

TECNOLOGIAS DIGITAIS E O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS AMADORES E COLABORATIVOS¹

Bruna Eduarda IGNÁCIO, (PUC-CAMPINAS)²

Resumo: O uso de plataformas digitais por comunidades de fãs propiciou o surgimento de jogos amadores e colaborativos, como *Hogwarts Games*. Resultado da apropriação do WhatsApp e em réplica ativa a saga Harry Potter, esse jogo denota interação e participação dos jogadores por utilizar como contexto uma plataforma digital. Ademais, destaca-se pelo uso da linguagem verbal e de outros recursos da própria plataforma. Assim, adotando a linguagem como prática social, objetiva-se compreender a inter-relação entre Harry Potter, as plataformas digitais e a construção do jogo mencionado.

Palavras-chave: Plataformas digitais; Redes sociais; Dialogismo.

Abstract/Resumen: The use of digital platforms by fan communities led to the emergence of amateur and collaborative games, such as *Hogwarts Games*. It is a result of the appropriation of WhatsApp and in active replica in the Harry Potter saga, and this game denotes interaction and participation of players to use a digital platform as a context. Furthermore, it stands out for its use of verbal language and other features of the platform itself. Thus, adopting a perspective of language as social practice, the objective of this study is to understand the relationship between Harry Potter, digital platforms and the creation of the *Hogwarts Games*.

Keywords/Palabras clave: Digital platforms; Social networks; Dialogism.

INTRODUÇÃO

A tecnologias digitais possibilitaram diferentes formas para as pessoas participarem e se manifestarem através das linguagens. Além disso, os recursos propiciados pelas plataformas coadunaram o estabelecimento de novas relações, não somente entre os usuários, mas também entre os sujeitos e as ferramentas por eles utilizadas.

Nesse viés, tornou-se mais fácil a criação e o compartilhamento de produções amadoras em resposta às temáticas juvenis, mediadas por séries literárias de fantasia tais como a saga literária inglesa Harry Potter. Um exemplo dessa manifestação da cultura de fã é a criação de jogos digitais amadores ancorados em plataformas digitais e, especificamente, o WhatsApp.

Considerando essa prática da cultura participativa, este artigo tem relata um recorte da pesquisa que tem como objeto de estudo o jogo intitulado *Hogwarts Games*, criado por fãs em responsividade à narrativa de ficção Harry Potter. Situado no

¹ Processo nº 2020/10894-2, Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP).

² Mestranda no Programa de Pós-Graduação Linguagens, Mídia e Arte da Pontifícia Universidade Católica de Campinas, bruna.ei1@puccampinas.edu.br.

WhatsApp, toda a estruturação e as atividades do jogo acontecem, majoritariamente, através de narrativas verbais, além de utilizar imagens, áudios e outros recursos disponibilizados pela ferramenta.

Por adotar o jogo como uma atividade inusitada e inovadora abarcada no ciberespaço, a pesquisa, qualitativa e interpretativista, busca apoio na etnografia digital no intuito de investigar as atividades realizadas em *Hogwarts Games* e compreender as interfaces entre narrativas literárias, os jogadores e a plataforma utilizada.

Para tanto, este trabalho conta com uma breve discussão teórica acerca da responsividade e responsabilidade do ato discursivo e das interfaces entre sujeitos sociais e plataformas digitais. Em tempo, discorre-se sobre a ferramenta na qual o jogo está ancorado, promovendo-se uma diferenciação entre as terminologias utilizadas e a criação de redes sociais no ciberespaço.

Por fim, apresenta-se um breve debate sobre o desenvolvimento da cultura participativa e suas implicações na criação de jogos digitais e amadores, finalizando-se com uma sucinta explicação acerca da estruturação de *Hogwarts Games* e uma breve análise de um dos recortes selecionados para este texto, a partir do dispositivo teórico, finalizando com as possíveis considerações finais obtidas na pesquisa, que se encontra em desenvolvimento.

A RESPONSABILIDADE E RESPONSIVIDADE DO ATO DISCURSIVO

O estudo da linguagem, na perspectiva do Círculo de Bakhtin, busca compreender a construção de sentidos através de uma abordagem discursiva e dialógica. Para Bakhtin (2016) o discurso é a linguagem em uso, portanto, ela é social.

Assim, reitera-se a entonação valorativa do discurso, uma vez que todo ato discursivo carrega consigo um posicionamento do sujeito. Isso porque, para Bakhtin, sempre há uma ligação entre o conteúdo e o tom emocional-volitivo, ou seja, o valor confirmado do objeto para o pensador. Através dessa relação, deve-se levar em consideração “[...] a história, o tempo particular, o lugar de geração do enunciado, de um lado, e os envoltivos intersubjetivos que dizem respeito a um dado discurso.” (BRAIT, 1997, p. 97), devido à particularidade da situação de produção do enunciado como um ato único. Confirma-se então que, ao considerar a natureza social da linguagem, o enunciado está ligado às condições de comunicação, que estão ligadas às estruturas sociais.

Neste sentido, entende-se o ato discursivo como uma responsabilidade não transferível do indivíduo, que toma consciência de si mesmo e se realiza de maneira responsável. Assim, cada discurso é um ato único e singular, de responsabilidade do sujeito. É através do ato que o sujeito, também social, se realiza e permanece no mundo do existir-evento. Deve-se então considerar o ato em sua totalidade, pois somente assim “[...] tal ato é verdadeiramente real, participa do existir-evento; só assim é vivo, pleno e irreduzivelmente, existe, vem a ser, se realiza” (BAKHTIN, 2010, p. 42).

Acerca disso, Volochinóv (2017) reforça a bilateralidade da palavra, uma vez que é através dela que os sujeitos se relacionam. Assim, o discurso é adotado como um território comum, que é sempre orientado para o outro. Considerando então a relação eu- outro, destaca-se a responsividade ao ato.

Todo discurso responde a algo e orienta-se para uma resposta. Entendendo-o como enunciado, afirma-se que ele é apenas um elo na cadeia ininterrupta de discursos verbais. Todo enunciado continua a obra dos antecessores, polemiza com ele, espera uma compreensão ativa e responsiva, antecipando-a (VOLOCHINÓV, 2017, p. 184). Isso, pois o enunciado é produto da interação social, determinado pela situação comunicacional.

De acordo com Berger e Luckmann (1987), ao se expor e se expressar pelas linguagens, os sujeitos se inserem em “[...] um processo de legitimação intersubjetiva dessa nova forma da sociabilidade que está sendo criada nas interações da web relacional. São atitudes que ajudam a tornar ‘objetivamente acessível e subjetivamente plausível’” (p. 127). Ou seja, é através da comunicação discursiva que participamos do mundo da vida (BAKHTIN, 2010), expressando as singularidades e subjetividades que constituem o sujeito que é ativo, social e singular. Essa manifestação pode acontecer tanto no off-line quanto no on-line, como será discutido adiante.

WHATSAPP: UMA PLATAFORMA DIGITAL DE REDES SOCIAIS

Com a emergência da internet e das plataformas digitais foram estabelecidas novas maneiras de se relacionar e interagir socialmente. A rapidez na criação e popularização de sites e plataformas ancoradas no ciberespaço causou impactos nos estudos das mídias e tecnologias, uma vez que foram criados muitos conceitos a partir de diferentes perspectivas.

Neste contexto, para o desenvolvimento deste trabalho, adota-se os estudos de Recuero (2012, 2019) que diferencia redes sociais de plataformas digitais. De acordo

com a autora, redes sociais é uma metáfora para um grupo social, por ser constituída de nós, que representam os indivíduos e suas conexões, ou seja, os laços sociais.

Assim, laços sociais “[...] são evidentemente construídos entre os indivíduos, através das interações nas quais estes se envolvem no dia a dia” (RECUERO, 2012). Em contrapartida, as plataformas digitais são os ambientes estruturados, dispostos tanto como aplicativos quanto como sites, que ancoram as redes sociais estabelecidas entre os usuários.

O WhatsApp é um exemplo de plataforma digital. Fundada em 2009 por Jan Koum e Brian Acton³, a ferramenta surgiu no intuito de ser uma alternativa ao SMS e com o passar do tempo teve a adição de novos recursos além do envio de mensagem de texto, como fotos, vídeos, documentos, figurinhas e a possibilidade de realizar chamadas de voz e de vídeo. Além disso, há o recurso de criação de grupos com até 256 pessoas. Estes grupos podem ser nomeados, silenciados e terem suas notificações configuradas.

Utilizado por mais de dois bilhões de pessoas, situadas em mais de 180 países, o WhatsApp possibilita a comunicação através do uso de internet, seja por dados móveis ou por Wi-Fi. Em 2014, o aplicativo se juntou ao Facebook, outra plataforma digital, no entanto, funciona como uma ferramenta independente que focaliza a interação social sem barreiras geográficas.

Disponível para os seguintes sistemas operacionais: Android, BlackBerry OS, iOS, Symbian, Windows Phone e Nokia, no início, o WhatsApp era apenas um aplicativo para celulares, mas, visando outras possibilidades de uso, foi desenvolvida uma versão para Web e computador, que permite, através do QR Code gerado no celular, a sincronização das mensagens no ambiente digital e no dispositivo eletrônico.

Além do aplicativo pessoal, está disponibilizado o WhatsApp Business, que foi criado no intuito de atender às necessidades de pequenas empresas. Segundo o próprio site da plataforma, com o uso dessa versão torna-se mais fácil se comunicar com os clientes, exibir produtos e serviços e responder a perguntas enquanto os clientes realizam as compras. Dentre os recursos oferecidos está a criação de catálogos de produtos e serviços, além de ferramentas específicas que automatizam e organizam o envio de mensagens.

³ <https://www.whatsapp.com/about>

Como supramencionado, o WhatsApp é utilizado por mais de dois bilhões de pessoas. Tido como um aplicativo gratuito, por não cobrar taxas de uso, para que o usuário possa fazer uso da plataforma é necessária a utilização de internet, ou seja, ainda que haja muitos usuários, não é uma plataforma totalmente gratuita nem democrática.

Ainda assim, ela proporciona a criação e o estabelecimento de redes sociais entre os usuários que a utilizam. Todavia, com a participação cada vez mais ativa dos indivíduos, tem se realizado desvios das funções originalmente atribuídas à ferramenta (LEMOS, 2001), como resultado das manifestações da cultura participativa.

CULTURA PARTICIPATIVA E JOGOS DIGITAIS AMADORES

Jenkins (2006, p. 12) afirma que a evolução das tecnologias permitiu que os consumidores arquivassem, anotassem, se apropriassem e circulassem o conteúdo midiático disponibilizado nelas. Dessa forma, práticas sociais foram redefinidas pela cultura participativa.

As plataformas digitais fomentam a troca, o compartilhamento e a colaboração entre os sujeitos. Nestes ambientes, a participação acontece por meio de um sistema que “[e]stimula as relações, os compartilhamentos e as trocas entre os internautas, isto é, um sistema que incita a colaboração de quem quer que esteja disponível para entrar em interação com outros por intermédio da plataforma” (SANTOS; CYPRIANO, 2014, p. 64). A ideia da colaboração não é nova, mas existe desde a divisão do trabalho, entretanto, atualmente, aparece sob novas configurações a partir dos recursos e apropriações das tecnologias.

Por um lado, foram criados ambientes adequados à participação colaborativa ao mesmo tempo que os próprios usuários se encarregaram de criar novas maneiras de utilizar as ferramentas existentes, desviando-as das funcionalidades originais (LEMOS, 2001). Neste caminho, percebe-se o enfraquecimento das dicotomias, uma vez que os papéis das plataformas e dos usuários passam a ser borrados e compartilhados.

Se antes o uso das plataformas visava a informatização, o compartilhamento e o consumo de informações e dados, as inovações tecnológicas, através da participação e da ubiquidade, transformaram o uso focado na socialização. Observa-se então que os indivíduos estão em comunicação constante com aqueles com quem mantém relações, com as redes das quais participa (SANTOS; CYPRIANO, 2014, p. 66).

Com o fim das barreiras geográficas, tornou-se comum a criação de amizades (em/por ambientes) digitais. Tal fato deve-se à intimidade e à relação criada entre os

sujeitos, que se sentem à vontade para compartilhar suas singularidades nesses contextos. Assim, com a facilidade em descobrir afinidades e se identificar com o outro, entende-se que as plataformas digitais são fomentadoras de redes sociais.

É a partir dessas afinidades que são construídas as comunidades de fãs (BLACK, 2005), nas quais os membros discutem sobre interesses em comum, bem como compartilham suas vivências e experiências, seja através de textos verbais ou de outros textos, evidenciando a presença do hipertexto e da multimodalidade nestes espaços.

Conforme Alves e Rojo (2020), as interfaces entre os sujeitos, as tecnologias e a cultura de fã “[...] dão margem à construção de práticas, de relações e de símbolos por meio dos quais os jovens criam espaços singulares e próprios que ampliam circuitos e redes que propiciam a inserção na esfera pública” (ALVES; ROJO, 2020, p. 152). Como consequência, tem-se a produção de jogos digitais amadores e colaborativos, que demandam caráter social, uma vez que a interação é a chave do jogo.

Essa modalidade de jogos carrega consigo características do *Role-Playing Game* (RPG), que são caracterizados pela criação de personagens que estão inseridos dentro de um contexto com regras e interação. São jogos de faz-de-conta, em que se constrói uma narrativa de fantasia, em que os jogadores criam personagens que interagem entre si, sob a coordenação de um mestre.

Há também atributos do *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG), que compreende um conjunto de jogos específicos, em que é criado um mundo virtual, onde ocorrem as interações entre os personagens e pela mediação do computador. A base do MMORPG é a construção da narrativa, demandando tempo e engajamento dos jogadores.

Sendo assim, essa nova modalidade de jogo, construída colaborativamente pelos fãs em plataformas digitais, como o WhatsApp, não são considerados RPGs nem MMORPGs, mas contam com a apropriação, comportamentos, interações e participação dos jogadores em um universo de faz-de-conta.

Apesar da simplicidade aparente, por trazer características inovadoras, e que compreende uma expressiva riqueza em torno de práticas sociais e de apropriação realizada pelo sujeito-fã, este trabalho tem como objeto de estudo o jogo digital e colaborativo denominado *Hogwarts Games*.

HOGWARTS GAMES: UM PRODUTO DA CULTURA PARTICIPATIVA

A saga literária Harry Potter, de J. K. Rowling, conta a história de um menino chamado Harry Potter, que descobre, aos onze anos de idade, que é um bruxo. Com a idade para iniciar sua vida escolar, o bruxo passa a frequentar a Escola de Magia e Bruxaria de *Hogwarts*, lugar em que vive muitas aventuras com seus melhores amigos, Ronald Weasley e Hermione Granger.

A história do bruxinho conquistou muitos fãs e apreciadores ao redor do mundo, sendo expandido para o audiovisual, o que aumentou o alcance da narrativa. A partir de então, foram criadas comunidades de fãs que agrupam os “*potterheads*”, os fãs de Harry Potter, nas quais eles discutem, compartilham e criam atividades relacionadas ao universo mágico.

Dentre essas manifestações, destacam-se os jogos digitais desenvolvidos na plataforma digital WhatsApp, como *Hogwarts Games*. Apropriando-se da narrativa de ficção e dos elementos que a constituem, os sujeitos criam atividades e torneios que mimetizam a Escola de Magia e Bruxaria de *Hogwarts* e, através do trabalho em equipe e convivência, estabelecem redes sociais (RECUERO, 2012).

O jogo, ancorado no WhatsApp, utiliza os recursos oferecidos pela plataforma para o seu funcionamento, demonstrando um desvio das funcionalidades originais do aplicativo (LEMOS, 2001). Sendo assim, ele é dividido entre grupos organizados na ferramenta, dentre eles, destacam-se os principais grupos, tais quais: Chapéu Seletor, Grifinória, Sonserina, Lufa-Lufa, Corvinal, *Hogwarts Games*, Monitores, Sala do Diretor, Gringotts, Gabaritos e Fichas de Inscrições.

No grupo Chapéu Seletor, assim como na narrativa de ficção, acontece a seleção de novos jogadores para as casas de *Hogwarts*. Após a seleção, o novo jogador é adicionado ao grupo da casa a qual pertence. Neste grupo, o jogador conviverá diariamente com outros membros da casa, fomentando não somente a troca de conhecimentos e a colaboração, como destaca Santos e Cypriano (2014), mas despertando sentimentos de afiliação e pertencimento (BLACK, 2005), a partir das relações sociais com outros sujeitos que acreditam possuir características pessoais em comum, que são demonstradas a partir da expressão pelas linguagens (BAKHTIN, 2010), ou seja, pela participação ativa no grupo.

Em seguida, após a leitura das regras, o jogador é redirecionado ao grupo *Hogwarts Games*, em que ocorrem as atividades, portanto, que conta com a presença de

todos os jogadores. Ressalta-se que as atividades e regras do jogo anteriormente eram enviadas em uma mensagem de texto. No entanto, a partir de discussões realizadas entre os administradores, elas passaram a ser compiladas em um arquivo PDF, enviado a todos os jogadores.

A colaboração é prática presente no jogo, uma vez que as próprias regras foram definidas em grupo, bem como são atualizadas conforme as necessidades apresentadas por meio das atividades e da socialização. A troca da disposição das regras em mensagem de texto por um arquivo em PDF é resultado desse trabalho em equipe, entretanto, não é apenas esse aspecto que se destaca, mas o modo que se dá as relações entre os sujeitos e as tecnologias.

O jogo se destaca por ser majoritariamente construído na modalidade verbal, trazendo as características do RPG e do MMORPG. Embora em *Hogwarts Games* não haja a interpretação de personagens e a narração de cenas, os participantes, em responsividade à narrativa de J. K. Rowling, recorrem à linguagem verbal para a sua construção. No entanto, apesar de utilizar tecnologias digitais, percebe-se que não há alteração no *ethos*, pois persiste a ideia de apresentar as regras de maneira linear e disposta em uma página, destacando um apego ao grafocentrismo.

Assim como na história de ficção, o jogo conta com o auxílio de oito monitores, sendo dois responsáveis por cada casa. Esses monitores estão adicionados no grupo Monitores, juntamente com os administradores, por serem os responsáveis por sintetizar e repassar as informações, avisos e cronogramas aos demais jogadores, que representam os alunos de *Hogwarts*.

No grupo Sala do Diretor estão apenas os quatro administradores, pois é onde acontece as discussões e novas ideias sobre o jogo, a elaboração de cronogramas e a correção de atividades. O grupo Gringotts é utilizado para a somatória da pontuação individual e geral, enquanto o grupo Gabarito, que também é restrito aos administradores, é utilizado para o envio antecipado das atividades a serem aplicadas. Por fim, o grupo Fichas de Inscrições guarda as informações pessoais de cada jogador, como nome completo, data de nascimento, casa/comunal, cidade, profissão, conta do Instagram e do Twitter.

O jogo é composto por 35 jogadores. Dentre eles, quatro, que são os administradores e aplicadores das atividades, e que representam a funções de diretor, vice-diretor, curandeiro e magizoologista. Seguindo a narrativa, oito jogadores representam os monitores, sendo dois de cada casa. Os demais jogadores representam os

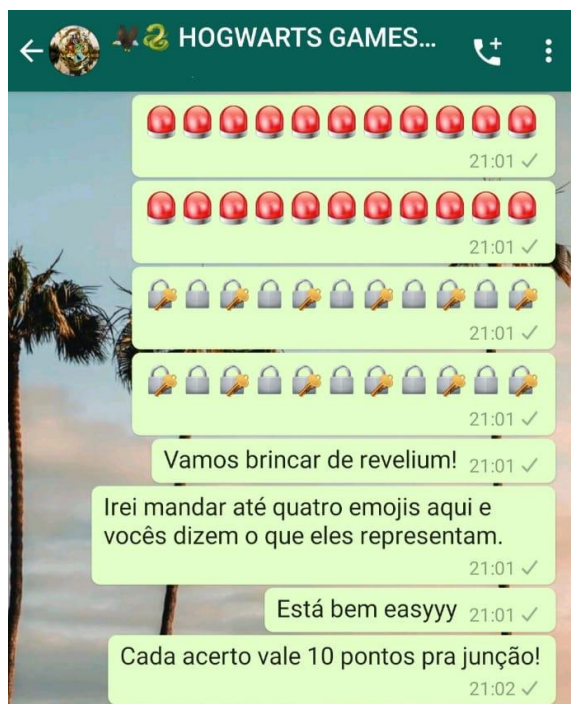
papéis dos alunos e, juntamente com seus monitores, participam das atividades a fim de acumular pontos e ganhar os torneios.

Hogwarts Games tem 25 atividades divididas em dois torneios, que acontecem todo mês, sendo o primeiro torneio, *Priori Incantatem*, quinzenalmente, e o segundo, *Meteolonjix*, com duração de uma semana. A última semana do mês é destinada à uma pausa, tanto para o descanso quanto para a realização de ajustes nas atividades e realização de reuniões entre os membros do jogo.

A título de ilustração, abaixo apresenta-se uma das atividades desenvolvidas em *Hogwarts Games*: Revelium. O nome da atividade, assim como a maioria das que compõem o jogo, retoma o nome de um dos feitiços que fazem parte da saga, o *Revelio*. Na narrativa, ele é utilizado para revelar objetos, mensagens ou passagens escondidas. Tal feitiço também pode ser usado para revelar a verdadeira aparência de pessoas que mudaram a aparência através de magia.

Em *Hogwarts Games*, Revelium é uma atividade que consiste em dez rodadas, em que até quatro emojis são enviados e o objetivo é descobrir de qual personagem, planta, animal, criatura ou feitiço se trata. Os jogadores devem enviar os chutes valendo dez pontos cada acerto, como demonstra a Figura 1.

Figura 1 – Imagem da captura de tela do início da partida *Revelium*, no grupo *Hogwarts Games*



Fonte: Arquivo pessoal da pesquisadora.

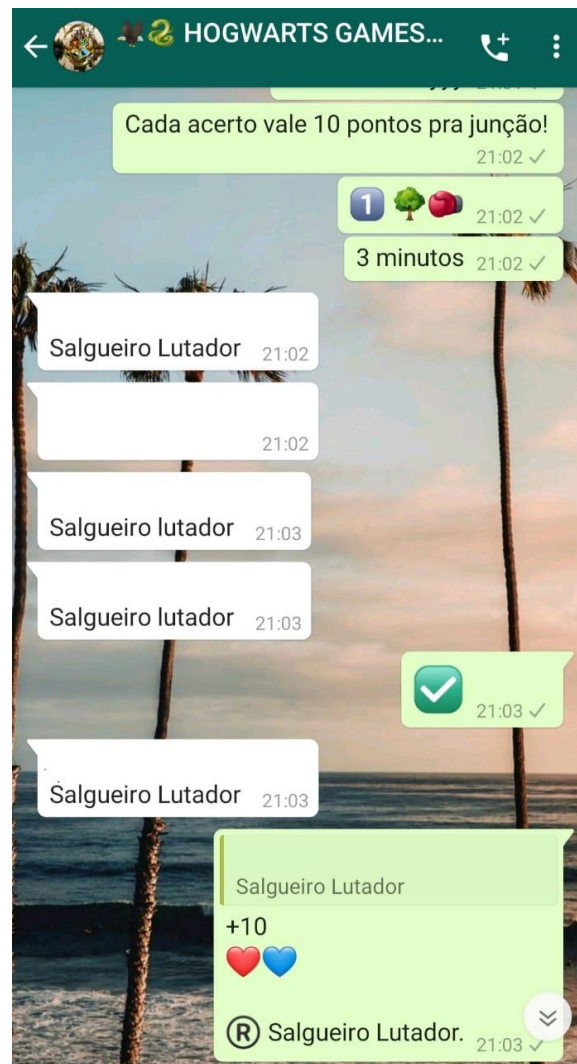
Para a abertura da partida, o administrador/aplicador envia emojis de sirene, que indicam o início de uma atividade, seguido de cadeados trancados. Em um processo de ressignificação, os jogadores sabem que a partir do envio desses emojis no grupo principal, *Hogwarts Games*, não é permitido o envio de mensagens aleatórias, que não sejam respostas à atividade iniciada, sujeito à perda de dez pontos por mensagem enviada.

Em seguida, é informada a atividade que será iniciada, acompanhada de uma breve explicação sobre como ela funciona. O administrador/aplicador, já adianta que as rodadas estão bem fáceis em um discurso que apresenta duas línguas, o português e o inglês: “Está bem easyyy”, indicando uma subjetividade desse sujeito, que possui o conhecimento de palavras em outros idiomas.

Revelium é uma atividade que compõe o Torneio *Meteolonjix*. Diferentemente do torneio principal, esse visa a colaboração entre as casas, por isso, através de sorteios realizados no grupo, são definidas as duas casas que serão unidas para jogarem contra as outras duas casas. À união das casas dá-se o nome de junção, que é citado pelo administrador/aplicador.

Retomando o jogo, utiliza-se o emoji “número um” para indicar a primeira rodada. Junto a este emoji, estão dispostos o emoji de uma “árvore” e de uma “luva de boxe”. Contemplando o contexto do jogo, que objetiva a revelação do significado dos emojis dentro do universo mágico de *Harry Potter*, os jogadores, em ato responsivo ao enunciado, respondem os possíveis sentidos da integração dos emojis (Figura 2).

Figura 2 – Imagem da captura de tela do desenrolar da atividade *Revelium*



Fonte: Arquivo pessoal da pesquisadora

Trazendo um conhecimento compartilhado da saga, todos os jogadores responderam “Salgueiro Lutador”, isso, pois na narrativa de ficção essa é uma árvore famosa, conhecida por atacar qualquer um que perturbe seus arredores. Assim, para que o jogador saiba a resposta é necessário o conhecimento sobre a saga, adquirido tanto pelo livro quanto pelos filmes, e também sobre as possíveis interpretações dos emojis que, se relacionados à história, recebem sentidos facilmente perceptíveis aos *potterheads* – nome dado aos fãs de Harry Potter -, o que é comprovado pelo curto período de tempo necessário às respostas.

Como confirmação de que uma das respostas está correta, o administrador/aplicador enviou o emoji “correto”. Para finalizar a rodada, utilizou-se a função de responder mensagem, recurso disponibilizado pela própria plataforma, no

intuito de indicar a resposta válida. Nessa mesma mensagem, o sinal de positivo “+” e “10” indicam que dez pontos foram adicionados à junção das casas Grifinória e Corvinal, representadas, respectivamente, pelos corações vermelho e azul, conforme cores descritas e determinadas às casas na narrativa. Por fim, junto ao símbolo “R”, que representa a resposta correta, está escrita a resposta esperada dos jogadores.

Em apenas uma rodada de uma das atividades de *Hogwarts Games* é perceptível não somente o uso da linguagem verbal para a construção da partida, mas a presença da multimodalidade ao fazer uso de textos imagéticos, como os emojis. Nessa prática, fica evidente que dentro do contexto da partida acontece a resignificação dos sentidos atribuídos aos emojis, que são relacionados aos elementos que constroem a narrativa de ficção.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste artigo, foi apresentado um recorte acerca da pesquisa de mestrado que busca entender, de maneira mais ampla, aspectos identitários que são evidenciados a partir do envolvimento dos participantes do jogo *Hogwarts Games*, de forma a contemplar a reapropriação dos elementos fundadores da narrativa de ficção britânica para a elaboração de identidades narrativas no decorrer dos jogos.

A partir do recorte aqui focalizado, é possível notar que, de maneira geral, *Hogwarts Games* mostra como as tecnologias digitais dão margem à elaboração de novas práticas sociais letradas, nas quais os apreciadores de uma narrativa literária, sendo sujeitos ativos, constroem seu próprio espaço, único e singular, que propiciam entretenimento e lazer, através do desvio das funcionalidades de uma plataforma digital ao mesmo tempo que reforçam a principal função da ferramenta, que é a interação e a criação de redes sociais.

REFERÊNCIAS

ALVES, M. P. C.; ROJO, R. H. R. Comunidades de leitores: cultura juvenil e os atos de descolecionar. *Bakhtiniana, Rev. Estud. Discurso*, São Paulo, v.15, n. 2, p. 145-162, 2020. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2176-45732020000200145&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 10 ago. 2020.

BAKHTIN, M. **Para uma filosofia do ato responsável**. 3 ed. São Carlos: Pedro & João Editores, 2010.

BAKHTIN, M. **Os gêneros do discurso**. São Paulo: Editora 34, 2016.

BERGER, P. & LUCKMANN, T., **A construção social da realidade** Petrópolis: Vozes, 1987

BLACK, R. W. Access and affiliation: the literacy and composition practices of EnglishLanguage learners in an online fanfiction community. **Journal of Adolescent & Adult Literacy**, v. 49, n. 2, p. 118-128, 2005.

JENKINS, H. et al. **Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st Century**. MacArthur Foundation, 2006.

LEMOS, A. Apropriação, desvio e despesa na cibercultura. *Revista FAMECOS*, v. 8, n. 15, p. 44-56, 2001.

PINK, S. et al. **Digital Ethnography: Principles and Practice**. Los Angeles: Sage, 2016.

RECUERO, R. Jogos e Práticas Sociais no Facebook: Um estudo de caso do Mafia Wars. In: ANDRADE, Luiz Adolfo de; FALCÃO, Thiago. (EDs.) **Realidade Sintética: Jogos eletrônicos, comunicação e experiência social no início do século XXI**. Salvador: EDUFBA, 2012.

RECUERO, R. Mídia social, plataforma digital, site de rede social ou rede social? Não é tudo a mesma coisa?. **Raquel Recuero**, 9 jul. 2019. Disponível em: <https://medium.com/@raquelrecuero/m%C3%ADdia-social-plataforma-digital-site-de-rede-social-ou-rede-social-n%C3%A3o-%C3%A9-tudo-a-mesma-coisa-d7b54591a9ec>. Acesso em: 20 out. 2021.

SANTOS, F.; CYPRIANO, C. Redes sociais, redes de sociabilidade. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, v. 29, n. 85, p. 63-78, 2014.

VOLÓCHINOV, V. **Marxismo e a filosofia da linguagem**. São Paulo: Editora 34, 2018.