

Sujeitos Contemporâneos e o Gênero Digital Fanfiction

Contemporary subjects and the digital fanfiction genre

Bianca Jussara Borges Clemente, José António Moreira, Sara Dias
Trindade

Resumo

*Em meio aos dispositivos e aplicativos digitais, as telas dos aparelhos de televisão, computadores e smartphones são recursos que auxiliam e disponibilizam novas configurações de práticas sociais e de literacias mediadas pelas tecnologias de informação e comunicação. No âmbito de tais práticas são forjados novos comportamentos, posturas, ideologias e modos de interagir em comunidades virtuais por meio de gêneros digitais, como o fanfiction. Os estudos contemporâneos avalizam o diálogo com outros campos, tais como, as Humanidades Digitais que teorizam os fenômenos da coexistência entre o humano e o digital em simbiose e hibridização das relações da linguagem aos fenômenos sociais em espaços digitais. **Abstract***

During digital devices and applications, the screens of television sets, computers and smartphones are resources that assist and make available new configurations of social practices and literacies mediated by information and communication technologies. Within these practices, new behaviors, postures, ideologies and ways of interacting in virtual communities are forged through digital genres, such as fanfiction. Contemporary interdisciplinary studies endorse dialogue with other fields, such as the Digital Humanities that theorize the phenomena of coexistence between human and digital in symbiosis and hybridization of language relations to social phenomena in digital spaces.

1 Introdução

Na contemporaneidade, as telas dos aparelhos de televisão, computadores e smartphones são recursos que auxiliam e disponibilizam novas configurações como aplicativos digitais, plataformas, portais de informação, dentro outros gêneros digitais que modificaram nas últimas décadas as práticas sociais e discursivas mediadas pelas tecnologias de informação e comunicação. Nesse contexto, as práticas sociais e discursivas forjam novos comportamentos, posturas, ideologias e modos de interagir pertinentes aos interesses de pesquisa no âmbito dos estudos interdisciplinares e das humanidades digitais. Nessa pesquisa, busca-se compreender as implicações sociais e ideológicas, bem como, as possíveis tensões de poder nos usos da linguagem entre os

sujeitos contemporâneos digitais nos espaços digitais, sobretudo, na elaboração/consumo do gênero digital *fanfiction* em contexto sócio-histórico situado. Para tanto, essa pesquisa tem como objetivo compreender as práticas de letramento dos sujeitos contemporâneos digitais em uma comunidade digital de fãs de ficção, além de mapear o gênero digital *fanfiction* por meio das interações de postagem dos comentários nesses espaços digitais. Dessa forma, os construtos teóricos que fundamentam essa pesquisa partem de diversos campos do conhecimento, estabelecendo assim o caráter interdisciplinar desse estudo, por isso, as teorizações do campo das Humanidades Digitais são pertinentes e proficuas ao estabelecer um diálogo interdisciplinar com as diversas áreas do conhecimento, neste trabalho enfatizamos os estudos sobre ciberespaço e cibercultura, como ainda, a cultura participativa que são os enquadres teóricos desta investigação.

2 Metodologia

A pesquisa está fundamentada no paradigma qualitativo, encaminhando-se a vertente etnográfica, precisamente, na metodologia da etnografia virtual (Hine, 2000; 2005). Tais escolhas metodológicas estão em consonância com o objeto de pesquisa e com o campo em que se insere: o espaço digital. Os resultados parciais dessa pesquisa apontam para práticas sociais e discursivas que ressignificam as narrativas ficcionais originais (cânone) consumidas culturalmente, nesse cerne, essas ações são elaboradas pelos sujeitos contemporâneos digitais que transformam essas narrativas em um novo gênero discursivo: o *fanfiction*. A relevância dessa pesquisa está situada na elaboração de encaminhamentos teóricos possíveis para os estudos aprofundados sobre as implicações entre os sujeitos contemporâneos digitais, o gênero discursivo *fanfiction* a cultura do fã de ficção em comunidades digitais no advento da cultura digital. A etnografia virtual promove um novo paradigma de investigação, porque remete à etnografia tradicional antropológica, com características adaptadas ao ciberespaço. Sendo assim, muitos são os desafios para a pesquisa em espaços digitais, no qual transitam sujeitos contemporâneos digitais que mudam de status conforme o movimento da interação. Assim, as intercalações síncronas e assíncronas, *online* e *offline* são alguns dos desafios com que o pesquisador pode se deparar na pesquisa de campo. A geração de dados foi feita por meio de captura de tela (*printscreen*) das páginas da plataforma digital *Nyah!*

Fanfiction. A partir desse recurso tecnológico, o acervo de dados coletados para a análise foi elaborado para ser utilizado como fonte de informação para a pesquisa. Nesse viés a investigadora foi ao campo virtual a partir da observação participante compreender o fenômeno social e cultural que permeavam àquele espaço digital. Dessa forma, o trabalho da etnografia é “aprender com as pessoas e não de fato estudá-las” (HINE, 2000; 2005).

3 Fundamentação teórica

A origem do termo fanfiction surgiu da junção das palavras no inglês fan e fiction, designando uma história escrita por um fã de ficção, sendo que, ao elaborar esse gênero há a preocupação por fomentar um mote ficcional que atrela a obra original de ficção já existente a novos elementos narrativos inseridos pelo/a fã de ficção (JENKINS, 2009; BORGES CLEMENTE, 2014; BORGES CLEMENTE, 2016a; 2016b). A plataforma digital Nyah! Fanfiction mantém uma comunidade virtual de leitores-escritores fãs de ficção participativa e implicada em autorregular às práticas sociais e de literacias. Os sujeitos conetemporâneos estão implicados não só como meros receptores e consumidores culturais, mas, na revolução da informação e da comunicação e no salto da Web 1.0 (de trocas assíncronas; envio de e-mails; lista de discussão) para a Web 2.0 (de trocas síncronas; simultâneas; chat; facetime; redes sociais; transmissão em tempo real), protagonizam a difusão da cultura pop de fãs de ficção para fãs de ficção – que migram da perspectiva de meros consumidores/receptores culturais para consumidores/produtores de cultura pop (prosumers).

Tal fenômeno, em um primeiro momento, foi tratado por Jenkins (1992) como cultura participativa, já que os fanzines (revistas feitas por fãs de ficção e voltadas para os fãs de ficção) faziam parte do universo do fã de ficção desde as décadas de 1970 e 1980. Contudo, com a transição da Web 1.0 para a Web 2.0, essa cultura de compartilhamento, de comunidades virtuais e de espaços digitais disponíveis gratuitamente para agregar pessoas que tenham como se conectar à Internet, foi suficiente para impulsionar a participação coletiva e o mercado cultural (entretenimento).

4 Discussão dos dados

Nesse cerne, situamos essa investigação e os resultados parciais, para que possamos compreender como as práticas sociais e de literacias mediadas pelos dispositivos tecnológicos alavancam as interações nos espaços digitais também são campos de investigação interdisciplinar para dialogar com as fronteiras disciplinares e com outros campos do conhecimento.

Nessa investigação uma plataforma digital foi selecionada a partir dos critérios de organização espacial, acessibilidade de informação à imprensa e aos investigadores – Nyah Fanfiction; a partir da observação participante, buscou-se compreender as interações dos sujeitos contemporâneos digitais e nos aprofundamentos na caracterização do gênero discursivo fanfiction. (BORGES CLEMENTE, 2016a). Nessa perspectiva, os itens que emergiram, ao longo da observação participante, estão alinhados às regras estabelecidas pelos membros – que se autorregulam em práticas e disseminação de regras de condutas pouco flexíveis; inspirados em modelos da literatura medieval e dos jargões de novelas de cavalaria. O contributo dessa investigação é ampliar a compreensão acerca do fanfiction como gênero discursivo a partir dos construtos do círculo bakhtiniano (Rojo, 2008) sobre a perspectiva das ideologias no tratamento do conceito de gênero discursivo e literacias no ciberespaço e na cibercultura.

Numa perspectiva histórica sobre a textualidade, busco aparato em Lévy (2011[1996]), que afirma que o texto tem origens mesopotâmicas, constituído enquanto objeto virtual e abstrato (esse é um olhar de um filósofo). Mais tarde, pelas mãos pioneiras de Gutenberg esse texto, enquanto entidade virtual, atualizou-se em múltiplas versões, traduções e exemplares impressos. Ao descortinarmos esse olhar, seria possível compreender que o fanfiction é uma prática de escrita contemporânea maleável ao contexto digital, esse gênero discursivo é escrito, publicado, lido e comentado em espaços digitais. O leitor tem o poder de se entremear nessa cascata de atualizações e notificações virtuais.

Ao elaborar uma fanfiction, os sujeitos contemporâneos digitais são regulados socialmente no ciberespaço, porque há conflitos entre leitores-escritores fãs de ficção frente à popularidade, qualidade, preconceitos linguísticos e à intolerância dentre os partícipes que possuem dificuldade com a prática escrita.

5 Considerações Finais

As questões projetadas para essa pesquisa e para futuras investigações permanecem na fricção entre práticas discursivas de autoria ou de reelaboração da escrita digital a partir de um fandom ou uma narrativa preexistente no mundo editorial legalizado. Para Jenkins (2009, p. 251), a autoria “tem uma aura quase sagrada, num mundo onde as oportunidades de circular suas ideias a um público maior são limitadas.” Fazemos uma ressalva temporal desse excerto, pois com as redes sociais online mais populares a noção de “limitadas” já não faz sentido em 2020 – uma década depois, contudo, o que ainda persiste é a questão da autoria. E, nesse posicionamento reflexivo, Jenkins (2009, p. 252), acrescenta que “o acesso à distribuição em massa pela web, nossa compreensão do que significa ser autor – e que tipo de autoridade se deve atribuir a atores – necessariamente muda”.

Em suma, essa consciência sobre as mudanças e as práticas discursivas autorais percorrem múltiplos espaços digitais. Essas questões de propriedade autoral também estariam em fricção na contemporaneidade, como também, constituem discussão nas humanidades digitais, já que os sujeitos contemporâneos estão implicados com o processo criativo do ato de escrever, do consumo cultural e do novo paradigma das humanidades digitais: curtir, compartilhar e comentar e, conseqüentemente, nessas ações os sujeitos contemporâneos assumem nas comunidades virtuais uma responsabilidade de manter o fluxo da própria autoria em imbricações e impactos a outras formas de autorar na cibercultura.

Referências

- BAKHTIN, Mikhail. M. Os gêneros do discurso. In: BAKHTIN, Mikhail. M. **Estética da criação verbal**. Trad. Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2003 [1979]. p. 261-306.
- BORGES CLEMENTE, Bianca J. **O uso do fanfiction nas aulas de produção textual no ensino médio**. Dissertação de Mestrado orientada por Cristina Jasbinschek Haguenaer. Rio de Janeiro: UFRJ/ Faculdade de Letras/ Programa Interdisciplinar de Pós-Graduação em Linguística Aplicada, 147f., 2013.
- BORGES CLEMENTE, Bianca J.; HAGUENAUER, Cristina. Aplicação do Fanfiction nas Aulas de Produção Textual no Ensino Médio. **Revista Hipertexto**, v. 4, p. 56-78, 2014.
- BORGES CLEMENTE, Bianca J. O Gênero Digital Fanfiction e a Modernidade Líquida. **Revista Educaonline**, v. v.10, p. 104-118, 2016a.

BORGES CLEMENTE, Bianca J. A Cultura de Convergência e as práticas de letramento de fãs de ficção: uma investigação empírica. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, v. v.11, p. 1710-1726, 2016b.

FARACO, Carlos A. **Linguagem & Diálogo – as ideias linguísticas do círculo de Bakhtin**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

HINE, Christine. **Virtual Ethnography**. London: Sage Publications, 2000.

HINE, Chistine. **Virtual Methods: Issues in Social Research on the Internet**. Oxford: Berg, 2005.

JENKINS, Henry. **Textual proachers: television fans & participatory culture**. New York: Routledge, 1992.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Tradução Susana L. de Alexandria. – 2ªed., São Paulo: Aleph, 2009.

LÉVY, Pierre O que é virtual? Trad. Paulo Neves. São Paulo: Ed.34, 2011 [1996].

ROJO, Roxane. Gêneros de Discurso/Texto como objeto de ensino de línguas: um retorno ao trivium? In: SIGNORINI, Inês. (Org.). **[Re]discutir texto, gênero, discurso**. São Paulo: Parábola, 2008, p. 73-108.

ROJO, Roxane. Gêneros Discursivos do Círculo de Bakhtin e multiletramentos. In: ROJO, Roxane. (org.). **Escol@ conectada: os multiletramentos e as TICs**. São Paulo: Parábola Editorial, 2013, p. 13-36.

ROJO, Roxane; BARBOSA, Jacqueline P. **Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos**. São Paulo: Parábola, 2015.

SANTAELLA, Lúcia. O novo estatuto do texto nos ambientes de hipermídia. In: SIGNORINI, Inês. (Org.). **[Re]discutir texto, gênero, discurso**. São Paulo: Parábola, 2008, p. 47-72.