crônicas da folha - NARUTODEMIA:

a ressignificação da pandemia de covid-19 nas fanfics do fandom de naruto[[1]](#footnote-1)

Júlia Garcia [[2]](#footnote-2); Gabriela Borges [[3]](#footnote-3)

**Resumo**

Consumidores e produtores de conteúdo não ocupam, hoje, papeis estritamente separados, já que, inserido na cultura participativa, o público é capaz de ressignificar ativamente aquilo que consome, bem como criar mensagens próprias (JENKINS, 2009; JENKINS; FORD; GREEN, 2015). Nesse contexto, através de práticas como a escrita de fanfics, os fãs podem ressignificar o universo ficcional de produtos midiáticos e adaptá-lo a seus interesses e vontades, além de imprimir características de sua própria experiência política, cultural e socioeconômica a essas produções. Essas práticas de fãs se relacionam à ideia de competência midiática, associada a habilidades referentes tanto à capacidade de análise crítica de conteúdos como à produção própria de mensagens (FERRÉS E PISCITELLI, 2015). Mediante a pandemia de Covid-19, muitas das fanfics mesclam a situação epidemiológica mundial a universos ficcionais já existentes. Sendo assim, tendo em vista a expressividade de fanfics que trazem a pandemia ao universo de Naruto, o presente artigo se propõe a analisar duas dessas histórias na perspectiva da competência midiática, utilizando como parâmetro de análise duas das dimensões propostas por Ferrés e Piscitelli (2015) para o entendimento da competência: linguagem e ideologia e valores.

**Palavras-chave:** Naruto; fãs; competência midiática; fanfic; pandemia.

**Introdução**

 Se antes o fluxo midiático se concentrava nas experiências radiofônica e televisiva, hoje vê-se a circulação de conteúdos por múltiplas plataformas, em um processo movido por transformações tecnológicas, sociais, culturais e mercadológicas, que possibilitaram a consolidação da cultura da convergência (JENKINS, 2009). Embora as práticas de propagação e compartilhamento de mensagens não sejam exclusivas do ambiente digital, elas ocorrem “agora num escopo e numa velocidade exponencialmente maiores, graças aos

favorecimentos garantidos pelas ferramentas sociais on-line” (JENKINS; FORD; GREEN, 2015, p.34). Nesse contexto, consumidores e produtores de conteúdo não ocupam papeis estritamente separados, mas participam de uma dinâmica que esmaece essas fronteiras, uma vez que, inserido na cultura participativa, o público é capaz de ressignificar ativamente aquilo que consome, bem como criar mensagens próprias (JENKINS, 2009; JENKINS; FORD; GREEN, 2015).

 Nesse sentido, a comunidade de fãs esteve “entre as primeiras a adotar a prática da propagabilidade”, que valoriza a criação, a reconfiguração e o compartilhamento de textos de mídia por diferentes públicos (JENKINS; FORD; GREEN, 2015, p.30). Dessa forma, os fãs se apresentam como produtores ativos, que constroem e modificam mensagens, formando uma comunidade que desempenha certo papel na construção da identidade cultural e social (JENKINS, 1992). No entanto, em vez de explorar as potencialidades do engajamento ativo de fãs, “algumas empresas continuam ignorando o potencial desse ambiente participativo, usando sua autoridade legal para constranger em vez de promover a participação popular” (JENKINS; FORD; GREEN, 2015, p.13). Assim, embora criem e ressignifiquem textos midiáticos, os fãs estão conscientes de que as narrativas das quais se utilizam para essas criações não os pertencem e, enquanto defendem, por vezes, os produtores oficiais de tais conteúdos, frequentemente respondem ativamente contra os caminhos que esses produtores seguem na construção narrativa (JENKINS, 1992).

 Nesse contexto, “a leitura criativa nos dá a capacidade de reescrever textos que não satisfazem nossos interesses completamente” (JENKINS, 2012, p.13). Dessa forma, através de práticas como a escrita de *fanfics*, os fãs podem ressignificar o universo ficcional de produtos midiáticos e adaptá-lo a seus interesses e vontades. Assim, Jenkins (2012) enumera alguns motivos pelos quais os fãs se sentem compelidos a realizar intervenções, como a falta de desenvolvimento de certas informações, a ausência de elementos centrais à compreensão do enredo, ou o questionamento sobre o que teria acontecido após o final da trama. Apesar de tais intervenções de fãs não serem feitas exclusivamente por jovens, e a comunidade ser composta por inúmeras faixas-etárias, “*Harry Potter* e vários *fandoms* de anime/mangá se tornaram centros para expressão da juventude” (JENKINS, 2012, p.13).

 No Brasil, é evidente a presença de *fandoms* da cultura pop japonesa. Nesse sentido, as práticas da comunidade de fãs ultrapassam a escrita de *fanfics* e se apresentam de diversas formas, sendo uma delas o *fansubbing*, caracterizado pela legendagem informal e gratuita de conteúdos. Albuquerque e Cortez (2013) explicam que, no Brasil, o *fansubbing* surgiu na década de 90, motivado pela oferta descontinuada de produções asiáticas no país, a qual não acompanhava a demanda.De acordo com Urbano (2013, p.153), “a prática *fansubber* passou de uma condição amadora para se constituir na principal base de mediação dos animes para os fãs brasileiros”. Nesse contexto, há também a prática de *scanlation*, através da qual mangás são digitalizados, traduzidos, editados e colocados em circulação para o acesso por outros fãs (CARLOS, 2011).

 Tais práticas demandam do *fandom* competências relacionadas à linguagem, ao manuseio das ferramentas digitais, à compreensão de processos de distribuição, dentre outros. Essas habilidades se relacionam à ideia de competência midiática, que, segundo Ferrés e Piscitelli (2015, p.3), pode ser “entendida como uma combinação de conhecimentos, habilidades e atitudes consideradas necessárias para um contexto determinado”. Assim, Ferrés e Piscitelli (2015, p.5) defendem que, além de contribuir com o desenvolvimento da autonomia pessoal e do compromisso social e cultural de cidadãos, a competência midiática é capaz de combinar “o potencial oferecido pela cultura participativa com o desenvolvimento da capacidade crítica”. Dessa forma, espera-se, quando se fala em competência midiática, que um indivíduo seja capaz tanto de analisar criticamente o que consome, quanto de produzir conteúdos próprios, em diversos contextos comunicacionais.

 Nesse sentido, Jenkins (2012, p.13) afirma que as escolas ensinam “os estudantes a ler com o objetivo de produzir uma resposta crítica; queremos encorajar educadores a também ensinar aos alunos como se engajar criativamente com textos”, o que vai ao encontro da perspectiva da competência midiática. No âmbito da cultura de fãs, Jenkins (2012, p.13) argumenta, justamente, que a escrita de *fanfics* “representa um exemplo vívido da ação de ler criativamente e criticamente”. Nesse contexto, as *fanfics* são resultado não somente da interpretação e ressignificação de uma ou mais obras, mas também de um processo criativo original do *fandom*.Portanto, essas histórias não se restringem, necessariamente, a universos ficcionais fechados, mas podem carregar, também, características particulares da realidade cultural, política e socioeconômica dos fãs. Isso pode ser observado, por exemplo, na escrita de *fanfics* relacionadas ao tema pandemia.

 A Spirit[[4]](#footnote-4), uma das principais plataformas de publicação de *fanfics* no Brasil, possui uma *tag* específica para o termo “pandemia”. Foi realizado, então, levantamento das histórias inseridas nessa *tag[[5]](#footnote-5)*.Embora nem todas as *fanfics* da *tag* tenham relação com a pandemia de Covid-19, já que algumas foram escritas antes do surgimento do vírus Sars-Cov-2, de 119 histórias levantadas, 106 tiveram atualizações desde março de 2020, quando começaram as restrições de circulação no Brasil como forma de prevenção à disseminação do vírus. Pode-se argumentar, portanto, que a pandemia de Covid-19 teve impactos diretos no número de *fanfics* relacionadas ao tema na plataforma Spirit.

 Ainda em relação ao levantamento, das 119 histórias, mais da metade delas se encaixa na categoria “histórias originais”, ou seja, não são baseadas em nenhuma outra obra. No entanto, à exceção dessas *fics*, a categoria mais frequente foi “Naruto”, referente ao universo criado por Masashi Kishimoto, cujas obras abrangem mangás, animês e mesmo *games*. Como pontuado anteriormente, é notável a presença de *fandoms* da cultura pop japonesa no Brasil. Desse modo, o presente artigo analisa, sob a perspectiva da competência midiática, duas das *fanfics* levantadas, de modo a estudar como a pandemia de Covid-19 foi ressignificada pelo *fandom* de Naruto.

 Foram selecionadas as *fanfics* inseridas na *tag* “pandemia” e na categoria “Naruto” cujo número de palavras ultrapassasse 10 mil. Esse número foi definido tendo em vista a seleção de histórias que fornecessem mais subsídios para análise, já que muitas são compostas por poucas palavras e capítulos, o que dificultaria o estudo. Nesse recorte, se encaixam as histórias *Quarantines[[6]](#footnote-6)*, do interagente Lechan12, e *C a o s[[7]](#footnote-7)*, do interagente hero\_. Para a análise dessas *fanfics*, foram escolhidas duas dimensões propostas por Ferrés e Piscitelli (2015) para nortear o entendimento da competência midiática: linguagem e ideologia e valores. A dimensão da linguagem foi escolhida por permitir a análise da ressignificação narrativa e da expressão dos fãs mediante o contexto comunicacional; a dimensão da ideologia e valores, por sua vez, foi selecionada por abranger questões ligadas à cidadania e ao compromisso social e cultural de um indivíduo ou um grupo, o que se mostra especialmente relevante em um contexto de pandemia.

**Cultura de Fãs**

 Dentro dos estudos de fãs, não há uma definição única e consensual sobre o que significa ser um fã e no que consiste um *fandom*. Nesse contexto, há múltiplas abordagens, que podem abranger diferentes vertentes teóricas. Em entrevista a Greco, Hills (2015, p.149), enfatizando as problemáticas que envolvem a conceituação de tais termos, afirma que “o *fandom* é realizado de maneira diferente e pode significar diversas coisas em distintos microcontextos, em diferentes momentos de interação social, e até mesmo em plataformas distintas”. Nesse sentido, as atividades de fãs carregam particularidades que não dependem apenas do *fandom* ao qual pertencem, ou seja, não estão condicionadas somente ao contexto específico da comunidade de fãs de determinada série, filme ou livro, mas também estão relacionadas às especificidades da mídia social que os interagentes utilizam, dos eventos que participam e das conversações nas quais se engajam, por exemplo. Como argumenta Duffet (2013, p.19, tradução nossa), “ainda que compartilhemos a identidade como fãs do mesmo objeto midiático, meu fandom pode ser experienciado como algo bem diferente do seu”[[8]](#footnote-8).

 Desse modo, Jenkins (1992, p.2, tradução nossa) pontua que “[...] a cultura de fãs é um fenômeno multidimensional e complexo, convidando a muitas formas de participação e níveis de engajamento”[[9]](#footnote-9). A experiência e atividade dos fãs, portanto, não é uniforme e homogênea. No entanto, apesar das dificuldades quanto à delimitação dos termos e da necessidade de se considerar as particularidades e o contexto comunicacional em cada caso, autores como Jenkins (1992), Duffet (2013) e Lopes *et. al.* (2015) compartilham o entendimento geral de que o fã possui determinado envolvimento emocional e engajamento com uma obra. De acordo com Duffet (2013, p.18, tradução nossa), “o fã é uma pessoa com uma convicção emocional positiva e relativamente profunda sobre algo ou alguém famoso [...] inclinada a explorar e participar de práticas de fãs”[[10]](#footnote-10). Como pontua Lopes *et. al.* (2015, p.18):

É a partir do momento em que o telespectador passa a se envolver emocionalmente com a trama e a criar laços profundos com a ficção que ele se torna um verdadeiro fã. Esse fã tenderá a explorar ao máximo aquilo que a produção oferece, conhecerá bem os personagens e o rumo de suas histórias. Além disso, em determinado momento, o fã poderá tornar-se, ele mesmo, um produtor ao perceber que os sentidos oferecidos pelos recursos ficcionais da trama podem ser ampliados, seja a partir de suas experiências pessoais, seja a partir de experiências compartilhadas em comunidades de fãs ou redes sociais.

(LOPES *et. al.*, 2015, p.18)

 Como explicitado por Lopes *et. al.* (2015), o fã pode ampliar universos ficcionais e produzir mensagens próprias a partir de inúmeras práticas. Dentre tais práticas está a escrita de *fanfics*. De modo geral, as *fanfics* podem ser entendidas como histórias ficcionais feitas por fãs, baseadas em obras já existentes ou mesmo em personalidades reais, como músicos e atores. Jamison (2017) propõe que, ao se inspirar em obras criadas por outros, esse tipo de escrita desafia o conceito de autoria e se constitui como uma tradição coletiva. Nesse sentido, Busse e Hellekson (2006, p.6, tradução nossa) destacam que “o criador de significado, a pessoa que gostamos de chamar de *autor*, não é uma única pessoa, mas sim uma entidade coletiva”[[11]](#footnote-11), uma vez que o trabalho dos fãs envolve, muitas vezes, revisões, comentários e renegociações dentre um grupo de pessoas engajado na criação e consumo de produções de fãs. Desse modo, Busse e Hellekson (2006) enfatizam as possibilidades das obras em andamento, ou seja, histórias que ainda não foram finalizadas e estão em processo de escrita, permitindo que os fãs respondam ao texto e compartilhem a autoria, o que carrega a noção de comunidade.

 Isso não significa, contudo, que não existam atividades individuais dentro do *fandom* e que todos os fãs, necessariamente, compartilham esse sentimento de comunidade ou pertencimento mediante a produção ativa de conteúdo. Como aponta Sandvoss (2013, p.25), “as etnografias de comunidades coesas de fãs com produção textual se baseiam em uma definição estreita de fandom, estudando apenas aqueles que participam ativamente das comunidades de fãs por meio de convenções, encontros e produção textual”. Ao abordar especificamente o *fandom* do futebol, Sandvoss (2003, p.19, tradução nossa) argumenta, ainda, que “alegar que todos os fãs são participativos e ativos em todas as ocasiões leva a uma má interpretação do papel do fandom na vida cotidiana”[[12]](#footnote-12).

 Desse modo, Sandvoss (2013) demonstra que existem formas diferentes de produtividade dos fãs; enquanto alguns acompanham avidamente um produto midiático, o que não implica, necessariamente, que estejam em contato direto com uma comunidade de fãs, outros podem observar ou participar da conversação do *fandom* em torno da obra, bem como expressar seu afeto através da reprodução de imagens ou compra de produtos. Tais atividades nem sempre envolvem, portanto, a criação de materiais ou textos a partir da obra original, como as *fanfics*. “Contudo, muitos espectadores e leitores que não participam ativamente nas comunidades de fãs e na produtividade textual adquirem, mesmo assim, uma percepção distinta do eu e da identidade social a partir do consumo como fã” (SANDVOSS, 2013, p.25).

 Logo, pode-se entender que a cultura de fãs é complexa e abrange várias camadas de envolvimento e participação no *fandom*. Considerando mais especificamente a produção textual, o engajamento nessas práticas de fãs, como pontuado, pode contribuir para o desenvolvimento de aspectos da competência midiática, e o estudo sobre as diferentes formas de participação pode oferecer caminhos para a elaboração de estratégias de ensino que considerem as potencialidades da aprendizagem informal. Como aponta Jenkins (2012, p.22), há “um forte conjunto de argumentos sobre os benefícios educacionais da comunidade de fãs como um espaço de aprendizado informal [...]”. Desse modo, a análise de determinadas expressões criativas da cultura de fãs pode ajudar a fornecer pistas sobre as articulações desse modo de aprendizagem.

**Literacia e Competência Midiática**

 Embora Ferrés e Piscitelli (2015) utilizem o termo “competência midiática” para se referirem às habilidades necessárias para a análise crítica e produção ativa de mensagens em diferentes plataformas e contextos comunicacionais, outros autores adotam denominações diferentes para a discussão sobre esse mesmo tema. Livingstone (2004), por exemplo, utiliza o termo “literacia midiática” e a define, de maneira consonante à ideia de competência, como a capacidade de acesso, análise e criação de mensagens em mídias e contextos diversos.

 Nesse sentido, Livingstone (2004) argumenta que a promoção da literacia midiática é também uma questão que envolve discussões acerca de democracia e poder, já que o exercício da cidadania perpassa, hoje, o acesso e a utilização de tecnologias digitais. Mediante a capacidade não somente de acessar mensagens, mas também de avaliá-las criticamente, especialmente, nesse caso, textos políticos e governamentais, a população pode melhor definir suas escolhas e atitudes no papel de eleitores e cidadãos. Além disso, inúmeros recursos públicos oferecidos à população estão disponíveis, majoritariamente, de forma digital, requerendo, portanto, que o usuário saiba manusear as ferramentas tecnológicas. Um exemplo recente está relacionado ao auxílio emergencial disponibilizado pelo Governo Federal durante a pandemia de Covid-19. Enquanto a solicitação e o recebimento do auxílio puderam ser feitos também nas agências Caixa e lotéricas, muitas funcionalidades estão condicionadas à utilização do aplicativo Caixa Tem, e quem possui acesso à internet e dispõe das habilidades necessárias ao manuseio dessas ferramentas pôde se resguardar da potencial exposição ao vírus à qual as atividades presenciais podem levar. Além de evidenciar problemáticas da desigualdade socioeconômica, esse caso pode exemplificar a importância da capacidade de manuseio e acesso às tecnologias digitais e mostrar como a literacia midiática, assim como argumenta Livingstone (2004), também está associada a questões democráticas e de poder.

 Nesse contexto, Ferrés e Piscitelli (2015, p.4) também destacam a perspectiva da cidadania mediante a promoção da competência midiática, que deve “contribuir para o desenvolvimento da autonomia pessoal de cidadãos e cidadãs, bem como o seu compromisso social e cultural”. Abordando a análise e produção de mensagens, Hobbs (2011) pontua que, com a possibilidade de transformação do público em autor, capaz de realizar escolhas ativas como consumidor de mídia e produtor criativo, cresce o interesse na literacia midiática como forma de empoderamento. Dessa forma, Hobbs (2011, p.428, tradução nossa) defende que os acadêmicos “continuem a examinar as complexas práticas pedagógicas que apoiam o engajamento cívico, o pensamento crítico e criativo [...]”[[13]](#footnote-13).

 Nesse sentido, também abordando o processo de análise e produção, Ferrés e Piscitelli (2015, p.6) enfatizam que a competência midiática deve ser desenvolvida “interagindo de modo crítico com mensagens produzidas pelos demais, e também sendo capaz de produzir e divulgar as suas próprias mensagens”, o que se relaciona à proposta de Jenkins (2012) de desenvolvimento não só da leitura crítica, mas também criativa. Dessa forma, as dimensões e os indicadores desenvolvidos por Ferrés e Piscitelli (2015) para o entendimento da competência midiática foram selecionados para nortear a análise das *fanfics* a serem estudadas no presente artigo.

 Na perspectiva da competência midiática, Ferrés e Piscitelli (2015) propõem seis dimensões básicas, com indicadores para o âmbito da análise, referente à interação e ao recebimento de mensagens, e para o âmbito da expressão, relacionado à produção de mensagens. Sendo as *fanfics* produções textuais, as histórias selecionadas neste artigo são, portanto, analisadas sob o âmbito da expressão, mediante os indicadores das dimensões da linguagem e ideologia e valores. A partir da linguagem, pode-se analisar a expressão dos fãs em meio ao contexto comunicacional e o modo de ressignificação narrativa que constroem a partir da obra cânone. Considerando a pandemia de Covid-19 e a abordagem do tema nessas *fanfics*, é importante, ainda, verificar se o assunto é trabalhado pelos fãs de forma responsável, uma vez que, como produtores ativos de significado, devem ter em mente o potencial impacto que os textos podem vir a ter sobre aqueles que os consomem. Desse modo, é relevante utilizar, também, a dimensão da ideologia e valores como parâmetro de análise.

**Análise das Fanfics**

 As *fanfics* selecionadas para análise são inspiradas no universo de Naruto, popular não só no Brasil, mas ao redor do mundo. Naruto começou como um mangá[[14]](#footnote-14), criado pelo mangaká Masashi Kishimoto, serializado entre 1999 e 2014 na revista japonesa Shōnen Jump. O mangá deu origem a duas séries de animê[[15]](#footnote-15) – *Naruto* e *Naruto Shippuden* – além de diversos filmes e *games*. Atualmente, uma nova série de mangá desse mesmo universo está em publicação, intitulada *Boruto: Naruto Next Generations*, que também conta com adaptação para animê. No Brasil, ambos os mangás são publicados pela Panini Comics.

 Em relação aos animês, *Naruto* e *Naruto Shippuden* estão disponíveis nas plataformas de *streaming* Crunchyroll – especializada em animações japonesas – e Netflix, embora a última não disponibilize todos os episódios. Entretanto, o início da popularidade da série no Brasil está atrelado à exibição nos canais Cartoon Network e, especialmente, SBT, que levou o personagem à TV aberta em 2007, quando também foi iniciada a publicação do mangá pela Panini. O enredo principal acompanha o jovem ninja Naruto, que deseja se tornar Hokage, o líder da Vila Oculta da Folha. Curiosamente, um dos episódios do animê, intitulado *Crônicas da Folha: Narutodemia* e veiculado em 2010, aborda o surgimento de uma epidemia na vila[[16]](#footnote-16). Nesse episódio, a Hokage Tsunade logo toma todas as medidas de segurança para conter a doença, evidenciando a preocupação com o contágio.

 Mesmo após quase quinze anos desde o primeiro contato oficial dos brasileiros com a obra, o universo de Naruto ainda é extremamente popular no país. Apenas no site Spirit, as *fanfics* inseridas na categoria do personagem ultrapassam as 55 mil. Dentre essas histórias estão *Quarantines*, escrita pelo interagente Lechan12, e *C a o s*, do interagente hero\_, as quais foram selecionadas para análise sob a perspectiva da competência midiática.

 *Quarantines* apresenta seis capítulos independentes, porém com referências entre si, sendo cada capítulo focado em um ou mais personagens de Naruto durante a pandemia de Kohid 29, em referência à Covid-19. Até o momento, a história não foi marcada como finalizada. Já *C a o s*, que também se encontra em andamento, acompanha a médica Sakura Haruno e o arquiteto Sasuke Uchiha, que se envolvem em um romance. Apenas no sexto e último capítulo é descrito, com mais detalhes, um vírus potencialmente perigoso, com contágio via respiratória. Como a sinopse da *fanfic* indica a presença de uma epidemia causada por um vírus capaz de levar à morte, é provável que, caso a história continue a ser escrita, os personagens se encontrem em uma situação epidemiológica semelhante à atual. Nas notas do autor, no primeiro capítulo, hero\_ explica que, como o globo enfrenta agora a pandemia do novo coronavírus, decidiu escrever uma história baseada no ponto de vista de Sakura a respeito desse problema. Entretanto, até o momento esse elemento não foi desenvolvido com detalhes na *fanfic*, que tem o último capítulo datado de junho de 2020.

 De modo geral, a escrita de *fanfics* já demonstra, no âmbito da linguagem, que o autor possui a “capacidade de modificar produtos existentes, dando a eles um novo significado e valor”, uma vez que a narrativa cânone é ressignificada em um contexto distinto, com histórias que podem se aproximar ou se afastar do enredo original (FERRÉS; PISCITELLI, 2015, p.9). No caso de *Quarantines* e *C a o s*, ambas as histórias buscam se aproximar da realidade ao inserir o universo de Naruto em um contexto mais próximo do cotidiano, mesclando elementos ficcionais a elementos reais, o que confere certa verossimilhança à narrativa.

 Em *Quarantines* é possível encontrar os personagens em situações do dia-a-dia que não são comumente retratadas na história original, sendo algumas delas difíceis de serem imaginadas no mangá ou animê, uma vez que se afastam do universo ninja da narrativa. Um exemplo está no sexto capítulo, que acompanha o estudante de medicina veterinária Juugo, ou no quarto capítulo, em que Kiba sai da quarentena para encontrar a namorada, com quem estava falando apenas por mensagem de texto. Apesar de trazer personagens de Naruto e elementos do cânone, a história se encontra, primordialmente, em um contexto semelhante à realidade, com situações passíveis de ocorrência no cotidiano. Nesse contexto, é interessante observar como Lechan12 parodia termos e palavras, para se encaixarem no universo de Naruto ao mesmo tempo em que referenciam elementos da realidade de maneira intertextual. Lechan12 mescla, por exemplo, o nome Netflix a Konoha – a denominação, em japonês, da Vila Oculta da Folha –, criando o termo “Konohaflix” para se referir ao serviço de *streaming* local. Outro exemplo é a utilização, pelos personagens, do aplicativo Tok Tok, em alusão ao TikTok. Além disso, há, ainda, a utilização de frases emblemáticas do cânone, como “tô certo”, sempre proferida por Naruto.

 De maneira semelhante, *C a o s* também traz o universo original a um contexto mais próximo da realidade. Ao invés de ninjas, os personagens exercem profissões comuns, e Konoha é referenciada como uma pequena cidade. O enredo se desenvolve, no entanto, entre Tóquio e Osaka, grandes cidades do Japão que não fazem parte da obra cânone. Além de também inserir frases muito utilizadas em Naruto, como o apelido “testa de marquise” dado a Sakura, hero\_ faz uso, ainda, de diversos termos da língua japonesa, como *baka* e *shinkansen*, equivalentes ao adjetivo idiota e ao substantivo trem, respectivamente. Termos de tratamento, como *chan* e *kun*,também estão presentes ao longo de todos os capítulos, evidenciando que hero\_ possui certo conhecimento do idioma japonês. É relevante pontuar, ainda, que a história apresenta inúmeras expressões médicas, condizentes com o contexto da narrativa, que se passa, em grande parte, em um hospital. Além disso, hero\_ escreve a *fanfic* a partir de dois narradores em primeira pessoa diferentes: Sakura e Sasuke. Desse modo, é possível ter acesso aos sentimentos e pensamentos de cada um dos personagens, além de acontecimentos vivenciados pelos dois. A mudança de narrador é sempre indicada explicitamente, não deixando dúvidas ao leitor.

 É possível observar, portanto, que ambos os interagentes são capazes de, no âmbito da linguagem, “se expressar mediante uma ampla gama de sistemas de representação e significados” e de “escolher entre diferentes sistemas de representação e estilos em razão da situação comunicativa [...]” (FERRÉS; PISCITELLI, 2015, p.9). Apesar de serem inspiradas em Naruto, as *fanfics* foram escritas de modo a se aproximarem do cotidiano e, em certa medida, se afastarem do enredo original, sendo permeadas por intertextualidades que não só se relacionam à obra cânone, mas também a elementos da realidade, o que confere, de certo modo, verossimilhança às narrativas. Ao trazer questões cotidianas, as histórias se aproximam da realidade do leitor, ao mesmo tempo em que se conectam ao universo ficcional com o qual os fãs possuem envolvimento emocional.

 Já em relação à dimensão da ideologia e valores, foi possível encontrar elementos em ambas as narrativas que evidenciam a capacidade de os interagentes aproveitarem as “[...] novas ferramentas comunicativas para transmitir valores e contribuir para a melhoria do ambiente em que vivemos, como uma atitude de compromisso social e cultural” e de se comprometerem “[...] como cidadão ou cidadã de modo responsável na cultura e na sociedade”. (FERRÉS; PISCITELLI, 2015, p.14). Essa dimensão, porém, se destacou especialmente em *Quarantines*, que não somente abordou a pandemia de forma responsável, indicando o respeito às recomendações sanitárias e de distanciamento social, como também apresentou críticas políticas e subversão de estereótipos.

 Já no primeiro capítulo, intitulado O dono do lar, *Quarantines* inverte papeis de gênero ao colocar Sakura Haruno como uma médica na linha de frente contra a pandemia de Kohid 29, enquanto seu marido, Sasuke Uchiha, fica responsável por cuidar da casa, subvertendo a noção de que são os homens que devem trabalhar e dar sustento à família, e as mulheres se responsabilizar pelo lar. Além disso, nas notas do autor, ainda no primeiro capítulo, Lechan12 homenageia o trabalho dos profissionais da saúde e limpeza, que seguem trabalhando durante a pandemia de Covid-19.

 Ao longo de todos os capítulos, em meio ao desenvolvimento da história, é reiterada a importância da higienização e da utilização de máscara e álcool em gel, acompanhadas de críticas àqueles que não respeitam as regras de distanciamento social e não seguem as recomendações das entidades de saúde. Mesmo no quarto capítulo, Tal mãe, tal filho, no qual dois personagens saem da quarentena para se encontrarem com seus parceiros, Lechan12 enfatiza, nas notas finais do capítulo, que os leitores não devem seguir esse comportamento e pede para que respeitem todas as normas de isolamento social, o que demonstra responsabilidade social no tratamento do tema.

 É interessante pontuar que, apesar de os personagens saírem da quarentena para encontrarem com seus cônjuges, o relacionamento sexual não é consumado, uma vez que os casais são interrompidos por circunstâncias inusitadas. Ou seja, a atitude de burlar a quarentena não é recompensada, no final, com o ato carnal, o que coloca, de maneira sutil, que as medidas de isolamento social devem ser respeitadas. Nesse contexto, em um dos comentários, um leitor elogia a conscientização a respeito da pandemia e argumenta que a *fanfic* pode servir de exemplo a outros leitores que não respeitam as medidas de isolamento.

 Há, ainda, críticas políticas, que revelam o posicionamento contrário de Lechan12 a determinadas falas e comportamentos. No terceiro capítulo, O aposentado e seus cães, um dos cães ninja do ex-hokage Kakashi o indaga sobre o motivo que leva muitas pessoas a não usarem máscara, mesmo com todas as recomendações e avisos. Kakashi argumenta que “tem gente que, mesmo com essa situação toda, fala que é só um ‘resfriadinho’. Então não me impressiona nada ver pessoas andando livremente por aí, ignorando as normas de segurança”. O termo “resfriadinho” é uma alusão à fala do presidente Jair Bolsonaro, que comparou a Covid-19 a uma “gripezinha” em pronunciamento nacional e em coletiva de imprensa, ambos em março de 2020[[17]](#footnote-17).

 No quinto capítulo, Vovô rebelde, há novamente alusão ao pronunciamento de Bolsonaro. O idoso Onoki, diminuindo os impactos da pandemia de Kohid 29, afirma que “é só um resfriadinho” e que possui “histórico de ninja de elite”, por isso não teria a doença. A última frase faz referência ao histórico de atleta mencionado por Bolsonaro ao minimizar os possíveis efeitos que a Covid-19 poderia causar nele caso contraísse o vírus. Além de criticar as *fake news*, o capítulo também ironiza falas presentes nos discursos de alguns grupos alinhados à direita no país. Ao se posicionar contra o isolamento social, um dos personagens diz: “eles querem deixar o povo de bem trancado em casa enquanto os ‘comuninjas’ ficam por aí livres, desgraçando o país”. O capítulo ainda acompanha um casal homossexual, Deidara e Obito, que não são indicados, no universo original, como um par romântico. Embora os relacionamentos heterossexuais sejam predominantes na *fanfic*, a presença desse casal traz, em certa medida, representatividade à narrativa, o que vai ao encontro de uma perspectiva plural e comprometida com o respeito às diversidades.

 Embora *C a o s* não apresente tantos elementos para análise no âmbito da ideologia e valores quanto *Quarantines*, é possível perceber, tanto pela sinopse do episódio quanto pelos comentários do autor, que as consequências da pandemia não são minimizadas, o que demonstra responsabilidade na abordagem do tema. Nas notas do autor, no primeiro capítulo, hero\_ caracteriza a pandemia como um “enorme problema”, evidenciando a seriedade da temática. Além disso, nas notas finais do segundo capítulo, hero\_ recomenda que os leitores fiquem em casa, lavem as mãos e cuidem da saúde. Ao longo da *fanfic*, a importância de também cuidar da saúde mental é enfatizada mediante os problemas enfrentados por Sakura, que reluta em buscar um psiquiatra, mas é incentivada pelos amigos a marcar uma consulta. Nesse contexto, nas notas finais do quinto capítulo, hero\_ reitera o quão importante é cuidar da saúde mental e procurar profissionais especializados caso esteja enfrentando problemas psicológicos ou psiquiátricos.

 Desse modo, ambos interagentes demonstraram, embora em diferentes graus, preocupação com as medidas de isolamento social e com as recomendações das entidades de saúde, como utilização de máscaras e álcool em gel. A pandemia, portanto, foi trabalhada de forma responsável nas *fanfics* analisadas, as quais também pautaram outros elementos de relevância social, evidenciando a capacidade de os interagentes utilizarem as ferramentas digitais para se comprometerem, social e culturalmente, com responsabilidade na melhoria da sociedade.

**Considerações Finais**

 A partir da análise das *fanfics Quarantines* e *C a o s* sob a perspectiva da competência midiática, foi possível observar que os interagentes Lechan12 e hero\_ foram capazes de operar as dimensões da linguagem e da ideologia e valores, considerando o contexto comunicacional e a plataforma digital. O universo ficcional de Naruto foi, em ambos os casos, aproximado da realidade cotidiana e inserido em um ambiente de pandemia que se relaciona à situação epidemiológica atual. Nesse contexto, foram identificados recursos de linguagem como intertextualidade e utilização de múltiplas perspectivas narrativas, empregados de forma eficiente considerando a situação comunicativa. Os interagentes também demonstraram familiaridade com a linguagem empregada pelos personagens da obra cânone e, especialmente no caso de hero\_, com a língua japonesa.

 A dimensão da ideologia e valores foi destaque na história *Quarantines*, que não só defendeu de forma clara o isolamento social e as medidas recomendadas pelas entidades de saúde, como apresentou críticas políticas, ligadas de maneira direta ao âmbito da cidadania e ao compromisso social. *C a o s* também tratou a pandemia de maneira responsável, embora o tema não tenha sido central nos capítulos analisados, e abordou a importância da saúde mental e da busca de profissionais especializados, o que também está relacionado à utilização das ferramentas tecnológicas de forma socialmente pertinente.

 Essa análise sugere que fãs engajados na produção textual podem operar, com aptidão, dimensões da competência midiática e utilizar as plataformas digitais de maneira significativa numa perspectiva social e cidadã. A produção de fãs, portanto, pode ser um modo de estimular o desenvolvimento de aspectos da competência midiática de maneira lúdica e criativa, demonstrando as potencialidades do aprendizado informal.

**Referências**

ALBUQUERQUE, A.; CORTEZ, K. Ficção Seriada, Cultura Nacional e Des-Ocidentalização: o caso dos animês. **Contemporânea | Revista de comunicação e cultura**, v. 11, n. 1, jan-abril, 2013, p.56-71. Disponível em: https://cutt.ly/UfGG2Ze. Acesso em: 12 out. 2020

BUSSE, K; HELLEKSON, K. Work in Progress. In: BUSSE, K; HELLEKSON, K. **Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet**: New Essays. Jefferson: McFarland & Company, 2006.

CARLOS, G. S. **O(s) fã(s) da cultura pop japonesa e a prática de *scanlation* no Brasil**. 2011. 198 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Comunicação e Linguagens, Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2011.

DUFFET, M. **Understanding Fandom:** An introduction to the study of media fan culture. London/New York: Bloomsbury, 2013.

FERRÉS, J.; PISCITELLI, A. Competência midiática: proposta articulada de dimensões e indicadores. **Lumina**. Juiz de Fora, v. 9, n. 1, 2015, p.1-16. Disponível em: https://cutt.ly/xfGHhpj. Acesso em 12 out. 2020.

HILLS, M. O fandom como objeto e os objetos do fandom. Entrevista cedida a Clarice Greco. **MATRIZes**, [S. l.], v. 9, n. 1, p. 147-163, 2015. Disponível em: http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/100678. Acesso em: 14 dez. 2020.

HOBBS, Renee. The State of Media Literacy: a response to Potter. **Journal of Broadcasting & Electronic Media**, [S.L.], v. 55, n. 3, p. 419-430, 2011.

JAMISON, A. **Fic** - Por que a fanfiction está dominando o mundo. São Paulo: Rocco, 2017.

JENKINS, H. **Textual Poachers:** Television Fans & Participatory Culture. New York/London: Routledge, 1992.

\_\_\_\_\_\_. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

\_\_\_\_\_\_. Lendo criticamente e lendo criativamente. **MATRIZes**, [S. l.], v. 6, n. 1-2, p. 11-24, 2012. Disponível em: http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/48047. Acesso em: 14 dez. 2020.

JENKINS, H; GREEN, J; FORD, S. **Cultura da Conexão:** Criando valor e significado por meio da mídia propagável. São Paulo: Aleph, 2015.

LIVINGSTONE, Sonia. What is media literacy? **Intermedia**, [S. l.], v. 32, n. 3, p. 18-20, 2004. Disponível em: https://goo.gl/ikqvgO. Acesso em: 12 out. 2020.

LOPES, M. I. V. *et al*. A autoconstrução do fã: performances e estratégias de fãs de telenovela na internet. In: LOPES, M. I. V (Org.). **Por uma teoria de fãs da ficção televisiva brasileira**. Porto Alegre: Sulina, p. 17-64, 2015.

SANDVOSS, C. Quando estrutura e agência se encontram: os fãs e o poder. **Ciberlegenda**, Rio de Janeiro, n. 28, p. 8-41, jan. 2013. Disponível em: https://periodicos.uff.br/ciberlegenda/article/view/36927. Acesso em: 16 dez. 2020.

URBANO, K. C. L. **Legendar e Distribuir**: o fandom de animes e as políticas de mediação fansubber nas redes digitais. 2013. 175 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2013.

1. Artigo apresentado ao Eixo Temático 22: Literacias de Mídia e Informação (MIL), do XI Simpósio Nacional da ABCiber. [↑](#footnote-ref-1)
2. Mestranda do curso de Pós-Graduação em Comunicação da FACOM-UFJF, integrante do Observatório da Qualidade no Audiovisual. Bolsista CAPES. E-mail: julia.ggaa@gmail.com. [↑](#footnote-ref-2)
3. Orientadora do trabalho. Professora do curso de Pós-Graduação em Comunicação da FACOM-UFJF, coordenadora do Observatório da Qualidade no Audiovisual. E-mail: gabriela.borges@ufjf.edu.br. [↑](#footnote-ref-3)
4. Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/>. Acesso em 26 out. 2020. [↑](#footnote-ref-4)
5. O levantamento das *fanfics* inseridas na *tag* “pandemia” na plataforma Spiritfoi feito em 12 de outubro de 2020. O número de histórias após essa data pode variar, tanto devido à inserção de mais *fics* na *tag* quanto pela eventual exclusão de alguma das histórias. [↑](#footnote-ref-5)
6. Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/historia/quarentines-20346459>. Acesso em 11 jan. 2020. [↑](#footnote-ref-6)
7. Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/historia/c-a-o-s-18808122>. Acesso em 11 jan. 2020. [↑](#footnote-ref-7)
8. “Even if we share identity as fans of the same media object, my fandom may be experienced as something very different from yours” (DUFFET, 2013, p.19). [↑](#footnote-ref-8)
9. “[…] fan culture is a complex, multidimensional phenomenon, inviting many forms of participation and levels of engagement” (JENKINS, 1992, p.2). [↑](#footnote-ref-9)
10. “A fan is a person with a relatively deep, positive emotional conviction about someone or something famous […] driven to explore and participate in fannish practices” (DUFFET, 2013, p.18). [↑](#footnote-ref-10)
11. “the creator of meaning, the person we like to call the *author*, is not a single person but rather is a collective entity” (BUSSE; HELLEKSON, 2006, p.6). [↑](#footnote-ref-11)
12. “to claim that all fans are participatory and active on all occasions misconstrues the complex role of fandom in everyday life” (SANDVOSS, 2003, p.19). [↑](#footnote-ref-12)
13. “We must continue to examine the complex pedagogical practices that support civic engagement, critical and creative thinking […]” (HOBBS, 2011, p.428). [↑](#footnote-ref-13)
14. Histórias em quadrinhos japonesas, com estilo gráfico e narrativo próprios. [↑](#footnote-ref-14)
15. Animações japonesas, de longa ou curta metragem, cujas inspirações frequentemente se encontram nos mangás. [↑](#footnote-ref-15)
16. Disponível em: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/naruto-shippuden/episode-183-naruto-outbreak-558872>. Acesso em 11 jan. 2020 [↑](#footnote-ref-16)
17. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-55107536>. Acesso em 11 jan. 2020. [↑](#footnote-ref-17)