

## Quando a escrita é uma atividade coletiva: um olhar para as *fanfictions* interativas

### When writing is a collective activity: a look at interactive fanfictions

### Cuando la escritura es una actividad colectiva: una mirada a los fanfictions interactivos

Maria Jarina Barboda

<https://orcid.org/0000-0002-5711-6990>

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte

Tatiana Lourenço de Carvalho

<https://orcid.org/0000-0001-7014-0875>

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte

#### Resumo

Neste artigo, temos como objetivo analisar o processo de escrita de *fanfictions* classificadas como interativas, reconhecendo que esse processo mobiliza recursos tecnolinguísticos, pois trata-se de textos produzidos em ambientes digitais. O *corpus* deste trabalho é composto por duas *fanfictions* interativas, disponibilizadas em uma plataforma específica para a circulação desse gênero. A escolha do tema justifica-se pelo fato de que as *fanfictions* refletem uma prática social típica de uma cultura participativa contemporânea, na qual o conhecimento, as tarefas e os textos são compartilhados e sujeitos à interferência do leitor. O presente trabalho está fundamentado teoricamente em Cavalcante (2019), Paveau (2022), Jamison (2013), Vargas (2005), Jenkins (2009), Levy (2017), Gonçalves e Muniz (2021) e Kioussis (2002), entre outros. A pesquisa é caracterizada como qualitativa, de natureza teórica descritiva, apresentando uma reflexão sobre novas textualidades imersas no universo de uma cultura participativa e sobre o conceito de interatividade digital. Elegemos como critérios de análise, os diversos recursos usados durante o processo de escrita online para alcançar sentidos. Assim, nesta investigação, observamos que a mídia utilizada e as características dos tecnodiscursos, conforme defendido por Paveau (2022), interferem nas interações realizadas durante a escrita desse gênero digital nativo.

**Palavras-chave:** texto, *fanfiction*, interativa.

#### Abstract

In this article, our aim is to analyze the writing process of fanfictions classified as interactive, recognizing that this process mobilizes technolinguistic resources, as it involves texts produced in digital environments. The corpus of this work is composed of two interactive fanfictions, made available on a specific platform for the circulation of this genre. The choice of theme is justified by the fact that fanfictions reflect a social practice typical of a contemporary participatory culture, in which knowledge, tasks and texts are shared and subject to reader interference. The present work is theoretically based on Cavalcante (2019), Paveau (2022), Jamison (2013), Vargas (2005), Jenkins (2009), Levy (2017), Gonçalves and Muniz (2021) and Kioussis (2002), among others. The research is characterized as qualitative, of a descriptive theoretical nature, presenting a reflection on new textualities immersed in the universe of a participatory culture and on the concept of digital interactivity. We chose as analysis criteria the various resources used during the online writing process to achieve meaning. Thus, in this investigation, we observed that the media used and the characteristics of technodiscourses, as defended by Paveau (2022), interfere in the interactions carried out during the writing of this native digital genre.

**Keywords:** text, fanfiction, interactive.

#### Resumen

En este artículo, tenemos como objetivo analizar el proceso de escritura de fanfictions catalogados como interactivos, reconociendo que este proceso moviliza recursos tecnolingüísticos, al tratarse de textos producidos en entornos digitales. El corpus de este trabajo está compuesto por dos fanfictions interactivos,

puestos a disposición en una plataforma específica para la circulación de este género. La elección del tema se justifica por el hecho de que los fanfictions reflejan una práctica social propia de una cultura participativa contemporánea, en la que conocimientos, tareas y textos se comparten y están sujetos a la interferencia del lector. El presente trabajo se basa teóricamente en Cavalcante (2019), Paveau (2022), Jamison (2013), Vargas (2005), Jenkins (2009), Levy (2017), Gonçalves y Muniz (2021) y Kiouisis (2002), entre otros. La investigación se caracteriza por ser cualitativa, de carácter teórico descriptivo, presentando una reflexión sobre nuevas textualidades inmersas en el universo de una cultura participativa y sobre el concepto de interactividad digital. Elegimos como criterios de análisis los diversos recursos utilizados durante el proceso de escritura en línea para lograr significado. Así, en esta investigación observamos que los medios utilizados y las características de los tecnodiscursos, tal como defiende Paveau (2022), interfieren en las interacciones que se llevan a cabo durante la escritura de este género nativo digital.

**Palabras clave:** texto, *fanfiction*, interactiva.

## **Introdução**

Pesquisas abordando a produção escrita no ambiente digital não é uma novidade no contexto acadêmico; pelo contrário, com a popularização das diversas mídias, torna-se recorrente o interesse em investigar essa prática, tentando compreender toda a complexidade que a tecnologia traz para a comunicação escrita.

Dessa forma, no presente artigo, o recorte teórico observado será o processo de escrita nas chamadas *fanfictions* interativas, o que nos impõe considerarmos também características próprias do ambiente online, uma vez que as *fanfictions* são textos nativos da internet. Em outras palavras, trataremos não somente da produção de sentidos no nível linguístico, mas também considerando os aspectos tecnológicos envolvidos nesse gênero digital nativo.

Assim, esse artigo inscreve-se numa ótica em que várias áreas do saber são acionadas, como: a Linguística Textual, a Análise do Discurso Digital e as Ciências da Comunicação. Tendo como *corpus* duas *fanfictions* interativas, buscamos realizar uma análise de como é elaborado o processo de escrita desse tecnodiscurso, considerando então, não só a parte humana, mas a parte tecnológica como produtores de sentido.

Além desta introdução, este trabalho está estruturado da seguinte forma: inicialmente temos a base teórica na qual se fundamenta a pesquisa, trazendo algumas considerações sobre o conceito de texto, compreendido como um evento singular, situado em um contexto histórico-social, expresso por uma combinação de sistemas semióticos e envolvendo, nesse âmbito, as produções digitais nativas bem como suas características. Ainda na base teórica, tem-se um resumo sobre o gênero digital nativo *fanfiction*, seguidos de duas seções sobre a cultura da convergência em que essa prática textual está inserida e a interatividade digital. Prosseguindo, temos a seção de metodologia que

destaca a proposta para essa pesquisa que consistiu numa investigação de cunho qualitativa, de natureza teórica descritiva, uma vez que é apresentada reflexões ao mesmo tempo em que empreendemos uma análise descritiva na seção seguinte a esta. Por fim, a conclusão do trabalho seguida das referências.

Além desta introdução, o trabalho em questão está estruturado da seguinte forma: inicialmente temos a base teórica na qual se fundamenta a pesquisa, trazendo algumas considerações sobre o conceito de texto, compreendido como um evento singular, situado em um contexto histórico-social, expresso por uma combinação de sistemas semióticos e envolvendo, nesse âmbito, as produções digitais nativas bem como suas características. Na base teórica, também fornecemos um resumo sobre o gênero digital nativo *fanfiction*, seguido por duas seções sobre a cultura da convergência na qual essa prática textual está inserida e a interatividade digital. Em seguida, apresentamos a seção de metodologia, destacando a proposta para esta pesquisa, que se consistiu em uma investigação qualitativa de natureza teórica descritiva, combinando reflexões teóricas com uma análise descritiva de duas *fanfictions* interativas na seção subsequente. Por fim, apresentamos a conclusão do trabalho seguida das referências.

### **Ampliando o conceito de texto**

O entendimento sobre texto que norteia os estudos do século XXI, no âmbito da Linguística Textual praticada no Brasil, geralmente são de base sociocognitivo – interacionista, o qual concebe o conceito de texto como um evento singular, compondo uma unidade de comunicação e de sentido em contexto, expressa por uma combinação de sistemas semióticos. Cavalcante *et al.* (2019, p. 26).

Dessa forma, a atividade textual é singular, pois se renova a cada expressão; nunca é idêntica em diferentes ocasiões, já que a interação é constantemente renovada. Por sua vez, o sentido é construído pelos interlocutores, no ato da comunicação, no processo de interação, situado em um determinado contexto social e histórico. Além disso, o sentido em um texto não é produzido apenas pela base linguística em si, mas também por uma variedade de conhecimentos e elementos semióticos combinados, como imagens, sons, gestos e recursos tipográficos, construídos de forma contextualizada, onde o contexto desempenha um papel fundamental.

Brito (2022) declara que a noção mais atual de texto congrega várias contribuições. Tal afirmação abre um espaço para estabelecermos um *link* entre o que já foi postulado nesse estudo acerca do entendimento sobre texto e agregar a isso também as produções nativas digitais. Nessa direção, os textos nativos digitais são, de acordo com Paveau (2022), produções elaboradas online, nos espaços de escrita e com as ferramentas propostas pela internet. Partindo desse entendimento, a autora defende que o conceito de texto seja ampliado para contemplar também a textualidade digital nativa da internet, que ela chama de tecnodiscursos<sup>1</sup>. A analista do discurso propõe então, uma visão pós dualista e ecológica das análises textuais. Nessa abordagem propõe-se que nas análises de texto seja considerada tanto a parte linguística como também o extralinguístico, no caso dos tecnodiscursos, que seja considerada as formas languageiras, mas também a parte tecnológica neles embutidos, levando em conta seu contexto de produção.

A autora chama a atenção ainda para um conjunto de características específicas das produções nativas digitais. Nesse sentido, temos inicialmente a composição como uma característica visível desses discursos, que segundo a autora, apresentam uma forma compósita, constituídos de forma indissociável de uma matéria languageira e tecnológica. Nas *fanfictions* essa característica está presente em todas as partes que as compõe: capa, sinopse, capítulos.

Uma segunda característica seria a deslinearização. Em específico, neste estudo, as *fanfictions* não são lidas obrigatoriamente de forma linear, da esquerda para a direita e de cima para baixo, mas podem ser deslinearizadas pelas opções de tecnopalavras (formas clicáveis em um texto digital nativo) ou *links* apresentados, permitindo o usuário leitor ir para outras opções de texto. A deslinearização é a possibilidade de o leitor seguir em várias direções, acessando outros enunciados, saindo do texto fonte.

Outra característica é a ampliação, pois todo discurso digital nativo possui uma enunciação ampliada pela conversacionalidade da *web* social. Por sua vez, as *fanfictions* são textos que permitem uma polifonia enunciativa através dos comentários sobre as histórias e pelos compartilhamentos em outras redes sociais.

Em seguida, temos a relacionalidade, significando que os discursos digitais nativos estão todos inscritos numa relação com outros discursos. Nas *fanfictions*, essa

---

<sup>1</sup> Termo cunhado pela pesquisadora Marrie-Anne Paveau ao se referir às produções em ambiente digital constituídos por uma matéria languageira e uma matéria tecnológica.

característica é reafirmada, considerando que toda *fanfiction* origina-se de uma obra base, sendo relacionado algo que já existe.

Na continuidade, temos a característica da investigabilidade, uma vez que os discursos digitais nativos podem ser percorridos por ferramentas de busca e de redocumentação. Assim, as *fanfictions* podem ser localizáveis por ferramentas de busca.

A última característica é a imprevisibilidade dos discursos digitais nativos que são, em parte, produzidos ou formados por programas e algoritmos, o que fornece um caráter imprevisível para os enunciadores humanos. Nas *fanfictions*, ao clicar nas tags disponibilizadas na parte da sinopse, por exemplo, ocorre também a imprevisibilidade no conteúdo direcionado pelas fórmulas algorítmicas.

Diante disso, a visão ecológica proposta por Paveau (2022) se apoia em escolhas pós-dualistas da linguagem, abrangendo o conjunto de elementos do ambiente conectado. Isso implica entender que os discursos são constitutivamente integrados a seus contextos, tanto linguísticos quanto tecnológicos (extralinguísticos). A autora, ainda, argumenta que, em um discurso digital, tanto os aspectos linguísticos quanto os tecnológicos são enunciadores, havendo uma simetria entre elementos humanos e não humanos na construção de sentido.

Embora o foco teórico da autora francesa seja a análise do discurso digital, Paveau (2022) estende sua proposta para todas as disciplinas da Ciência da Linguagem. Ela considera urgente superar a perspectiva dualista, na qual as análises de textos e discursos se concentram apenas nos elementos linguísticos, ignorando o papel dos agentes não humanos nos quais os enunciados estão inseridos. Considerando esses pressupostos, o texto se materializa através dos diversos gêneros do discurso. Assim, continuando nossa base teórica, nos voltaremos para o gênero abordado no presente artigo, a saber, a *fanfiction*.

### **O texto assumindo o formato de um gênero: a *fanfiction***

Os avanços tecnológicos e a popularização da Web 2.0, também conhecida como a web das redes sociais e da tecnologia da informação, introduziram novas práticas discursivas. Os textos nativos desse ambiente online tornaram-se populares e passaram a fazer parte das práticas sociais de determinados grupos, como é o caso das *fanfictions*.

A palavra *fanfiction* é um termo que vem do inglês e significa uma “ficção de fã”. Abreviada como “fanfic”, em outras palavras, refere-se a obras de ficção escritas por fãs que se baseiam em personagens, cenários ou universos de obras de ficção existentes previamente, como livros, filmes, séries de televisão, jogos de vídeo game, etc. A pessoa que escreve a *fanfiction* é denominada *ficwriter*. Esse texto circula em plataformas específicas na internet e como o próprio nome já indica, é uma escrita de fãs que se engajam em comunidades virtuais para cultuar, através da leitura e da escrita online, o artefato midiático por eles apreciados. Esse agrupamento de fãs é comumente chamado de *fandom* (domínio de fã), o que equivale aos fã-clubes. Segundo Vargas (2005, p. 21):

A fanfiction é, assim, uma história escrita por um fã, envolvendo os cenários, personagens e tramas previamente desenvolvidos no original, sem que exista nenhum intuito de quebra de direitos autorais e de lucro envolvidos nessa prática. Os autores de fanfictions dedicam-se a escrevê-las em virtude de terem desenvolvidos laços afetivos tão fortes com o original, que não lhes basta consumir o material que lhes é disponibilizado, passando a haver a necessidade de interagir, interferir naquele universo ficcional, de deixar sua marca de autoria.

Na verdade, existem várias razões que levam os fãs a escreverem uma releitura do cânone que apreciam, mas sem dúvida, todos são movidos pela paixão. A partir desse sentimento, podemos observar outros fatores que motivam os fãs a escreverem *fanfictions*. Muitas vezes, há uma sensação de lacuna que a obra ou o comportamento de uma celebridade pode causar no *fandom*, ou ainda a falta que determinados grupos sentem de se verem representados, o que também pode levar à escrita de *fanfiction*, como por exemplo, a escassez de obras que apresentam casais homoafetivos em suas tramas.

Pensando nessa perspectiva, a *fanfiction* é uma desconstrução da obra base ou do que já existe. Jamison (2013) define a *fanfiction* como uma escrita que continua, reimagina ou apenas faz alusão a histórias ou personagens que outras pessoas já escreveram. Contudo, a autora defende que as *fanfictions* também representam uma forma de pensar criticamente sobre a mídia que você consome, entendendo que um trabalho canônico poderia ser de outra forma.

Outro ponto a ser observado é que as fanfictions estão imersas numa cultura denominada convergente, participativa, uma cultura que marca a contemporaneidade e será melhor detalhada na seção seguinte.

### **As *fanfictions* no universo da cultura da convergência**

Cultura da Convergência é um termo cunhado por Jenkins (2009) e refere-se a três fenômenos distintos interligados entre si: o uso complementar de diferentes mídias, a produção cultural participativa e a inteligência coletiva.

Por uso complementar de diferentes mídias, entende-se que as velhas e as novas mídias convivem e interagem umas com as outras. O que vem acontecendo é que as velhas ferramentas estão sendo substituídas por outras. Por exemplo, a máquina de escrever deu lugar ao computador. Contudo, segundo o autor, isso não significa que a velha mídia morreu; ela apenas convergiu.

Outra vertente a ser observada na cultura de convergência é a produção participativa, entendida como uma cultura capaz de estimular a imaginação e a criatividade das pessoas, dando-lhes a sensação de que estão fazendo parte daquele universo que tanto gostam. Um exemplo disso é a escrita, e conseqüentemente, a leitura das *fanfictions*, que por natureza é uma escrita participativa.

Finalmente, temos como último ponto a inteligência coletiva, termo que originalmente foi criado pelo filósofo e sociólogo Levy (2017), estudioso em Ciência da Informação e Comunicação. A inteligência coletiva é utilizada na Cultura da Convergência, por meio da concepção de que, o conhecimento, as tarefas e no nosso caso, os textos, devem ser compartilhados e submetidos à interferência do leitor.

Quando, por exemplo, um grupo se reúne para discutir sobre determinado assunto, acontece a junção de conhecimentos, o que acarretará um aumento da capacidade intelectual.

É exatamente o que ocorre nas *fanfictions* interativas, em menor ou maior grau: uma comunidade de fãs de um ídolo ou de um produto cultural compartilha comentários sobre uma *fanfiction* ou participa do processo de escrita da mesma. A partir desse *feedback* o autor vai direcionando os próximos capítulos das *fanfictions* (se houver) com a liberdade de continuar a escrita de acordo com as opiniões dos leitores ou seguir outros caminhos. Contudo, há uma apreciação do fã sobre o que está sendo escrito.

Ao tecer essas considerações sobre as *fanfictions* estamos delineando a plasticidade desse gênero, as características que ele congrega, os limites que a plataforma oferece e conseqüentemente, o nível de interação permitido. Isso posto, seguiremos então para a interatividade online, característica fundamental nos discursos digitais nativos.

## A dinâmica da interatividade online

Quando falamos em textos que circulam na internet, games, redes sociais, imediatamente nos vem a palavra interatividade, uma lembrança quase que automática. Santaella (2004) afirma que a interatividade é um tópico fundamental da comunicação digital. Sundar (2004), observa que a interatividade é um atributo da tecnologia e não do usuário, uma vez que, se uma pessoa tem habilidades suficientes para usar uma interface específica, a mesma pode ser avaliada como muito interativa, caso contrário, a interface será considerada sob um outro entendimento, Rafaeli (1988) já entende a interatividade ligada ao contexto comunicacional. Para este autor, o foco está na comunicação entre usuários, sendo que a interatividade é um atributo no processo de comunicação e não da tecnologia que o está mediando.

Quando nos referimos a textos que circulam na internet, a palavra “interatividade” surge automaticamente em mente. Segundo Santaella (2004), a interatividade é um elemento fundamental da comunicação digital. Sundar (2004) afirma que a interatividade é um atributo da tecnologia, não do usuário. O autor sugere que se uma pessoa tem habilidades suficientes para utilizar uma interface específica, esta pode ser avaliada como altamente interativa; caso contrário, a interface será percebida de maneira diferente. Por outro lado, Rafaeli (1988) associa a interatividade ao contexto comunicativo. Para este estudioso, o foco está na comunicação entre os usuários, e a interatividade é um atributo do processo comunicacional, não da tecnologia que o medeia.

Na verdade, as visões desses autores citados é uma breve noção de como são diversos os entendimentos acerca do sentido de interatividade no ambiente virtual. É claro que, em todos os entendimentos há a noção de troca, influência mútua, a aproximação com a comunicação, mas o que difere é o objeto que esses autores enfatizam: às vezes mais voltada para o usuário, para a mídia ou para o processo de comunicação em si.

Kiousis (2002, p. 372), apresenta a seguinte definição para interatividade:

Interatividade pode ser definida como o grau em que participantes podem se comunicar (um para um, um para muitos, muitos para muitos), tanto sincronamente quanto assincronamente e participar em trocas de mensagens recíprocas (dependência de terceira ordem). No que compete a usuários humanos, isso refere-se, adicionalmente, a suas habilidades de perceber a experiência como uma simulação da comunicação interpessoal e aumentar a sua consciência da telepresença.

Nesse sentido, Kiouisis (2002) entende a interatividade mais ligada aos participantes e suas capacidades de comunicação. Numa visão mais próxima do estudo proposto no presente artigo, Gonçalves e Muniz (2021), voltam-se para a interatividade nos tecnodiscursos e baseando-se em autores como Kiouisis (2002), Downes e McMillan (2000) e Rafaeli (1988), defendem que, algumas variáveis, que as autoras chamam de caráter dialogal, sincronicidade e controle de conteúdo, contribuem para a compreensão dos processos de construção de sentidos em interações com mídias digitais.

O controle dialogal em interações em mídias digitais se manifesta pela capacidade de comentar e fornecer feedback. Por outro lado, a sincronicidade refere-se ao tempo de resposta a uma publicação, enquanto o controle de conteúdo é observado na ação de reagir de alguma forma às publicações, seja compartilhando ou modificando informações (GONÇALVES e MUNIZ, 2021). Essas variáveis estão intrinsecamente interligadas e, juntas, permitem a compreensão dos processos de construção de sentidos em interações com mídias digitais.

Torna-se importante destacar que, neste trabalho, compreendemos a interatividade online conforme definida por Gonçalves e Muniz (2021) como o processo no qual as trocas comunicativas podem resultar em engajamento ou ações diretas, ativas e síncronas entre os interlocutores, utilizando suportes como computadores, smartphones ou tablets. Em outras palavras, a interatividade não está centralizada apenas no usuário, na mídia ou no processo de comunicação, mas é coconstruída por esses elementos de maneira híbrida, em que tanto os aspectos linguísticos quanto os tecnológicos contribuem para a construção de significado. Ancorados nessa base teórica, avançamos agora para a metodologia e a subsequente análise proposta neste estudo.

### **Aspectos metodológicos do estudo**

O estudo em questão é uma pesquisa qualitativa de natureza teórica e descritiva, que visa analisar o processo de escrita em dois modelos de *fanfictions* interativas. Para isso, são selecionados textos de uma plataforma específica dedicada a esse gênero, levando em consideração aspectos tecnológicos, como as características dos tecnodiscursos e a mídia em que esses textos circulam.

Nossa análise inicia-se com as capturas de tela selecionadas e obtidas através do suporte celular (*smartphone*). O resultado desses procedimentos gerou o *corpus* que

servirá de base para as descrições, análise e discussões posteriores. Inicialmente, faremos uma breve descrição da mídia que disponibiliza esses textos, representada pelo aplicativo da *Spirit Fanfic e Histórias*.

De acordo com o site da *Techtudo*, o aplicativo da *Spirit Fanfics* permite a leitura e a publicação de *fanfictions* e de outras histórias autorais inéditas, como contos, romances e poesias. Para isso é necessário realizar um cadastro e se tornar um membro, mas tudo de forma gratuita. Os textos geralmente são publicados capítulo por capítulo no aplicativo, o que gera certa expectativa nos leitores de determinada história. Pela estrutura do *Spirit Fanfic e Histórias*, podemos afirmar que ele funciona como uma rede social, uma vez que disponibiliza diversos elementos que permitem a interação, tais quais: criação de perfil, postagem de comentários, caixa de entrada para envio e recebimento de mensagens, acesso a perfis de outros usuários, permitindo dessa forma, a criação e fortalecimento de amizades.

Como nosso foco é observar a interação em um texto nativo digital, a análise que se segue é feita a partir de um entendimento de integração entre aspectos linguageiros e aspectos tecnológicos, adotando uma ideia de hibridismo.

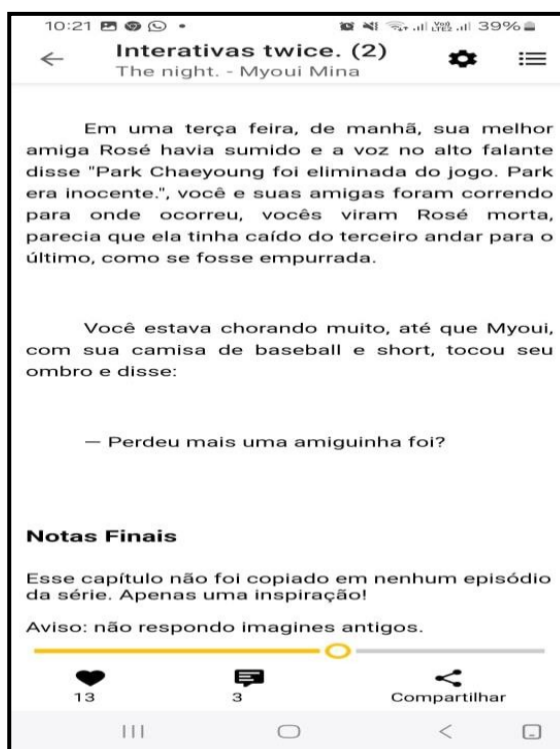
### **Análise e discussão dos resultados**

Como o nome já especifica, a *fanfiction* interativa é aquela que abre uma possibilidade de interação do leitor com o processo de escrita do texto e com o autor do texto, se é que podemos falar em um só autor, quando o gênero é *fanfiction*. Essa interatividade acontece de diferentes formas, nas diversas plataformas. A seguir, mostraremos dois modelos de como se dá essa abertura para o leitor interagir no processo de escrita de *fanfictions* através de dois exemplos retirados do aplicativo da *Spirit Fanfics e Histórias*.

Inicialmente, um exemplo encontrado no referido aplicativo, acontece quando o *ficwriter* propõe uma história colocando já o leitor como personagem e termina o capítulo, deixando para os seus seguidores continuarem. Através dos comentários, os leitores entram em cena e o autor, por sua vez, vai dialogando como se fosse também um personagem. Vejamos o exemplo abaixo, um trecho da *fanfiction The Night – Myoui*

*Mina*<sup>2</sup> do autor *takedasz*. No final, há uma pergunta que serve como um convite para os leitores continuarem a história:

Imagem 01: Primeiro modelo de interação do leitor no processo de escrita de *fanfictions*



Fonte: *SpiritFanfiction*. Acesso em: 18 mar. 024. Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/historia/interativas-twice-2-25394409>.

Nesse caso, a interação é bastante ampla, levando a narrativa em inúmeras direções, até o ponto em que o autor posta outro capítulo. Como podemos ver no aviso (Fig. 01), ele não responde mais os *imagines antigos*, ou seja, os comentários antigos.

Notamos ainda, nessa primeira proposta de interação que o interlocutor é convidado a construir sentidos com a própria mídia, clicando em um dos botões que aparecem no final do texto: a imagem do coração para curtir, o ícone do botão de mensagens e por último, o botão de compartilhar a história. Esses símbolos disponibilizados na mídia (aplicativo) requerem do interlocutor uma ação responsiva e representando o sentimento do interlocutor após a leitura. O ato de clicar colabora diretamente para construir sentidos e essa relação se dá entre interlocutor e recursos tecnológicos, caracterizando um gesto tecnolinguageiro.

---

<sup>2</sup> Myoui Mina é integrante do grupo feminino sul – coreano Twice.

É possível ainda visualizar abaixo desses botões, o número de curtidas e de mensagens que a *fanfiction* já teve. Esses números têm a função não só quantitativa, mas textualmente, eles narram, por assim dizer, todo o *status* que o texto conseguiu alcançar e isso contribui para uma maior ou menor interação. Textos com poucas curtidas e poucos compartilhamentos, por exemplo, geralmente não motivam a interação.

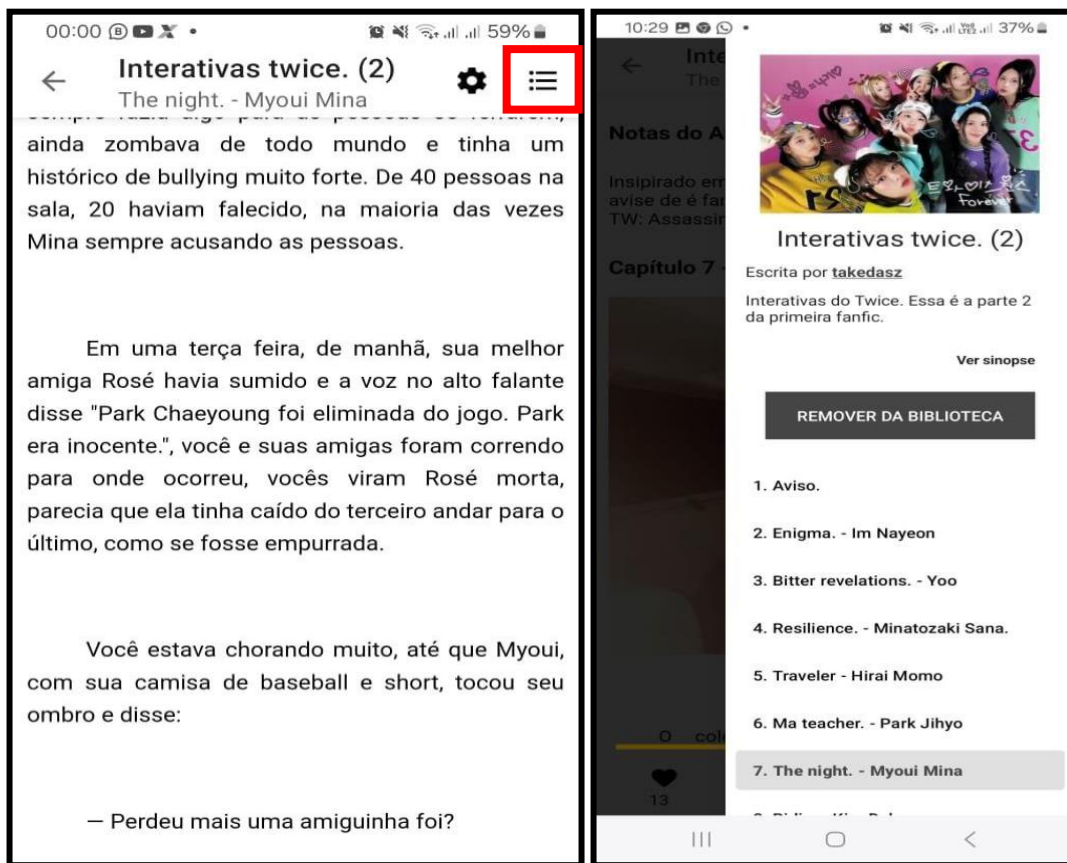
Ainda sobre esses botões, Paveau (2022) explica que:

Esses enunciados de gesto constituem manifestações fáticas, formulando emoção ou significando uma aprovação e várias outras significações contextuais. Os enunciados de gestos ligados aos tecnossignos possuem, de fato, significações variadas e implícitas, que só podem ser reconhecidas no contexto da comunicação (MUNIZ, 2022, p. 90).

De fato, ao considerarmos o texto como um evento único e irrepetível, conforme Cavalcante (2019), concordamos com a citação de Paveau (2022), na qual o sentido de um tecnossigno é construído no momento da interação, dentro de um contexto específico de comunicação, devido ao seu caráter exclusivo, que se renova a cada evento comunicativo.

Mas considerando outro elemento tecnolinguageiro, como as três pequenas linhas horizontais no topo da tela, destacadas na imagem abaixo em vermelho, ao clicar nelas, o interlocutor é direcionado a um leque de opções, como visitar o perfil do autor ou acessar várias outras histórias, em um movimento que Paveau (2022) chama de *escreitura*. Nesses termos, o leitor manipula o texto, podendo navegar para outras páginas por meio de links ou palavras clicáveis, escolhendo assim seu destino. Isso equivale, na compreensão da autora, a uma atividade de leitura e escrita, daí o termo *escreitura*.

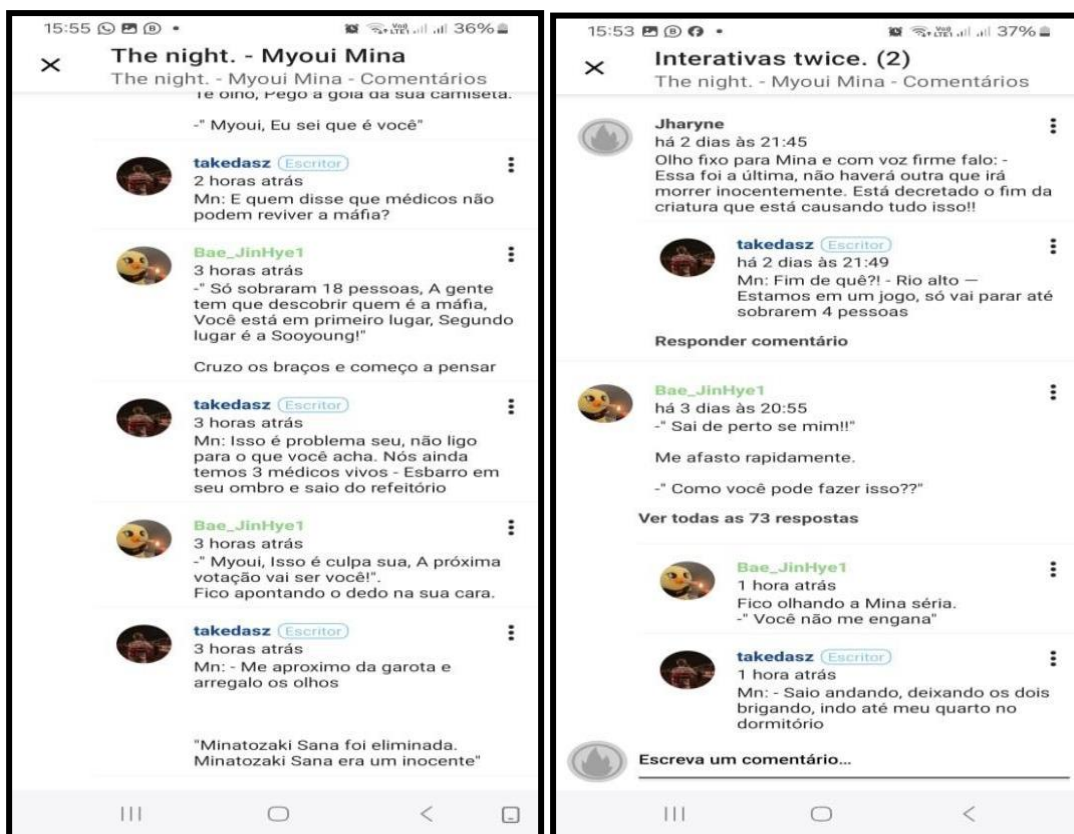
Imagem 02: Segundo modelo de interação do leitor no processo de escrita de *fanfictions*



Fonte: Site *Spiritfanfiction*. Acesso em: 18 mar. 2024. Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/historia/interativas-twice-2-25394409>.

Dando continuidade, vejamos na imagem seguinte alguns comentários dos leitores interagindo e respondendo à pergunta que finaliza o capítulo: — *Perdeu mais uma amiguinha foi?*

Imagem 03: Terceiro modelo de interação do leitor no processo de escrita de *fanfictions*



Fonte: *Spiritfanfiction* Acesso em: 18 mar. 2024. Disponível em:  
<https://www.spiritfanfiction.com/historia/interativas-twice-2-25394409>.

Observa-se que o autor (*takedasz*) interage com seus leitores, respondendo a cada comentário e conduzindo o enredo para diferentes direções. Ao postar um próximo capítulo, ele encerra os comentários, propondo uma situação diferente a cada capítulo, sem dar continuidade ao mesmo enredo. Isso cria uma dinâmica semelhante à de um jogo, em que cada capítulo representa uma nova partida.

A interação nesse caso assume uma forte coautoria, permitindo a participação direta do leitor, autor e texto, através dos recursos tecnológicos. Isso implica que o leitor se torna coautor do texto original disponibilizado e que a mídia (aplicativo), por meio de seus recursos, também desempenha um papel na interação.

Em uma outra possibilidade de *fanfiction* interativa, propõe-se um enredo e o *ficwriter* disponibiliza um fichário contendo regras para que os leitores contribuam, criando os personagens (dentro dos parâmetros estipulados na ficha) para aquela história. Já existe um plano de narrativa elaborado e os leitores devem estar conscientes disso para enquadrar os personagens por eles criados, dando sentido ao desenrolar dos fatos. Na

verdade, nas fichas disponibilizadas pelos autores, estão incluídas todas as orientações e contextos da história.

Nessa dinâmica de interação, há um concurso acirrado para selecionar as melhores propostas de personagens, conforme a análise do autor. Esse processo de seleção gera grande expectativa entre os seguidores, e após a divulgação dos escolhidos, o autor escreve os capítulos da história, já incluindo os personagens vencedores. A imagem abaixo, referente a *fanfiction Intankável*, dos autores *ricks*, *cyannamoon* e *sardinhaaa* é um exemplo dessa forma de escrita interativa.

Imagem 04: Quarto modelo de interação do leitor no processo de escrita de *fanfictions*

The image displays a fanfiction page for 'Intankável'. On the left, there is a character sheet with various sections: 'Regras e Explicações' (rules), 'INTRODUÇÃO' (introduction), 'MOTIVS DO AUTOR(S)' (author's motivation), 'MODELO DE FICHA' (character sheet model), 'MORFE COMPLETO' (complete Morpheus), 'IDONEO' (suitable), 'PERSONAGENS' (characters), 'HISTÓRIAS' (stories), 'O QUE DEVERIA FAZER DEPOIS DA ESCOLHA?' (what to do after selection), 'MOTIVS PARA ESTAR DE CRIADOR(A)' (reasons for being a creator), and 'EXTORC' (extortion). On the right, a timeline shows updates from 2006 to 2023, detailing the author's journey from a fanfiction writer to a professional author. The timeline includes dates and descriptions of events, such as the release of the first chapter, the creation of a fanfiction community, and the author's decision to become a professional writer.

Fonte: *Spiritfanfiction* Acesso em: 18 mar. de 2024. Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/historia/interativas-twice-2-25394409>.

Ao lado esquerdo na imagem 04, temos a ficha proposta pelos autores e à direita, um exemplo de personagem criada pelo perfil *@yapew*. Tal personagem é apresentada nos moldes da proposta, fruto de uma escrita colaborativa.

Usando um método diferente do exemplo anterior, a interação nesse caso, também é alcançada, pois temos um texto em que os leitores também participam de seu processo de escrita. Obviamente, o controle dos autores *ricks*, *cyannamoon* e *sardinhaaa* sobre o

texto é maior, em relação à proposta anterior do autor *takediaz*, mas mesmo assim, é notório o grande envolvimento dos leitores na escrita em ambas as propostas.

Dessa forma, observa-se que nos dois exemplos, os leitores, de uma maneira ou de outra, dão vida aos personagens da história. Nota-se, ainda, uma alternância de vozes durante a escrita, o que nos permite fazer uma ligação com partidas de um jogo, como por exemplo, as propostas de RPGs<sup>3</sup>, onde os jogadores costumam trabalhar em conjunto para construir uma narrativa. Na *fanfiction The Night – Myoui Mina* do autor *takedasz*, o enredo é conduzido de acordo com as interferências dos leitores, tornando o autor uma figura próxima do narrador de RPG, aquele que conduz a história a partir das ações de seus jogadores.

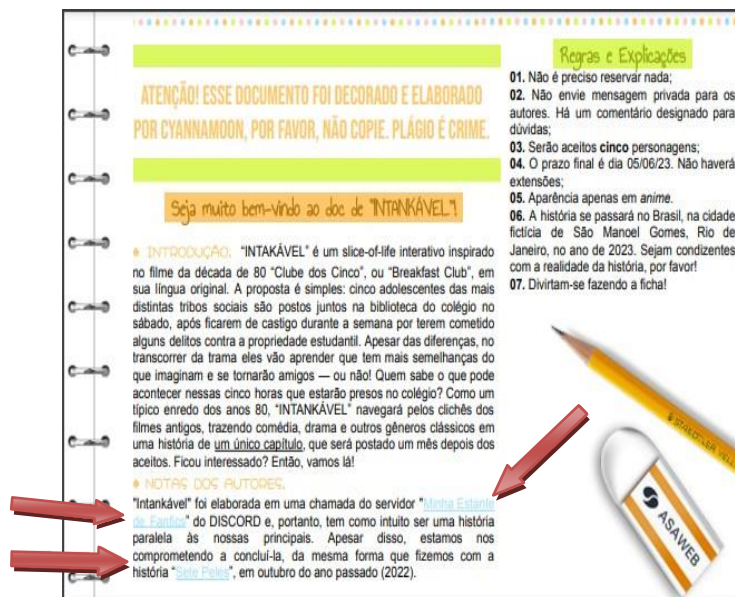
Por outro lado, na proposta dos autores *ricks*, *cyannamoon* e *sardinhaaa*, os leitores são quem determinam os arquétipos dos personagens, o que lhes conferem um certo controle de suas ações, permitindo dessa forma, também fazermos uma relação com a proposta de RPG.

Destacando as características dos tecnodiscursos apresentadas no referencial teórico e baseando-nos na hipótese de que eles interferem de diferentes maneiras nas interações, podemos destacar, por exemplo, a opção que as palavras clicáveis oferecem, levando o interlocutor para outras páginas e assim, deslinearizando o texto, como visto na imagem abaixo:

---

<sup>3</sup> RPG- A sigla RPG significa role - playing game - jogo de interpretação de personagem, em português e indica os jogos que envolvem criação de personagens pelo jogador para vivenciar a história a ser jogada, dentro de um sistema de regras.

Imagem 05: Quinto modelo de interação do leitor no processo de escrita de *fanfictions*



Fonte: Site *Spiritfanfiction*. Acesso em: 18 mar. de 2024. Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/historia/interativas-twice-2-25394409>.

O gesto tecnolinguageiro de clicar, deslinearizando o texto fonte, permite um maior engajamento interativo por parte do interlocutor. Da mesma forma, a possibilidade de clicar no botão compartilhar, torna possível ampliar um conteúdo, na medida em que ele é difundido para mais pessoas, permitindo ao interlocutor até acrescentar modificações. Assim, o gesto tecnolinguageiro de compartilhar ou repostar conteúdos são uma resposta enunciativa e a exemplo da ação de deslinearizar, também indica um maior engajamento interativo e, portanto, maior nível de interatividade.

Na continuação e tomando como base ainda o segundo exemplo de *fanfiction* interativa disponibilizado na imagem 05, a parte destacada indica os perfis que foram selecionados, através das fichas com os personagens propostos para compor a história da *fanfiction Intankável*. Essas palavras têm relação com um texto anterior. Dessa forma, sendo a relacionalidade uma das características mais marcantes dos tecnodiscursos (PAVEAU, 2022), essa também interfere na interatividade, pois tem o objetivo de engajar o interlocutor no assunto mencionado no texto anterior.

Sabemos ainda que todo tecnodiscurso sofre a influência dos algoritmos<sup>4</sup>. De acordo com as atividades dos usuários, os algoritmos vão moldando os conteúdos possíveis de maior interesse para um determinado perfil. Quando um tecnodiscurso tem muito acesso ou muita troca conversacional, dependendo da mídia em que ele está inserido, as ações algorítmicas fazem com que ele seja de fácil investigabilidade ou facilmente encontrados. Dessa forma, a investigabilidade, outra característica do tecnodiscurso, também mantém estreita relação com o grau de interatividade dos tecnodiscursos, quanto maior o grau de interatividade, maior facilidade de rastreamento de conteúdo.

Outra característica dos tecnodiscursos que citamos é a imprevisibilidade e sua relação com a interação. Podemos destacar a ação de clicar em uma *tag* específica. Por exemplo, a fanfiction *Intankável* apresenta várias tags, como *adolescente*. Ao clicar nessa *tag*, é provável que mais *fanfictions* relacionadas ao mesmo tema sejam exibidas em acessos subsequentes ao aplicativo, proporcionando uma imprevisibilidade resultante de certo nível de interatividade. Essa interatividade faz com que os algoritmos moldem conteúdos semelhantes de forma imprevisível para os enunciadores humanos.

Por fim, todas as características mencionadas anteriormente (ampliação, deslinearização, relacionalidade, investigabilidade, imprevisibilidade) estão presentes em uma produção compósita, formada por uma matéria mista que reúne o languageiro e o tecnológico, todas elas mantendo conexões com o fenômeno da interação nos textos digitais.

### **Considerações finais**

Com este estudo, analisamos o processo de escrita de *fanfictions* interativas, descrevendo como a mídia e as características dos tecnodiscursos interferem na questão da interatividade, assumindo um conceito de interação digital de uma maneira híbrida em que os aspectos tecnológicos e os aspectos languageiros coparticipam na construção de sentidos.

---

<sup>4</sup> Algoritmos são sequências de instruções que permitem a solução de problemas. Na internet, eles permitem resolver o problema do tratamento da informação, procurando-a, processando-a, classificando-a, hierarquizando-a etc.

Ao longo da análise, nos ancoramos no conceito de texto de uma forma mais abrangente, incluindo os discursos digitais. Convocamos ainda conceitos da Ciência da comunicação, ao abordar a definição de interatividade digital e de cultura participativa. Através dos exemplos de *fanfictions* interativas, observamos que essas podem ser de diferentes formas, dependendo da preferência do autor, mas em todas elas observa-se o desejo de coparticipação na produção escrita, o que nos remete ao que Jenkins (2009) denomina de cultura participativa, a qual é capaz de estimular a imaginação e a criatividade das pessoas a ponto de interagirem e não se contentar em ser apenas espectador.

Ademais, esse tipo de escrita própria das *fanfictions* também reafirma a ideia de inteligência coletiva defendida por Levy (2017), na qual o conhecimento, no nosso caso os textos, devem ser compartilhados e submetidos à interferência do leitor. Na verdade, a inteligência coletiva vai de encontro à ideia de autoria exclusiva e, especificamente no caso das *fanfictions* interativas, em que somos todos escreitores (ora leitores, ora escritores). E assim também acontece na vida, pois somos um recorte da história e vivemos nesse dialogismo contínuo, suscitando o eco de várias vozes para materializar nossas práticas comunicativas.

Nesse sentido, somos levadas a admitir que o escritor/leitor contemporâneo traz consigo essa característica de compartilhamento, de coparticipação, e não poderíamos esperar o contrário, uma vez que as redes sociais são amplamente usadas para abrigar a produção escrita desses usuários. Dentro do universo das *fanfictions*, há centenas de grupos de *WhatsApp*, por exemplo, dedicados ao compartilhamento e divulgação de *e-books* e *fanfictions*, oficinas de escrita criativa, que por sua vez promovem as atividades de leitura coletiva, debates com os escritores, além do *feedback* dos leitores.

Tal situação nos conduz a reflexões adicionais sobre o perfil do leitor/escritor contemporâneo, frequentemente retratado como alguém que não aprecia a leitura nem a escrita, e que utiliza as redes sociais apenas para atividades triviais, especialmente quando nos referimos ao tema em contexto educacional. No entanto, isso nos leva a questionar o estereótipo em si: será que estamos estabelecendo um padrão ideal de escreitor que valorize apenas determinados textos de prestígio? Será que não deveríamos considerar em que “página” essas pessoas estão escrevendo/lendo?

Por fim, compreendemos que as *fanfictions* interativas representam uma escrita pragmática que surge pela urgência das práticas sociais da atualidade, reflete o modo de ver o mundo dos interlocutores, mundo esse no qual existem outras textualidades e por conseguinte, o processo de escrita, leitura, reprodução e valoração também são outros. Contudo, como afirma Jenkins (2009), é oportuno ressaltar que estamos vivenciando uma cultura de convergência, na qual as antigas e as novas mídias se entrelaçam, sem que uma seja necessariamente superior à outra. Nesse sentido, as novas formas de textualidade nativas do ambiente digital se mesclam e interagem com outros tipos de texto, cada um contribuindo com suas próprias características.

## Referências

BRITO, I. G. de. *A Dimensão Argumentativa dos Processos Referenciais: uma análise da anáfora em textos escolares na modalidade híbrida de ensino*. 328f. Tese (Doutorado em Linguística) – Programa de Pós-graduação em Letras, Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, Pau dos Ferros-RN, 2022.

CAVALCANTE, M. M. *et al.* O texto e suas propriedades: definindo perspectivas para análise. *Revista (Con)Textos Linguísticos*. Linguística Textual e Análise da Conversação: conceitos e critérios de análise, v. 13, n. 25, p. 25-39, 2019.

BETH, A. Personagem. Ed. Ática, 2000, São Paulo. GONÇALVES, M.; MUNIZ-LIMA, I. Tecnodiscurso, interatividade e suporte na mídia Instagram. *Calidoscópico*, v. 19, n. 3, 2021.

JAMISON, A. *Fic: por que a Fanfiction está dominando o mundo*. Rio de Janeiro: Ed. Rocco, 2013.

JENKINS, H. *A Cultura da Convergência*. São Paulo: Ed. Aleph, 2009.

KIOUSIS, S. Interactivity: a concept explication. *New Media & Society*. V. 4: 355, 2002. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/146144480200400303>. Acesso em: 05 fev. 2024.

LEVY, P. *A Inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Ed. Loyola, 2017.

LIMA, I. M. *Modos de interação em contexto digital*. 178 f. Tese (Doutorado em Linguística) – Programa de Pós-graduação em Linguística, Centro de Humanidades, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza - CE, 2022.

PAVEAU, M. A. *Análise do Discurso Digital: dicionário das formas e das práticas*. Campinas, SP: Pontes Editora, 2ª Ed. 2022.

RAFAELI, S. *Interactivity: From New Media to Communication*. 1988. Disponível em: <https://medium.com/@bz4lacerda/interactivity-from-new-media-to-communication-ce820b875c7b>. Acesso em: 12 fev. 2024. Cap. 4, p. 110-134.

SANTAELLA, L. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.

SUNDAR, S. S. Theorizing Interactivity's Effects. *The Information Society*, v. 20: 385-389, 2004. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/01972240490508072>. Acesso em: 08 fev. 2024.

VARGAS, M. L. B. *O Fenômeno Fanfiction: novas leituras e escrituras em meio eletrônico* Passo Fundo: UPF, 2005.