

---

## Fictional adaptations, intermediarities and Media Ecology: possibilities, tactics and themes that border youth digital culture

### Adaptações ficcionais, intermedialidades e *Media Ecology*: possibilidades, táticas e temáticas que margeiam a cultura digital juvenil

Received: 2023-11-15 | Accepted: 2023-12-18 | Published: 2023-12-21

---

#### Ângela Noletto da Silva

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6848-3553>

Universidade Federal do Tocantins, Brasil

E-mail: [angnoletto@gmail.com](mailto:angnoletto@gmail.com)

#### Andrea Cristina Versuti

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3150-5015>

Universidade de Brasília, Brasil

E-mail: [andreaversuti@gmail.com](mailto:andreaversuti@gmail.com)

#### Valtemir dos Santos Rodrigues

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8294-6857>

Universidade de Brasília, Brasil

E-mail: [valtemir.rodrigues@gmail.com](mailto:valtemir.rodrigues@gmail.com)

---

#### ABSTRACT

The article displays results from doctoral research, defended in 2022, whose purpose was to investigate which multi-referential elements made up the fictional adaptations created by young people on the Wattpad platform and whether they have characteristics close to multimodality/multiliteracy practices in writing the textual body, experiences of transmediation of content and connectivism as a learning process. We opted for Qualitative Research, taking Netnographic (Dawson, 2019; Hine, 2016; 2000) as an approach for immersion in the empirical field and Media Ecology as an epistemological current, therefore, a method of understanding the investigated object. As a result, it was possible to verify how communication spaces, such as online literature repositories, are being used as communication media and configuring themselves in network collaboration environments in the field of cyberculture in the production, access to reading and dissemination of literary genres consumed by young people online.

**Keywords:** Ecology of media; Fictional narratives online; Network collaboration environments; Intermediarities; Youth culture

---

#### RESUMO

O artigo exibe resultados de pesquisa de doutorado, defendida em 2022, cujo propósito foi investigar quais elementos multirreferenciais compunham as adaptações ficcionais elaboradas pelos jovens na plataforma *Wattpad* e se estes possuem características próximas à práticas de multimodalidade/multiletramento na escrita do corpo textual, experiências de transmediação de conteúdos e de conectivismo como processo de aprendizagem. Optou-se pela Pesquisa Qualitativa tomando a Netnográfica (Dawson, 2019; Hine, 2016; 2000) como abordagem para a imersão ao campo empírico e a Media Ecology enquanto corrente epistemológica, portanto, método de compreensão do objeto investigado. Como resultado, foi possível verificar de que maneira espaços comunicacionais, a exemplo os repositórios de literatura *on-line*, estão sendo acionados como mídia comunicacional e se configurando em ambientes de colaboração em rede no campo da cibercultura na produção, acesso à leitura e divulgação de gêneros literários consumidos pelos jovens no digital.

**Palavras-chave:** Ecologia dos meios; Narrativas ficcionais on-line; Ambientes de colaboração em rede; Intermedialidades; Cultura juvenil

## INTRODUÇÃO

Atualmente, em frações de segundos podemos acessar as mais diversas plataformas e redes sociais de comunicação, fazermos um cadastro para nos tornarmos usuários. Feito isso, em poucos minutos já fazemos o registro de nossa ‘presença’ por meio de comentários, curtidas em publicações, compartilhamento de memes no *Facebook* ou mesmo na mobilização de *hashtags*. Essa capilaridade pela qual a comunicação passou embrenhar-se no interior da cultura digital contemporânea assim como os diálogos possíveis entre as áreas da Educação e as novas linguagens, novas narrativas transmídias, interativas e imersivas no universo da tecnologia digital.

Segundo Jenkins (2016, p. 2), estamos cada vez mais inseridos nessa cultura, a qual dá o nome de “cultura de convergência”, em que os avanços tecnológicos impelem a realização de novas práticas letradas produzidas e veiculadas por uma lógica e foco transmídia em que emergem de diferentes contextos sociais, culturais e industriais, além de promover formas de explorar a criatividade entre os sujeitos envolvidos.

Transmídia é o processo onde os elementos integrais da ficção são sistematicamente dispersos através de múltiplos canais de distribuição para criar uma experiência unificada e coordenada de entretenimento (Jenkins, 2009, p. 384). Para o autor, trata-se de uma história expandida, dividida em partes em que são distribuídas entre diversas mídias, apropriando-se de distintas formas linguísticas e se espalhando por suportes e dispositivos variados para alcançar o público de modos diferentes.

Sendo assim, partimos da perspectiva de que nos repositórios de histórias on-line estão sendo concebidas narrativas textuais digitais repletas de possibilidades de análises demarcadas no universo da cultura participativa (Shirky, 2011), ganhando a cada dia contornos fluídos, móveis, híbridos nas práticas comunicativas realizadas pelos jovens que circulam, além deste ambiente exigir a presença de um sujeito complexo hábil em tradução sígnica, curadoria, gestão de conteúdos, informações e dados.

Pela perspectiva dos consumidores, as práticas transmídia promovem a multi-alfabetização, ou seja, a capacidade de interpretar de maneira integral os discursos procedentes de diferentes meios e linguagens. Para compreender um mundo transmídia o leitor/ espectador/usuário deve juntar as peças textuais espalhadas em diferentes meios e plataformas, como se fosse um quebra-cabeças (Scolari, 2013, p. 67).

Desse modo, acreditamos que realizar um exame mais atento acerca das narrativas produzidas no interior de plataformas de escrita e leitura *on-line*, contribuiria para que os estudos acerca do protagonismo juvenil e os modos em que ações de transmidiação e interação entre as mídias, passem a serem tomadas como um outro território de

intervenção educativa a ser explorada em pesquisas acadêmicas na área da Educação. Para tal, considera-se a existência do amplo potencial gerativo de elaboração de sentidos interpretativos, a ampliação de experiências criativas e interpretação em diferentes linguagens desenvolvidas por jovens, que estão nas escolas e na universidade.

Estas novas camadas de leituras e escrituras em meio eletrônico que os jovens estão fazendo uso, tem sido materializadas pela produção de *fanfiction*, que conforme esclarece Vargas (2014) são textos produzidos pela iniciativa de fãs que sentiam impelidos a estender o contato com o universo ficcional (série de TV, histórias em quadrinhos, livros, filmes, grupos musicais, atores, cantores, personagens de novelas por eles apreciados para além do material disponível) convertendo-se desta forma, em história escrita por um fã, envolvendo os cenários, personagens e tramas originais, respeitando os direitos autorais e de lucro envolvidos nessa prática voluntária.

O vocábulo *fanfiction* como explica a autora, resulta da fusão de duas palavras da língua inglesa, *fan* e *fiction* (fã e ficção) designando ser uma história fictícia derivada de um determinado trabalho ficcional preexistente (cânone) escrita por um fã daquele objeto cultural. O termo é empregado em todos os idiomas, contudo, possui também as abreviações: *fanfics* e *fic*, empregadas no universo ficcional elaborado pelo fã.

Os escritores/autores de *fanfics*, nos *fandoms* são conhecidos pela denominação *ficwriters* e dedicam-se a escrevê-las em virtude de terem desenvolvido laços afetivos com o material que consome, desencadeando uma necessidade de interagir, interferir naquele universo ficcional e deixar sua marca de autoria (Vargas, 2014, p. 21-22).

Desse modo, compreendemos que explorar as vias abertas no campo da produção de narrativas em plataformas digitais como a *Wattpad*, que opera como um grande repositório on-line de histórias elaboradas e lidas predominantemente pelo segmento juvenil em mais de cinquenta idiomas, entre elas o português, fornece subsídios científicos para ampliar os conhecimentos e o reconhecimento acerca do que pode ser composto com a experimentação de recursos imagéticos e textuais, criados à margem de uma educação formal escolar.

Em meio a este cenário, de uma arena de convergência cultural e midiática, surgem inquietações como: O ambiente digital inaugura outras formas de lidar com as narrativas dos jovens? O que estas narrativas digitais apresentam de singulares? Como os processos de aprendizagem e colaboração podem ser evidenciados nas narrativas compartilhadas na plataforma? Estariam sendo compostas por um novo tipo de multiletramento digital atrelado ao conectivismo? É possível observar elementos de experiências de transmídiação nessas produções ou outros elementos multirreferenciais?

Na tentativa de precisar o alcance dessas inquietações, investigamos um grupo específico de narrativas organizadas nas categorias de *fanfics* e ficção adolescente produzidas e lidas em uma plataforma de escrita e leitura social *on-line*, a *Wattpad*, em que jovens participam e colaboram em espaços considerados comunidades de fãs (*fandom*) como *ficwriters* (escritores de *fanfics*) e de outros gêneros literários.

Pressupomos que as implicações pró-social da escrita de ficção por fãs e, por conseguinte, da leitura social *on-line* (Cordón-Garcia, 2013) desencadeada pelo acesso digital às obras, propicia ao campo da educação analisar como as produções de textos multimodais no digital estão mudando, o quanto, o quê os jovens leem, quais canais e tipos de linguagens audiovisuais estão utilizando para abordar assuntos tão presentes nos seus cotidianos e descritos nas narrativas produzidas aos moldes digitais e tecidas no nomadismo das publicações escritas e lidas no virtual (Gatto, 2006).

Isto posto, reafirmamos a proposição já defendida de tese que os jovens no ambiente digital estão inaugurando um novo modo de elaboração textual e consumo de histórias ficcionais, em que experiências de escrita e leitura *on-line* são compostas por elementos multirreferenciais, sendo importante evidenciar quais são e como estão sendo acionados. Estes podem favorecer o exercício de práticas de letramento digital por meio de aprendizagem colaborativa em rede, auxiliar no processo de produção de sentidos e conhecimentos, ampliar repertórios culturais, sociais e educativos.

### **CAMPO EMPÍRICO: A WATTPAD ENQUANTO REDE SOCIAL DE NARRATIVAS**

A produção textual no cenário da cibercultura nos leva a observar que plataformas cujo *design* foi desenvolvido para essa finalidade, tem se configurado como campo promissor e de grande adesão dos usuários que fazem da leitura e escrita no contexto digital seu novo *habitat*, neste caso, a *Wattpad*, rede social digital caracterizada como repositório de narrativas digitais. Tais plataformas, em boa parte das vezes, unem a escrita e leitura de maneira complementar, tornando-se num ambiente propício à produção literária independente, prática conhecida como autopublicação, que segundo Laquintano (2014) pode ser definida como o processo de publicação de uma obra, qualquer que seja o gênero, resultante do trabalho e esforço pessoais do autor, porém, sem o apoio ou divulgação de uma casa editorial tradicional.

Segundo dados disponíveis no site oficial, publicados em 2022 (*Wattpad.com*), compreende-se como uma ‘empresa global de entretenimento multiplataforma para

histórias' sediada em Toronto, Canadá, e organizada como uma 'comunidade virtual de narrativa social'. Atualmente, é utilizada por mais de 200 milhões de pessoas em 103 idiomas, entre os quais: português, inglês, francês, italiano, espanhol, turco, theco, polonês, húngaro, esloveno, ucraniano, sueco, lusoga (língua da Uganda), norueguês, dinamarquês, holandês, mandarim, turco, japonês, coreano, catalão. O site *Publishers Weekly* a define como um *YouTube* de histórias criadas por fãs e autores iniciantes e disponibilizando gratuitamente mais de 350.000 histórias interativas.

No que se refere ao percurso metodológico, ele está organizado em etapas que contemplaram primeiramente as seguintes ações: a) a escolha da Pesquisa Qualitativa enquanto tipo de pesquisa e a Netnografia (Dawson, 2019) como abordagem para a produção de dados ligados aos aspectos técnicos de acesso à plataforma escolhida; b) a adoção da Ecologia dos Meios como a corrente epistemológica e c) a elaboração de critérios que auxiliariam na seleção do recorte para análise e interpretação.

De modo que, o percurso metodológico e a análise dos dados se constituíram com: 1) escolha da plataforma *Wattpad* Brasil como campo empírico, 2) a seleção de oito (08) de narrativas ficcionais *on-line* nos gêneros *fanfics* (subgênero adaptação de séries) e ficção adolescente (romance) finalizadas com atualização submetida até dezembro de 2021 e contendo no mínimo o registro de mil leituras; 3) o tratamento dos dados pelo uso das técnicas interpretativas de Análise Temática (Brau e Clarke, 2006); 4) Análise de Imagens Paradas (Penn, 2015) sintetizadas em quadros descritivos analíticos, contendo títulos das obras, métricas de engajamento, ilustração das capas (*fanarts*); e 5) mapas temáticos com o auxílio de *software* de análise Iramuteq.

Os critérios de escolha das narrativas foram: a) histórias elaboradas nos gêneros *fanfics* subgênero adaptação de séries e ficção adolescente subgênero romance; b) histórias completas e revisadas; c) apresentasse *tags* na sinopse da história para que fosse possível observar assuntos que seriam tratados; d) possuísse o registro mais de 10.000 (10k) leituras demarcando assim o alcance expressivo de engajamento dos leitores; e) mínimo de 500 votos, configurando uma avaliação positiva dos leitores em relação à história; f) fosse finalista ou vencedor do prêmio *Wattys* nos gêneros escolhidos; g) tivesse no mínimo 08 capítulos e registro de última atualização ocorrida até o mês de dezembro do ano de 2021.

## A ECOLOGIA DOS MEIOS COMO CORRENTE EPISTEMOLÓGICA DE ESTUDO E PESQUISA EM AMBIENTES DIGITAIS

A *Media Ecology Association* (Mea, 2013, *on-line*) descreve a Ecologia dos Meios como sendo “o estudo do complexo conjunto de relações entre símbolos, mídia e cultura”. Trata-se de uma corrente teórico-metodológica abrangente que concentra seus esforços em compreender os efeitos potenciais dos meios, considerando que as tecnologias e técnicas, padrões e códigos comunicacionais exercem importantes papéis na caracterização de uma cultura e na mudança social (Strate, 1999; Meyrowitz, 1985).

De forma geral, a Ecologia dos Meios, termo cunhado por Neil Postman (2000) mas amplamente divulgado por McLuhan (2007) por entender as mídias como ambientes culturais imersivos, ajusta seu foco analítico sobre os efeitos das mídias e para as linguagens que as constituem, com isso, busca também compreender as mudanças significativas que as tecnologias trazem nas esferas comunicativas, políticas, econômicas e educacionais.

Scolari (2015), destaca que a Ecologia dos Meios ao seu modo, é uma teoria com caráter transmídia, pois, para todos os efeitos sua reflexão inicia com a linguagem, perpassando pela transcrição da oralidade à escrita, chegando aos dias atuais movida pelo digital e delineando cenários futuros. O autor, também esclarece que a metáfora ecológica aplicada aos meios, abriga duas interpretações: os meios como ambientes que transformam a realidade, modelam opiniões e a cognição dos sujeitos e os meios como espécies, a partir da qual busca-se explicação no relacionamento entre os meios de comunicação, que vivem em um mesmo ecossistema e interagem entre si.

Com efeito, uma prática como a de escrever, ler em dispositivos móveis, ou mesmo, acessar acervo de um repositório de literatura *on-line* como a *Wattpad*, no conforto de nossos lares nos possibilita examinar quais novos fenômenos estão ocorrendo na sociedade em rede sociotécnica (Latour, 1994), quais temáticas e táticas margeiam a cultura digital juvenil e que permanecem invisíveis aos olhos do campo educacional e suas instituições (escolas, institutos, faculdades e universidades).

Assim, entendemos que ao descortinar possibilidades múltiplas no uso de linguagens híbridas que os jovens têm acionado para expressar seus enfrentamentos e como se situam na sociedade contemporânea, também, compactuamos com a compreensão de que quando um meio se transforma em conteúdo de outro meio, ele se torna o código, a forma simbólica ou o estilo estético usado para a criação das mensagens

(McLuhan, 2007). É por esta brecha de luz, que observamos as narrativas produzidas no digital, como novos meios que tendem a refletir tanto a linguagem e as práticas consolidadas quanto de descobrir formas outras de se comunicar.

A partir desse ponto, identificamos a plataforma *Wattpad* como uma dessas arenas de troca entre os jovens e as transformações tecnológicas, sendo as narrativas ali disponíveis, o ambiente ecológico de aprendizagem em que a tecnologia vista enquanto linguagem (Renó, 2014) promove a produção e dispersão de conhecimentos técnicos, estéticos, visuais, argumentativos típicos de relações interpessoais e de comunicação de massa. Sob esta perspectiva, nossa inquietação acerca de como os jovens estavam se valendo das linguagens híbridas (Santaella, 2013) por meio de práticas de multiletramentos e multimodalidades expressos em histórias ficcionais adaptadas de produtos culturais que habitam seus universos de interesses e consumo, passou também a indicar rastros sobre a existência de elementos multirreferenciais em suas elaborações.

### **RASTROS DIGITAIS: ELEMENTOS MULTIRREFERENCIAIS EM NARRATIVAS FICCIONAIS PRODUZIDAS POR JOVENS NO TERRITÓRIO ELETRÔNICO**

Ao adentrarmos o campo da cultura digital juvenil, reforçamos a proposição de que os jovens escritores de textos *fanfics* – *ficwriters* – e demais escritores de ficções adolescentes e leitores dessas narrativas on-line em plataformas digitais estariam nos deixando rastros digitais da ocorrência de práticas de um tipo específico de letramento digital, o denominado letramento remix. Ele aglutina em um só texto: sons, imagens, movimentos, ideias ou conceitos que se difundem de maneira viral, especialmente através das redes *on-line*. Com impacto sobre mentalidades e ações, ao mesmo tempo em que reconhece abertamente que todos os novos significados, são construídos cooperativamente com base em significados do passado, configurando-se pela habilidade de criar novos sentidos ao modificar e/ou combinar textos e artefatos preexistentes, bem como de fazer circular, interpretar, responder e construir sobre outras remixagens nas redes digitais (Dudeney; Hockly; Pegrum, 2016).

Outra marca encontrada, é de que o letramento por meio do remix (Dudeney; Hockly; Pegrum, 2016), indica a existência de um outro elemento, o componente da aprendizagem colaborativa em rede, princípio fundante do conectivismo, teoria preconizada por Siemens (2014) que destaca a habilidade em perceber conexões entre áreas, ideias e conceitos, assim como a tomada de decisão por escolher o que aprender, desencadeando uma forma cíclica de desenvolvimento do conhecimento (indivíduo – rede

- organização) e que se deram nas conexões que formaram, principalmente nas interações entre os *ficwriters* e os leitores das ficções consumidas na *Wattpad*.

Renó (2014) contribui na defesa de que o conectivismo é essencialmente o conhecimento encontrado e distribuído na rede e o ato de aprender está estritamente interligado com a navegação e criação no ambiente digital, ao passo de que nesta ação interdependente, também é possível perceber quando ocorre o processo de construção e experiência de uma narrativa transmídia (Gosciola, 2014; Scolari, 2013; Jenkins, 2009) resultante do processo de expansão de conteúdos destes (Gosciola e Versuti, 2012) advindos especialmente dos objetos culturais audiovisuais como filmes e séries disponíveis em plataformas de *streaming*.

Outros vestígios observáveis, ligados às histórias investigadas e estruturadas no formato de narrativa transmídia, apontaram aspectos cruciais que potencializados, robustece a proposição de que os jovens ao produzirem e consumirem textos no digital, fomentam: a capacidade de fazer com que as narrativas novas surjam e resultem do engajamento coletivo promovido por redes, canais e formas de comunicação híbridas, a capacidade infinita de produção de outros sentidos textuais, leituras, interpretações, extrapolando bordas da criação de mundo fictícios produzidos também por fãs (Hills, 2002). Neste aspecto, também reforçou-se o reconhecimento de que há uma orquestração entre as linguagens híbridas, comunicação ubíqua (Santaella, 2013), a autoria em rede via produção textual no contexto colaborativo dos fãs (Lima e Versuti, 2021) e o uso da tática de intermedialidade (Cluver, 2011) quando se aplicam referências intermediáticas (Rajewsky, 2012) como: bordões da cultura pop, menções à componentes de bandas, *youtubers*, personagens de novelas, seriados e de músicas compilados por leitores ou pelos escritores como nas histórias.

## O QUE CONTAM AS NARRATIVAS DIGITAIS?

As oito narrativas selecionadas foram analisadas de modo individual e qualitativo e posteriormente divididas em duas subseções (*fanfics* adaptação de séries e ficção adolescente). Na exibição de cada ficção, foram produzidos dados de identificação compostos: pelo título/ série em que foi baseada no caso das *fanfics*, métricas de leituras, voto, quantidade de capítulos, *timeline*, recomendação faixa etária, idioma(s) e participação dos leitores pelo registro da quantidade de comentários por capítulo. As imagens que ilustravam as capas das histórias, também passaram por uma breve análise

semiótica dos elementos visuais que as constituíam (cores predominantes, tipo de ilustração e interpretação dos signos empregados).

Imagem 1 - Fanfics adaptação de séries

Que Nada! Isso é conversa de fanfiquero! - Fanfics adaptações de séries



Fonte: Wattpad.com (2022)

Imagem 2 - Romances de ficções adolescentes

**Loves in the Air... Põe a mão no seu coração! Ficções Adolescentes categoria romance**



Fonte: Wattpad.com (2023)

De modo geral, constatamos que a produção textual ficcional produzida pelos jovens no campo do virtual, tem sido fortemente gerada num formato de mosaico entre elementos multirreferenciais de conectivismo, intertextualidade transmídia e práticas de multimodalidade textual expressas em um tipo de letramento digital com caráter remix (Dudeny; Hockly; Pegrum, 2016). Esta mesclagem entre as linguagens (textual, sonora, visual), contribui para que estas conexões e interatividades realizadas entre escritor/leitor em meio à diversidade de conteúdos e informações, possam ser traduzidas em práticas intermodais, entendidas aqui como a junção entre os textos híbridos (som, imagem, texto) e integração em plataformas digitais de criação, divulgação e compartilhamento *on-line*. Além disso, o engajamento dos leitores com discussões relativas à identidade de gênero e à orientação sexual predomina entre os demais marcadores sociais da diferença.

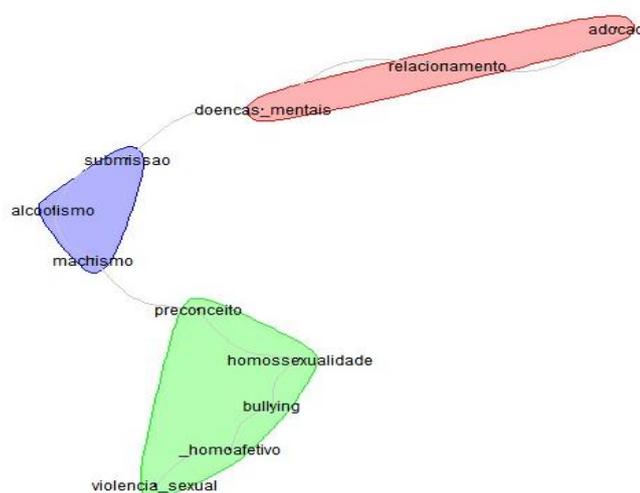
Interessante notar por meio dos quadros e grafos, as ligações de similitudes e aproximações conceituais sintetizando a ocorrência ou não de eventuais padrões na escolha de assuntos citados nas formas explícita (enredo) e implícita (comentários) e que ao final nos auxiliaram na listagem dos temas predominantes.

Quadro 1 - Temáticas predominantes em *fanfics* adaptação de séries

Explícitas (29)	Implícitas nos comentários (27)
Abandono familiar; Assédio Sexual; Abuso sexual; Bullying; Dependência química; Adoção; Curatela; Desvalorização da mulher; Alcoolismo; Amizade e Dívidas.	Abandono; Insegurança emocional; Etarismo; Ironia; Sororidade; Ansiedade; Luto; Traumas infantis; Câncer; Manipulação; Dependência emocional; Gatilhos; Psicológicos; Depressão; Melancolia; Rivalidade; Desilusão; Nostalgia; Imolação; Falência saúde pública; Obsessão; Frustração; Pedofilia; Hedonismo e Perversidade.

Fonte: elaborado pelos autores (2023)

Foi possível evidenciar no núcleo das temáticas predominantes, a ocorrência de 29 assuntos mencionados de maneira explícita no interior do enredo da narrativa e 27 mencionados implicitamente entre os comentários registrados. Há de se apontar que entre os assuntos implícitos, houve a repetição de alguns assuntos já abordados no campo de explícitos em especial: abandono, luto, maus tratos, tipos de abuso, assédio, alcoolismo, machismo, prostituição, vingança, submissão, relacionamento homoafetivo, preconceito, dependência química e afetiva. Entretanto, isso nos levou a refletir que estas temáticas repetitivas não só demonstram o quanto as discussões de ordem social, identitária e afetiva continuam por atravessar gerações e encontrar solo fértil nas gerações atuais quanto permanecem servindo de mote para/na produção de produtos pela indústria cultural, de comunicação em massas - agora potencializada no formato digital - e por continuar a habitar o cotidiano das juventudes, reverberando nas participações e envolvimento do leitor com a obra ficcional conforme observamos.

Grafo 1 – Temáticas Gerais predominantes em *Fanfics* Adaptação de Séries

Fonte: extraído Iramuteq (2023)

Esses nós apontados destacados pelo grafo 1, nos mostra as intersecções dentre os assuntos mais citados e possíveis correlações interpretativas (causa e efeito) que podemos estabelecer entre eles. A exemplo disso: do machismo ratificado em postura de

preconceito à homossexualidade, submissão feminina, relacionamentos abusivos, desembocando em violência sexual; de situações de submissão que podem ter reflexo direto no desenvolvimento de doenças mentais e relacionamentos tóxicos. Outra correlação crível de observação, encontra-se nas formas manifestas de preconceito e violência expressos por tipos diversos de *bullying* (escolar, de gênero, de classe social) ligados à orientação sexual como a homossexualidade, relacionamentos homoafetivos.

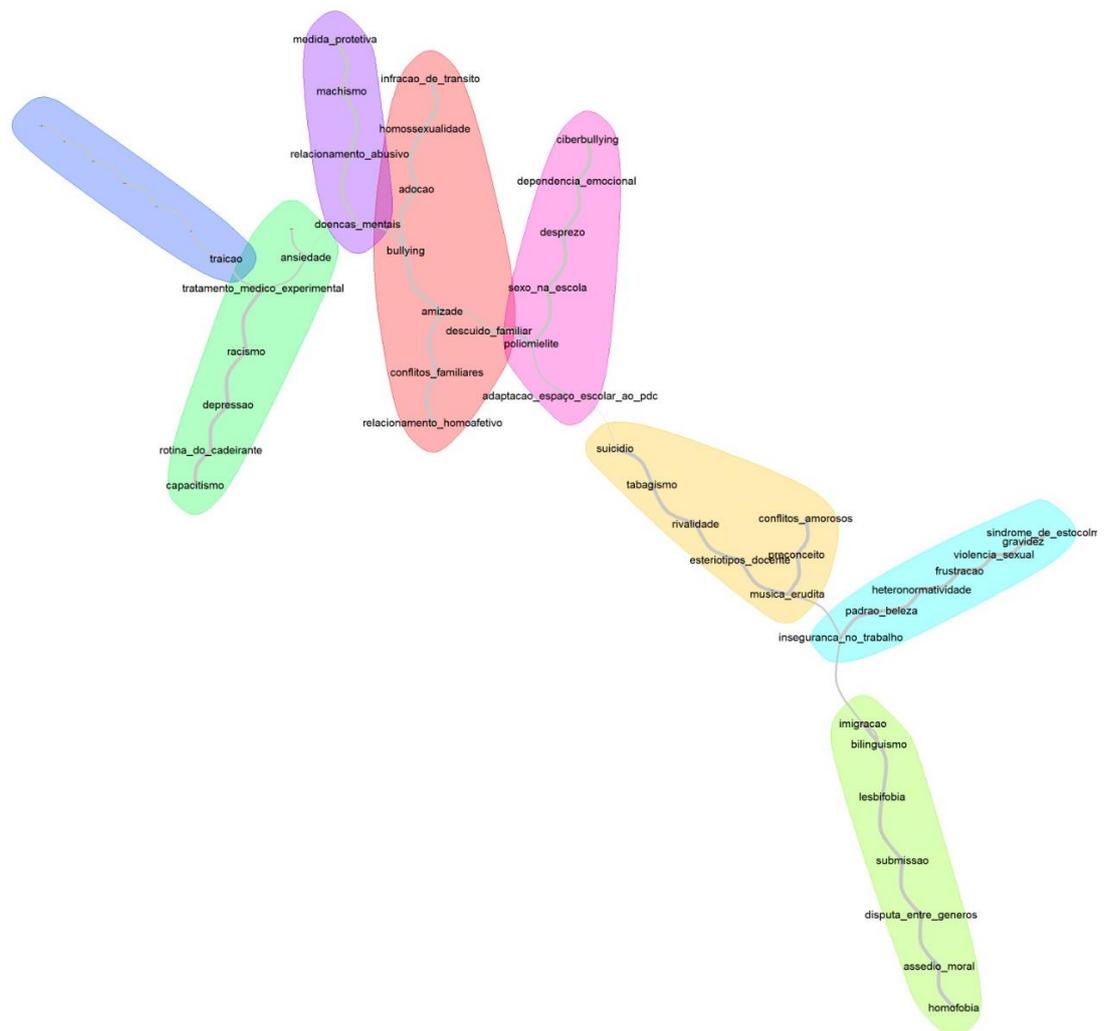
Quadro 2 - Temáticas predominantes em ficções adolescentes

<b>Explícitas (48)</b>	<b>Implícitas (49)</b>
Adaptação espaço escolar ao PCD; Automutilação; Adoção; Tabagismo; Gordofobia; Traição; Alcoolismo; Obsessão; Amizade; Insegurança no espaço profissional; Ansiedade; Saúde mental; <i>Bullying</i> ; Violência Sexual; <i>Cyberbullying</i> ; Sexo na escola; Rivalidade; Rotina cadeirante; Capacitismo; Preconceito; Assédio sexual; Conflitos (amorosos e familiares); Deficiência Física/PCD; Tipos de docente; Dependência afetiva; Submissão; Relacionamento interracial; Depressão; Suicídio; Descuido; Relacionamento abusivo; Lesbofobia; Desprezo; Gravidez; Homofobia; Homossexualidade; Assédio moral; Infração de trânsito; Padrão de beleza; Machismo; Heteronormatividade; Medicina experimental; Doença mental; Cibercrime; Medida Protetiva; Frustração; Racismo; Educação musical e Bulimia.	Alcoolismo entre os músicos; Câncer; Amizade tóxica; Moda juvenil; Assédio moral; Virgindade; Intolerância gênero; Autoconhecimento; Bipolaridade; Desprezo; Cobiça; Saúde Mental; Crueldade; Insegurança afetiva; Cultura gastronômica; Devaneios; Dependência química; Desafios e desencantos no mundo musical; Desconfiança; Ansiedade; Desgastes físicos entre os musicistas; Dialetos regionais; Autoproteção; Empatia; Humilhação; Ganância; Rejeição; Irreverência juvenil; Melancolia; Tabus; Obsessão; Educação sexual; Pedofilia; Chantagem; Relacionamento abusivo; Submissão; Xenofobia; Tabus; Infantilismo; Traição e Racismo.

Fonte: elaborado pelos autores (2023)

Em se tratando das temáticas predominantes encontradas nas ficções adolescentes foi possível localizar 49 assuntos mencionados de forma explícita no interior do enredo das narrativas e 48 implicitamente nos comentários registrados nos trechos dos capítulos. Essa diversidade de assuntos ao ser transposta para o Iramuteq (grafo 2) exhibe também similitudes entre as situações de dependência emocional, amizade tóxica, assédio moral, pedofilia, traição, humilhação, que interpretamos como expressões de violência individual e coletiva sistêmica ao considerarmos que como nunca são extirpados da nossa sociedade, se retroalimentam nas fissuras presentes nas instituições sociais (Família, Igreja, Escola, Trabalho e Estado).

Grafo 2- Temáticas Gerais Predominantes em Ficções Adolescentes



Fonte: extraído Iramuteq (2022)

Igualmente, traz à tona algumas correlações como: a ligação indireta entre os assuntos de crueldade e relacionamento abusivo, pois, para que este último se consolide como uma das formas mais impiedosas de violência, há de se implantar antes a empatia e a submissão como estrutura emocional. As outras interconexões se deram entre os assuntos de desconfiança e vacinação contra a Covid- 19 que durante o período de pandemia foi amplamente tratado nos meios de comunicação, nos espaços sociais e familiares. E autoritarismo no trabalho e cultura escolar como fatores diretos.

Verificamos que práticas socioculturais, mesmo que acontecendo em forma de escrita e leitura de narrativas no digital, refletem sociabilidades em rede que se traduzem na necessidade em encontrar algo comum com outro e na urgência em se criar conexões e aprendizagens de maneira colaborativa e participativa no espaço virtual. Por outro lado, há também o imperativo em receber aprovação daqueles que estão dispostos a satisfazer uma demanda ininterrupta, que é a da livre expressão interativa e de criação autônoma,

como enfatiza Castells (2015). Estes pontos de ligação foram vistos sendo alinhavados nos tecidos dos enredos e tramas das ficções analisadas. Isso em certa medida nos reportou tanto ao que Soares (2002, p. 144) definia como sendo a ocorrência do letramento também na cibercultura, ou seja, “as práticas sociais de leitura e escrita e os eventos em que essas práticas são postas em ação, bem como às consequências por elas desencadeadas sobre a sociedade”. Este alerta sempre foi ressaltado por Neil Postman (1994; 2000), ao esclarecer que as mudanças tecnológicas vão sempre ao encontro de transformações valores, percepções e modos de ser.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo corroborou para defender a tese de que os jovens produzem e consomem histórias ficcionais no formato de adaptação dos objetos culturais que margeiam seus interesses traduzidas em experiências de escrita e leitura on-line. Nos processos de produção, elas são compostas com o emprego de elementos multirreferenciais, a saber: 1) conectivismo e 2) ações de intertextualidade transmídia (intermedialidades) associadas ao exercício de letramentos digitais com caráter remix sintetizadas como práticas intermodais.

Estas ações de intertextualidade, por sua vez, desencadeiam um ambiente de colaboração, produção de sentidos (visuais, sonoros, textuais) e de discussão de temáticas que abordam os marcadores sociais da diferença (classe, gênero, orientação sexual) de forma envolvente, participativa e criativa denotando um alinhamento com o proposto pela *Media Ecology* de tratar a tecnologia enquanto ambiente/linguagem e as táticas de engajamento, propagação e construção de universos ficcionais organizadas em uma ‘gramática operacional textual’, redigida por uma organização dos elementos textuais, visuais na moldura textual e pela estratégia rápida de busca na plataforma pelo recurso de ‘tagueamento’ que consiste no sistema de busca rápida usada por usuários da Internet, a partir do uso de palavras marcadas com etiquetas/rótulos (*tags*) sempre antecedidas pelo símbolo # e bastante conhecidas como *hashtags*.

Fato é que, as *fanfics* inspiradas por séries cinematográficas ou as ficções adolescentes, jovens que se aventuram a escrever romances com protagonismo juvenil, apresentam por meio das temáticas que margeiam o campo de seus interesses, evidências de que as interações juvenis em rede digital continuam a expor a perpetuação do velho quadro valorativo sócio-histórico cultural correspondente às classes econômicas brasileira mais favorecidas e a nortear tanto o pensamento quanto a prática de um público

que está descobrindo ou mesmo redescobrando um mundo à sua maneira, contudo, tendo o privilégio de ter acesso a esse tipo de escrita e leitura no digital, em idiomas diversos e ao alcance do deslizar de dedos no seu dispositivo móvel.

## REFEFÊNCIAS

- Braun, V; Clarkle, V. **Using thematic analysis in psychology**. *Qualitative Research*, 3(2), p. 77-101.
- Castells, M. (2015). **O poder da comunicação**.1ª ed.-São Paulo/Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Cluver, C. (2011). **Intermedialidade**. Pós: Belo Horizonte, v.1, n. 2, pp. 8-23, nov.
- Dawson. C. (2019). **A-Z Digital research methods**. New York, NY: Routledge.
- Dudenev, G; Hockly, N; Pegrum, M. (2016). **Letramentos digitais**.1.ed.- São Paulo: Parábola Editora.
- Gosciola, V.; Versuti, A.(2012). **Narrativa transmídia e sua potencialidade na educação aberta**. Portugal. Disponível em: [http://oer.kmi.open.ac.uk/?page\\_id=428](http://oer.kmi.open.ac.uk/?page_id=428). Acesso em: 26 jun. 2020.
- Gray, J. Harrington, C. L. Sandvoss, C. (2007). *Introduction: why study fans?* In: Harrington, C. L; Gray, J.; Sandvoss, C. (Orgs.). **Fandom: identities and communities in a mediated world**. New York: New York University Press, p. 1-16.
- Hills, M. (2002). **Fan Cultures**. Londres: Routledge.
- Hine, C. (2016). Estratégias para etnografia da internet em estudos de mídia. In: Campanella, B. Barros, C. (Orgs.) (2000). **Etnografia e consumo midiático: novas tendências e desafios metodológicos**. Rio de Janeiro: E-papers, p. 11-27.
- Hine, C. (2000). **Virtual Ethnography**. London: Sage.
- Jenkins, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
- JENKINS, H. *Transmedia Storytelling*. 2003. Disponível em: <http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052/page3/>. Acesso em: 13 maio 2023.
- Kinder, M. (1991). **Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles**. Berkeley and Los Angeles: University of California Press.
- Lima, D. J.; Mercado, L. P e Versuti, A. (2021). Autoria em rede e a produção textual no contexto colaborativo dos fãs. **preprints.scielo.org**. Disponível: <https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.2367>. Acesso em 25 de maio de 2021.

- McLuhan, M. (2007). **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix.
- McLuhan, M. (1972). **A Galáxia de Gutenberg**: a formação do homem tipográfico. São Paulo: Editora Nacional, Editora da USP.
- Penn, G. (2015). **Análise semiótica de imagens paradas**. In: Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático. BAUER, M. W.; GASKELL, G. (orgs.); tradução de Pedrinho Guareschi. -13.ed. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Postman, N. (1994). **Tecnopólio**. São Paulo: Nobel.
- Postman, N. (2000). The Humanism of Media Ecology. In: **Proceedings of the Media Ecology Association**. Disponível em: <[www.media-ecology.org/publications/MEA\\_proceedings/v1postman01-pdf](http://www.media-ecology.org/publications/MEA_proceedings/v1postman01-pdf)>. Acesso em 30 de abril de 2021.
- Rajewsky, I. (2012). A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. In: **Intermedialidade e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea. Diniz, T; Vieira, A. S (Orgs.). v. 2, Belo Horizonte: Rona Edit; Fale/ UFMG. p.51-73.
- Renó, L. (2014). Transmedia, conectivismo y educación: estudios de caso. In: Campalans, C.; Renó, D.; Gosciola, V. (Eds.). **Narrativas transmedia**: entre teorías y prácticas. Bogotá: Editorial UOC, p.199-212.
- Renó, D; Gosciola, V; Renó L. (Orgs.).(2018). **Nova Ecologia dos Meios e Tecnologia**. Aveiro: Ria Editorial.
- Santaella, L. (2013). **Comunicação ubíqua**: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus.
- Scolari, C. A. (2015). Ecología de los medios: de la metáfora a la teoría (y más allá). In C. A. Scolari (Ed.), **Ecología de los medios**: Entornos, evoluciones e interpretaciones (Cap. 1, pp. 15-42). Barcelona: Gedisa.
- Scolari, C; Aguado, J; Feijó, C. (2013). Una ecología del medio móvil: contenidos y aplicaciones. In: Aguado, J; Feijó, C; Martínez, J. (Orgs.). **La comunicación móvil**. Hacia um nuevo ecosistema digital. Barcelona: Gedisa Editorial p.79-104.
- Scolari, C. A. (2009). **Hipermediaciones**: Elementos para uma Teoría de la Comunicación Digital Interativa. Barcelona, Espanha: Gedisa.
- Strate, L. (2008). **A Media Ecology Review**. Communication Research Trends, v. 23, n. 2.
- Strate, L; Braga, A; Levinson, P. (2019). **Introdução à Ecologia das Mídias**. São Paulo/Rio de Janeiro: Edições Loyola/PUCRIO.