa, pois o leitor conseguirá ver, dentro do texto, partes de si, ou parte do mundo que habita. Contudo, essa identificação do contexto somente é possível se o leitor for também um leitor do mundo, alguém que reflita sobre aspectos do lugar que habita e sobre o sistema social em que vive.

Outro modo de ler do contexto, interessante para o gosto pela Leitura, é o modo *contexto-intertexto*. Esse modo visa cruzar os vários conhecimentos da área das Linguagens, códigos e suas tecnologias e da área das Ciências Humanas dentro do texto literário. Não em busca, no entanto da construção do significado do texto como a arte, e sim como um meio de discussão de questões sociais, ou de algum saber específico lendo a obra de forma documental. Por que o leitor pode passar a gostar de ler por esse modo? Por meio da intertextualidade permite-se que o leitor leia de forma reflexiva o texto literário – ressalta-se que ler de forma reflexiva não é Leitura de uma arte -, e ler de forma reflexiva pode significar que a Leitura é realizada com um pensamento específico para construir outro pensamento sobre um determinado tema que trata a obra literária. Usemos como exemplos os romances *Lucíola*, de José de Alencar e *Bom-Crioulo*, de Adolfo Caminha.

Os romances escolhidos tratam, respectivamente, de temas considerados polêmicos, ou ainda considerados tabus em nossa sociedade, apesar de terem sido escritos no século XIX, e

as temáticas tratadas são a prostituição e a homossexualidade. Vale ressaltar que os romances em questão não tratam de suas temáticas com olhares imparciais, mas são construções que marcam opiniões de uma época que perduram até hoje, como de que a prostituta e o homossexual não são pessoas, socialmente, humanas, mas algo que transita entre o imoral e o animalesco. Esses dois romances podem ser utilizados pelos professores das áreas das Linguagens e das Ciências Humanas como textos de debates sobre as temáticas, o que acontece no Ensino Médio e no Ensino Superior, principalmente nos cursos de Licenciatura, e Letras não é uma exceção. Esse modo de ler não é de todo inadequado, desde que seja mantido o equilíbrio entre o texto e contexto e de o debate sobre o tema não ofusque a centralidade que seria a discussão de como a temática foi construída dentro daquela obra literária. Ou seja, o texto literário não pode ser usado como pressuposto para um debate do contexto social, ele pode ser usado como uma das formas de visualizar a temática desde que a temática não exceda o texto. E o mesmo pode ser dito sobre a *ficción-mania* na sala de aula que, por ser uma nova textualidade plena de hibridismo, pode tratar de temas considerados como tabu de forma mais pesada ou complexa que obras do cânone literário<sup>14</sup>, mas, da mesma forma, não pode ser usada como pretexto de algo, pois objetivo de sua introdução é a Leitura e o pensamento sobre como as temáticas podem ser abordadas.

Em todos os quatro modos de Leitura do contexto, o risco é sempre o abandono do texto em favor do contexto, passando toda a discussão da obra para os elementos que a acompanham, informa e localizam na cultura. A riqueza desses modos de ler é ver no contexto um espaço de interação entre leitor e obra, compreendendo que obra e contexto dialogam entre si no processo de Leitura e esse diálogo é essencial para a construção da rede de sentidos do texto (COSSON, 2014. p. 75)

Os modos de Leitura do contexto são, por excelência, modos que primam pelo processo de comparação na Leitura para a construção do sentido do texto, partindo de contextos sociais que não devem ser observados como periféricos da obra, ou utilizando a obra como pretexto de análise do contexto, mas de forma que o diálogo entre ambos possibilite ao leitor a construção do sentido do texto. E aqui voltamos à Leitura como um processo dialógico na construção do sentido do texto – do significado do signo – dentro de um processo que não analisa a obra ou o leitor como partes isoladas, e sim como algo que existe dentro de um sistema ideológico e social em que o sentido do texto é construído dentro de um processo de significação de signos sociais que realizam a identificação com o contexto do leitor, ou do texto pelo leitor.

---

<sup>14</sup> Questões sobre a *ficción-mania* ser uma nova textualidade híbridaal mais livre e de construção do cânone literário-cultural serão abordadas no capítulo seguinte.

Posto isso, vemos que a aproximação do leitor com o texto através do contexto pode ser uma das possíveis respostas para o questionamento de por qual motivo o leitor gosta de ler. Todavia, no primeiro capítulo foi dito que existe um processo comunicativo entre o texto e o leitor e que esse processo comunicativo configura uma situação dialógica de Letramento, pois o leitor influencia o texto na construção do significado e o texto, por sua vez, também influencia o leitor. É nessa relação dialógica de influência mútua que pode residir mais uma das respostas para o gostar de ler do leitor. Para chegarmos a essa segunda resposta, primeiramente, temos que observar o fazer literário, a construção de um mundo através das palavras.

Não é mérito deste capítulo adentrar no processo de autoria criativa de um texto, pois isso será observado de forma mais detalhada no andar deste trabalho, mas o que aqui se quer observar é a construção do texto como um mundo a ser desbravado. Começemos pela concepção mais simples de texto de que esse é um todo formulado por sentido. O sentido de um texto pode ser descoberto das mais diversas formas, seja num processo de oposição de signos nos sintagmas do texto, numa relação de intertextualidade, ou num processo de Leitura, onde o leitor se apropria de tal forma do texto que esse deixa de pertencer ao autor, e passa à tutela do leitor que construirá dentro dele um novo significado. As formas aqui colocadas de busca do sentido do texto têm uma palavra em comum, construir, e a construção do sentido é uma forma de desbravar um texto. E o que isso quer dizer? Desbravar um texto é o leitor aventurar-se na construção dos possíveis sentidos, é adentrar as linhas do texto e cavar algo que o atinja emocionalmente. Desbravar um texto é permitir, dar abertura, para que maquinismos dos recursos de estilo utilizados pelo autor atinjam o leitor criem, de modo a parecer natural, um processo de identificação emocional com o texto que desemboca numa afetiva dentro da narrativa que torna o ato de ler perigoso para o psicológico do leitor.

O perigo de loucura que reside dentro do modo de Leitura *texto-leitor* está no fato de que esse tipo de Leitura não atinge o leitor pelo seu contexto, mas pressupõe uma relação forçada – disfarçada de natural – entre texto e leitor em que os recursos de estilo utilizados pelo autor atingem o leitor desencadeando um processo de relação emocional do leitor com o texto. Esse processo de relação de emoções entre texto e Leitura somente é possível, porquanto o modo esse modo de ler do texto tem seu foco de Leitura nas imagens sensoriais que o autor constrói sobre o texto, acontece quando a Leitura extrapola o nível raso das palavras e toda a atenção do leitor se volta para a tessitura daquela teia de sentidos e significados que se formou a sua frente. A atenção do leitor, neste modo de Leitura, não se

detém mais sobre as relações contexto do texto, mas são mais profundas observando as características de construção da trama daquela narrativa. De acordo com Cosson (2014), esse seria o modo de Leitura considerado como entretenimento, o ler do *best-seller*, mas aqui ampliamos essa definição à *ficción-mania*, pois é deste modo de Leitura que, posteriormente, a *ficción-mania* irá surgir num processo de interação entre um texto original (produto cultural) e o leitor (consumidor cultural).

Cosson (2014) define o modo de Leitura como o texto que age sobre o leitor que busca se emocionar e atrela este modo Leitura ao caso da literatura *best-seller*. Aqui nós ampliaremos isso – não a questão emocional de envolvimento entre leitor e obra –, mas ao que ela está atrelada e não ficaremos somente no *best-seller*, pois o modo de Leitura *texto-autor* também é, por excelência, um dos modos de Leitura considerados para a *ficción-mania*, pois essa nasce deste modo de Leitura na relação entre leitor e a obra original.

Não é somente por ser o modo de Leitura do *best-seller*, ou da *ficción-mania* – tema central deste trabalho – que aqui se põe o modo de Leitura do *texto-leitor*, e sim porque nesta pesquisa esse é o modo de ler considerado mais adequado para o trabalho com o texto da *ficción-mania*, ou com o texto literário em sala de aula. Mas por que seria esse o modo de Leitura ideal?

O texto literário e o texto da *ficción-mania* até este momento têm sido tratados apenas como texto – um todo em o sentido é construído pelo leitor num processo de significação que envolve suas outras Leituras –, porém esses textos não podem ser observados somente como textos, pois possuem suas peculiaridades que os tornam únicos. Essa visão de exclusividade de cada texto – originalidade, podemos dizer – é o que torna a literatura um mundo estranho para o leitor, um mundo que precisa ser desbravado vorazmente, mas não no sentido do consumo, e sim no mergulhar profundamente dentro da mensagem do texto – propósito de comunicação – transpondo a superficialidade das palavras. Viajar por um mundo desconhecido e conhecer figuras que são impossíveis de serem vistas no mundo real, pois elas somente habitam a peculiaridade do texto literário que vive na mente de cada leitor, que cada leitor – ao se relacionar com o texto – reinventa das mais variadas formas.

O modo de Leitura *texto-leitor*, contudo, não existe de forma isolada – agora não se trata de uma concepção dialógica exatamente, mas sim de produção do próprio texto – sendo acompanhado pelo modo de Leitura *texto-autor* que será contemplado nos capítulos que seguem. Outro modo de Leitura do texto que pode acompanhar o gosto pelo ato de ler é o

modo do *texto-contexto* que, diferentemente do modo *contexto-texto*, não utiliza o texto literário como pretexto para a discussão de uma determinada temática social. O modo de Leitura do *texto-contexto* está ligado à materialidade da produção – não se fala aqui de materialidade linguística que é o texto – de uma determinada obra. Esse modo de Leitura, em sua análise, observa questões da produção física do livro, como o projeto editorial (diagramação nas páginas e fonte), a valorização dos paratextos e de outros elementos periféricos que compõem a obra e indicam um caminho dentro da construção do sentido daquela obra. Segundo Cosson, a Leitura do *texto-contexto* “trata-se, em alguns casos, de uma Leitura comparativa entre duas ou várias diferentes edições que mostram como as mudanças no modo de veicular o texto podem afetar o sentido da obra.” (2014, p.76) e um belo exemplo disso são as edições de obras da literatura infantil e juvenil, em que a diagramação da página, o efeito sensorial tátil do papel e visual podem mudar a construção do sentido de uma obra e o mesmo princípio pode ser aplicado aos livros digitais infantis através da interatividade da tela de toque e do sensor de movimentos dos dispositivos móveis.

Em outros casos de Leituras comparativas entre duas ou mais edições de uma obra – sendo digitais ou não – existe a questão dos paratextos. Primeiramente, os paratextos são partes periféricas ao texto literário que compõem a obra já em sua versão final pela editora. Como paratextos podem ser entendidos os prefácios – em geral escritos por outros autores, ou pelo editor dando uma pré-Leitura do texto principal – as advertências que podem ser introduzidas pelo próprio autor ou pelo editor e introduções, – em geral em obras adaptadas para a literatura infantil – o que gera um descompasso entre a narrativa e sua introdução formal. Contudo, se a introdução for construída não como uma apresentação formal do texto, e sim como algo que desperte ainda mais o interesse do leitor em ler, nota-se que essa tem o poder de indicar um possível caminho de Leitura dentro de uma determinada obra. Os paratextos podem determinar se o leitor vai gostar ou não de ler tal obra, o que indicam que esses entram na análise de gosto do leitor, pois somente – quando a Leitura ocorre por gosto – podem indicar ao leitor se essa obra é de seu gosto literário.

Dentro do livro o modo de Leitura *texto-contexto* se volta a olhar para o todo estético<sup>15</sup> da criação da obra física, como se observa até então. Todavia, esta pesquisa não trata

---

<sup>15</sup> Podemos entender a questão estética de duas formas, a primeira é a estética da criação verbal, ou seja é a escolha das palavras específicas e suas formas de arranjo dentro do texto criado pelo autor e recriado pelo leitor. A segunda forma é a explorada até então, a da composição estética do livro partindo de seus paratextos. Nessa interpretação da composição estética da obra observam-se a capa e a contracapa, as ilustrações de capa e contracapa, folhas de rosto, ilustrações postas durante o corpo do texto, ou logo a baixo do nome do capítulo



somente de produtos culturais físicos, mas também de produtos que nos atravessam a todo o instante pela nuvem e em todo o momento deste texto tange-se o assunto principal, que é a *ficción-mania*. Este capítulo tem seu início com o questionamento sobre qual é o perfil do leitor dentro da Convergência das Mídias e até esta página temos dois traços de seu perfil, o primeiro traço indica que o leitor que aqui nos interessa está na escola, não é mais um sujeito que pode ser atingido pela possibilidade em grande escala, como se observava antes da obrigatoriedade do ensino. O segundo traço é o indicado pelo gráfico 2 e explicado através dos modos de Leitura, o que indica que o leitor – hoje – gosta de ler e explica, hipoteticamente, quais os motivos para o leitor gostar de ler e como esse gosto pode ser alimentado pela própria obra observada dentro de seu todo que inclui o texto e os paratextos. Todavia, dizer que o leitor está na escola e gosta de ler pelos motivos já citados ainda não é o suficiente para dizer quem é o leitor da Convergência das Mídias, o que mostra que ainda precisamos de um terceiro traço para, partindo da união dos três, traçarmos um perfil de leitor.

Pelo supracitado, até esta página foram analisadas possibilidades sobre quem é o leitor – está na escola e gosta de ler –, porém para conseguirmos traçar, em uma tentativa, o perfil sobre quem é o leitor da convergência. Necessita-se, pois, analisar dentro de qual contexto a convergência midiática se insere e se o leitor está dentro deste e de que forma ele age. Como já citado neste trabalho, o conceito de Convergência das Mídias não é algo contemporâneo, mas sim um fenômeno social e de mercado que tem os primórdios de seus estudos nas últimas décadas do século XX, sendo continuado no século XXI, pois a evolução midiática do homem não parou no desenvolvido até o final dos anos 1990.

Até este determinado ponto na história da humanidade – a década de 1990 – a convergência das mídias era estudada através da relação dos consumidores com produtos que tinham todo o seu marketing e desenvolvimento para a indústria fonográfica tradicional (fitas e CDs), exclusivos para exibição em salas de cinema, ou pela transmissão (*broadcasting*) analógica das redes de televisão aberta, ou por assinatura (via cabo ou satélite). O que se questionava era como os consumidores são afetados por essas mídias num processo de convergência e como os consumidores, por sua vez, influenciavam na criação dos produtos determinando, por exemplo, traços de narrativa – nas séries de televisão –, ritmo e temática das músicas lançadas à época, como um filme deveria ser conduzido pelo diretor, quais atores

---

(antes do corpo do texto) e, mais recentemente, com conteúdos digitais exclusivos que podem ser acessados através de *QR codes* impressos nos livros, ou *links* disponibilizados pelas editoras.

deveriam ser selecionados, conforme indicam os estudos de Jenkins (1992; 2015) em sua obra *Invasores do Texto: fãs e cultura participativa*. Na obra citada, Henry Jenkins estuda, particularmente, a relação entre a produção das séries de televisão como uma cultura massificada que é diretamente influenciada por seus consumidores e, partindo da relação entre o produto e o consumidor, o autor desenvolve o conceito de Cultura Participativa<sup>16</sup>, que é explicado desde seu surgimento no final da década de 1960 com os fanáticos de *Star Trek* (Jornada nas Estrelas). Até aquele momento, o teórico ,apesar de citar a internet, ainda não considerava qual seria sua influência sobre a vida das pessoas, mais particularmente sobre aqueles que compõem o mercado de consumidores dos produtos culturais.

Até o início dos anos 2000, em realidade até o ano de 2011, os índices de audiência dos programas de televisão, o número de vendas de um CD ou de pedidos de um clipe na MTV e de pedidos de uma determinada música nas rádios, e as bilheterias dos *blockbusters*<sup>17</sup> eram a maneira do consumidor expressar sua satisfação, ou seu completo desinteresse ou desprezo por determinado produtos, e assim funcionava o mercado. O indicador de qualidade eram números, por exemplo, quanto mais televisores sintonizados nas novelas da Rede Globo, os números do IBOPE – responsável por medir a audiência das redes de televisão – indicavam aumento, o que era sinônimo de sucesso de mercado. No ano de 2002, surge aquilo que, quase uma década depois, mostraria ao mercado que apenas os números não eram suficientes para determinar o sucesso de um produto, as redes sociais com a criação do *Fotolog* – rede social ainda ativa onde usuários compartilham somente fotos com legendas – e o *Friendster*. Em 2004, surgem as duas redes sociais mais famosas da última década, o *Orkut* – desativado pela Google em 2011 para o lançamento da rede social *Google+* – e o *Facebook* que ,no ano de 2011 ,tornou-se uma das empresas de internet mais valiosas do mundo e, no Brasil, ultrapassou o número de usuários do *Orkut*.

Voltando cinco anos na história das redes sociais – partindo de 2011 – enquanto a gigante de buscas na internet – Google Inc. – perdia o que até então era o segundo maior produto de seu portfólio virtual, um produto nem tão valorizado pela empresa começou a apresentar grande crescimento no número de acessos, usuários, postagens e o mais importante, o número de visualizações que considera usuários e não usuários. Em 2006, tem-se o início de uma nova geração de celebridades, os “donos” da internet, os produtores de

---

<sup>16</sup> O termo também aparece no livro *Cultura da Convergência* nas edições de 2009 e 2012, utilizado como referência neste trabalho.

<sup>17</sup> As grandes produções de Hollywood, ou filmes produzidos dentro de uma fórmula exata de consumo.



conteúdo para o *YouTube*<sup>18</sup> os famigerados *Youtubers*. Nos primórdios, os produtores de conteúdo para o *YouTube* eram chamados de *Vloggers*, vlogueiros no Brasil, que é uma variação da palavra *Bloggers*, blogueiros no Brasil, que são pessoas que produzem conteúdo escrito – matérias e reportagens – para *blogs* que têm os mais diversos temas, desde moda até livros e cinema. Essas mesmas pessoas passaram a produzir o mesmo conteúdo de seus *blogs*, dentro de um processo convergente que não sabiam que estavam inseridos, para a plataforma de vídeos assim, principalmente os canais do *YouTube* em Inglês, atingindo um número maior de inscritos e visualizações em escala global. Enquanto as redes sociais como o *Facebook* – e mais atualmente seus subsidiários como o *WhatsApp* e o *Instagram* – e o *Snapchat* mudaram a forma de comunicação e interação social para algo sem limites à vista, o *YouTube* mudou as regras de produção de conteúdo audiovisual, não somente quanto à questão dos direitos autorais, mas também na possibilidade de qualquer um com uma câmera digital – simples, semiprofissional, profissional – um bom microfone, ou um *smartphone* poder produzir conteúdo para o *site*, o que quer dizer que não mais o cinema e a televisão detinham o conhecimento e a tecnologia de produção para produtos em vídeo, pois o consumidor agora pode – baseado em seus gostos – produzir o próprio conteúdo e compartilhar, o que gerou e gera uma produção maior de conteúdo para o *site*. Essa mudança imprimida pelo *site*, com pessoas utilizando *smartphones* para produção de vídeos influenciou a indústria e hoje, como muitos canais, alguns filmes independentes já vêm sendo produzidos a partir da captura de imagens e de áudio por telefones.

Se no final dos anos 1990 o filósofo Pierre Lèvy definiu o que é, ou que seria a cibercultura como a transição dos modos e costumes da sociedade física para um espaço de interação virtual, baseado no mundo real – o ciberespaço –, Jenkins (2012) afirma claramente, ao citar o referido filósofo da internet, que a Convergência das Mídias e, por consequência, a Cultura Participativa, não existem fora da cibercultura, o que quer dizer duas coisas. A primeira é que, de forma inevitável, os produtos culturais são produzidos para o mundo digital participativo e interativo, o que tende a tornar-se mais comum do que já é. A segunda é de que quem consome e interage com esses produtos está, mesmo que de forma inconsciente, transitando entre o mundo físico, o digital e nos espaços que existem dentro desse. Isso quer dizer que o leitor, no tempo desta pesquisa, tem acesso à internet e utiliza as redes sociais

---

<sup>18</sup> O *YouTube* é um site de compartilhamento e vídeos criado em 2005 por Jawed Karim, Steve Chen e Chad Hurley que, no ano de 2006 recebeu o prêmio de melhor invenção do ano (referente a 2005) e foi comprado pela Google Inc. No mesmo ano, surgiram seus produtores de conteúdo e muitos dos desbravadores do *YouTube* têm canais de sucesso e continuam produzindo conteúdo digital até hoje. Como exemplo, cita-se o *youtuber* brasileiro Felipe Neto, inscrito no *YouTube* – segundo dados do site – desde 15 de maio de 2006.

para, justamente, tecer *feedbacks* sobre os produtos culturais que consome. A utilização das redes sociais para comentários sobre conteúdos culturais e a produção de outros conteúdos para a internet, baseados no conteúdo original – seja oficial ou não –, é mais importante do que os números de televisores ligados, ou de vendas (bilheterias, *best-sellers* e CDs), pois, segundo Jenkins (2012), são os consumidores, sentindo a necessidade de participar da produção de seus produtos culturais, que determinam – utilizando as redes sociais e a produção de conteúdo digital dialógico<sup>19</sup> - o sucesso ou o fracasso de uma franquia. Cita-se como exemplo a franquia *Harry Potter* que, somente nos anos de 2013 a 2016, teve o relançamento dos sete livros originais com novas capas para comemoração de 15 anos da primeira publicação de *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, lançamento de conteúdo digital exclusivo na forma de contos e vídeos para o site <http://www.pottermore.com><sup>20</sup>, da autora J.K. Rowling. Também a estreia da peça *Harry Potter e a Criança Amaldiçoada Partes I e II*, o lançamento do livro-roteiro da peça, a estreia do primeiro filme da nova saga do *The Wizard World of J.K. Rowling* intitulado como *Fantastic Beasts and where to Find Them* (Animais Fantásticos e onde Habitam) no dia 17 de novembro de 2016, isso além dos vários canais de *youtube*, páginas do *Facebook* e *sites* dedicados exclusivamente à saga que são mantidos por fãs, como o <http://www.patrononet.com/>. Cita-se também a franquia *Crepúsculo* que, desde o lançamento do último filme, *Amanhecer Parte II* em 2012, não tem se ouvido falar, a não ser quando comentada a origem da trilogia de *50 Tons de Cinza* que, originalmente, era uma *ficción-mania* da saga *Crepúsculo*. Isso demonstra como a interação do fã com o produto é importante para a continuidade do mesmo.

Conforme o exposto no parágrafo anterior,, a criação de novos conteúdos oficiais ou não, os *feedbacks* e tudo mais o que for relacionado a um produto cultural, já existente e consolidado, esbarra em duas questões que serão abordadas no Capítulo III. As questões são, primeiramente, a importância dos *feedbacks* no processo de interação entre consumidor e produto e como eles auxiliam na construção da *ficción-mania* – uma questão de ordem estrutural e de autoria – e sobre como esses novos produtos se tornamxx- novos paratextos

---

<sup>19</sup> Conteúdo baseado num produto original. Pode ser oficial ou não.

<sup>20</sup> Plataforma digital criada pela escritora J.K. Rowling, em parceria com a Time Warner, Inc. em que os fãs da saga *Harry Potter* podem interagir com o “Mundo Bruxo” através da Cerimônia de Seleção das Casas de Hogwarts – um game em os jogadores respondem as perguntas do Chapéu Seletor e são selecionados para uma das casas da escola bruxa –, há também o game de Seleção da Varinha em que o sistema – baseado num jogo de perguntas e respostas também – seleciona os melhores materiais para produção da varinha do jogador e o Descubra seu Patrono, jogo em que o “bruxo” descobre qual seria o seu Feitiço Patrono. Além disso, a autora da saga lança conteúdos digitais exclusivos, como contos, vídeos e informações sobre o mundo mágico diretamente na plataforma do site.

que guiam a compreensão da obra, e como eles podem influenciar na Leitura da *ficção-mania*.

A questão do uso da internet pelos leitores pode ser referendada e observada na imagem a seguir retirada da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil. Os dados obtidos pela pesquisa, apresentados no gráfico abaixo, indica que 60% do leitores em geral utilizam a internet no seu dia-a-dia, seja para atividades de Leitura de texto escrito, ou outros tipos de Leitura.



**Figura 6: O que gosta de fazer em seu tempo livre (Leitor x Não-leitor)**

O dado apresentado por si já justifica a utilização da internet pelo leitor, tornando este o seu contexto de consumo de produtos culturais. Contudo a pesquisa também apresenta outros dados sobre o uso da internet em relação a outros tipos de mídias digitais, como a televisão e o rádio. O gráfico apresenta uma comparação das três últimas edições da pesquisa que citaram o “usa a internet” e o que se destaca é o crescimento progressivo de pessoas que citaram a utilização da internet no seu tempo livre. Comparando a 2ª e a 4ª edições ocorre um aumento de 29% e, como indicado pela pesquisa tem a tendência de aumentar mais, o que traz a informação de que não é somente o leitor que acessa a internet, os considerados não-leitores também acessam, o que demonstra que o acesso à internet é universal. Ligado à internet, a pesquisa considera também um novo dado, a utilização das mensagens instantâneas pelo *Whatsapp*, que, nos últimos dois anos, adquiriu popularidade após sua compra pelo

*Facebook*. O dado indica que 43% das pessoas em geral utilizam o serviço de mensagens. O que torna esse dado interessante é que, possivelmente, as pessoas que responderam ao questionamento, não consideraram o aplicativo como uma forma de acesso à internet, e sim como um produtor de textos que visa à comunicação somente. Consideram como se o *Whatsapp* fosse – não que não seja – o substituto dos aplicativos de envio de SMS.

O similar ocorre com a utilização das redes sociais que tiveram um aumento de 17% em relação à 3ª edição. A união desses dois dados demonstra uma diferença no próprio acesso à internet que, nos primeiros anos do século XXI, não era universalizado e necessitava de momentos e lugares específicos, pois para acessar a rede era preciso de um computador – em casa ou nas famosas *Lanhouse* – e a conexão era realizada via rede telefônica, o que limitava a velocidade de processamento de dados e também o horário, pois acessar a internet posterior às 24h00min era econômico. Com o advento dos dispositivos móveis de acesso à internet e da rede de banda larga e sem fio – *Wireless* –, as pessoas não precisam mais de momentos e lugares específicos para acessar a rede, pois com a sua universalização o acesso ocorre a todo instante e em qualquer lugar. Em outras palavras, o ser humano está tão conectado que se tornou natural utilizar os aplicativos das redes sociais sem, necessariamente, associá-los à conexão de internet, pois não lembra mais que está conectado desde o amanhecer.

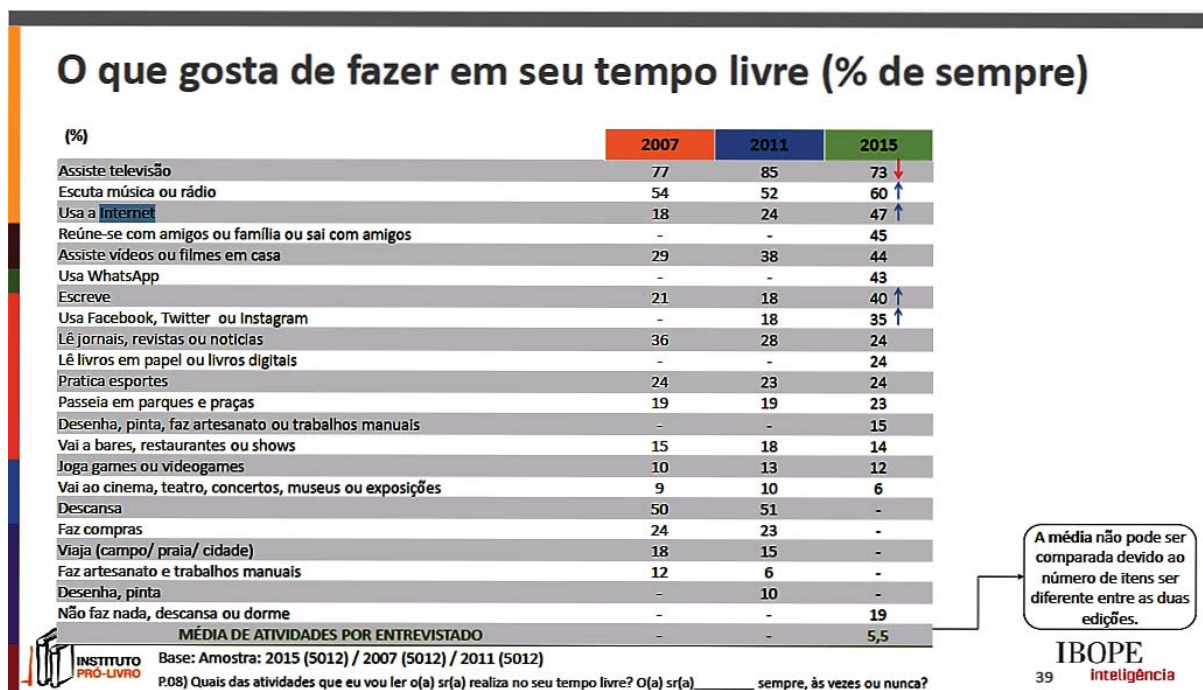


Figura 7: O que gosta de fazer em seu tempo livre (Geral)

Outro dado que indica a mudança de comportamento dos consumidores é a redução de 12% daqueles que citaram que assistem à televisão em seu tempo livre. Isso pode ser explicado através do aumento do acesso à internet pelas redes sociais, mas o que também

pode explicar isso é o fato de o conteúdo produzido na televisão aberta do Brasil não ser tão interessante, ou de qualidade como o produzido no exterior em que aqui o acesso pode ser dar através da televisão por assinatura, ou – o que também justifica o dado – pelos serviços de *streaming* de desenhos, séries e filmes como a Netflix, que possui um valor mais reduzido em relação aos serviços de televisão por assinatura e um cardápio de produtos montado com base no que o seu consumidor assiste.

Partindo da reflexão sobre os dados apresentados, podemos chegar à conclusão de que o leitor que interessa para esta pesquisa, hoje, está na escola – ou em idade escolar – e a escola é, neste contexto, o local de maior contato do leitor com o texto. O leitor também gosta de ler, o que contradiz alguns professores que dizem que seus alunos não leem, mas não leem o quê? A literatura tradicional, o cânone literário e acabam partindo para outros caminhos de Leitura de acordo com os produtos culturais que consomem, e até este momento, a *ficción-mania* aparenta ser um desses caminhos. E o terceiro e último dado mostra que o leitor está imerso pelo mundo da Convergência das Mídias e, por consequência, também está inserido na cibercultura, no ciberespaço, no mundo virtual das conexões móveis, o leitor – nativo da era digital – transita entre a cultura do mundo físico e o mundo virtual enquanto interage com seus amigos através das redes sociais e com os produtos que consome.

Partindo da interpretação dos dados apresentados, podemos definir o perfil do leitor como ubíquo, que, de acordo com Santaella (2014), é o leitor do mundo digital inserido na era da mobilidade e das hiper mídias. Porém, para entendermos o leitor ubíquo, antes temos que transitar e conhecer os outros tipos de leitores que vieram antes, porquanto um tipo de leitor não anula o outro porque cada tipo é a evolução de características do leitor anterior. Para entendermos os tipos de leitor, temos de voltar a um conceito introduzido no capítulo I sobre a transição do livro para o mundo digital dentro da convergência das mídias. No referido capítulo foi explicado que o processo de transição do livro para o mundo digital pode ser entendido, no decorrer de sua história, como natural, pois o livro como toda e qualquer tecnologia criada pelo ser humano pelo processo histórico de desenvolvimento do homem. É com esse conceito que podemos entender os tipos de leitores, porquanto como afirmado anteriormente, cada tipo de leitor é a evolução de seu anterior, o que não significa sua extinção, porque a cada vez que o tipo de leitor evolui, ele continua carregando traços dos leitores anteriores. Explicado isso, podemos definir o perfil do leitor até chegar no ubíquo.

Os alunos da contemporaneidade são capazes de transitar entre os diversos suportes de Leitura, e partindo desse entendimento, podemos dizer que “o leitor do livro é o mesmo da imagem e este pode ser o leitor das formas híbridas de signos e processos de linguagem,

incluindo nessas formas até mesmo o leitor da cidade e o espectador de cinema, TV e vídeo”. (SANTAELLA, 2004, p. 16). Assim, seguindo os vários processos de linguagem como colocados pela autora, existe a possibilidade de afirmar que existem vários tipos de leitores e esses são classificados, segundo a mesma autora, como *Leitor Contemplativo*, *Leitor Movente*, *Leitor Imersivo* e o leitor do mundo contemporâneo, o *Leitor Ubíquo*.

Segundo a mesma autora, podemos definir o *Leitor Contemplativo* como aquele que é adepto da Leitura silenciosa, isolada e paulatina, pois sua sequência de Leitura depende da concentração. Esse tipo de leitor tem a capacidade de ler e reler inúmeras vezes, sem restrições, pois “a Leitura silenciosa criou a possibilidade de ler textos mais complexos” (Chartier, 1999, p. 24). Segundo Santaella (2004), esse tipo de leitor nasce da relação íntima entre leitor e texto, do manuseio do suporte de Leitura, do íntimo, do espaço privado. O *Leitor Contemplativo*, segundo Chartier (1999) – apesar de o autor não usar a nomenclatura aqui posta – pode ser compreendido como o primeiro tipo de leitor a surgir junto com os ancestrais do livro, porquanto a Leitura – direito apenas de um público seletivo, entenda-se aqui Clero e Nobres – surgiu dentro das grandes bibliotecas dos Castelos e Mosteiros, onde membros do Clero copiavam e traduziam atentamente documentos antigos, como os evangelhos da Bíblia, poemas épicos e obras como a *Poética*, de Aristóteles. Como mostrado no capítulo anterior, o livro teve um processo de evolução – e ainda continua evoluindo – que o fez sair das bibliotecas dos Monastérios e Castelos, e o tornou quase de acesso universal – poucos detinham acesso à educação – com uma produção mais rápida graças à prensa de Gutemberg, o que fez também que o gênero Romance ganhasse as páginas dos jornais como os folhetins.

Essa mudança tecnológica no processo de produção do livro não acarretou uma grande modificação no modo de ler, o que determina que o tipo de leitor não mudou, pois não houve uma drástica mudança no estilo de vida dos leitores da época. Então chegamos na segunda metade do século XX. O que marca essa parte da história da humanidade é o período pós Segunda Guerra Mundial, e a Guerra em si com os avanços tecnológicos – principalmente de comunicação via rádio – que foram desenvolvidos na Guerra para a Guerra. Depois do final da Segunda Guerra Mundial, tem-se o período histórico conhecido como *Guerra Fria* e talvez aquilo que podemos entender como a primeira grande campanha publicitária em escala global. A partir da década de 1950 o *The American Way of Life* com seus eletrodomésticos, televisores, brinquedos, roupas e comportamento invadiu o mundo e a televisão foi quem abriu o caminho. Essa é a primeira grande mudança tecnológica que altera a vida do ser



humano, pois nunca antes na história imagens haviam sido transmitidas ao vivo, e em 1954 – ano e fundação da rede *NBC*<sup>21</sup> nos Estados Unidos – a cores via sinal de rádio, pois o que exista até então eram os cinemas com filmes em *Technicolor*<sup>22</sup>. Mudado o modo de vida do ser humano, muda-se também o leitor, porquanto esse é construído pelo mundo em que habita. Surge então o Leitor Movente.

O Leitor Movente pode ser compreendido, segundo a autora, como o leitor que foi treinado a se ajustar, com a evolução da tecnologia, às distrações fugazes – cores imagens e sons – e combiná-las junto com o signo linguístico de forma construir o sentido de um texto. Esse leitor transita entre o mundo físico e o analógico, contudo a grande influencia que recebe ainda são vistas nas ruas, nas vitrines das lojas, nos outdoors de campanhas de cigarros<sup>23</sup> é o primeiro leitor a ter seus hábitos modificados pela propaganda e não lê mais silenciosamente. Esse tipo de leitor modifica do Leitor Contemplativo a habilidade de ler silenciosamente – que havia herdado – e adiciona a capacidade de ler o mundo para então realizar a Leitura da palavra. Isso não significa que ocorreu um processo de seleção natural e automaticamente o leitor se tornou movente, o leitor condicionou-se ou foi condicionado a conviver com a publicidade e com ela construiu o significado dos textos que lia.

Passados os 40 anos da invasão dos televisores nas casas norte-americanas e 30 anos da chegada da televisão ao Brasil, tem-se uma nova revolução no modo de vida do homem que inicia na década de 1980 com os *Piratas do Vale do Silício* na Califórnia, com o lançamento pela *Xerox Corp.* – em 1973 – do *Xerox Alto*, o primeiro computador pessoal, popularizado em 1984 pelo lançamento pelo primeiro modelo *Macintosh*, pela *Apple, Inc.* E em 1995 o que tornou os computadores uma realidade para aqueles que são mais abastados, o sistema operacional *Microsoft Windows 95*, que continha o pacote mais completo dos sistemas operacionais, e no mesmo ano era o único sistema operacional a possuir um *web browser* exclusivo<sup>24</sup>. Se o *Windows 95* tornou o computador uma realidade para poucos, o *Windows 98* – com *web browser* integrado – começou a abrir o caminho para o acesso à internet, o que continuou com o desenvolvimento de mais navegadores multiplataformas<sup>25</sup> (*web browsers*), como o *Mozilla Firefox*, desenvolvido pela *Mozilla Foundation*, o *Google*

<sup>21</sup> A *National Broadcasting Company* é uma Rede Televisão estadunidense subsidiária da *Comcast Corporation*, o maior conglomerado de mídias do mundo.

<sup>22</sup> Tecnologia de coloração de filmes a mão desenvolvida pelo cinema estadunidense que foi utilizada até a década de 1970. Marca registrada pela *Thomson Multimedia*.

<sup>23</sup> O Ministério da Saúde adverte, fumar causa danos permanentes ao corpo e a psique humana. Não fume.

<sup>24</sup> Outros sistemas operacionais como o *MAC* da *Apple Inc.* compraram navegadores de internet desenvolvidos e mantidos por outras empresas de software

<sup>25</sup> Navegadores compatíveis com mais de um sistema operacional.

Chrome, desenvolvido pela *Google Inc.* É no contexto do desenvolvimento do acesso à internet que surge, de acordo com Santaella (2004), o Leitor Imersivo.

O Leitor Imersivo é o leitor do mundo virtual, da cibercultura e, apesar de ter algumas características do Movente, se diferencia por ser o leitor da hipermídia e pela utilização de habilidades de Leitura que também diferem do Leitor Contemplativo. Contudo, esse tipo de leitor – graças às limitações tecnológicas existentes há algumas décadas – ainda não é capaz de transitar em tempo real entre o mundo virtual e real, a movimentação desse leitor necessitava da tecnologia que ainda não era móvel. Desta forma, esse tipo de leitor é chamado de Imersivo, pois necessitava de momentos e locais específicos para acessar a rede, imergir na internet e transitar entre seus espaços, como as redes sociais já citadas aqui.

E mais recentemente, de acordo com Santaella (2014), tem-se o Leitor Ubíquo. Esse leitor ainda é o leitor do mundo virtual, mas ele se difere do Leitor-imersivo no ponto em o ubíquo é o leitor que surge a partir dos dispositivos móveis – *smartphones*, *tablets* e consoles portáteis<sup>26</sup> – e vem do advento das redes sociais. O leitor ubíquo é aquele que tem, literalmente, capacidade de transitar entre mundo físico e a cibercultura, porque enquanto circula pela cidade observando o movimento das ruas, as vitrines de lojas, as propagandas publicitárias, também vê as postagens de seus amigos no *Facebook*, assiste – com auxílio dos fones de ouvido – aos vídeos de seu *YouTuber* preferido(a). Em outras palavras, o Leitor Ubíquo é o leitor da era da mobilidade, aquele distribui sua atenção para tudo que ocorre fisicamente, ao mesmo tempo em que transita quase livremente pelo ciberespaço. O leitor ubíquo, pela característica da mobilidade, não transita somente entre as mídias físicas e digitais, mas também dentre as plataformas tecnológicas, cercado pelas diversas telas que observa diariamente, como a do *tablet*, do *e-reader*, do *smartphone* e do seu *laptop* e essa capacidade de transitar entre as mídias digitais e as plataformas tecnológicas que o torna, por excelência, o leitor da Convergência das Mídias, porquanto se essa é a distribuição de um produto em diversas plataformas tecnológicas, esse é o seu consumidor.

---

<sup>26</sup> Videogames como o *Nintendo 3DS* e *Nintendo Switch* (com lançamento previsto para março de 2017), da Nintendo Co. e o *Play Station Portátil (PSP)* e *Play Station VITA*, da Sony Co.



### 3. NA FORTALEZA DE CAIR PARAVEL, HERMIONE TOMA CHÁ COM J.K. ROWLING E C.S. LEWIS

No caminho percorrido por este trabalho, e que aqui se entenda desde a apresentação da *Plataforma 9 ¾*, o objetivo que se delineou através de menções breves sempre esteve presente, como fazer uso das mídias digitais – entenda-se aqui *ficción-mania* – em todo o processo que envolve a formação de leitores. Para isso, no primeiro capítulo propusemos – àqueles que até aqui nos acompanham – o início de uma viagem fantástica por um mundo que desbravamos todos os dias, por um mundo que inconscientemente, entramos e saímos – ou apenas entramos cada vez mais, conhecendo e explorando as vielas mais escuras e profundas – a quaisquer horas ou segundos. Nomeamos esse mundo como a cibercultura definida por Lèvy (1999) – um processo de transformação cultural que nos envolve cada vez mais desde as primeiras décadas do ano 2000 a *Chave de Portal*<sup>27</sup> leva-nos para dentro deste mundo, não é uma Taça de Campeonato ou um Guarda-roupas<sup>28</sup> de madeira antiga, e, sim, a Convergência das Mídias que acessamos através de nossos dispositivos móveis.

Ao caminharmos pelo interior do trem do Expresso de Hogwarts, logo após determinarmos o que é a cibercultura, trouxemos os conceitos mais importantes daquele capítulo e que neste tornar-se-ão, mais uma vez, cruciais para o entendimento do que este capítulo propõe. Os conceitos desenvolvidos no Capítulo I de que se aqui se tratam são o do entendimento do Letramento e da Leitura como processos de comunicação dialógica entre texto e leitor. A rememoração desse conceito se faz necessária, porquanto é somente partindo dele que podemos entender parte da gênese da *ficción-mania*, pois essa – como será demonstrado neste capítulo – surge numa relação comunicacional entre o texto e leitor. Não obstante, trazer esses conceitos novamente demonstra que, se é somente partindo deles que se pode entender todo o processo de construção que envolve a *ficción-mania*, podemos dizer que o Letramento e a Leitura podem ser influenciados por essa nova textualidade híbrida. Outro conceito que se faz necessário para o entendimento deste capítulo – e que também foi

---

<sup>27</sup> Termo cunhado dentro da saga Harry Potter para definir objetos que teletransportam seus usuários para outro local.

<sup>28</sup> A Taça do Torneio Tribruxo, em *Harry Potter e o Cálice de Fogo*, foi encantada para levar aquele que a tocasse – no Harry e Cedrico Diggory – para o Cemitério da Mansão Riddle, onde Voldemort – o vilão da saga – renasceu. O Guarda-roupas aparece no livro *O Leão, a Feiticeiro e o Guarda-roupa*, primeiro volume das *Crônicas de Nárnia*, de C.S. Lewis e é usado pelos irmãos Pevensi – Lucia, Edmundo, Susana e Pedro – para adentrarem em Nárnia pela primeira vez.

desenvolvido no Capítulo I – é o de Convergência das Mídias, porque é dentro desse contexto que a *ficción-mania* ressurge de forma híbrida como um produto da Cultura Participativa.

Os conceitos desenvolvidos no Capítulo I respondem estritamente às duas primeiras questões colocadas na apresentação deste trabalho que tratam, respectivamente, sobre o que são Letramento e Leitura, e sobre a forma que estes podem ser influenciados sobre a Convergência das Mídias. Sendo assim, traçamos no referido Capítulo o panorama geral que guia este trabalho que trata a Leitura e o Letramento como processos separados que ocorrem simultaneamente e exercem influência um sobre o outro. Essa influência de um sobre o outro corre pelo motivo de quando o leitor lê é estabelecido um processo comunicativo com texto, no qual existe – partindo de Leituras realizadas anteriormente – a busca pela construção do significado, e o Letramento é, justamente, um processo dialógico de comunicação, em que texto e leitor influenciam um ao outro, pois o texto tem poder de apresentar novas construções de significado ao leitor, e o leitor tem o poder de buscar pistas dentro do texto que levem à construção de um significado e de utilizar essa construção na busca do significado em outros textos. Em outras palavras, Letramento e Leitura são processos dialógicos complementares realizados pelo leitor na busca da significação de um texto, partindo do contexto e das influências do mundo social e de outras Leituras já realizadas pelo leitor.

O relembado seria o conceito base do que são Letramento e Leitura, contudo quando esses conceitos foram primeiramente desenvolvidos no início dos anos dois mil, o contexto de mundo do leitor era outro, apesar do surgimento em massa das mídias sociais e digitais, como colocado no capítulo II. Seguindo no capítulo I, os conceitos de Leitura e de Letramento – dentro da temporalidade desta pesquisa – são modificados quando inseridos no contexto da Convergência das Mídias, porquanto o texto saiu do suporte livro e ganhou as telas que nos transportam para os mundos digitais. Nessa perspectiva, podemos entender que, se o texto saiu das páginas dos livros e convergiu para a cibercultura, temos uma modificação nos modos de Leitura de um texto, pois esse passa a conviver num mundo em que tudo está conectado por *hiperlinks*<sup>29</sup> e em que os produtos culturais são distribuídos nos mais diversos formatos e nas mais diversas plataformas midiáticas. Além disso, os conceitos aqui citados são modificados também pelo leitor, porquanto – se a construção dos significados do texto se dá por uma relação de comunicação entre leitor e texto – esse passa a agir como um sujeito

---

<sup>29</sup> Salienta-se que o texto, entendido como um todo complexo organizado de sentido, não formado apenas por palavras, pois, nesse entendimento, podemos dizer que aquilo que expressa uma mensagem com sentido pode ser o texto. Desta forma, o texto pode ser composto somente por imagens, combinações de imagens e palavras, ou combinações de imagens e sons e o que mais for possível de ser usado para transmitir uma mensagem.

ativo em relação ao que consome, interferindo diretamente na criação desses produtos culturais, torna-se um sujeito produtor de algo que se apropria de discursos e os recria das mais diversas formas, seja num desenho sobre um determinado produto cultural – *fanart* – ou uma postagem de cento e quarenta caracteres da rede social *twitter*.

Ao final do capítulo chegamos à conclusão de que a Convergência das Mídias é, primeiramente, um processo social, uma tendência tecnológica inevitável, pois os Conglomerados Midiáticos – apesar da influência exercida pelos consumidores – controlam parte do processo de convergência, pois são eles que nessa sociedade do capital detêm o poder de distribuir o conteúdo nas diversas plataformas tecnológicas, das quais também são donos e têm o poder de produção e entenderam que, quanto mais produtos forem produzidos para essas plataformas, quanto mais o consumidor for bombardeado no mundo físico e na cibercultura, existe a maior possibilidade de lucro. Apesar dos Conglomerados de Mídia produzirem os produtos culturais para as plataformas, são os consumidores que guiarão a continuidade do produto, ou não partindo de seu poder de interação com esse, pois o consumidor somente auxilia na perpetuação de um produto cultural, se este for de seu agrado e atender as suas regras.

Entendemos que, contemporaneamente – sempre no contexto temporal desta pesquisa –, a introdução do texto na convergência, a participação do leitor (consumidor) no processo que envolve a criação de novos produtos culturais oficiais – os lançados pelo mercado – e não oficiais – os criados por fãs, alteram os processos de Letramento e Leitura criando um novo paradigma em que não sabemos mais como o leitor interage com o texto, porquanto a principal característica da convergência é transformar as fronteiras que envolvem os produtos culturais, de forma que esses – mesmo sendo produzidos por outras empresas e para outras plataformas – acabam por dialogar entre si. O leitor da convergência das mídias utiliza esses produtos culturais como influências para a construção do significado de outros produtos culturais que podem ser multimidiáticos, e também podem – a partir desses produtos – criarem novos produtos culturais. Uma das características desse trabalho é seu cunho interdisciplinar, ou seja, esta pesquisa não foi realizada somente para os professores já formados ou em formação no curso de Letras, mas também para profissionais que tenham interesse pelos estudos da cibercultura, Convergência das Mídias, ou Educação e Tecnologias. Por isso, existe a necessidade de novamente exemplificarmos como ocorre a introdução do texto na Convergência das Mídias para que assim possamos prosseguir.

Poderíamos usar como exemplo, mais uma vez, a franquia Batman com suas transformações para o cinema, Romances e jogos de videogame, todavia, usaremos agora outro exemplo que, na última década, sempre considerando o ano de publicação deste trabalho, tem sempre gerado muito furor no universo dos games com seus lançamentos e alimentado constantemente os cofres da Ubisoft <sup>30</sup>, a franquia de jogos *Assassin's Creed*. Diferente das outras obras a que este trabalho faz referência, *Assassin's Creed* não nasceu como uma história em quadrinhos, ou como uma saga de romances, e sim com um jogo publicado em 2007, com roteiro que inicia a história do jogo no ano de 2012. Porque utilizar uma franquia de jogos como exemplo? Se a Convergência das Mídias é a transformação das fronteiras entre os produtos culturais, por que não escolher um produto que já nasceu transformando fronteiras do ciberespaço com a História da Humanidade?

A premissa dos jogos é a Guerra entre duas sociedades secretas, a primeira é a dos Cavaleiros Templários cheios de mistérios que remontam sua origem após o sucesso da Primeira Cruzada, em 1096, e sua queda em 1312, quando o Papa Clemente dissolveu a Ordem oficialmente. O súbito desaparecimento da maior parte da infraestrutura europeia da Ordem deu origem a especulações e lendas, e uma dessas é de os Templários teriam se tornado uma sociedade secreta dentro outra sociedade secreta, a Maçonaria. Ressalta-se que não existem provas históricas concretas sobre isso. A segunda sociedade secreta é a Irmandade dos Assassinos, criada especificamente para jogo, que luta contra as injustiças promovidas pelos Templários. O jogo escolhido transmuta as fronteiras do ciberespaço com a História, pois o protagonista da história do jogo utiliza uma espécie de máquina que permite viver as lembranças de seus antepassados Assassinos, assim perpassando pelas eras da História Humana e recontando-as de um ponto diferente dos historiadores<sup>31</sup>, pois é possível vivenciar – de certa forma – aquela realidade e encontrara figuras importantes para o desenvolvimento da Humanidade assumindo papéis importantes dentro do roteiro, como Leonardo Da Vinci.

Além de sua característica transformadora utilizando a História da Humanidade para a produção de um jogo já exemplificar bem a convergência por utilizar uma espécie de produto cultura que surge dos estudos acadêmicos, principalmente nos livros e manuais, e o transforma num novo produto utilizado como premissa de roteiro de jogo de videogame,

---

<sup>30</sup> A Ubisoft é o terceiro maior estúdio independente de produção de jogos de videogame com sede em Paris, França, possuindo no total 26 estúdios de produção em 19 países, incluindo o Brasil, com o Estúdio Ubisoft São Paulo até 2010.

<sup>31</sup> Apesar de o jogo utilizar informações históricas concretas.

*Assassin's Creed* também é uma franquia comercial de sucesso. É aqui em que explicamos a introdução do texto na Convergência das Mídias. Neste ponto não podemos entender o texto partindo de sua teoria – um todo complexo organizado de sentido – e sim como mais um produto cultural que pode ser utilizado pelo mercado para agregar mais consumidores esses participam interagindo com o texto, mas como pode isso alterar os processos de Letramento e Leitura criando um novo paradigma? É justamente na participação que esse novo paradigma reside, pois é a participação que transforma as fronteiras dos produtos midiáticos é isso que permite entendermos, melhor, não entendermos como se dá contemporaneamente a interação do leitor com o texto que é transformado por ele em novos produtos. Apesar de sabermos que o leitor da Convergência é o Ubíquo, não sabemos nominar o papel desse na Cultura Participativa, pois não podemos chama-lo de somente de consumidor, ou de leitor, pois transmutou-se em algo que não temos o conhecimento sobre. Para melhor entender o que se quer dizer, observemos quando um produto torna-se uma franquia, o que mostra o poder de interação com produto e exigência de criação de novos produtos, pois uma franquia depende de sequências da história e, no caso, os consumidores exigiram um universo ampliado do jogo, sendo assim foram lançados no mercado Romances com outros Assassinos, jogos derivados da história principal, HQs e um filme. E é isso que faz os processos de Letramento e Leitura mudarem, pois o leitor que não é mais somente leitor tem a possibilidade de, dentro do ciberespaço, exigir novos produtos culturais partindo de um original.

É partindo dessa possibilidade que introduzimos o questionamento relativo ao capítulo II sobre quem é o leitor que, inserido num processo midiático de influência, convergência e participação, transita entre as mídias digitais a ponto de fazer com que esses meios, apesar de pertencerem originalmente a plataformas tecnológicas diversas nas quais são distribuídos pelas mídias, ultrapassem suas fronteiras originais e acabem por interagir resultando num novo produto. Para entendermos quem é esse leitor, considerando que vivemos no Brasil, trouxemos três dados apresentados na pesquisa Retratos da Leitura no Brasil que indicam:, primeiramente, que houve, nos últimos quatro anos, aumento no número de leitores; que a principal motivação para a Leitura é o gosto pelo ler e que tanto o leitor, quanto aquele que a pesquisa citada não considera como leitor<sup>32</sup>. O índice que trata sobre o que essas pessoas estão fazendo em seu tempo livre mostra que, cada vez mais, as pessoas estão acessando a internet

---

<sup>32</sup> A pesquisa citada não considera como leitor a pessoa que não tenha comprado, no mínimo, um livro nos últimos três meses. Já esta pesquisa – sempre dentro de sua temporalidade – considera que o leitor não é somente aquele que compra livros, mas aquele que interage com o mundo utilizando a Leitura deste como forma de construção de significados dos vários textos que influenciam o leitor no mundo da convergência midiática.

– apesar de algumas já viverem conectadas quase vinte e quatro horas – e mídias como rádio e televisão – as mais tradicionais – tem perdido espaço para a rede.

Isso demonstra que o leitor não está mais tão ligado aos meios de comunicação tradicionais, tanto que – no tempo desta pesquisa –, se analisadas, as produções midiática mais recentes, principalmente na televisão, contam com conteúdo produzido especificamente para a internet, o que comprova o dado de acesso à internet e demonstra que a Convergência das Mídias altera os padrões de consumo de mídias. Assim, temos um leitor que lê porque gosta e que está conectado quase sempre. A esse leitor damos o nome de ubíquo.

Para compreendermos o leitor ubíquo, observamos também seus ancestrais o *leitor contemplativo*, o *leitor movente* e o *leitor imersivo*, porquanto – como afirmado anteriormente – um tipo de leitor não aniquila o outro completamente, pois descende das características anteriores que são modificadas durante a evolução da humanidade. O leitor ubíquo vem principalmente da alteração de características dos leitores movente e imersivo, que são respectivamente as habilidades de prestar atenção naquilo que está ao seu redor e conseguir imergir na cibercultura. Essas características são alteradas principalmente por dois fatores exclusivos do leitor ubíquo que são a mobilidade – o leitor das telas móveis e *wireless* – que faz com que o leitor consiga locomover enquanto consome, conforme define Santella (2014), e o que aqui definimos como transição, que compreendemos que seja a habilidade que o leitor tem de transitar a todo instante entre os mundos físico e virtual. E, além disso, a possibilidade de transpor as barreiras dos conteúdos midiáticos. Essa possibilidade também se dá através da característica de transição, pois leitor – enquanto está transitando entre o físico e o virtual – também consegue transitar dentro do mundo virtual pelos portais de notícias, sites de fãs, redes sociais e aplicativos de Leitura. É a habilidade de transição que torna o leitor ubíquo o leitor da convergência midiática, pois é somente esse tipo de leitor com a habilidade de transitar entre as mídias que altera as fronteiras dos produtos midiáticos dentro da convergência, fazendo com que nuble a relação entre autor-texto-leitor, porquanto o texto não é mais somente do autor e nem o leitor é somente leitor.

O leitor ubíquo é o agente ativo da Cultura Participativa. Quando definimos a Cultura Participativa, no final do Capítulo I, dissemos que basicamente ela é, segundo o que afirma Jenkins (2012), o processo de interação entre o consumidor – que sente a necessidade de interagir com aquilo que consome – e o produto cultural que é modificado pela influência do consumidor. Mas, como afirmando quando realizamos a definição, essa cultura não é tão

simples. Essa simplicidade não do fato que o consumidor, ao interagir com o produto, informa ao mercado se o produto é bom ou ruim, ela vem da habilidade em que o consumidor (leitor) tem de transpor os limites das mídias, fazendo com que essas interajam. Apesar de Jenkins (2012) em nenhum momento definir o consumidor como leitor – o que não caberia entendendo que todo seu histórico de pesquisa é construído na análise comunicacional entre mídias e consumidores – é somente o leitor ubíquo, por sua característica de trânsito, que consegue fazer na Cultura Participativa com que esse produtos midiáticos interajam, que suas fronteiras sejam transpostas.

Se somente o leitor da ubiquidade é quem consegue transpor os limites dos produtos midiáticos, fazendo com que esses interajam, também é ele que vai comandar de que forma esses produtos irão interagir e o que eles irão gerar. Isso quer dizer que o leitor ubíquo não é somente leitor, mas de alguma forma ele também consegue produzir um conteúdo original, partindo da união entre os diversos produtos. Esse conteúdo original pode ser inserido nas diversas plataformas midiáticas e podem ser vídeos, desenhos artísticos, jogos para computador e, inclusive, textos. O texto que pode ser produzido pelo leitor ubíquo não é nada parecido com o que podemos definir como uma produção textual tradicional, justamente porque esse leitor não é adepto de Leituras tradicionais. Esse texto, ou textualidade, pode ser entendido como uma resultante do processo de interação da Cultura Participativa, pois o leitor sente a necessidade de participar da criação de um produto cultural e essa necessidade pode ser suprida através do texto, pois é somente o texto que concede ao leitor a possibilidade de, partindo de um produto original, criar novas histórias<sup>33</sup> e novos destinos para as personagens. É o texto em seu processo criativo que faz com que o leitor consiga misturar tanto os produtos culturais na Convergência das Mídias, a ponto de não somente transpor os conteúdos, mas também de quebrar os gêneros a que esses conteúdos pertencem e fazê-los ressurgir numa forma tão hibridizada que se torna quase impossível definir quais gêneros podem constituir-la, e essa própria forma não se constitui como um gênero. A *ficción-mania* é uma textualidade híbrida e é de responsabilidade deste capítulo tratar sobre o que ela é e como pode ser utilizada na formação do leitor.

Este capítulo tem o objetivo de responder às questões três e quatro colocadas na apresentação desta pesquisa que são, respectivamente, como utilizar a *ficción-mania* como opção no processo de letramento e como compreender seu processo de autoria. Essas duas

---

<sup>33</sup> Os jogos para computador também podem criar essa possibilidade, porém para essa utilizam da estrutura de criação de uma narrativa para criar a história do jogo.



questões parecem que já foram respondidas ao longo do que até aqui foi construído, todavia o que se mostrou principalmente com as menções a *ficción-mania* durante os capítulos posteriores teve como objetivo conduzir este trabalho ao seu cerne, a sua parte principal. A *ficción-mania* – essa nova textualidade híbrida não surgiu dentro da convergência das mídias, ela é mais antiga do que os próprios estudos sobre a convergência e por isso, com a chegada da internet, no final dos anos 1990 transitou para o mundo virtual. Para respondermos às referidas questões como a *ficción-mania* surge historicamente no final da década de 1960 com a transição do gênero ficção científica do cinema à televisão. Posteriormente, observaremos de que forma ela ressurge na convergência das mídias numa estrutura de autoria coletiva e como o mercado a observa hoje. Em seguida a isso, tentaremos analisar – na perspectiva da formação de leitores – como utilizar a *ficción-mania* como opção de Leitura e escrita conectadas.

Antes de iniciarmos o cumprimento do objetivo deste capítulo, peço ao leitor que aguçe sua visão e mantenha o máximo de atenção possível, pois as respostas que aqui são solicitadas não são de fácil entendimento, porquanto para utilizarmos a *ficción-mania* como opção no Letramento temos que ter o conhecimento sobre seu processo de escrita e, para conhecermos seu processo de escrita temos que noção de sua História e também sobre a formação do leitor e é isso que segue nos itens *a posteriori*.

### **3.1 Animais Fantásticos e onde Habitam: a criatura chamada *ficción-mania*.**

A *ficción-mania* nem sempre existiu da forma que a conhecemos, ou da forma que a tratamos neste trabalho, como um híbrido. Para conhecermos a história da *ficción-mania* temos que, necessariamente, transportamo-nos no espaço e tempo, voltando para a década de 1960, mais especificamente, 1966. Mas por que esse ano é tão importante para uma observação sobre a história da *ficción-mania*? O ano em si não possui um grande fato de relevância na história mundial geral, mas para a Cultura Geek<sup>34</sup> é um ano crucial, porquanto é o ano de lançamento da série televisiva *Star Trek*. A referida série tem tamanha importância porque é o marco histórico do surgimento da Cultura Geek, pois outros fatos e surgimentos importantes dentro dessa cultura como o lançamento de filmes e jogos ocorreram somente partindo dos anos de 1970.

---

<sup>34</sup> A palavra *geek* é um gíria em Língua Inglesa utilizada para definir pessoas que, de maneira excessiva, se interessam por assuntos relacionados às novas tecnologias. A gíria também caracteriza pessoas que não se importam com sua aparência física, tem gosto por estudos das diversas áreas do conhecimento. Além disso, a Cultura Geek se caracteriza como estilo de vida, no qual os indivíduos se interessam por tudo que está relacionado à tecnologia e eletrônica, gostam de filmes de ficção científica e jogos de tabuleiro.



Na atualidade desta pesquisa, *Star Trek* que surgiu como uma série em 1966, não é mais uma série e, sim, uma franquia de sucesso envolvendo *spinoffs* da série original, *action figures* e os lançados – até então – trezes filmes em longa metragem que juntos acumulam 14 indicações para o Oscar. Nosso objetivo ao citar a série *Star Trek* não é analisar seu sucesso de mercado passados os cinquenta anos do lançamento da série original, e, sim, a sua importância cultural, pois foi essa a primeira série do gênero ficção científica a ser exibida na televisão. O gênero ficção científica surgiu na narrativa cinematográfica em 1903, com filme do cineasta francês George Méliès, *Viagem à Lua*<sup>35</sup>. Grandes clássicos do cinema antigo são filmes de ficção científica, como *Frankenstein* (1931) – adaptado do romance de Mary Shelley – *O Dia em que a Terra Parou* (1951), *A Guerra dos Mundos* (1953) – baseado na obra de H.G. Wells – *Os Invasores de Marte* (1953) e o clássico do cinema japonês *Godzilla* (1954).

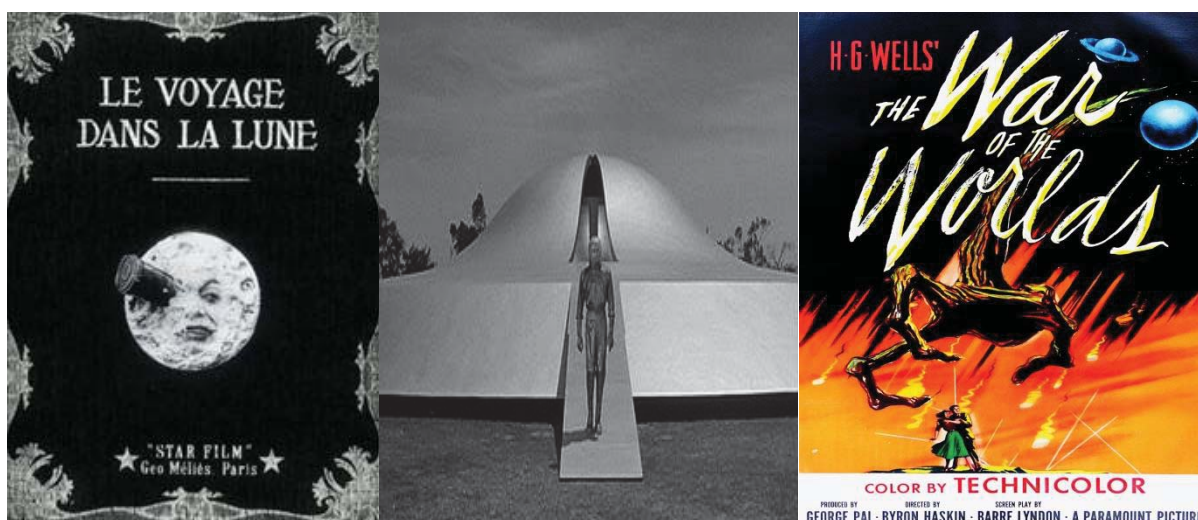


Figura 8 – Filmes: Viagem à Lua (1903), O dia em que a Terra Parou (1951) e A Guerra dos Mundos (1953)

O gênero é uma das grandiosidades do cinema trazendo as maiores inovações nos quesitos de fotografia, efeitos especiais – sem as inovações tecnológicas desses filmes não seria possível a evolução do cinema para a computação gráfica – e também de maquiagem (técnicas de coloração de pele, de desfiguração facial, de montagem de máscaras e próteses com base no rosto dos atores). Apesar disso, essas produções eram deixadas apenas para o cinema e o mercado era dominado por séries como *I Dream OF Jeannie*, produzida pela rede *NBC*, até 1966 quando a própria rede lança *Star Trek*.

<sup>35</sup> O filme e o cineasta constituem a parte central do roteiro do filme *A Invenção de Hugo Cabret*, do cineasta Martin Scorsese.



Figura 9 - Star Trek: The Original Series

Enquanto *I Dream OF Jeannie* era uma série do gênero *sitcom*<sup>36</sup> destinada para um público mais adulto, *Star Trek* conquistou o público jovem que era consumidor da *Era de Prata* dos quadrinhos da *DC Comics* e da *Marvel Comics*. Com a temática da exploração espacial – que estava extremamente em alta graças à corrida espacial da Guerra Fria – a estória da Tripulação da Nave *USS Enterprise*, comandada pelo capitão James T. Kirk, a serviço da Federação Unida dos Planetas, com a missão de explorar o espaço por cinco anos, conquistou os jovens da época. A Franquia *Star Trek* não ficou somente conhecida por utilizar uma temática atual da época, mas também por discutir problemas da sociedade, como o sexismo e o racismo, e outras temáticas, como lealdade, os efeitos da guerra, o feminismo (de forma a apoiar os direitos das mulheres) e o imperialismo dos Estados Unidos da América. Vale lembrar que a série não tinha como objetivo atingir a “família tradicional estadunidense”, o alicerce do *The American Way of Live*, e, sim, os jovens e adolescentes que estavam sendo influenciados pela força da Contracultura.

A fama da série de ficção científica foi tanta durante suas três temporadas, e também durante os *spinoffs* lançados ao longo dos anos de 1970 e 1980, que seus fãs começaram a se reunir em locais para falar sobre a série, interpretar personagens (*cosplay*) e, realmente, estudar a série e suas temáticas. Isso ficou conhecido como as Convenções de *Star Trek* e um movimento parecido, porém desta vez da indústria de quadrinhos, é a Comic-con de San Diego, que teve seu início na década de 1970. O que torna as convenções de *Star Trek* interessantes não é o fato da discussão sobre a série, ou as pessoas fantasiada, mas sim as publicações independentes organizadas por fãs que por lá circulavam, as *fanzines*. Ao contrário do que se pode pensar, as *fanzines* não surgiram junto com a série, elas surgiram no

<sup>36</sup> Série de comédia popularesca e gravada com plateia em tetos

ano de 1939, como forma independente de publicação de quadrinhos sobre ficção científica. O que nos interessa é o conteúdo das *fanzines* de *Star Trek*, pois foram nelas que surgiram as primeiras *ficción-manias*. À época, as *ficción-manias* eram vistas somente como forma dos fãs daquela série interagirem com seus personagens favoritos, tanto que não havia grandes mudanças na estória central da série. Hoje, as *ficción-manias* não são mais assim.

Nesse período, a circulação de *ficción-mania* estava limitada somente à série *Star Trek* e foi assim durante quase trinta anos, ou seja, até o final da década de 1990. A limitação da *ficción-mania* está diretamente interligada com seu meio de publicação, pois como era publicada em material impresso, ela ficava limitada somente aos lugares onde circulava, e também somente a um produto cultural<sup>37</sup>, pois, por causa do seu meio de publicação, não havia a possibilidade da interação da *ficción-mania* com outros produtos culturais para que assim existissem outras *ficción-manias*. Mas quando seu meio é modificado para a internet no processo de convergência, torna-se acessível a todos que tenham uma conexão e não é mais limitada a um produto cultural. Essa transição de meios ocorre no final da década de 1990 com a popularização da internet – processo que ainda ocorre – e a criação do que se pode considerar, em acordo com os dados de Azzari & Custódio (2013), como maior acervo digital de *ficción-manias* a nível internacional que se tem dados, o sítio <http://www.fanfiction.net>. Com a transição da *ficción-mania* para o mundo virtual, essa passou a ser influenciada por outros produtos culturais, o que gerou uma espécie de hibridização desta.

As TIC universalizaram certas estórias, tomadas de fontes distintas, com o cinema, a literatura, etc – como *Star Wars* ou *O Rei Arthur* – e é normal que nesse “menu” se cruzem influências de muitos e distintos níveis. Por exemplo, o terror em geral, ou o que ultimamente se conhece como a moda gótica, que se alimenta de folclore, mitologia, literatura, cinema e outras fontes. O horror ancestral, os monstros, os fantasmas ou as almas, tudo isso se torna híbrido dentro de um universo de ficção produzido para o espetáculo. (GARCÍA, 2010. p. 15)

García (2009) afirma que, com a chegada das Tecnologias da Comunicação e informação – entenda-se como a internet –, certas estórias tornaram-se, de certa forma, “públicas”, ou de conhecimento geral. Isso é o que acontece, partindo da visão do autor e aliando o que é afirmado por Jenkins (2012), na transição dos produtos culturais para a Convergência das Mídias, pois é nela que os produtos param de habitar seu próprio mundo num processo normal, pois a mídias nublam as relações de fronteira que existem entre os produtos culturais fazendo com que eles encontrem pontos de cruzamento que os torna híbridos. García (2009) explica que os pontos de hibridismo entre o que ele chama de

<sup>37</sup> Os registros anteriores a 1998 mostram que as *ficción-manias* ficavam limitadas à *Star Trek* e jogos de *Role Playing Game (RPG)*. Não existem registros de *ficción-manias* de outros produtos culturais até 1998.

influências, e nós conhecemos como produtos, culturais criam novas culturas que tem a habilidade de fazer com que os produtos culturais se cruzem de outras formas, e também com a cultura tradicional, gerando uma infinidade de produtos híbridos dentro das culturas híbridas.

Para entendermos melhor como isso funciona – a criação de um híbrido dentro de uma cultura – temos que nos voltar para a origem do termo híbrido. A palavra híbrido, etimologicamente, vem do Latim *hybrida* é utilizada na biologia para definir o animal ou vegetal que, num processo ocorrido na natureza ou em laboratório, é oriundo do cruzamento de duas ou mais espécies diferentes. Partindo desse conceito biológico, podemos observar que o mesmo processo – obvio de modo completamente diferente – ocorre na língua e na literatura sendo denominado como hibridismo. Na língua, o hibridismo é um dos processos de formação de palavras estudados na Morfologia, no qual são utilizados elementos de diferentes idiomas para gerar uma nova palavra, por exemplo, o signo *burocracia* que deriva do francês *bureau* e do grego *Kratá*. Já na literatura, apesar do conceito ser o mesmo, não trabalhamos com a formação de palavras, e sim com a formação de textos híbridos, ou como chamamos gêneros literários híbridos.

A literatura, contemporaneamente, possui quatro gêneros literários sendo respectivamente a Poesia, que trata do texto lírico, o Romance, que trata dos textos em prosa, o Teatro, que trata do texto dramático e a Crítica Literária que, por excelência, é o gênero literário que estuda os três posteriores. É normal dentre os gêneros literários que suas características não sejam muito fixas e transitem entre eles, como é demonstrado no romance que pode ter algumas características da Poesia com a prosa poética e do texto dramático, com as falas das personagens de uma estória. Contudo, ainda conseguimos identificá-las separadamente, pois existe a questão da predominância das características típicas do texto, como no Romance em que o texto em prosa é o dominante. O hibridismo literário acontece quando, apesar de ainda conseguirmos identificá-las, retirarmos do Romance – ou de qualquer ou gênero literário – as características dos outros gêneros que foram adicionadas e, por isso, a construção do texto passará a não ter mais sentido. Isso somente se dá, porquanto o texto foi concebido para ser lido daquela determinada forma, utilizando as características dos diversos gêneros para a construção de sua estória e o perfeito exemplo disso é o romance *Zero*, de Ignácio de Loyola Brandão, que é uma obra em que o seu sentido somente é construído no todo pelo leitor, pois o gêneros escolhidos para compor cada página da obra constroem unidos o sentido da estória.



Entendido o conceito de hibridismo, as culturas híbridas podem ser consideradas como aquelas que surgem da união dos pontos de outras culturas, ou que recebem influências de produtos midiáticos, assim criando um grupo com características próprias que provém de várias fontes, como indica García (2009). O autor cita como exemplo de cultura híbrida – embora não a chame assim – a cultura gótica, que é formada a partir da fusão de mitologias, folclores, literaturas e etc. Como aqui tratamos da *ficción-mania* – não que ela não possa aparecer na cultura gótica, ou em outras – utilizaremos como exemplo de cultura híbrida a Cultura Geek, que é o berço original da *ficción-mania*. Como já explicado, essa cultura tem seu surgimento a partir de 1966 com o lançamento de *Star Trek* e como definido na nota de rodapé número 28, na página 46, o termo *geek* é utilizado para definir pessoas que excessivamente gostam de tecnologias e tudo relacionado a elas. Desse modo, a Cultura Geek pode ser entendida como a *cultura da tecnologia*. Mas o que torna essa cultura híbrida? Os produtos que ela consome é que a tornam híbrida, pois dentro dela circulam vários produtos culturais físicos e virtuais que influenciam o modo de pensar de seus integrantes.

Reduzir as influências que tornam a Cultura Geek híbrida a somente produtos relacionados diretamente com as tecnologias – apesar de atualmente quase todos os produtos estarem relacionados às tecnologias – seria relegar ao esquecimento partes dessa cultura que são importantes e trazem grande parte da identidade do *geek* contemporâneo. Essas partes da cultura que constituem a identidade do *geek* da contemporaneidade estão presentes desde a sua formação e, inclusive, foram os principais motivos pelos quais o termo, nas décadas de 1980 e 1990, tornou-se uma forma pejorativa de se referir às pessoas que gostam de estudar e tecnologias. As partes que se tratam, ou mais especificamente a parte de que se trata, são as referências às culturas medievais, como os jogos de *RPG* – sendo o mais conhecido *Dungeons & Dragons*<sup>38</sup> -, a leitura de livros como *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*, de J.R.R. Tolkien e das HQ's de super-heróis da *Marvel* e *DC Comics*. O tratamento de *geek* como forma pejorativa e o reconhecimento de uma cultura que tem se desenvolvido durante mais de 50 anos teve o início de seu fim marcado por duas franquias de filmes de sucesso mundial que vieram da Cultura Geek e passaram a influenciar diretamente a vida de jovens leitores, que são a trilogia *O Senhor dos Anéis*, dirigida por Peter Jackson, que tem uma soma total de 17 Oscars e 26 indicações ao Oscar e a saga *Harry Potter*, adaptada da obra de J.K. Rowling e dirigida – maior parte dos filmes – pelo cineasta David Yates. Além dessas, a Cultura Geek

---

<sup>38</sup> Na década de 1980 foi criada uma animação baseada no RPG que possuía o mesmo nome, que no Brasil ficou conhecida como *Caverna do Dragão*.

recebe outras influências, como séries de televisão, ou da Netflix<sup>39</sup>, os filmes da franquia *Star Wars*, livros, canais do *Youtube* com, *Coisa de Nerd* e *Cadê a Chave*, produzidos pelo casal de *youtubers* Leon Martins e Nilce Moretto.

A Cultura Geek, principalmente pela questão do apressamento pelas tecnologias, está diretamente ligada à cibercultura e, por conseguinte, à Convergência das Mídias, porquanto foram os integrantes dessa cultura que desenvolveram o que Lèvy (1999) chama de ciberespaço e os meios de acessá-lo, e também foi o primeiro elemento da cultura física a transitar pela cultura virtual e a convergir no final do século XX e início do século XXI. É nesse conceito de convergência e cultura híbrida que a *ficción-mania* ressurgiu no início do século XXI e começa a se mostrar um grande problema, e depois ferramenta, para os Conglomerados de Mídia, pois mexe diretamente na questão dos direitos autorais. Não é mérito desta pesquisa refletir sobre as questões de direitos autorais, mas cabe aqui dizer que, no início, a indústria da mídia tentou a proibição da *ficción-mania* por plágio nos EUA, contudo a justiça desse país entendeu que seria impossível processar cada escritor de *ficción-manias* e que modificar a história de um determinado produto cultural não configura o crime de plágio e, portanto, quebra dos direitos autorais. Apesar dessa vitória, os conglomerados ainda conseguem controlar parte do mundo das *ficción-manias*, principalmente no site <https://www.fanfiction.net/> por acordos com os administradores que proíbem que alguns produtos tenham *ficción-manias* pertencentes ao gênero *slash* que retrata relações homoafetivas, pois, para a indústria, mexer na sexualidade e identidade de gênero da personagem é uma desconstrução da imagem que se pretende criar<sup>40</sup>.

Voltando ao tema central, a *ficción-mania* ressurgiu como uma nova textualidade híbrida na convergência, mais especificamente na cultura *geek*, por causa de três fatores determinantes que aqui foram apresentados: o leitor ubíquo, pois tem a capacidade de transitar entre as mídias, a convergência das mídias e a cultura híbrida. Até este ponto entendemos como a *ficción-mania* ressurgiu como híbrida, mas ainda não entendemos o que ela é. No

---

<sup>39</sup> Nesta parte citam-se as séries de maior sucesso no tempo desta pesquisa que são *The Walking Dead*, da emissora Fox e baseada na *Graphic Novel* de Robert Kirkman, *Game of Thrones*, da emissora HBO e baseada na saga de George R. R. Martin e *Stranger Things*, produzida pelo sistema de *streaming Netflix* e dirigida e criada por *The Duffer Brothers*.

<sup>40</sup> No Brasil não existem acordos de tal tipo, porquanto a Constituição da República Federativa do Brasil garante a liberdade de expressão no art. 220º, a Lei nº. 9.610/98, que trata da propriedade intelectual não prevê a *ficción-mania* e a Lei nº. 12.965/14, que regula o uso da internet no Brasil, garante no art. 2º, inciso II o desenvolvimento da personalidade digital e no art. 3º, inciso I a liberdade de expressão em meio virtual. E também não existe jurisprudência dos Tribunais Estaduais, Superior Tribunal de Justiça e Supremo Tribunal Federal sobre o tema.

primeiro capítulo trouxemos uma rasa definição da *ficción-mania* como apropriação e reconstrução de um discurso original, não que ela não seja isso também, porém, para realmente entendermos como ela se constrói precisamos compreender que, neste caso, o leitor ubíquo não é somente leitor, ele é um sujeito culturalmente ativo que podemos denominar como fã e para entendermos o fã recorreremos à (GARCÍA, 2009. p. 15-16) que determina quem é o fã.

[...] as palavras gregas *phantasia e fan* – “aparicação” e “imaginação” –, partem de uma mesma raiz, o importantíssimo verbo grego *phaino* – aparecer, mostrar(se), manifestar(se), brilhar –, origem de numerosas vozes em grego e em castelhano, como fenômeno, fantasma, fantasia, fanum. *Fanum* equivale a santuário, lugar de revelação, de iluminação (não é propriamente o edifício, *templum*, mas sim todo o lugar), porque tem a ver com a luz (*fanal*: farol) e daí *fanaticus*, o cuidador desse lugar sagrado, que se mostrava particularmente exaltado e inspirado. De *fanaticus* a contração é *fan*, que começa a se usar com esse sentido desde dos admiradores de (Elvis) Presley e dos Beatles. [...] Assim, todas essas noções estão aparentadas etimologicamente e têm uma origem religiosa, pois o que se sublinha em “fan-ático” é o aspecto intelectual, mas também essa atitude de entrega, de entusiasmo.

Partindo da definição de García (2009), podemos afirmar que o fã de um determinado produto cultural age como um cultuador desse produto, um fanático. Mas por que é necessário entender o fã como um cultuador de determinado produto cultural? Porque é deste conceito que surge o que Freitas (2016) chama de necessidade de participação, que seria a imensa vontade que o fã, como influente da cultura participativa e cultuador de um produto cultural, sente de participar da produção desse produto que cultua, que acaba por gerar o processo de autoria da *ficción-mania* que é explicado a seguir.

### **3.2 Autoria e Leitor: a *ficción-mania* no processo de Letramento.**

Toda a exposição sobre modos de Leitura, perfil de leitor, convergência midiática e cultura participativa tinha um único objetivo, chegar a esta parte em que se pergunta se a *ficción-mania* pode ser utilizada como opção nos processos de Letramento e Leitura. A resposta é simples, sim. Por quê? Para respondermos melhor, temos que instituir dois conceitos, o primeiro é sobre o sujeito leitor, o segundo sobre o *modo de Leitura texto-autor*. Como o que é instituir o sujeito leitor.

Instituir o sujeito leitor significa, em primeiro lugar, tanto para o professor quanto para o aluno, renunciar à imposição de um sentido convencional, imutável, a ser transmitido. [...] convidá-lo à aventura interpretativa com seus riscos, reforçando suas competências pela aquisição de saberes e de técnicas. (ROUXEL, 2013. p. 20)

A autora determina que a instituição do sujeito como leitor é um ato de transgressão em relação aos sentidos pré-fabricados do texto. Estes têm como base a interpretação do texto literário somente pela visão dos manuais de literatura, que por conseguinte, é a visão de texto literário que está impregnada na academia. Instituir o sujeito leitor é um ato que pede a desconstrução e a negação de interpretações de textos literários que já estão cristalizadas, porquanto a instituição do sujeito leitor tem como princípio, de acordo com Rouxel (2013), a relação crítica entre o leitor e o texto. Observando o discurso da autora na perspectiva dialógica de Bakhtin (1995), podemos entender que a instituição do sujeito leitor é um processo dialógico entre o texto e o leitor, porquanto esse terá que construir as próprias interpretações do texto a partir do contato de outras experiências de Leitura realizadas anteriormente com gêneros textuais. Em outras palavras, instituir o sujeito leitor é o convite à aventura da busca dos significados do texto em que o leitor terá de interagir com o próprio texto e com outros textos para a construção do significado. Além disso, podemos entender também que somente determinar o leitor como ubíquo define como ele lê, mas não diz se está inserido num processo de formação leitora e é neste quadro que entram as figuras do docente e da Literatura como formadores de leitores, pois “é a formação de um sujeito leitor livre, responsável e crítico – capaz de construir o sentido de modo autônomo e de argumentar sua recepção. [...] É também, obviamente, a formação de uma personalidade sensível e inteligente, aberta aos outros e ao mundo” (ROUXEL, 2013.p. 20).

Partindo da instituição do sujeito leitor como alguém crítico em relação às próprias Leituras, trazemos aqui o modo de Leitura *texto-autor*, porquanto é somente o leitor que reflete sobre aquilo que lê que consegue realizar esse modo de Leitura principalmente na *ficción-mania*. Cosson (2014,) ao definir esse modo de Leitura, diz que este corresponde à Leitura que se volta para o estilo do autor para as marcas que trazem a identidade de seu texto. De forma técnica, é a Leitura que se realiza para determinar a autoria de uma obra – muito comum de ser realizada pela acadêmica na determinação do cânone. Além de ser utilizado para atribuir a um autor a autoria de uma obra, esse modo de Leitura do texto, também é a Leitura que busca mostrar o processo de evolução de uma escrita. Somente o sujeito que foi instituído como leitor, tem a capacidade de notar esses pequenos detalhes que determinam a identidade do autor de uma obra. Contudo, pode esse modo de Leitura acontecer na *ficción-mania*? Ele pode acontecer, mas não da mesma forma que se dá no texto literário. Se na Leitura do texto literário esse modo identifica a qual autor esse texto pertence, na *ficción-mania*, o modo de Leitura texto-autor une-se ao modo de Leitura do *texto-contexto*,



pois o modo de Leitura texto- autor na *ficción* determina, através dos paratextos, à qual produto cultural ela pertence e esses paratextos são a capa da *ficción*, a sinopse, a sessão de *disclaimers* (sessão informativa sobre o gênero da *ficción-mania*). Mas por que o paratextos? Quando o leitor procura por uma *ficción online*, são os paratextos que guiam sua escolha, pois o leitor somente escolherá determinada *ficción*, se souber à qual, ou quais, produtos ela pertence.

Os paratextos da *ficción-mania* são utilizados de forma proposital por seu escritor para induzir o leitor, por meio da utilização de diversos gêneros textuais, a escolher a sua *ficción*. É pela utilização de diversos gêneros textuais – o que comprova mais uma vez o hibridismo – é que voltamos à Rouxel (2013), pois a autora ainda afirma que, para instituímos um sujeito leitor, necessitamos colocar esse sujeito em contato com os diferentes gêneros textuais. A afirmação da autora nos dá a brecha necessária para a possibilidade com a Leitura e produção de textos de diferentes gêneros na formação do leitor, pois é somente partindo do contato com textos de diversos gêneros textuais que o leitor conseguirá formar o seu perfil de Leituras e agir de modo crítico e reflexivo em relação a elas, pois a instituição do leitor permite que esse pense e interaja com a obra que lê. Se essa instituição abre a prática com textos de diferentes gêneros, por que não podemos utilizar a *ficción-mania* – uma textualidade híbrida e coletiva – como possibilidade de Leitura e produção textual conectada na escola? Para respondermos isso, necessitamos observar o que a escola e a academia consideram como uma boa Leitura.

Aqui se fala de Leitura e de leitor, enquanto ato de ler e de protagonista da Leitura pertencentes à disciplina de Literatura que, por trabalhar com o texto artístico, deveria formar o leitor. Essa visão aparenta ser limitadora, porquanto a formação do leitor não deriva somente do envolvimento com o texto, mas de suas relações sociais com o discurso. Contudo, é a partir da visão da disciplina de literatura como promotora da relação entre autor-texto-leitor que se tratará desta questão, pois é a visão que se tem na escola de que o texto a ser considerado é a literatura validada pela escola. Para se partir dessa noção, temos que ter qual é a concepção de literatura enquanto disciplina escolar.

A Literatura, considerada como disciplina integrante do *currículum* escolar, é um conceito construído de maneira histórica pelo cânone da cultura erudita, que exclui obras vinculadas a outros processos culturais. Abreu (2006) disserta sobre o quão arbitrária é a escolha das obras que formam o cânone e as relações de poder de sua formação.

Para que uma obra seja considerada *Grande Literatura* ela precisa ser declarada literária pelas chamadas “instancias de legitimação”. Essas instâncias são várias: a universidade, os suplementos culturais dos grandes jornais<sup>41</sup>, as revistas especializadas, os livros didáticos, as histórias literárias etc. Uma obra fará parte do seletor grupo da Literatura quando for declarada literária por uma (ou de preferência, várias) dessas instâncias de legitimação. (ABREU, 2006. p. 40)

Essas considerações provocam questionamentos: por que não trabalhar na escola com culturas trazidas do mundo exterior? Por que não valorizar a literatura que se cria da proximidade do consumidor – os jovens – com a literatura dita como juvenil do universo digital?

A resposta para o questionamento é de que a escola, que insere a literatura como disciplina do curriculum escolar, participa do que Abreu (2006) caracteriza como *instâncias de legitimação*, mas essa não produz juízo de valor sobre as obras, literárias ou não, somente repete o que é determinado pela academia e crítica especializada. Em outras palavras, a universidade e a crítica especializada desconsideram a base cultural do aluno e impõem o que é considerado *boa literatura* por críticos literários que, há muito, já não participam do social permanecendo no universo enclausurado das Letras, onde os leitores são formados a partir da literatura pela literatura. Não que essa perspectiva deixe de funcionar como formação do leitor. Talvez funcione, mas dentro dos muros que circundam os cursos de Letras, talvez funcione com leitores que, por vontade própria, por curiosidade desenvolvida de forma natural e não pela escola, possuam um maior caminho de Leitura, maior bagagem leitora. Porém na escola, um local de mentes, personalidades e criticismo em formação, seja arriscar demais um leitor em potencial a seguir o caminho da academia, obrigando-o a ver e compreender a arte por uma perspectiva que não tem maturidade para entender, porquanto ainda está em formação.

Seguindo essa ideia, a *ficción-mania* pode ser compreendida como muito mais do que a resultante, ou integrante, de um processo de interação social entre consumidor e produto. Ela pode ser compreendida como uma maneira mais segura de dar continuidade ao processo de Letramento. E, antes que se pergunte o porquê, tem-se a resposta. O texto da *ficción-mania* precisa ser aproximado do leitor, ou aluno, de modo que esse possa ter a percepção de que pode interagir e refletir sobre aquilo que consome criando uma nova estória para aquele produto cultural. Essa aproximação é necessária, porquanto o aluno, apesar de transitar pelo ciberespaço não conhece todos os seus caminhos e, por isso, pode não estar envolto de um

---

<sup>41</sup> Atualmente, veículos de comunicação como os jornais *O Globo*, *Estadão* e *Folha de São Paulo* não apresentam mais suplementos culturais em suas versões impressas.

processo de autoria. Então temos outro questionamento, por que aproximar justamente uma nova textualidade híbrida e não um livro do cânone brasileiro? Existem as possibilidades e ambas dependem de um bom trabalho de planejamento do (a) docente, contudo, na segunda possibilidade esbarramos no explanado no parágrafo anterior, o cânone. Como dito anteriormente, esse é uma seleção de obras da História Literária de nosso país, obras que remontam a um passado que, por mais similar que seja como o presente em 2016/2017, é uma realidade que não vivemos mais e que nossos alunos ainda não têm o conhecimento necessário, ou a maturidade literária para viver através da leitura. Já aproximarmos essa nova textualidade híbrida de nossos alunos cumpre com o que Rouxel (2013) determina como a instituição do sujeito leitor, um processo de reflexão e construção do sentido de um texto, o início de um caminho pelo mundo da leitura e isso é possível se o docente propuser aos seus alunos a aproximação com essa nova textualidade e permitir que eles expressem suas reflexões sobre o que gostam não necessariamente numa crítica, ou num texto argumentativo, e sim num processo de autoria e recriação de um texto original.

Isso somente será possível se, de certa forma, abandonarmos velhos paradigmas do ensino de literatura através de sua História e começarmos a pautar seu ensino pela Leitura de textos e produtos culturais, na formação de uma criticidade própria de Leitura que não repita a academia, e, principalmente, pela Leitura de textos produzidos de jovens para jovens.

Essa última ideia sobre como a disciplina de literatura deve ser entendida, remete a algumas questões. A primeira das questões a ser colocada é o próprio incentivo à Leitura e à escrita, porquanto ao ver um texto escrito por outro adolescente o jovem aluno, seja do Ensino Médio, ou Fundamental, pode perceber que seus dramas são vividos por diversas pessoas, enfrentados das mais diversas formas e que a escrita pode ser uma forma de exorcizar os demônios que permeiam o que é ser um adolescente no século XXI. A segunda questão, interligada à primeira e interessante para discussão no âmbito da academia e da escola, é a autoria.

[...] indicar um autor é desenhar um procedimento de controle do discurso, uma vez que à palavra dele é atribuído determinado valor em dada sociedade e, assim, agrupar certos textos, relacioná-los, excluir outros, delineando a circulação de um texto no interior de uma cultura (AZZARI; CUSTÓDIO, 2013. p. 83).

O que aqui se quer dizer sobre o autor é que este é um controlador do discurso, porquanto suas palavras têm determinado significado em determinada sociedade que é concedido pelo autor e inferido pelos seres sociais. Em outras palavras, o autor é um criador de significados no discurso, não um recriador. O significado que criado pelo autor dentro de

determinada obra literária, ou não, é compreendido por seu público leitor, e recriado por esse no processo de interação. Merecem maior esclarecimento o Leitor-produtor, Leitor-leitor e o *Leitor Beta*.

Primeiro o leitor-produtor. Para conceituá-lo, temos que nos remeter ao conceito de autor como um dominador do discurso, porquanto – como autor de *ficción-mania* – confere um significado específico às palavras que utiliza. Mas, além disso, o leitor-produtor da *ficción-mania* também se apropria de um discurso com o objetivo de recriá-lo, isso é, o escritor de *fanfics* toma para si o discurso da obra original – sendo estas séries de Televisão ou da Netflix, Filmes, Jogos Eletrônicos ou Livros – ressignifica aquele discurso e o reconstrói de maneira a alterar o curso da estória original, dentro do mundo criado pelo autor, inserir novos personagens, ou até modificar completamente o mundo criado pelo autor da estória. Em suma, o leitor-produtor é um recriador de discursos. Agora falemos do segundo ator do processo da *ficción-mania*, o leitor-leitor. Este tem algumas características do leitor-produtor, como ser um apropriador e recriador do discurso original, todavia, o que o difere do primeiro também é apropriação e recriação de discurso, pois, enquanto o primeiro só o faz em relação à obra original, o segundo o faz com relação também à obra recriada.

Mas há de se ter cuidado ao afirmar que o leitor-leitor cria uma *ficción-mania* da *ficción-mania* – o que não é totalmente impossível – mas apropriação do discurso da *ficción-mania* – a obra original recriada – e a recriação do discurso que já foi apropriado e recriado uma vez na primeira *ficción* acontecesse nos *feedbacks* da postagem da *fanfic*, nos *reviews* que os autores recebem. Isso é o que difere o leitor-leitor, pois este, mesmo não sendo o leitor-produtor de determinada *fanfic*, auxilia – através da apropriação e recriação do discurso em comentários – o leitor-produtor no processo de recriação da obra original. Em outras palavras, é quase um *ghostwriter*.

Entre o Leitor-produtor e o Leitor-leitor, existe aquele que é determinado como *Leitor Beta*. Numa tradução literal da Língua Inglesa, a expressão pode ser compreendida como *leitor de teste*, contudo, o (a) *Leitor Beta* tem função muito maior do que simplesmente ser cobaia de uma *ficción-mania*. Segundo a pesquisa de Vargas (2005) a função do(a) *Leitor Beta* é agir como editor (a), revisor (a), e auxiliar autores na construção de suas *fanfictions*, fazendo com que esses respeitem as características principais de um produto cultural, ao mesmo tempo em que o alteram. Explicitando mais a função, é possível afirmar que o ser *Leitor Beta* age como uma espécie de orientador do autor revisando a gramática do texto e

opinando sobre quais são as melhores estratégias de narrativa para o autor, e quais podem ser os melhores caminhos para o roteiro da estória. O (a) *Leitor(a) Beta* tem também como parte de sua função auxiliar escritores de *ficción-mania* que há pouco adentraram nesse mundo e, por isso, não sabem quais limites esse tipo de texto pode tanger. É por esse motivo que alguns sites, como <https://socialspirit.com.br/> colocam exigências, como o/a *Leitor Beta* ter que obrigatoriamente ser um Leitor-produtor, ter tempo de atuação como Leitor-produtor e *ficción-manias* com boas indicações. Esse tipo de autor não poder confundido com o Leitor-leitor, pois o primeiro auxilia o autor de forma direta, não via *feedbacks*.

O acontecimento de todo esse processo de apropriação do discurso e recriação deste pelo leitor-produtor e pelo leitor-leitor não acontece somente pela cultura de participação que permite a interação de produto e consumidor. Por algo, no entanto, que também é integrante da cibercultura – ou Tecnologias da Informação – e o que em grande parte a constitui, ou fator, que podemos chamar de interatividade. Como já explorada em larga escala pela literatura, a interatividade é a grande marca das Tecnologias da Informação e é a propriedade que, com extrema força, afeta a questão de autoria no ciberespaço – como determinado pelo leitor-produtor, leitor autor e *Leitor Beta*. A clareza das fronteiras entre transmissor e receptor, determinadas pelo cinema, televisão, teatro e pelo cânone literário é transmutada, uma vez que essas fronteiras são nubladas pelas novas tecnologias e não se sabe mais onde está consumidor, emissor e receptor.

Essa nuvem que nubla as fronteiras entre consumidor, emissor e receptor, que se pode trazer a discussão da autoria à escola, mas não da forma como se discute autoria na academia por intermédio dos conceitos, como aqui colocados, e também de teorias – que embasam esse escrito. A discussão das questões de autoria na escola devem ser colocadas de maneira prática, na qual os alunos infiram os conceitos atuando na prática desses. Colocar os conceitos de leitor-produtor e leitor-leitor em prática não ocorre de maneira simples, deve ser muito bem planejado, mas trazê-los para a escola possui duas vantagens, a primeira é a não desconsideração da bagagem cultural do aluno que terá a oportunidade de aproximar suas Leituras da escola.

A segunda vantagem é a que deve ser conduzida pelo planejamento do professor, a interação do aluno com suas Leituras a ponto de ocorrer o processo da *ficción-mania*, a cultura de participação, apropriação do discurso e recriação, o que é das vantagens colocadas, a maior, porque demonstrará ao aluno que o Letramento – em que se insere não é o enfadonho estudo da Língua Portuguesa, ou da Literatura Canônica, mas sim um processo interessante

que exige a interatividade com seus gostos, que ele se comunique com os textos que gosta e também com seus colegas sobre aqueles textos.

Sumariamente, a aproximação da *ficción-mania* e da bagagem cultural do aluno para o processo de Letramento na escola não é o mesmo que assinar o atestado de óbito do Cânone Literário, porquanto esse ainda é de importante estudo para quem realente interessa conhecer a história literária do Brasil, os professores em formação.

A aproximação dos processos culturais que fervem na sociedade – cultura de participação e cibercultura – corresponde a mostrar que o ensino da disciplina de literatura e também a academia, devem se atualizar de acordo com as exigências sociais, e mostrar ao aluno que o conhecimento cultural não é desconsiderado pela escola, ou pela universidade. Aproximar a *ficción-mania* e a bagagem cultural do aluno são o impedimento da precoce morte de um possível leitor.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do explanado até então, podemos notar que o mundo da leitura não é mais o mesmo, que o leitor não é mais o mesmo que tínhamos no século passado, que tudo na Convergência das Mídias foi modificado. Porém dizer que isso são considerações finais seria um grande erro, porquanto considerar algo como final é o mesmo que limitá-lo a somente algumas das possíveis reflexões sobre a temática. A *ficción-mania*, a cibercultura, a cultura da convergência, não são passageiras pela vida humana, e sim criações que alteraram nosso modo de viver e de compreender as coisas vida, o que significa exatamente que deixaram uma marca profunda no modo de viver do ser humano, modificando-o de uma forma nunca antes vista na História da Leitura e de uma forma que não temos o conhecimentos sobre o que é e do que pode tornar-se. O que aqui se quer dizer principalmente com o fato da modificação é que o ser humano, apesar de tentar entender ou prever o futuro com base em ações passadas, é um ato incansável e constante que acontece desde que o homem é homem, não pode afirmar com certeza o que é e no que pode transformar-se através de processos culturais e tendências tecnológicas inegáveis. Tentar prever ou compreender o futuro através de ações passadas é, depois das Guerras e capital falido, o maior erro do ser humano, pois o futuro – inevitável e implacável, não pode ser visto no passado enquanto é construído por ações no presente.

Em cada um dos capítulos aqui apresentados se chegou a uma conclusão diferente, respondendo aos questionamentos propostos na abertura deste trabalho. No Capítulo I tomamos o conhecimento de que o mundo o leitor do século XXI não é mais o mundo do leitor do séc. XX, que vivenciou a Revolução Digital. O mundo do leitor do século corrente já é digital, nossos leitores já nascem inseridos num mundo que é completamente influenciado a todo o instante por produtos digitais, o que significa que – desde a mais tenra idade – nossas crianças, adolescentes e jovens adultos são influenciados a entrarem em contato com os produtos culturais que consomem, sendo influenciado por eles, mas também os influenciado e unindo com outros produtos. No século XXI, no começo do apogeu do ciberespaço, podemos entender quais são os conceitos de Letramento e Leitura, mas ainda não temos a habilidade de descobrirmos ondem estão autor-texto-leitor, pois a presença das TICs altera essas relações de um modo no qual ela fica invertida e o autor torna-se consumidor e o consumidor transmuta-se em autor.

Tem-se um leitor que se transmuta em autor existe a necessidade de sabermos quem é o leitor da Convergência das Mídias. Para isso, trouxemos no Capítulo II os dados que,



primeiramente, comprovam o aumento no índice de número de leitores no Brasil que pode estar diretamente relacionado com as políticas públicas para Educação e Leitura que foram implementadas a partir de 2010 pelo governo anterior <sup>42</sup>. Os dados retirados da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil, juntamente com o cotejo teórico entre Cosson (2014) e Santaella (2014) indicam que hoje o leitor, muito mais do que nas edições passadas da pesquisa lê pela simples motivação de gostar da leitura. Mas cabe questionarmo-nos, qual o tipo de leitura desse leitor? Aquela que foge do tradicional, pois a pesquisa também indica que cada vez mais os leitores estão acessando a internet não apenas para verificarem suas redes sociais, mas para consumirem produtos culturais através de aplicativos de *streaming* que estão instalados em seus poderosos *smartphones*. A esses leitores damos o nome de Ubíquo, pois é somente ele que tem a habilidade de transitar, ao mesmo tempo, do mundo real para o virtual e dentro do mundo virtual. O Leitor Ubíquo é, por excelência, o leitor da Convergência das Mídias, pois é ele com sua habilidade de transitar que faz com que as fronteiras entre os produtos culturais seja modificada.

É dessa modificação de fronteira realizada pelo leitor ubíquo que a *ficción-mania* ressurgue na contemporaneidade desta pesquisa com uma força nunca vista antes, uma força que chega a incomodar os poderosos conglomerados de mídia que, ao tempo em que temem esse poder, o utilizam para agregar e fidelizar consumidores de um produto cultural. A *ficción-mania*, como visto neste trabalho, não é somente algo surgido da relação entre um fã (consumidor) com o produto cultural numa espécie de apropriação e recriação de um discurso, ela configura um processo que altera os paradigmas da leitura. Essa configuração reside na transformação do fã em autor, pois faz com que o leitor saia de sua zona de conforto e se aventure pelo mundo das palavras de outra forma que ainda não entendemos como. Esta pesquisa tinha como principal objetivo entender como a *ficción* pode afetar o processo de Letramento e como o docente poderia utilizá-la em sala de aula com seus alunos, claro que daqui não saímos com uma sugestão milagrosa de leitura, mas sim com a certeza de que ela altera os padrões de leitura quando o leitor se transmuta em autor, e isso pode ser utilizado pelo docente, porquanto a interação do aluno (leitor, consumidor e fã) com seus produtos culturais através da *ficción* configura um processo de autoria coletiva e conectada quem possui infinitas possibilidades de produção textual e leitura.

---

<sup>42</sup> O atual governo da República Federativa do Brasil, na pessoa do Sr. Mendonça Filho (o Ministro da Educação), não concede a mínima importância ao sistema educacional brasileiro, porquanto tenta aprovar uma Medida Provisória que altera todo o *Curriculum do Ensino Médio* sem analisar as possíveis consequências catastróficas para nosso país, como uma geração de acéfalos sedentários, e também para os cursos de Licenciatura, pois, de acordo com o texto da MP enviado ao Congresso Nacional, qualquer pessoa como “Notório Saber” em alguma das áreas do conhecimento poderá dar aulas como professor titular da disciplina.

É por serem justamente possibilidades infinitas de produção textual que este tema de pesquisa não se esgota neste trabalho e necessita de uma pesquisa mais aprofundada pelos pesquisadores em Letras, porquanto – a o que parece até o momento – ela não irá desaparecer tão cedo pode se consolidar como um novo gênero textual. A partir dessa possibilidade de consolidação como um novo gênero que, na perspectiva deste estudo se faz indispensável que outras pesquisas abordem a questão porquanto existe a necessidade de estudar as características textuais de produção dessa textualidade híbrida e de que maneira aplicá-las na escola – este trabalho apenas disse que é possível – e em qual ponto da relação entre leitor e produto cultura o leitor transforma-se no autor de novo produto baseado no original. E então chegamos ao famigerado Capítulo III, no qual – para chegarmos às questões do capítulo – realizamos em sua primeira parte uma revisão geral das conclusões dos dois primeiros capítulos para rememorarmos alguns conceitos apresentados inicialmente. Após isso começos a discutir o que era proposto para o capítulo nas questões 3 e 4 da apresentação deste trabalho, contudo, para podermos responder as questões precisávamos analisar a transformação da *ficción-mania* desde seu surgimento até o tempo em que este trabalho foi escrito. Durante nossa análise percebemos que o fenômeno que estudamos não surgiu nas últimas décadas, mas é algo vem em constante crescimento desde o surgimento da Cultura Geek em 1966 e sofre transformações dentro dessa cultura conforme o seu desenvolvimento.

Com a potencialização da Cultura Geek a partir do final do século XX, nota-se que a *ficción-mania* passou a receber outras influências culturais através das transmutação das fronteiras das mídias realizada pelo leitor Ubíquo num processo de Convergência Midiática em que pode participar ativamente. Por essas transformações da última década, podemos considerar a *ficción-mania* como uma nova textualidade híbrida, pois não conseguimos distinguir muito bem um gênero textual que possa compor, pois necessita de um estudo mais aprofundado de suas características, e também porque está em constante mudança junto com os leitores que a produzem. Então chegamos a dois pontos, duas respostas extremamente dependentes uma da outra e surgem partindo dessa nova textualidade e são de que a *ficción-mania*, observado o seu processo de autoria, pode ser utilizada como opção no processo de Letramento. Mas como? Primeiramente na instituição do sujeito leitor, pois, como explanado no capítulo, instituir um sujeito leitor significa mostrar ao aluno as possibilidades de reflexão sobre um texto, neste caso produto cultural, que o próprio pode realizar durante o seu processo de construção do sentido do texto e a *ficción-mania*, por sua característica de ser produzida partindo de um processo de reflexão sobre um produto original, demonstra ser uma

boa opção para o início de um processo de formação do leitor por dois pontos, o primeiro já foi explicado – sua característica reflexiva – o segundo é pela possibilidade de aproximação da cultural do aluno com a escola fazendo com que sua bagagem cultural possa ser utilizada num processo de ensino e aprendizagem, objetivando a reflexão e crítica sobre aquilo que consome. Todavia, a *ficción-mania*, inserida num processo de reflexão, não pode ser utilizada somente como objeto de leitura, pois se o propósito é refletir, a reflexão somente acontece através da produção.

Neste ponto, respondemos como se deve entender o processo que envolve a autoria da *ficción-mania*. Podemos considera-lo como uma espécie de autoria coletiva, mas esse processo foge à norma tradicional que determina o autor como único dominador do discurso, porquanto a *ficción-mania* admite três tipos de autores. Os tipos de autores admitidos têm origem no conceito de autor como dominador do discurso, porém, é mais apropriado chamarmos seus autores de apropriadores do discurso, porquanto o processo de gênese do que determinamos aqui como Leitor-produtor, Leitor-leitor e Leitor Teste, dá-se através de uma sequência de apropriações do discurso na construção de um novo produto cultural partindo da ressignificação de um texto original. Em outras palavras, o processo de autoria da *ficción-mania* a reflexão aquele determinado produto e, posteriormente, a sua recriação num novo produto que estará de acordo com uma determinada parte do público e por ele será constantemente reconstruído num processo de autoria coletiva, dentro do ciberespaço, com base em novas criações e apropriações do discurso.

Respondidos todos os questionamentos deste trabalho interdisciplinar, anunciamos que chegamos ao ponto de despedida nossa jornada cumprindo satisfatoriamente os objetivos propostos. Mas atenção! É somente uma despedida momentânea, pois, quem sabe não nos encontraremos mais outras tantas vezes na imensidão sem fronteiras do ciberespaço para discutirmos novas temáticas, ou a mesma atualizada.

## REFERÊNCIAS

- ABREU, Márcia. **Cultura Letrada: Literatura e Leitura**. São Paulo: Unesp, 2006. 125 p.
- AZZARI, Eliane Fernandes; CUSTÓDIO, Melina Aparecida. Fanfics, Google Docs... A Produção Textual Colaborativa. In: ROJO, Roxane (Org.). **Escola Conectada: Os multiletramentos e as TICs**. São Paulo: Parábola, 2013. Cap. 4. p. 73-92.
- BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e filosofia da linguagem**. 7.ed. São Paulo: Hucitec, 1995.
- CHARTIER, Roger (1997). **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. São Paulo: Editora UNESP, 1999.
- \_\_\_\_\_. **A mão do autor e a mente do editor**. São Paulo: Editora Unesp, 2014.
- COSSON, Rildo. **Círculos de leitura e letramento literário**. São Paulo: Contexto, 2014
- FREITAS, R.C. Leitura, letramento e cibercultura: notas sobre fanfiction. In: SEMINÁRIO NACIONAL DE LÍNGUA E LITERATURA, 6. 2016, Passo Fundo. Anais... Passo Fundo: UPF Editora. Disponível em: <http://snll.upf.br/images/pdf/2016/leitura-literatura-estrangeira-rafael-freitas.pdf> Acesso em: 13 out. 2016
- JENKINS, Henry (1992). **Invasores do Texo: fãs e cultura participativa**. 1ª ed Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015. Tradução de: Érico Assis.
- \_\_\_\_\_. **Cultura da Convergência**. 2.ed. São Paulo: Aleph, 2012.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999. 264 p. Tradução de: Carlos Irineu da Costa.
- LEWIS, C.S. **As Crônicas de Nárnia**. São Paulo: Martins Fontes, 2009. 742p.
- GARCÍA, A.E.M. **Introducción al mundo de las sagas**. Badajoz: Universidad de Extremadura. suplemento 6º. Abril de 2009.
- ROUXEL, Annie. Aspectos metodológicos do ensino de literatura. In: DALVI, M.A., REZENDE, N.L. de e JOVER-FALEIROS, R. (Orgs.). **Leitura de Literatura na Escola**. São Paulo: Parábola, 2013. Cap. 1. p. 17-33.
- ROWLING, J. K. **Harry Potter e o prisioneiro de Azkaban**. Rio de Janeiro: Rocco, 2000. Tradução de: Lia Wyler.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço: o perfil do leitor imersivo**. São Paulo: Paullus, 2004.

\_\_\_\_\_. O leitor ubíquo e suas consequências para a educação. In: TORRES, Patrícia Lupion (Org.). **Complexidade: redes e conexões**. Curitiba: Kairós Edições, 2014. p. 27-44. Disponível em: <[http://agrinhoms.com.br/site/wp-content/uploads/2014/04/Agrinho\\_Livro\\_2\\_producao-do-conhecimento.pdf](http://agrinhoms.com.br/site/wp-content/uploads/2014/04/Agrinho_Livro_2_producao-do-conhecimento.pdf)>. Acesso em: 28 maio 2016.

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

VARGAS, Maria Lucia Bandeira. **Do fã consumidor ao fã navegador-autor: o fenômeno da fanfiction**. 2005. 209 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Letras, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, 2005. Disponível em: <[https://secure.upf.br/tede/tde\\_busca/arquivo.php?codArquivo=126](https://secure.upf.br/tede/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=126)>. Acesso em: 29 abr. 2016.