

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

JACQUELINE GOMES DE AGUIAR

**A NARRATIVA MODERNA DAS FANFICTIONS - EM FOCO A COMUNIDADE
VIRTUAL NYAH**

**Porto Alegre
2010**

JACQUELINE GOMES DE AGUIAR

**A NARRATIVA MODERNA DAS FANFICTIONS - EM FOCO A COMUNIDADE
VIRTUAL NYAH**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

Orientadora:

MSc. Alessandra Pereira Rodrigues

**Porto Alegre
2010**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Aldo Bolten Lucion

Diretora do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação:

Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

Coordenador(as) do curso de Especialização em Mídias na Educação:

Profas. Rosa Vicari e Liane Margarida Rockenbach Tarouco

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, pela conclusão de mais esta etapa acadêmica.

Agradeço o apoio de meu marido e filhos, que compreenderam as minhas ausências aos passeios de domingo no Botânico.

Agradeço a todos os professores que fizeram parte do processo e fundamentalmente à Alessandra Pereira Rodrigues, mestra dedicada, competente, e carinhosa que conduziu até a conclusão, os meus passos em mais esta etapa de minha formação acadêmica.

Agradeço aos membros da comunidade virtual Nyah Fanfiction que me acolheram e me mostraram as possibilidades de vivenciar uma verdadeira rede de conhecimentos.

RESUMO

O presente trabalho propõe estabelecer um olhar sobre a construção narrativa que acontece em uma comunidade virtual denominada Nyah Fanfiction¹ – Histórias Reais de Realidades Alternativas visando entender como se dão os processos de leitura e escrita neste determinado veículo midiático. A partir do diálogo estabelecido com teóricos que fazem parte do campo semântico e referencial dos temas abordados pelo presente, tais como: modelos pedagógicos, semiótica, linguagem, narrativa, virtualização, rede do conhecimento, cibercultura, autoria, grupo social, interconexão, interação, comunicação síncrona e assíncrona, etc; buscou-se traçar um perfil dos usuários, entender como eles se relacionam com a língua oral e escrita, quais seus hábitos de leitura e de interação, como percebem a leitura no computador e no ato concreto com o livro impresso. E desta forma, ter condições de propor algumas alternativas e caminhos para os professores que atuam em escolas de ensino fundamental e que recorrentemente sentem-se insatisfeitos com as produções apresentadas por seus alunos na sala de aula. Trazer para a escola um modelo pedagógico outro, re-significado, que busque práticas pedagógicas legítimas e significativas para uma escola contemporânea.

Palavras-chave: Narrativa – Comunidade virtual - Fanfiction

¹ Nyah Fanfiction é um site interativo de conteúdo dinâmico e adicionado pelos usuários nele cadastrados. Seu objetivo é divulgar o trabalho de escritores amadores ou não, fornecendo o espaço gratuitamente.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AC	Antes de Cristo
AVA	Ambiente Virtual de Aprendizagem
BR	Brasil
CINTED	Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação
CV	Comunidade Virtual
EAD	Educação a Distância
ENIAC	Electrical Numerical Integrator and Computer
FICs	Fanfictions
MP	Mensagem Privada
PS2	Playstation 2
UFRGS	Universidade Federal do Rio Grande do Sul
WWW	<i>World Wide Web</i>

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Interface da Comunidade Virtual Nyah Fanfiction.	27
Figura 2: Menu superior da interface da CV Nyah Fanfiction	30
Figura 3: Gráfico 1 do perfil: Faixa-etária predominante	44
Figura 4: Gráfico 2 do perfil: Local de acesso à Internet.....	45
Figura 5: Gráfico 3 do perfil: Tempo de conexão	45
Figura 6: Gráfico 4 do perfil: Recursos mais utilizados	46
Figura 7: Gráfico 5 do perfil: Histórias lidas na CV	47
Figura 8: Gráfico 6 do perfil: Histórias publicadas na CV	48
Figura 9: Gráfico 7 do perfil: Número de livros lidos.....	48

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Linha de tempo da evolução tecnológica	17
Tabela 2: Ícones da interface Nyah Fanfiction	28
Tabela 3: Ícones relativos aos recursos da CV Nyah Fanfiction	29
Tabela 4: Orientações aos membros da CV Nyah Fanfiction.....	32
Tabela 5: Histórias Escolhidas	35

SUMÁRIO

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS	6
LISTA DE FIGURAS	7
LISTA DE TABELAS	8
1. INTRODUÇÃO	10
2. DIALOGANDO COM REFERENCIAIS	13
2.1 Universo virtual e suas implicações	15
2.1.1 Um pouco de história: Do Ábaco a Web 2.0	17
2.1.2 Sociedade da Cybercultura.....	21
2.1.3 Interconexão e Inteligência coletiva	23
2.1.4 A constituição da linguagem	24
3. O AMBIENTE VIRTUAL NYAH FANFICTION	27
3.1 Termos de uso	31
3.2 Recursos de Interação	33
3.3 Fanfictions Escolhidas	34
4. METODOLOGIA	41
4.1 Delineando o tipo de pesquisa	41
4.2 Coleta de dados	42
4.3 Análise dos dados coletados	42
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	52
REFERÊNCIAS	56
GLOSSÁRIO	58
ANEXO	60
APÊNDICE	62

1. INTRODUÇÃO

A recorrente busca por alternativas, métodos, e atividades que qualifiquem as práticas pedagógicas na escola tem mobilizado cada vez mais professores, pesquisadores e teóricos no sentido de vislumbrar caminhos que alcancem mudanças paradigmáticas significativas. Isso nos coloca a questão: o que, de fato, promove a qualificação dos processos de ensino e aprendizagem? Ou ainda, tendo como premissa básica o fato de que cada vez mais a Internet e o uso das tecnologias emergentes e das mídias favorecem processos de ensino e aprendizagem, quais os “veículos” de tecnologia podem ser capazes de promover essa mudança?

Assim, este estudo e reflexão propuseram debruçar-se sobre as possibilidades inovadoras que encontramos presentes em um ambiente virtual de interação. Focalizando aqui a comunidade **Nyah Fanfiction – Histórias Reais de Realidades Alternativas** e, mais especificamente as construções narrativas que são veiculadas neste espaço, o propósito foi compreender esse fenômeno extremamente contemporâneo, que compreende leitura, escrita, autoria, protagonismo, interação, entre outros tantos aspectos, como um caminho para a solução de problemas tais como: a falta de intencionalidade para a escrita e autoria por parte dos alunos, o desinteresse em escrever, e ainda a baixa qualidade linguística dos sujeitos.

Também a incapacidade do professor em propor atividades que trabalhem autoria e a qualificação dos processos de ensino e aprendizagem, principalmente no que diz respeito à aquisição da fluência verbal, oral e escrita, preocupam e forçam a busca por novos olhares e novas formas de pensar a Escola. Fato este que define a urgência, em estabelecer uma análise pertinente sobre este ambiente virtual, que desvende essa proposta. Buscar entender a narrativa moderna das “Fanfictions” e

ser capaz de perceber a utilização desta referência na realidade escolar foram as metas deste trabalho.

O caminho seguido para alcançar estas metas então foi visitar, conhecer e analisar o ambiente no qual é possível ver um número significativo de usuários: lendo, produzindo e interagindo entre si sobre as produções textuais e intelectuais ali postadas, ou seja, foi tentar perceber a construção de um conhecimento que no virtual acontece, e que já quase não vemos acontecer na sala de aula.

Foram observadas as seguintes questões de pesquisa:

- Como se dão os movimentos discursivos, a intencionalidade da escrita, a linearidade, entre outros elementos textuais, nas narrativas modernas denominadas “Fanfictions”, e como estes elementos podem ser trazidos para a produção textual realizada na escola?
- Como oportunizar uma produção de texto prazerosa, a exemplo do que vemos entre os membros da comunidade virtual Nyah Fanfictions, capaz de provocar e valer-se de interação síncrona e assíncrona dos sujeitos?

Para responder tais questões, foi realizada a observação direta do *Nyah Fanfiction: Histórias reais de realidades alternativas* e todos os aspectos envolvidos neste ambiente, como as regras de conduta permitidas aos membros: autores e leitores; as formas de interação proporcionadas pelo ambiente; a disponibilização de dicas e conteúdos gramaticais; os diferentes portadores de texto; e principalmente a leitura de histórias escolhidas foi percebida. Ainda a fim de compreender o perfil do público usuário desta comunidade, foi organizado um instrumento de coleta de dados on-line que buscou desvendar os hábitos de leitura, de estudo, de diversão, de uso e acesso à Internet, entre outros. Foi realizado um mapeamento do vocabulário próprio usado pelos membros e leitores destas narrativas contemporâneas denominadas simplesmente por “FIC’s”.

Por fim, este estudo teve como desafio indicar alguns caminhos para aproximar a língua coloquial e a sua construção empírica, da norma culta. Buscando

indicar meios de oportunizar aos alunos novas experiências também na escola, propondo assim a integração de novas mídias na realidade pedagógica escolar, almejando uma mudança epistemológica real.

Observar, conhecer, desvendar, propor e implementar novas vias de construção de conhecimento para todos os sujeitos envolvidos nestes processos, bem como maneiras de sedimentar as novas posturas foi definitivamente, o mote deste estudo. E a fim de legitimar todas as observações feitas no ambiente propriamente dito, foi estabelecido, um diálogo com autores que propõem referencial teórico, fundamentalmente no que diz respeito aos conceitos que compreendem a construção cognitiva da oralidade, da narrativa, da constituição objetiva e subjetiva do sujeito e da autonomia. Tais como: Lev Vigotsky, Paulo Freire, Mikhail Bakhtin, Pierre Levy, Cecília Ramal, Lucia Santaella, entre outros tantos autores que sedimentam as bases da educação.

2. DIALOGANDO COM REFERENCIAIS

Organizando a trilha teórica que propõe a busca de um diálogo fundamentado em teorias, práticas e vivências aqui estudadas, inicio a conversa com os autores que se aproximam do campo semântico e conceitual a que este estudo pertence. Pierre Levy, Lucia Santaella, Mickhail Bakhtin, Lev Vygotsky, Paulo Freire, Cecília Ramal, Jean Piaget, Fernando Becker, Patrícia Behar, fazem parte dos momentos de leitura e reflexão a fim de compreender e assimilar os novos caminhos que surgem para a busca de um novo modelo epistemológico legítimo para a escola.

Encontrar eco nesses autores é vislumbrar um caminho, uma possibilidade de encontrar uma prática diferenciada a se levar para a realidade do aluno, do professor e da escola.

O mundo mudou. A sociedade contemporânea tem nos apresentado outros desafios, maiores que os de ontem. Segundo Santaella, (1996) a partir de uma ruptura econômica advinda com a Revolução Industrial, começou a surgir uma nova ordem social e cultural, nos apontando definitivamente uma nova paisagem de mundo. Surgiu então o conceito de pós-modernidade, e se solidificou, como forma de inserir novas relações humanas, de sentido, de compreensão, enfim, de relação entre os seres e o mundo. Para Freire (1979, p 43) “Não há educação fora das sociedades humanas e não há homem no vazio”. E assim nos sentimos cada vez mais sendo desafiados por um mundo contemporâneo, pós-moderno, onde características como a velocidade e a virtualidade se estabelecem e conduzem o homem a uma nova postura.

Para o filósofo Pierre Levy (1996), a virtualidade surge como elemento que subverte o real, amplia a constituição sólida e tangível das coisas. A virtualização, trazida por este autor, vem re-significando e estabelecendo uma desterritorialização de elementos como: o corpo, o texto, a ação, o signo, etc. A virtualização nos

coloca cada vez mais frente a novos paradigmas de mundo, de sujeitos, de relações, de escola, de narrativas, etc. Novas formas de se comunicar, de se relacionar, surgem com essa difusão da virtualização.

Em seu livro “Educação como Prática da Liberdade” Paulo Freire descreve com precisão:

Entendemos que, para o homem, o mundo é uma realidade objetiva, independente dele, possível de ser conhecida. É fundamental, contudo, partirmos de que o homem, ser de relações e não só de contatos, não apenas está no mundo, mas com o mundo. Estar com o mundo resulta de sua abertura à realidade, que o faz ser o ente de relações que é. (FREIRE, 1979, p. 47)

Estabelecer relações, portanto, é o cerne da questão para compreender o mundo que nos cerca. O sujeito precisa apropriar-se dessa nova sociedade. E nós, educadores, somos constantemente desafiados a compreender e transitar por este universo contemporâneo a fim de oportunizar vivências pedagógicas significativas. É a urgência de atualização, de formação, de encontrar novos modelos pedagógicos que norteiem toda a gama de novidades que chegam até nós.

Os modelos epistemológicos que conhecemos, já não respondem aos nossos anseios. Segundo Becker (2001) devemos percorrer um referencial teórico que nos leve a perceber um modelo pedagógico relacional, ou seja, devemos deixar de lado as epistemologias: empirista e apriorista e apostar na epistemologia construtivista que buscará oportunizar um deslocamento na relação professor, aluno e objetos de estudo. No modelo pedagógico relacional o aprender é construção; ação e tomada de consciência. Mas mesmo a investida em um modelo epistemológico relacional permeado de uma postura dialógica e construtivista não basta para garantir a legitimidade de uma escola que esteja preocupada em oferecer um currículo atual.

Principalmente, quando um novo elemento que tem envolvido cada vez mais a sociedade chega também ao escopo educacional: o acesso à rede. A ampliação dos meios de comunicação e o barateamento dos serviços de telefonia e internet têm possibilitado cada vez mais que pessoas tenham acesso ao universo virtual.

Não apenas os alunos vêm-se envolvidos pelo ciberespaço, mas também as escolas e as universidades iniciam suas experiências com a oferta remota de educação.

É a chegada da Educação a Distância e das Tecnologias da Informação e Comunicação respondendo aos avanços da sociedade e do mundo. A educação está passando por uma mudança paradigmática com a introdução da educação a distância. As necessidades de renovar as práticas educacionais e conseqüentemente, os modelos pedagógicos tornam-se prementes.

Chegamos a uma nova ordem social, rápida e conectada; a uma escola que se esforça por acompanhar esta realidade através do investimento em EAD e finalmente às reiteradas tentativas de estabelecer um modelo epistemológico válido, seja para a modalidade presencial ou à distância. Parafraseando Behar (2005) conhecimento, autonomia, autoria, interação, construção de um espaço heterárquico, de cooperação, respeito mútuo, solidariedade; focado na atividade do aprendiz passam a ser os alicerces deste novo modelo que está emergindo.

As vivências mediadas pela tecnologia e pelo advento da virtualização dos espaços e dos tempos subvertem a ordem da escola tradicional. Surgem novas implicações.

2.1 Universo virtual e suas implicações

Tão Importante quanto refletir sobre as novas práticas é compreender esta nova ordem espaço/temporal que é conhecida como “universo virtual”. Mas afinal como se pode definir com clareza didática o que seja o universo virtual?

Segundo Levy, vive-se uma transformação e a virtualização é a essência desta mudança. Mas diferente do que se possa pensar em um primeiro momento, o virtual está mais presente e perto do que imaginamos.

[...] Não se trata de modo algum de um mundo falso ou imaginário. Ao contrário, a virtualização é a dinâmica mesma do mundo comum, é aquilo através do qual compartilhamos uma realidade. (LEVY, 1999, p.148)

E aqui se agrega mais um conceito que norteará a reflexão: o conceito da partilha ou do compartilhamento. Tanto para compreender a cognição, quanto para aceitar a construção de um discurso subjetivo dos sujeitos, bem como ter a percepção do que seja o virtual, sempre será preciso tomar consciência de que compartilhar saberes, pensamentos, idéias, concepções, e toda a sorte de ações e emoções é o que provoca a formação dos espaços, dos sentimentos, dos conhecimentos, enfim, dos seres.

Fica posto, portanto, que é no outro que eu me constituo como ser e como aprendiz. É na interação com meus pares que construo meus juízos e meus valores. Esta interação tem um papel fundamental não apenas nas instâncias citadas anteriormente, mas mesmo na definição da sociedade. Articulando as culturas, os valores e os gostos, a interação promove a real constituição de uma realidade pertencente a um grupo social.

Em uma visão calcada em Levy (1999), entende-se o virtual como o resultado de diferentes interações entre sujeitos, entre espaço e tempo, entre vivências, enfim entre ser humano e seus juízos de valores. Novamente nas palavras deste autor, “A virtualização é um dos principais vetores da criação de realidade.” (LEVY, 1999, p.18), enfim, pode-se inclusive aplicar uma antiga brincadeira de ordem popular referindo para quem surge primeiro. Neste caso seria o real ou o virtual?

Parece cada vez mais evidente que não se pode particionar uma realidade. Não é possível separar o espaço e o tempo, o real do virtual e o social do individual uma vez que um afeta o outro. Cada um destes pares que inicialmente podem nos parecer antagônicos se aproximam, e muito, na constituição de definições e paradigmas.

Pensar em focalizar a criação textual e linguística de autores e leitores do objeto de estudo, nos propõe dar-nos conta que nada acontece isoladamente. Não há virtual sem real e nem mesmo o real sem a possibilidade da virtualização; assim como, não há construção que não leve em conta a interação de sujeitos. Por isso,

uma construção amparada em um espaço onde interação entre sujeitos, autoria e protagonismo são os fatores principais, que faz vislumbrar caminhos outros para a educação. Entender de onde viemos, como chegamos até aqui e o que mais será possível vivenciar na escola torna-se importante.

2.1.1 Um pouco de História: Da Abaco a Web 2.0

Para conviver com o futuro é imprescindível compreender o passado. Assim apresenta-se a linha de tempo da evolução da tecnologia: o caminho até chegar a essa nova sociedade contemporânea e a virtualização.

Tabela 1- Linha de tempo da evolução tecnológica.

EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA: DO ÁBACO A WEB 2.0		
2000 AC	Ábaco	Marco inicial dos dispositivos de cálculo, utiliza contas em um fio para apresentar os números (dados) e segue as regras de adição, subtração, multiplicação ou divisão. Conhecido por ter existido na babilônia Antiga e no Egito, era utilizado no Extremo oriente até recentemente.
1614	John Napier	Matemático escocês descobriu o logaritmo e, os métodos para realizar as operações fundamentais, utilizando cilindros rotativos da madeira – os Ossos de Napier.
1801	Joseph-Marie Jacquard	Mecânico francês criou uma das primeiras máquinas “programáveis”. Usava um mecanismo de cartões metálicos perfurados que permitiam, ou não, a passagem de agulhas de um tear para confeccionar padrões em tecidos. Criou o conceito de informações binárias.

1820	Charles Babbage	Projetou a <i>Differential Engine</i> para calcular polinômios. Devido aos princípios fundamentais de programação ainda hoje utilizados nos computadores, ele é considerado o PAI do computador.
1854	George Boole	Desenvolveu a Álgebra Booleana, que é a base das operações de processamento dos computadores.
1904	J.Ambrose Fleming	Criou a válvula – construída num invólucro de vidro “fechado a vácuo” contendo dois eletrodos que, dependendo do modo como eram ligados à eletricidade, permitiam ou não a passagem da corrente. Esses eletrodos eram usados para representar eletricamente os estados 1 ou 0 binários.
1940	George Stibitz	Criou uma rede de teleprocessamento (computadores interligados para se comunicar), precursora das atuais redes de computadores.
1946	ENIAC	É lançado o ENIAC (Eletric Numeric Integrator and Computer – Computador Integrador Numérico Eletrônico) desenvolvido por John Presper Eckert Jr. E Jonh Mauchly
1947	Transistor	Invenção do 1º <i>transistor</i> de germânio: Bardeen e Brattain
1954	Transistor de silício	Texas Instruments apresentou o primeiro transistor de silício, iniciando a fabricação de transistores de baixo custo.
1961	Chip	Componente eletrônico que compactava, em uma única pastilha (fatia) de silício centenas e até milhares de transistores.

1970	Unix e Microprocessador	Ken Thompson e Dennis Richie (Bell Labs) – desenvolveram o sistema operacional UNIX, o primeiro sistema geral que poderia ser aplicado a qualquer máquina. Há a evolução do microprocessador.
1976	Apple Microsoft	Steve Jobs e Stephen Wozniak – criaram a Apple, na garagem de uma casa. Bill Gates e Paul Allen fundaram a Microsoft.
1983	LISA ARPANET	A Apple lançou o Lisa , primeiro computador baseado em gráficos. Surge a nova Arpanet, sem fins militares, que na seqüência, seria chamada de Internet.
1990	www	Tim Berners-Lee – apresentou projetos para a Internet começar a apresentar informações com recursos audiovisuais. Foi o início da WWW (World Wide Web). Os primeiros usuários individuais tiveram acesso a Internet.
1991	Linux	Linus Torvalds – criou o Linux, um sistema operacional que funcionaria em qualquer tipo de computador e seria concebido e distribuído gratuitamente pela Internet.
1995	Windows 95	A Microsoft lançou o sistema operacional Windows 95 e também lançou o Microsoft Internet Explorer, um browser para o Windows 95.
1998	Windows 98	Microsoft lança o Windows 98.
1999	Napster	Shawn Fanning lançou o Napster, serviço da Internet que permitia acesso (e cópia) individual a arquivos de música do tipo MP3 diretamente do computador da pessoa que possuía o arquivo – conceito de P2P (Peer to

		Peer) – é uma tecnologia para estabelecer uma espécie de rede de computadores virtual.
2001	Windows XP	O Napster bloqueou a troca de arquivos entre usuários devido a uma decisão judicial e saiu de operação. Começaram a surgir outros serviços para substituí-lo, tais como o AudioGalax, o Gnutella e o Kazaa. Microsoft lança o Windows XP.
2003	Wi - Fi	Primeiras vivências na rede Wi-Fi.
2005	PS2 Wii Web 2.0	O governo brasileiro sanciona uma MP – Medida Provisória que reduz impostos para a aquisição de computadores, democratizando o acesso. Com 11 anos de Internet comercial o Brasil torna-se líder mundial em tempo de navegação. Microsoft lança o Windows Vista. Sony lança o Playstation III e Nintendo lança o Wii. Começa-se a construir o conceito da web 2.0.
2009	Windows 7	Microsoft lança o W7.

Fonte: Tabela elaborada pela autora.

Está claro que desde a pré-história o homem é desafiado e busca atualização tecnológica que o ajude a vencer os desafios. Busca formas diferentes de processar as suas informações, os desafios de seu mundo, de sua época. Hoje os desafios seguem se apresentando, e compreender a denominada Cybercultura é mais um deles.

2.1.2 A sociedade da cybercultura

Cumprir notar que a ilusória exclusividade da língua, como forma de linguagem e meio de comunicação privilegiados, é muito intensamente devida a um condicionamento histórico que nos levou à crença de que as únicas formas de conhecimento, de saber e de interpretação do mundo são aquelas veiculadas pela língua, na sua manifestação como linguagem verbal oral ou escrita. (SANTAELLA, 2003, pág 10)

A professora e pesquisadora Maria Lucia Santaella Braga desde suas primeiras publicações oferece aos seus leitores uma reflexão ampla e diferenciada acerca da linguagem. Linguagem entendida em seu contexto mais amplo, contexto mesmo o da semiótica. No livro “O que é semiótica” (SANTAELLA, 1983) nos remete a compreensão de que somos seres que percebemos, interagimos e atuamos no mundo através da linguagem. Linguagem que vai além da decodificação de uma norma, de um agrupamento de grafemas e seus relativos fonemas. Para esta autora a linguagem compreende mais do que isso. A linguagem é toda a forma de expressão de um significado. Uma obra de arte, uma música, um objeto, um texto, um poema, uma imagem, um mapa, enfim, toda a variante simbólica que traz em si sentido.

E assim, ao longo dos anos Santaella construiu uma relação com a língua, e fundamentalmente, na tentativa de desvendá-la, buscou atribuir uma nova gramática e entendimento para as expressões possibilitadas e mediadas pelas tecnologias e mídias propriamente ditas. O movimento que agregou outros veículos e meios de produzir sentido, advindos da interconexão, com as relações de virtualização e subversão dos conceitos de espaço e tempo, possibilitou uma série de identidades lingüísticas subjetivas que se criaram, tais como o hipertexto, os *posts*, os bate-papos de Internet, o dialeto internetiquês, os *podcasts*, os diários na web, as novas narrativas constituídas, entre outras.

Nesta sociedade contemporânea que compreende novos espaços e outros tempos para os sujeitos se relacionarem, interagirem e se constituírem como partes ativas nos processos de comunicação e significação, compreender o que o

ciberespaço e a referida cultura das mídias² podem viabilizar no que diz respeito à construção lingüística propriamente dita é fundamental. Entender a virtualização conforme reflete Pierre Levy, sendo algo que subverte o real, amplia a constituição sólida e tangível das coisas, re-significando e estabelecendo uma desterritorialização de elementos, é proporcionar para os sujeitos, acostumados com a limitação e finitude gramatical, uma libertação. Liberdade de criar novas relações, novos termos, novas formas e novos jeitos de expressar os velhos sentidos. É a recriação de sentidos através de um novo espaço e tempo. É ainda a criação de uma nova forma de ler e de escrever o mundo.

Surge assim uma nova modalidade de ser lingüístico. Um ser que através da virtualidade estabelece um novo espaço, um ciberespaço onde toda a variedade de cores, aspectos, sons, imagens, signos, informações, sentidos, se dão através da multimídia. Os recursos multimidiáticos são os novos condutores de sentido. É a expressão das novas linguagens.

Para compreender essas passagens de uma cultura à outra, que considero sutis, tenho utilizado uma divisão das eras culturais em seis tipos de formações: a cultura oral, a cultura escrita, a cultura impressa, a cultura de massas, a cultura das mídias e a cultura digital. (SANTAELLA, 2003, p.2).

Temos então que compreender e aprofundar os estudos sobre estas novas formas de revelar sentidos, estas novas linguagens que a contemporaneidade social nos impõe. Debruçar-se sobre as novas narrativas com que nos deparamos no universo virtual dos sites dedicados a publicação de fanfictions como o Nyah, ganha relevância. Entender como essa nova categoria de leitores se relaciona com o texto e a história contada é mister para entender o mundo, a cultura, a linguagem e, enfim, o sujeito da nova era.

² Santaella define como “cultura das mídias” o movimento de transição entre as mídias de massa, ditas mais tradicionais, para as mídias digitais e o notório hibridismo recorrente entre elas.

2.1.3 Interconexão e a inteligência coletiva

Segundo Pierre Levy, os três termos de ordem que acompanham o jovem escolarizado atual são: Interconexão, criação de comunidades virtuais e inteligência coletiva. Assim, todo o advento da Internet, a virtualização dos espaços e tempos, associado à natureza exploratória e curiosa da juventude conduz a uma atitude de apropriação dos espaços.

A expansão do acesso à interconexão tem provocado mudanças significativas na vida das pessoas. Vemos um homem que busca adaptar-se às mudanças, que busca entender o passado no intuito de projetar soluções para os desafios futuros. E o nosso desafio contemporâneo é aceitar o imenso crescimento da interconexão e com ela o surgimento da já referida virtualização das coisas e por conseqüência o surgimento de uma cybercultura.

A denominada cybercultura traz consigo uma condição adequada para o desenvolvimento das inteligências individuais, onde cada ser amplia significativamente as suas possibilidades de pesquisa, de acesso ao conhecimento, de interação com seus pares e com os objetos de estudo; mas acima de tudo a cybercultura potencializa o desenvolvimento de uma inteligência coletiva.

Os dispositivos cognitivos dos indivíduos não são nem mais substanciais, mais homogêneos e nem mesmo melhor divididos que os dos grupos. O funcionamento do corpo, o uso das técnicas, os sistemas semióticos fornecidos pela cultura, uma infinidade de acontecimentos e de situações sociais vem confundir as fronteiras de um agenciamento cognitivo pessoal já composto por peças heterogêneas e processos antagônicos. Pensar é um devir coletivo [...] (LEVY, 1996, p.169)

Assim, temos a interconexão como elemento de estrutura física que permite o acontecimento da virtualização de tempos e espaços, que produzem a cybercultura; e na mesma medida, a cybercultura que oportunizará o desenvolvimento de uma inteligência coletiva. Mas afinal, como se pode definir a inteligência coletiva e de que forma ela qualifica os processos, tendo em vista a construção de conhecimento?

Segundo Levy (1996) a inteligência coletiva é, em resumo, a partilha de funções cognitivas, como a memória, a percepção e o aprendizado. Para o autor através de ambientes externos como no caso o objeto deste estudo: uma comunidade virtual, através da interação oportunizada por este espaço, bem como a colaboração e também a competição ou o confronto de opiniões dos sujeitos que ali interagem, é que surgem novos conceitos, novas definições, novas idéias.

A inteligência ou a cognição são o resultado de redes complexas onde interagem um grande número de atores humanos, biológicos e técnicos. Não sou “eu” que sou inteligente, mas “eu” com o grupo humano do qual sou membro, com minha língua, com toda a herança de métodos e tecnologias intelectuais (dentre as quais o uso da escrita).” (LEVY, 1996, p.135)

A inteligência coletiva, portanto, se dá a partir da interação de sujeitos através de ambientes e que buscam um equilíbrio entre a colaboração e o conflito de idéias, de onde surgem novos conhecimentos, constituem-se outros saberes.

2.1.4 A constituição da linguagem

A fim de inserir à discussão aqui desenvolvida, o viés da linguagem, tendo em vista que o elemento fundamental da observação é a produção escrita da língua, trago o filósofo russo Mickhail Bakhtin. Bakhtin entende a língua como um fenômeno sócio-ideológico que tem na palavra a expressão máxima da ideologia.

A palavra é o signo ideológico por excelência; ela registra as menores variações das relações sociais, mas isso não vale somente para os sistemas ideológicos constituídos, já que a "ideologia do cotidiano", que se exprime na vida corrente, é o cadinho onde se formam e se renovam as ideologias constituídas. (Bakhtin, 1981, p.11)

A palavra, portanto, exerce a função de signo, que se forma na relação social. É na interação dos sujeitos que a palavra constitui-se signo e ganha seus significados. Ela surge a partir da mobilidade viva da língua aplicada na interação, na conversa, no diálogo entre as pessoas. O fenômeno do diálogo estabelece as relações de sentido da língua.

Dialogismo é uma das categorias básicas do pensamento desse autor, com qual ele estudou o discurso interior, o monólogo, a comunicação diária, os vários gêneros de discurso, a literatura e outras manifestações culturais. Enfim, é toda uma cosmovisão dialógica em busca de uma síntese dialética de todas as vozes. (FREITAS, 1995, p.131)

A linguagem é entendida por este autor como um produto da interação e do dialogismo que carrega todas as formas de expressão dos sujeitos como a entonação, as expressões faciais, gestos e toda a sorte de elementos externos que incidam sobre a finalidade de atribuir sentido ao que se fala. Ou seja, é na relação com o outro que a linguagem toma forma e posteriormente ganha sentido.

Em uma comunidade virtual como a estudada aqui é preponderante a ação da interação para a formação da linguagem. O que vemos é exatamente esse ir e vir de signos e sentidos nas produções escritas. É essa possibilidade de imprimir aos textos publicados a mobilidade do diálogo e da língua viva. É a vida cotidiana definindo e tomando parte da constituição da linguagem.

Bakhtin vê a linguagem numa perspectiva de totalidade, integrada a vida humana. A comunicação verbal não pode dessa forma ser compreendida fora de sua ligação com uma situação concreta. (FREITAS, 1995, p.134)

Assim o que fica é que através da interação verbal, a língua se forma e se torna marca social e ideológica da sociedade. É através de uma postura interacionista que esta comunidade atribui a formação de seus significados, inseridos no contexto da comunidade e transpostos para a vida de cada membro. Bakhtin traz ainda a importante consideração de que a estrutura do texto, isoladamente, não traz nenhuma significação importante para o ato comunicativo. Ou seja, analisar o texto pelo texto não oferece desafios de compreensão para os leitores. Isso não é “linguagem” no sentido estabelecido pelo autor.

Enquanto uma forma lingüística for apenas um sinal e for percebida pelo receptor somente como tal, ela não terá para ele nenhum valor lingüístico. A pura "sinalidade" não existe, mesmo nas primeiras fases da aquisição da linguagem. Até mesmo ali, a forma é orientada, estabelece distinções interessantes e astuciosas entre, de um lado, o sinal e suas combinações (no domínio marítimo, por exemplo) e, de outro, a forma lingüística e suas combinações, em conexão com os problemas de sintaxe pelo contexto, já constitui um signo, embora o componente de "sinalidade" e de identificação que lhe é correlata seja real. (BAKHTIN, 1995, p.68)

Por isso é cada vez mais urgente ampliar os conceitos e as práticas de compreender o texto, a fala, a expressão individual como parte de um movimento comunicativo maior, mais abrangente, que compreenda muito além de apenas o caráter estrutural da língua. Os elementos normativos são menos importantes que a qualidade contextual do que se é dito.

Aqui reside o grande diferencial que se busca para a escola. O professor precisa perceber que o que se é dito é muito mais importante do que a forma com que é dito. Não é uma apologia a ruptura da norma culta, mas é sim a aceitação de uma linguagem que dá maior importância a discursos permeados de sentido e significação, que tenham um caráter ideológico e social em sua base, do que o formalismo de uma língua escrita conforme os padrões, mas vazia de significação.

3. CONHECENDO O AMBIENTE VIRTUAL NYAH FANFICTION

O objeto deste estudo, a **CV Nyah Fanfiction – Histórias Reais de Realidades Alternativas**, pode ser acessado através do endereço eletrônico <http://fanfiction.nyah.com.br/> e, após observação e reconhecimento de suas características é possível perceber que o mesmo constitui-se em uma comunidade virtual, pois é um espaço na web, que estabelece relações entre seus membros e usuários através de meios de comunicação síncronos e assíncronos.

A primeira interface com que o usuário se depara ao acessar o endereço eletrônico é apresentada abaixo na figura 1.

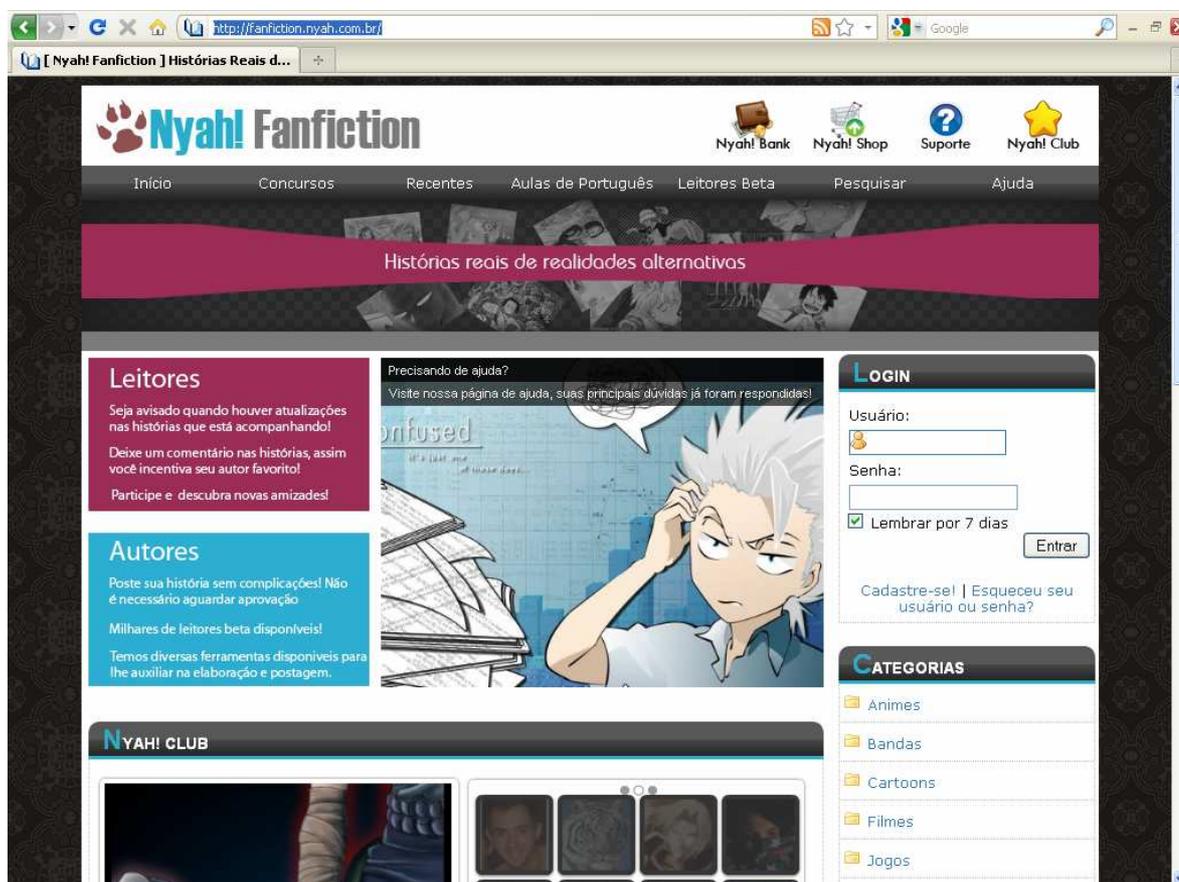


Figura 1: Interface da Comunidade Virtual Nyah Fanfiction

A fim de entender os recursos da comunidade estudada alguns ícones serão apresentados na tabela 2, apresentada a seguir.

Tabela 2- Ícones da interface da CV Nyah

 <p>Nyah! Bank</p>	<p>Ícone que se refere ao banco da comunidade. Possui estrutura de depósitos e saques de uma moeda virtual chamada “Nyah ca\$h” que é utilizada exclusivamente para comprar adereços para o avatar que representa o membro. É adquirido a cada vez que há postagens, comentários ou indicações. Cada ação destas possui um valor.</p>
 <p>Nyah! Shop</p>	<p>Ícone que representa o espaço onde é possível gastar os “Nyah Ca\$h” que o usuário ganha. São molduras customizadas para enfeitar o avatar.</p>
 <p>Suporte</p>	<p>Ícone que dá acesso a central de ajuda aos usuários. Neste local é possível enviar “tickets” com as dúvidas. O usuário fica também com o registro de todos os tickets enviados, respondidos e ainda aqueles que estejam aguardando resposta. O máximo de tempo em que um usuário recebe a seu retorno é o período de uma semana e o membro que é associado recebe a sua resposta em até dois dias.</p>
 <p>Nyah! Club</p>	<p>Ícone que refere os usuários pagantes da comunidade. Neste espaço é possível conhecer as permissões de um membro “Nyah Club”, por exemplo, adicionar efeitos sonoros aos capítulos, fazer download de histórias em formatos Word e pdf.</p>

Fonte: Tabela elaborada pela autora.

Uma particularidade interessante desta comunidade é a oferta de noções de gramática através da disponibilização de links no portal que direcionam ao conteúdo. Embora o objetivo da comunidade não seja o fim educacional propriamente dito, há um cuidado com as histórias que são postadas. Há um estímulo ao escrever bem, que respeite a norma culta e qualifique as histórias postadas no ambiente.

Através da sessão Aulas de Português³ os moderadores oferecem apoio aos escritores a fim de qualificar os seus textos. Cada vez que uma nova aula é postada todos os usuários recebem um aviso através de uma MP - Mensagem Privada.

Outra iniciativa neste mesmo sentido são os Leitores “Beta”, membros que se disponibilizam a fazer a correção dos textos postados. É possível convidar um destes leitores, ou até quatro, para “betar” sua história ou tomar um posto de co-autor da mesma, ajudando assim o autor inicial a dar sequência a sua narrativa.

Após o login na comunidade, o usuário tem acesso a alguns serviços e recursos, demonstrados na tabela 3, disposta abaixo.

Tabela 3 - Ícones relativos aos recursos da interface da CV Nyah

	Minha Conta – Lugar onde o usuário pode modificar sua conta, postar histórias, séries, modificar os favoritos, etc.
	Minhas estatísticas – Informações gerais sobre a conta do usuário.
	Minhas Indicações – Ícone que possibilita visualizar quantas indicações de leitura a história do usuário possui.
	Nyah Club – O usuário vê como se associar ou acompanhar seus pagamentos.
	Preferências de Leitura – Oportuniza tornar-se um leitor “beta” e ler e corrigir as histórias de outros usuários.
	Reviews recebidos – Visualização de todos os comentários deixados por leitores das histórias dos usuários.
	Suporte – Possibilidade de entrar em contato com o <i>staff</i> .
	Caixa de mensagens que suporta um total de 90 mensagens. Quando há uma nova mensagem um ícone verde avisa o usuário.

³ São aulas de Língua Portuguesa, divididas em tópicos como: Uso do Hífen, Acentuação, Sinais de pontuação, etc, que uma das moderadoras posta a fim de qualificar a narrativa dos usuários.

	Espaço que registra todos os movimentos do usuário dentro do ambiente. Registra os amigos, as histórias postadas e lidas, o <i>reviews</i> ou comentários recebidos e respondidos, etc.
	Espaço onde é possível visualizar o perfil dos amigos, usuários adicionados.
	Mochila é o espaço onde todas as molduras adquiridas ficam armazenadas. É possível alternar as molduras compradas.
	Ícone que possibilita o <i>logout</i> .

Fonte: Tabela elaborada pela autora.

Na principal guia da interface, visível na figura abaixo, é possível estabelecer a navegação básica na comunidade.



Figura 2: Menu superior da interface da CV Nyah Fanfiction

Nesta barra de navegação o usuário pode ter acesso aos seguintes recursos:

Início – Retorna a página inicial do site.

Concursos – Área destinada às promoções criadas pelos moderadores. Por exemplo, é dado um tema e os usuários devem criar histórias. As melhores histórias são premiadas com dias gratuitos de Nyah Club, um avatar especial, Nyah cash, experiência, e subida de nível. Um exemplo pode ser visualizado no anexo 1 do presente trabalho.

Recentes – Listagem das atualizações e histórias postadas recentemente.

Aulas de Português e Leitores Betas – Espaços destinados a disponibilização de material para correção de textos.

Pesquisar – Motor de busca no portal. Pode-se buscar autores ou histórias.

Ajuda – Suporte ao usuário.

3.1 Termos de uso

Navegando pela comunidade aqui observada foi possível deparar-se com uma normatização de condutas esperadas dos membros, de adequação de escrita e postura para publicação de narrativas e interação com os demais usuários. Tais referências ficam perceptíveis em documentos postados no ambiente e aqui retratados através dos recortes apresentados abaixo

A CV Nyah proíbe a reprodução, adaptação, modificação ou utilização do conteúdo, de forma parcial ou integral, sem a autorização prévia e expressa do autor do texto. Esclarece ainda que mesmo o uso para fins pessoais só é permitido a partir da expressa autorização dos autores.

Responsabilidade do Usuário

Ao associar-se à CV Nyah, o membro aceita a premissa de não publicar conteúdo abusivo, insultuoso, difamador, de ódio, ameaçador, sexualmente tendencioso ou qualquer outro material que possa violar qualquer lei aplicável. O não cumprimento desta premissa implicará em sua expulsão imediata e permanente da CV.

Política de Privacidade

Destaca-se na tabela quatro algumas orientações elementares que a CV impõe aos seus membros.

Tabela 4 - Orientações aos membros da CV Nyah

-
1. Procure não agredir nos comentários que escrever. Os autores procuram por críticas construtivas, não agressivas.
 2. Não mande MPs com propagandas de suas histórias. Se precisar de um “beta reader”, use nosso sistema.
 3. Não utilize linguagem vulgar/ palavrões no título ou sinopse.
 4. Não utilize em seu avatar e perfil textos e imagens de tema sexual ou considerado ilegal pelas leis brasileiras. Contas com IDs considerados impróprios poderão ser deletadas.
-

O que fazer antes de postar?

1. Verifique a ortografia de seu texto. O Nyah! Fanfiction possui centenas de pessoas dispostas a ler e corrigir seu rascunho.
-

O que é permitido postar?

1. Prosa: somente são permitidos textos ficcionais. Deste grupo excluem-se: guias e manuais, listas de qualquer tipo, biografias, colunas, reportagens, dissertações, posts de blogs, piadas, artigos, trabalhos acadêmicos ou quaisquer outros tipos de texto não-ficcionais.
-

O que é proibido postar?

1. Textos que não são de sua autoria.
 2. Traduções.
 3. Adaptações que utilizem o material original na íntegra ou parte dele.
 4. Textos em outros idiomas (pode conter trechos em outros idiomas, mas estes trechos não podem compor a maior parte do texto postado).
 5. Conteúdo que incentive ou dissemine discriminações, sejam por cor, sexo ou religião.
 6. Textos abaixo de 100 caracteres.
 7. Títulos ou sinopses que não sejam adequados a todas as idades, isto é, que sejam sexualmente sugestivas ou faça apologia a drogas (lícitas ou ilícitas) ou à violência.
 8. Avatares, capas de histórias ou qualquer imagem que:
 - Contenham violência explícita ou insinuação de violência (tortura, intenção de agressão, por exemplo)
-

-
- Incentivem qualquer tipo de discriminação (racial, ideológica, etc)
 - Incentivem o uso de drogas (lícitas ou ilícitas)
 - Conttenham nudez parcial e/ou total
 - Conttenham imagens eróticas
 - Sugiram a intenção sexual .
 - Ofendam a moral de alguma forma

9. Propagandas textuais ou visuais para sites externos ou produtos.

Regras de formatação:

1. Não utilize abreviações da internet ("vc" ao invés de você, "q" no lugar de "que", entre outros).
2. Não são permitidos emoticons em nenhum tipo de texto.
3. Não publique sinopses ou o texto todo em letras maiúsculas, com conteúdo agressivo e/ou inadequado para todas as idades.
4. É permitida somente 01 (uma) imagem por capítulo.

Fonte: Conteúdo adaptado do Portal da CV Nyah.

É importante salientar que esta comunidade está inserida na infinidade de nós da Internet, e que por isso é um espaço aberto e sujeito a toda sorte de participações, mas ainda assim, é possível perceber uma preocupação recorrente por parte dos moderadores em manter publicações que agreguem valor ao processo de leitura e escrita realizado por seus membros. No documento que regulamenta as regras de envio isto fica evidente através das recomendações apresentadas.

3.2 Recursos de interação

As possibilidades de interação nesta comunidade são calcadas fundamentalmente em postagem de “*reviews*” nas histórias lidas e envio de mensagens privadas. Cada usuário possui uma “Central de mensagens”, onde todas as mensagens trocadas via Portal ficam armazenadas até um limite máximo de 90 mensagens.

Ao ler as produções textuais o leitor é constantemente convidado a deixar um comentário, uma opinião, sobre o texto, estes são os denominados “*reviews*”.

É possível perceber um intenso movimento de interação, pelo número expressivo de *reviews* deixados pelos leitores. Há histórias com mais de trinta mil *reviews*, por exemplo.

É através desta ferramenta que há o confronto de ideias e opiniões sobre as produções postadas na comunidade. Este é o recurso tecnológico presente no espaço que viabiliza o surgimento de novos conhecimentos, se considerarmos a definição da Inteligência coletiva de Levy.

3.3 Fanfiction’s Escolhidas

A fim de perceber finalmente a construção narrativa que domina as postagens feitas no portal, traz-se aqui um recorte a partir de três exemplos. Nestas fanfictions pode-se perceber o motivo primeiro de se escrever uma fanfiction, ou seja, a criação de histórias a partir de uma obra, mas também pretende-se mostrar o que ocorre como consequência disso: a escrita de textos originais. As Fanfictions são histórias criadas por fãs. Assim, traz-se dois dos mais recorrentes temas entre os adolescentes: Harry Potter e saga Crepúsculo. Estas histórias criadas tratam de contos ou romances escritos por leitores e não fazem parte do enredo oficial do livro, filme ou anime a que fazem referência.

Entre os exemplos apresentados na tabela 4, há prosa e poesia, com a temática original e as recorrentes histórias alternativas de obras contemporâneas. No destaque destas três produções que esta pesquisadora considerou significativas para esta reflexão, há primeiramente a apresentação de um texto original e posteriormente Crepúsculo e Harry Potter.

A primeira, história original, escrita por uma menina de onze anos, que revela-se uma escritora madura e envolvente. Em sua narrativa poética, conta a paixão de uma adolescente por alguém que a despreza e que por isso toma a medida desesperada do suicídio. A linha que conduz a narrativa faz com que o final seja surpreendente e emocionante. Os elementos que conferem a verossimilhança da

história são sinais de envolvimento com o texto e preocupação com uma escrita, que prenda a atenção e emocione o seu leitor.

A segunda FIC trazida foi escrita por uma adolescente de treze anos e traz o universo de Crepúsculo. Em uma poesia debochada, onde é atribuída à Rosalie a autoria, os personagens da obra original escrita por Stephenie Meyer são analisados e apresentados. Sempre sob um ponto de vista irônico e engraçado.

A terceira narrativa trazida como exemplo a este trabalho foi escrita pela adolescente de onze anos que também escreveu o primeiro exemplo. Neste texto a autora apresenta um romance alternativo dentro do universo de Harry Potter. O personagem escolhido para esta vivência foi o temido Tom Riddle que é o maior vilão da história, o que atribui toda a relevância desta criação. A fuga do lugar comum de pensar romances para os protagonistas da história aqui ficaram esquecidas, a autora criou uma nova personagem feminina que se apaixonou pelo vilão, que apesar de não deixar de ser quem é, acaba por revelar breves traços de sentimento. Novamente é preciso ressaltar a facilidade de leitura que o texto apresenta, bem como, a emoção provocada pela história.

Cada uma das histórias escolhidas traz os movimentos de escrita de pré-adolescentes e adolescentes que escrevem na comunidade Nyah, por prazer, e não por obrigação. É uma nova forma de relacionar-se e compartilhar o que pensam e o que sabem com os demais membros.

Tabela 5 - Histórias escolhidas

Jane Volturi - 11 anos (Temática: Original - Poesia)

Doce

Doce. Eu poderia dizer que tudo em você era doce, e isso me movia, apenas isso.

Doce. Seu perfume

Doce. Seu Olhar

Doce. Seu sorriso

Doce. O seu abraço

Doce. Tua risada

Doce. Especulações improváveis

Doce. Me fazendo rir

Doce. Tuas brincadeiras

Doce. Me deixava levar por você
Doce. O toque de seus lábios no meu rosto
Doce. O jeito que você desliza os dedos pelas cordas do violão
Doce. Como você me machuca
Doce. Como você entrou na minha vida
Dissolve. Como você se vai
E agora estou te perdendo de novo, mas agora, é para sempre.
Mas você não está mais aqui, e só ficaram lembranças. Lembranças doces. Como
você.
É você, sempre será e sempre foi.
Te amo, não se esqueça disso."

Assim, a garota, no alto do prédio, segurou o pedaço de papel e olhou pro céu, a
chuva e as lágrimas lavavam seu rosto. Então, ela pulou...

Aneleh - 13 anos (Temática: Crepúsculo)

Poesias de Rosalie Cullen

A Esme é bem calma,
Cuida de todos com atenção.
Cuida amavelmente,
Até do cão!
Na sua história tinha um marido malvado,
Que a engravidou.
Quando perdeu a criança,
De um penhasco pulou.

Bella teve tanta admiração por Esme,
Que resolveu ela copiar.
Pulou de um penhasco,
Só que ao invés de ser salva por um belo vampiro,
Foi salva por um cão andarilho.

Voltando a Esme..
Carlisle a encontrou,
E como sempre dela cuidou.
Edward quase deu seu último suspiro,
Quando Esme o chamou de filho.

Eles começaram a se entender,
Pudera,
Esme era doce com Edward como glacê!
Algo que não sei,
Pois glacê nunca provei.

Depois sua alegria se completou,
Pois eu,
Rosalie linda e loira,

Edward nesse dia quase teve um filho,
Pois descobriu que Carlisle,
Queria que ele casasse comigo.

Ainda bem que ele recusou,
A sua vida chegou!
Pois ser mulher de gay,
Meu Deus!
Que horror!
Aí eu encontrei um urso demente.
Que estava comendo o meu Emmett!
Levei-o para casa e vampiro ele se tornou.
Acho que Esme se arrependeu,
Pois um debilóide na sua vida chegou.

“Emmett não!”
“Emmett pára!”
Esme gritava com Emmett,
Toda vez que ele aprontava.

Quando achei que as coisas iriam melhorar,
Um Emo e uma Anã,
Veio nos encontrar.

Esme ficou contente,

Mas nesse dia ela estava doente.

Pois concordou em deixar o Emo morar com a gente.

“Jasper não!”

“Jasper pára!”

Esme gritava com o Emo,

Toda vez que um humano ele raptava.

Quando de novo achei que as coisas iriam melhorar,

Edward por uma vaca resolveu se apaixonar.

Desculpe vacas não quis ofender,

Mas não achei outro animal,

Em que a rima ficasse legal.

“Bella não!”

“Bella pára!”

Esme gritava com a anta,

Toda vez que ela tropeçava.

No fim,

Esme uma CUnhada ganhou,

E uma netinha logo chegou.

“Renesmee não!”

“Renesmee pára!”

Esme hoje grita com Renesmee,

Toda vez que ela tenta beber sangue humano escondida da gente.

Fim!

Jane Volturi – 11 anos (Harry Potter - Narrativa)

Parecia Simples

Mas eu não entendia. Eu não entendia que estava apenas tomando seu tempo. Que verdadeiramente, você nunca se importou realmente comigo. Parecia simples dizer: “Eu te odeio, Tom!” Mas se era tão simples, porque quando eu tentava proferir essas palavras minha garganta se fechava, minhas mãos começavam a tremer e suar? Porque quando

eu tentava botar para fora estas palavras, ficava perdida em seus olhos, antes azuis?

Parecia simples. Mas eu não entendia. Eu não entendia o porque de eu não puxar a varinha e te lançar longe, ali mesmo? Talvez fosse porque eu sou fraca, como você mesmo disse: “você é fraca demais,...!”, talvez fosse porque eu já não ouvia mais meu cérebro, eu havia deixado de ouvi-lo assim que você entrou pela janela. Antes de tudo, sim, eu sei o que você quer, Tom, você está aqui para conseguir o tempo que eu lhe roubei.

Parecia simples. Mas eu não entendia. Eu não entendia o porque de você rir de tudo o que eu estava pensando. Com certeza você estava lendo meus pensamentos; nunca fui muito boa com oclumência. Mas na minha opinião, o que é perfeito demais, acaba seguindo o caminho errado, tendo como exemplo você, se você não deixasse a perfeição subir a sua cabeça, não teria se tornado tão estúpido e feito as escolhas erradas!

Parecia simples. Mas eu não entendia. Não entendia como Tom poderia continuar a rir depois de tudo o que pensei, ele não estaria lendo minha mente? A risada estava me irritando, e num momento sem me controlar, gritei: “Cale a boca, Tom!”. Então, no outro segundo eu já estava sendo arremessada de encontro a uma árvore. Mas nem mesmo isso importava. A dor.

Parecia simples. Mas eu não entendia. Eu não entendia porque Tom me lançava um olhar de dor. Não entendia porque ele se abaixou ao meu lado e olhou-me nos olhos. Mas uma coisa eu entendia... Eu entendi quando Tom levantou a varinha, e gritou: “Avada Kedrava!”.

Parecia simples. Mas eu não conseguia. Não conseguia forças para desviar, e não tinha força de vontade para tentar anular a maldição. Então, eu apenas me deixei ser atingida. A maldição foi de encontro ao meu peito, e eu, nada fiz.

Parecia simples. E eu compreendia. Eu compreendia porque as cores estavam ficando pálidas, e logo depois ficando preto-e-branco. Compreendia quando deixei de sentir minhas pernas. Compreendia, quando com muito esforço, me virei para as estrelas. Compreendia quando escutei alguém se levantando. Compreendia quando todos os meus sentidos paravam de funcionar lentamente, compreendia quando respirei pela última vez. Compreendia quando meu coração pulsou uma ultima vez. Compreendia que estava sendo engolida ela escuridão. Mas eu não compreendi, quando notei que uma lágrima escapava pelos olhos de Tom, e não pelos meus.

Então centenas de imagens invadiram meu pensamento, desde os momentos mais felizes antes de Hogwarts, a todos os que vivi algum dia com Tom. Parou na lembrança mais recente dele, até escurecer.

Parecia simples. E eu compreendia. Eu compreendia que logo teria meu último

pensamento. Compreendia que estava morrendo. Estava morrendo perdida. Estava morrendo sem lutar. Mas eu compreendia que morrer me traria paz.

“ Apenas parecia simples”.Então logo completei mentalmente: “ mas isso não influencia meu coração agora morto.” .

Fonte: Textos extraídos do Portal da CV Nyah.

4. METODOLOGIA

A metodologia adotada para compreender todos os aspectos que envolvem a escrita, o perfil do sujeito e as novidades narrativas compreendidas na CV em foco, buscou fundamentação em Antonio Carlos Gil (2002).

Desta forma o presente trabalho está assim estruturado: na introdução são apresentadas as questões de pesquisa, nos capítulos subsequentes, é estabelecido um diálogo com os referenciais teóricos que fazem parte do campo semântico e conceitual a que o trabalho se relaciona; na sequência, há a apresentação da pesquisa com a coleta e análise dos dados. A finalização se dá com as considerações finais acerca das percepções que a vivência proporcionou.

4.1 Delineando o tipo de pesquisa

Este trabalho pretendeu-se, portanto, uma pesquisa qualitativa. Objetivou trabalhar com diferentes expressões, opiniões de teóricos, e análise significativa dos dados coletados. O trabalho se propôs ainda, valer-se da flexibilidade metodológica que este tipo de pesquisa permite e realizar um processo que contemplasse a revisão bibliográfica, a observação direta da comunidade, o olhar cuidadoso das produções de texto publicadas, e ainda a consideração quantitativa de dados coletados a partir de um questionário *on-line* disponibilizado para cinquenta membros da comunidade convidados a participar.

Como o foco de pesquisa foi um ambiente virtual e por ser este um fenômeno extremamente contemporâneo e dentro de um contexto de vida real, a definição do procedimento técnico foi um Estudo de Caso.

4.2 Coleta de Dados

O presente estudo de caso buscou responder às questões levantadas como foco da pesquisa, a partir da observação do ambiente virtual **Nyah Fanfiction: Histórias Reais de Realidades Alternativas**. Para alcançar este objetivo foram utilizadas como técnicas de coleta de dados duas práticas:

- **Observação direta:** O ambiente virtual em questão possibilita a visualização das produções de todos os autores.
- **Questionário:** Através da elaboração de um questionário *on-line* os autores que publicam seus textos na comunidade foram convidados a responder algumas questões sobre seus hábitos de leitura, de utilização da Internet, de acesso a comunidade e de produção textual.

O questionário *on-line* foi criado utilizando a funcionalidade Docs⁴ do Google. O endereço de visitação, ou link, do referido é: https://spreadsheets.google.com/viewform?hl=pt_BR&pli=1&formkey=dDBLaWZiQy10N085bWFoSnVhenBqN1E6MQ#gid=0, e a apresentação das questões que fizeram parte do mesmo encontram-se no apêndice.

4.3 Análise dos Dados coletados

A pesquisa desenvolveu-se através do contato mantido com a comunidade virtual Nyah Club, bem como a leitura das produções de texto lá postadas, mensagens trocadas com usuários, e principalmente através do questionário *on-line* desenvolvido para compreender o perfil do usuário escritor desta comunidade.

⁴ Google Docs – serviço *on-line* de compartilhamento de documentos.

A primeira etapa da coleta de dados foi a associação da pesquisadora à comunidade com o objetivo de conhecer todos os recursos oferecidos. Este procedimento ocorreu no início do processo de pesquisa, em meados de setembro do ano de 2010. Na comunidade, pode-se enviar e receber mensagens, ter acesso ao conteúdo e dicas de Língua Portuguesa, pode-se conhecer os termos e regras de conduta, as diversas histórias alternativas e originais. Desta forma escolheu-se, levando-se em conta a qualidade das produções postadas, bem como a variedade de temas apresentados na CV, cinquenta membros para fazerem parte da pesquisa. O critério que norteou a escolha foi compreender assim, escritores que publicaram histórias sobre Harry Potter, Crepúsculo, Naruto, Percy Jackson, e também histórias originais. Aos pesquisados, foram enviados convites por mensagem privada para responderem ao formulário. Ao acessarem o formulário, os membros liam o termo de consentimento informado e definiam se aceitariam ou não participar da coleta de dados. Dentre os cinquenta convidados, quarenta e quatro aceitaram participar da pesquisa, e um deles indicou outros dois membros que também gostariam de fazer parte da amostra, assim, foram cinquenta e dois convidados e quarenta e seis participantes.

As perguntas do questionário pretenderam traçar um perfil destes usuários que escrevem e lêem na CV, e a partir das respostas dadas foi possível estabelecer o seguinte perfil, apresentado através dos gráficos abaixo:

a. Faixa-etária predominante: ***Pré-adolescentes e adolescentes***

Vinte e seis ocorrências de usuários com idades entre 11 e 17 anos demonstraram que a maioria do público que acessa essa comunidade é formada por pré-adolescentes e adolescentes.

- 51,42% dos usuários são menores de 18 anos.

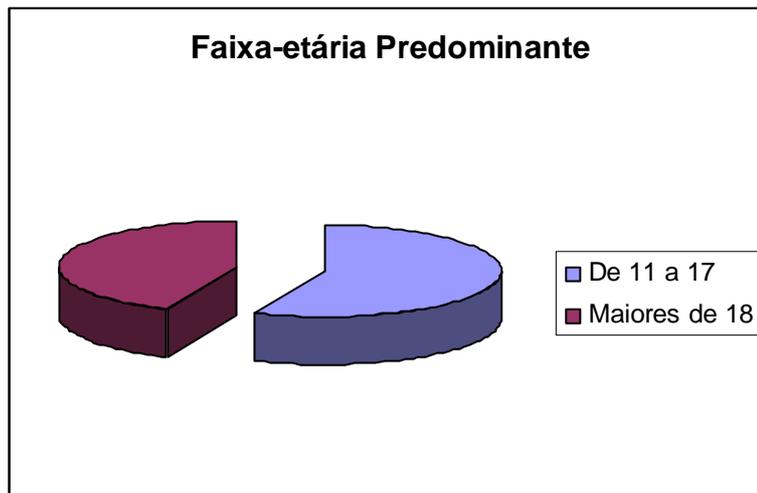


Figura 3: Faixa-etária predominante

b. Principal ponto de acesso à Internet: ***Em casa***

Com quarenta ocorrências, o maior ponto de acesso à Internet pelo público pesquisado é a sua casa. Havendo ainda ocorrências de acesso na escola e em *Lan houses*, mas em número reduzido.

- 89% - acessam a internet em casa
- 7% - acessam na escola
- 2% - acessam na Lan House
- 2% - acessam em outros locais

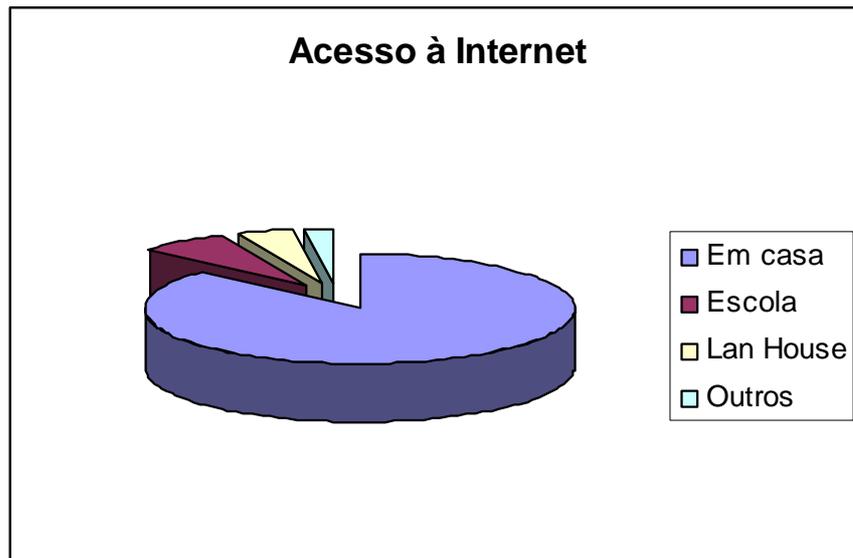


Figura 4: Local de acesso à Internet

c. Tempo de Conexão: ***Mais de seis horas***

O tempo de conexão diário varia entre até duas horas e mais de seis horas. Esta última opção comportou o maior número de ocorrências. Fato que comprova a essência interconectada desta geração.

- 31% ficam conectados de 2 a 4 horas
- 31% ficam conectados mais de 6 horas
- 22% ficam conectados de 4 a 6 horas
- 16% ficam conectados até 2 horas

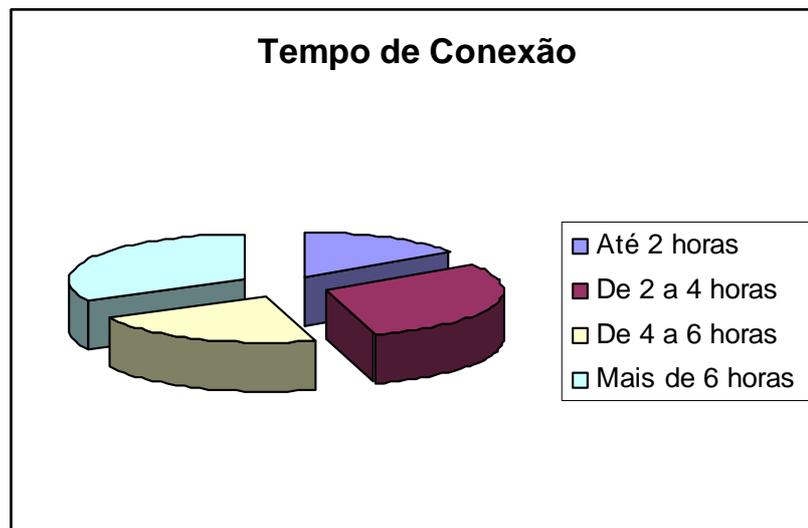


Figura 5: Tempo de Conexão

d. Uso de recursos na internet: **MSN**

A maior recorrência de uso de recursos, enquanto conectados, pelo público pesquisado, é o MSN.

- 38% utilizam MSN
- 16% utilizam E-mail
- 11% utilizam orkut
- 7% utilizam Blogs
- 2% utilizam Twitter



Figura 6: Recurso mais utilizado

e. Número de histórias lidas na CV Nyah: **Mais de 25**

A maioria dos usuários participantes da pesquisa indicou já ter lido mais de vinte e cinco histórias postadas no ambiente.

- 82% leram mais de 25 histórias
- 7% leram de 10 a 15 histórias
- 7% leram de 5 a 10 histórias
- 2% leram até 5 histórias
- 2% leram de 15 a 20 histórias



Figura 7: Número de histórias lidas na CV

f. Número de Histórias escritas e publicadas na CV Nyah: **Até 5 histórias**

Quarenta e dois por cento do público pesquisado revelou ter escrito e publicado até cinco histórias; e outros vinte e sete por cento revelaram ter escrito mais de vinte e cinco histórias.

- 42% publicaram até 5 histórias
- 27% publicaram mais de 25 histórias
- 16% publicaram de 15 a 20 histórias
- 13% publicaram de 5 a 10 histórias
- 2% publicaram de 10 a 15 histórias

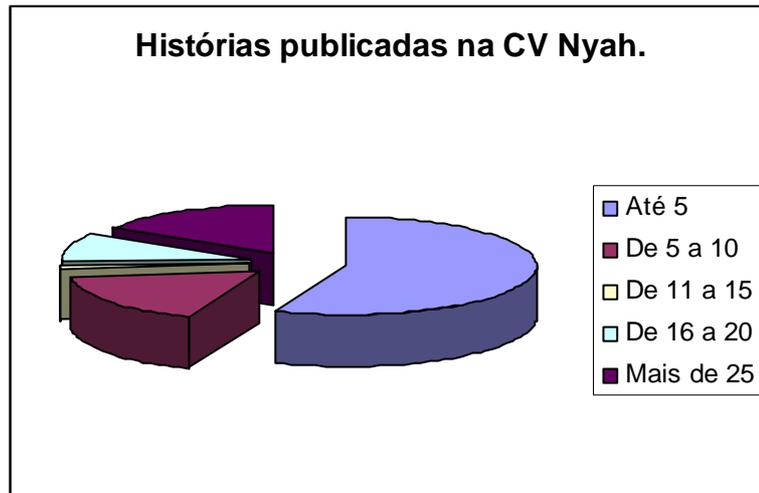


Figura 8: Histórias publicadas na CV

g. Livros lidos: ***Mais de 15 livros***

Oitenta e nove por cento do público pesquisado informou que já leu mais de quinze livros.

- 89% leram mais de 15 livros
- 9% leram de 5 a 10 livros
- 2% leram de 10 a 15 livros



Figura 9: Número de livros lidos

A última pergunta do questionário solicitava que o membro indicasse o seu livro preferido. Interessante destacar que alguns usuários indicaram mais de um livro como preferidos, e ainda alguns títulos foram citados mais de uma vez. Assim, foram citados:

- Diários de Vampiro (L.J. Smith),
- O Menino do Pijama Listrado (John Boyne),
- Harry Potter (J. K. Rowling),
- As leis de Allie Finkle para meninas: Dia da mudança (Meg Cabot),
- Quando Chega A Hora (Zibia Gasparetto),
- A menina que roubava livros (Markus Zusak),
- O Pequeno Príncipe (Antoine De Saint-Exupery)
- Carrie (Stephen King)
- Crime e Castigo (Dostoievski)
- Série Crepúsculo, (Stephen Meyers)
- As Crônicas de Nárnia (C. S. Lewis)
- Musashi (Eiji Yoshikawa)
- Noite Eterna (Claudia Grey)
- O Conde de Monte Cristo (Alexandre Dumas)
- A Torre Negra (Stephen King)
- O mundo de Sofia (Jostein Gaarder)
- PS: Eu te amo (H. Jackson Jr.)
- Kamikaze Girls (Novala Takemoto)
- Assassinato na Floresta (Paulo Rangel)
- Quincas Borba (Machado de Assis),
- O Senhor dos Anéis (Lin Carter)

- A dança da floresta (Juliette Marillier)
- O Caçador de Pipas (Khaled Hosseini)
- O código da Vinci (Dan Brown),
- Série Sherlock Holmes,
- Celular (Stephen King),
- O Vale Dos Cavalos (J.M. Auel),
- O homem que calculava (Tahan Malba)
- O vampiro Armand (Anne Rice)
- A cidade do sol (Tommaso Campanella)

A observação direta das histórias e interações presentes na comunidade Nyah Fanfiction, bem como a delimitação clara do perfil do usuário, obtido através do questionário on-line, revelaram que os usuários entendem o ato de ler e escrever como algo prazeroso e sério ao mesmo tempo, demonstrando muito compromisso com o escrever bem, da melhor forma que entendem, e ainda que prezam demasiadamente a opinião de seus pares, membros e visitantes da comunidade Nyah.

A partir da publicação de uma história os autores esperam ansiosamente por comentários dos leitores. Isso os estimula a continuarem a escrever. As principais publicações referem histórias em capítulos, assim os leitores acompanham tais histórias como se fossem novelas⁵, veiculadas um capítulo por período, seja ele diário, semanal, quinzenal, mensal ou com intervalo maior. Os leitores das histórias que acompanham a publicação de novos capítulos são também os escritores de outras histórias, o que forma assim uma rede de conhecimento compartilhado.

O escritor que encontramos nesta comunidade pode ser o mesmo pré-adolescente e adolescente que vemos em nossas escolas, sejam elas públicas ou particulares. Assim como encontramos, referenciado em Levy, é um aluno

⁵ Novelas – Narrativa breve, que se caracteriza por apresentar uma espécie de concentração temática em torno de um número restrito de personagens; trama narrada em capítulos, especialmente no rádio e na televisão.

interconectado e que tem por referência principal a convivência virtual, a interação síncrona e assíncrona, o compartilhamento de seus saberes com os demais sujeitos da CV a fim de constituir uma rede de conhecimentos. Eles lêem histórias na tela do computador, eles lêem livros e fazem isso porque gostam e não porque há um professor solicitando. Aqui a leitura faz parte da diversão e é um passe para fazer parte do grupo social. A escrita é uma consequência advinda do prazer de ler, e qualificada por ela. É a partir da leitura e da escrita que estes sujeitos relacionam-se, e se constituem os seres que são.

Diferentemente do que poderíamos pensar inicialmente, estes leitores/escritores estão diariamente qualificando seus discursos, suas narrativas e seus vocabulários a partir do ler e escrever fanfictions. O tão perseguido objetivo da sala de aula aqui acontece naturalmente, sem pressões e a partir da vontade pessoal de cada sujeito. A intencionalidade da escrita está resolvida, sem mágica, apenas com liberdade de escolha de temas e assuntos que interessem o público-alvo em questão.

Como é possível ver na lista de livros apontados como preferidos, a literatura, considerada culta, ou acadêmica vem com a maturidade literária de cada usuário, ou seja, os processos de leitura passam por uma evolução que ocorrem à revelia da escola.

É possível ainda ver a transcendência de formas e linearidade experimentada por estes escritores. No portal há como inserir imagens, vídeos, músicas e gifs animados, para enriquecer a história. Há a indicação que a narrativa deve ser escrita, mas a inserção destes elementos propõe uma nova ordem no campo conceitual e semântico do texto. Ou seja, é possível trabalhar com conceitos apresentados não somente pela palavra escrita, mas intuída pela linguagem em torno dela. É a semiótica envolvendo a narrativa e dando forma a uma história não contada apenas pela palavra.

Os dados coletados foram capazes de oferecer um recorte da dinâmica de leitura, de criação de textos, da interação dos sujeitos, da formulação de uma rede de conhecimento. Permitiram ainda, perceber que estes sujeitos podem muito bem ser os nossos alunos. Aquele mesmo aluno que está hoje na escola, entediado e que é rotulado pelos professores como um aluno que não sabe se comunicar, que

não sabe escrever, enfim, que terminará a etapa fundamental do ensino sem apresentar nenhuma qualificação linguística.

Além disso, a amostra deixou claro que basta haver um planejamento que integre novos veículos de interação, que busque contemplar e desenvolver novas habilidades, que leve em conta de fato o aluno e o que o faz motivado, para se resignificar a escola. A busca por novos paradigmas e modelos epistemológicos é urgente e completamente possível. A inserção de recursos tecnológicos e midiáticos poderão ser os elementos de qualificação das práticas pedagógicas para uma escola contemporânea e eficiente.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho de conclusão do curso da especialização em Mídias na Educação buscou direcionar o olhar da pesquisadora e dos leitores no sentido de buscar compreensão acerca de alguns conceitos aqui problematizados, tais como: práticas pedagógicas que encaminhem mudanças para a escola, alunos interconectados, professores distanciados e sem compreender os caminhos que podem ser percorridos para estabelecer o elo entre os processos de ensino e aprendizagem e seus alunos.

Os tão perseguidos modelos pedagógicos que contemplem um currículo legítimo para a nova escola, conectada e globalizada que se tem hoje em dia, um compreender de que forma acontece a nova narrativa representada através das fanfictions foram os objetivos principais do estudo. Pretendeu-se ainda ser um meio para observar a relação de pré-adolescentes e adolescentes, estudantes do ensino fundamental, que, em uma comunidade virtual, constituem-se como sujeitos que lêem, escrevem e compartilham conhecimentos.

Tendo como foco a comunidade virtual **Nyah Fanfiction – Histórias Reais de Realidades Alternativas**, a pesquisa descreveu as funcionalidades, as práticas e as vivências possíveis para os membros e visitantes do espaço. Como um fenômeno extremamente contemporâneo foi possível perceber as novas relações sociais que se estabelecem entre os indivíduos e como estes se relacionam com a leitura, a escrita e a intercomunicação. A partir destas vivências foi possível tomar consciência das novas possibilidades de re-significar a leitura e a escrita que vemos na sala de aula. A partir dos comportamentos observados vislumbrou-se um caminho para professores e escola como um todo, de como devolver a intencionalidade da produção textual para alunos de ensino fundamental.

A partir da observação direta das rotinas de convivência presentes da CV Nyah, e principalmente do perfil traçado e dos exemplos de textos produzidos por membros foi possível tomar ciência de uma nova escrita. Uma escrita que é vista e vivida, repleta de intencionalidade. Uma intencionalidade atribuída pelo devir de leitura, ou seja, a interação realizada com os demais membros da CV dá o motivo que cada escritor precisa para qualificar ainda mais o seu texto. A narrativa contemporânea publicada na CV é contemporânea pela possibilidade de proporcionar e surgir a partir da interação de sujeitos. Eis a importância que ela tem para estes usuários. As histórias apresentadas pelos usuários são meios e estímulos incisivos de comunicação. Historicamente a narrativa escolar é imposta por professores a seus alunos, que sofrem e sentem o penar de escrever histórias, para eles sem sentido algum, sobre assuntos que não lhes interessam em nada. A narrativa, seja prosa ou poética, que se vê na CV Nyah é interessante, é convidativa e fundamentalmente é viva, conversa com o seu leitor, característica que há muito tempo, figura distante das produções da sala de aula. Os autores conseguem imprimir características pessoais ao escreverem. É possível perceber uma identidade literária mesmo nos escritores iniciantes, o que revela que há envolvimento com o discurso que se está desenvolvendo. Há uma significação significativa presente nos textos.

A pesquisa revelou, que através do uso das mídias foi possível encontrar saídas para resolver ou minimizar as distâncias cada vez maiores entre alunos e professores no que diz respeito a construção de um conhecimento significativo e que seja importante para a vida dos alunos. Assim, tendo em vista as observações ficaram algumas certezas e outras tantas dúvidas, como não poderia deixar de ser quando tratamos de relações humanas.

Entre as certezas pode-se apontar o fato de que é preciso que a escola torne-se mais um lugar onde as atividades sejam realizadas com prazer, onde o aluno possa mostrar suas potencialidades e habilidades, mesmo que isto imponha novas posturas aos professores. Ficou claro nesta pesquisa que os alunos são capazes de produzir e de se constituírem como sujeitos, donos de um discurso pessoal, de uma maturidade linguística que os professores desconhecem, pois seguem “cobrando” a velha língua, estruturada, distante e vazia. E cabe aqui registrar que não há nesta CV um desrespeito à norma culta, a CV Nyah oportuniza e estimula seus escritores

a buscarem correção gramatical e ortográfica dos textos postados, inclusive estimulando a busca de auxílio nos denominados leitores “beta” que se disponibilizam a fazer a correção dos textos postados. É a promoção do compartilhar saberes.

Em busca de uma escola que caminhe para a educação libertadora pronunciada por Freire, que repense os modelos epistemológicos vigentes, que converse com Becker e Behar no sentido de legitimar uma arquitetura pedagógica que compreenda práticas mais significativas para os alunos, é urgente que os professores ampliem sua fluência digital, pois se torna evidente que o nó da questão não está apenas no aluno. Fica claro que os alunos e os professores não falam a mesma língua na escola.

Estabeleceu-se que o advento da virtualização fez o aluno ser envolvido por novas formas de comunicação e o fez crescer e compartilhar saberes através da rede e das comunidades virtuais de convivência cada vez mais presentes na web. O aluno começa a perceber possibilidades de gerir o seu aprendizado no sentido daquilo que lhe interessa. Já o professor perdeu o passo. Distanciou-se ainda mais do seu aprendiz.

Uma alternativa para a escola seria a ampliação da fluência digital de seus professores. Somente com a ampla divulgação das possibilidades da virtualização também disponibilizadas para os professores é que a escola vai alcançar e dar conta de seu papel na sociedade. É fundamental investir em formação continuada para os docentes. Formações que versem sobre a nova sociedade, as novas formas de comunicação, as novas possibilidades das tecnologias e, sobretudo, das novas relações pessoais que hoje se estabelecem. Pois afinal é através destas relações e deste compartilhamento de saberes advindos com a virtualização e a cybercultura que haverá caminhos para uma escola legítima e significativa para os alunos.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. São Paulo, Hucitec, 1981.

BEHAR, Patrícia. **Modelos Pedagógicos em Educação a Distância**. Porto Alegre, Editora Artmed, 2008.

BECKER, Fernando. **Educação e construção de conhecimento**. Porto Alegre, Arned, 2001.

BRAGA, Maria Lucia Santaella. **Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano**. Revista Famecos, Porto Alegre, n. 22, p.23-32, dez. 2003. quadrimestral. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3229/2493>> . Acesso em: 13 nov. 2010.

FREIRE, Paulo. **Educação como Prática da Liberdade**. Rio de Janeiro, Paz e Terra- 21ª Edição, 1979.

FREITAS, Maria Teresa de Assunção. **VYgotsky & Bakhtin Psicologia e Educação: Um intertexto**. 2ª edição, São Paulo, Ática, 1995.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6ª Edição, São Paulo: Atlas, 2008.

LÉVY, Pierre. **O que é o Virtual**. São Paulo, Editora 34, 1996.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência**. São Paulo, Editora 34, 1999.

OLIVEIRA, Marta Kohl **VIGOTSKY Aprendizado e desenvolvimento um processo histórico**. São Paulo - Editora Scipione –1993.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. São Paulo, Editora Brasiliense, 1983.

SANTAELLA, Lúcia. **Cultura das Mídias**. São Paulo, Editora Experimento, 2004.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

GLOSSÁRIO

ARPANET – Rede precursora da Internet criada pelas forças militares dos Estados Unidos.

ASSÍNCRONA – Relativo à comunicação via Internet que não ocorre simultaneamente.

BETA READER - O sistema de Beta Readers tem a finalidade ajudar os autores de fanfics na revisão dos seus textos.

BETAR - Corrigir textos.

BLOG - também conhecido como “weblog”. É basicamente um diário *on-line*, com atualizações periódicas.

CO-AUTOR – Membro que se dispõe a colaborar com a escrita de outros autores.

CROSSOVER - Fanfics onde se misturam universos (fandoms) diferentes. Ex.: Naruto/Bleach, Crepúsculo/Harry Potter.

FAN FICTION - Termo em inglês para "ficção criada por fãs".

FIC - Fanfic, ou apenas Fic, é a abreviação do termo em inglês fanfiction.

FLUFFY - Fanfic extremamente açucarada. Chega a ser mais do que um romance, onde os personagens são carinhosos.

ID - Identidade dos usuários no site.

LEITOR BETA - Leitores que se dispõem a corrigir as histórias postadas.

MENSAGEM PRIVADA - Forma de comunicação presente na Comunidade.

OCLUMENCIA – Poder de impedir que outros bruxos possam ver lembranças ao tentarem entrar em sua mente.

ONESHOT - Fanfic que contém somente um capítulo.

POST - Do verbo "*to post*" em inglês: ato de publicar uma informação.

REVIEWS – Comentários deixados pelos leitores aos autores de Fics.

SÍNCRONA - Relativo à comunicação via Internet de forma simultânea.

WEB 2.0 - O termo Web 2.0 é utilizado para descrever a segunda geração da *World Wide Web* -tendência que reforça o conceito de troca de informações e colaboração dos internautas com sites e serviços virtuais.

ANEXO



1.1 Temática

É Carnaval, é feriado prolongado, época de festas, diversão, bebidas, descontração. Qual é a melhor coisa para se fazer? Exatamente: ficar em casa!

Desafio:

”Escreva uma história onde os personagens sejam obrigados, por algum motivo, a passar uma noite de Carnaval em casa. Atenção: os personagens devem ser de diferentes fandonos!

Regras para o desafio:

Gêneros obrigatórios: crossover (história que mistura personagens de núcleos diferentes, fazendo-os interagir entre eles. Por exemplo: Juntar personagens de animes diferentes em uma única fanfic, fazendo com que os mesmos interajam entre si.

Palavras: 500 a 2.000, de acordo com o contador do site

Condições de postagem:

-
- usuários com nível mínimo 10;
 - Capítulo único;
 - Não podem haver co-autores na história;
 - Não é permitido indicar de qualquer maneira sua autoria. As participações no concurso serão anônimas (vide as notas);

1.2 Data de participação e votação

Postagem até dia 15/02/2010;

Votação do dia 16/02/2010 ao 21/02/2010

1.3 Premiações

Prêmio: R\$2.000, 7.000 pontos de experiência, uma semana de carta fama (uma história de escolha do usuário na página principal)

APÊNDICE

UFRGS

Pós-graduação Mídias na Educação

TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

A pesquisadora Jacqueline Aguiar aluna do curso de Pós-Graduação em Mídias na Educação promovida pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, sob orientação da Professora Alessandra Pereira, realizará a investigação A NARRATIVA MODERNA DAS FANFICTIONS, junto a COMUNIDADE VIRTUAL NYAH e seus usuários, durante os meses de outubro a dezembro de 2010.

O objetivo desta pesquisa é compreender e conhecer esta narrativa contemporânea que é a FANFICTION e transportar para a realidade escolar o prazer em ser autor e em escrever, a exemplo do que é visto na comunidade.

Os participantes desta pesquisa serão convidados a responderem a um questionário, e será realizada a observação de campo com a leitura de suas fanfictionns publicadas.

Os dados desta pesquisa estarão sempre sob sigilo ético. Não serão mencionados nomes de participantes em nenhuma apresentação oral ou trabalho acadêmico que venha a ser publicado.

A participação não oferece risco ou prejuízo ao participante. Se, a qualquer momento, o participante resolver encerrar sua participação na pesquisa, terá toda a liberdade de fazê-lo, sem que isso lhe acarrete qualquer prejuízo ou constrangimento.

A pesquisadora compromete-se a esclarecer qualquer dúvida ou questionamento que eventualmente os participantes venham a ter no momento da pesquisa ou posteriormente através do telefone (51) 92735360 ou por e-mail - jacqueaquiar@gmail.com

Quero participar

Sim Não

Questionário

Marca as opções que correspondem a tua realidade.

Idade:

Cidade onde mora:

Série/ano em que estuda:

Sua escola é:

Pública Particular

Onde você acessa a Internet?

Em casa Na Escola Em Lan Houses Outros

Quanto tempo por dia você fica conectado?

Até 2 horas

De 2 a 4 horas

De 4 a 6 horas

Mais de 6 horas

O que você utiliza quando entra na Internet?

- MSN
- Gtalk
- E-mail
- Orkut
- Twitter
- Chat
- Blogs
- Outros

Você é Nyah Club?

- Sim
- Não

Quantas histórias você já leu?

- Até 5
- De 5 a 10
- De 10 a 15
- De 15 a 20
- Mais de 20

Quantas histórias você já escreveu?

- Até 5
- De 5 a 10
- De 10 a 15
- De 15 a 20
- Mais de 20

Qual tema você prefere?

- Crepúsculo
- Harry Potter
- Naruto
- Avatar
- Percy Jackson
- Originais

Outros

Quantos livros você já leu?

Até 5

De 5 a 10

De 10 a 15

Mais de 15