

Migração e ficcionalização da conversação mediada por computador: a *Sessão Codorna* do grupo *Snapetes*

Migration and fictionalization of the computer-mediated conversation: the *Snapetes* group's *Codorna Session*

Catarina Maitê Macedo Machado Barboza¹

RESUMO

Este trabalho apresenta um estudo sobre a influência, no universo de *fandoms on-line*, da conversação mediada por computador na construção de uma escrita ficcional coletiva. O estudo enfoca a conversação *on-line* de um grupo de fãs brasileiras, autodenominado *Snapetes*, formado por mulheres adultas que escrevem ficções protagonizadas por Severus Snape, personagem da saga literária *Harry Potter*. O estudo constatou a migração da conversação entre diferentes plataformas, bem como o potencial criativo do grupo para ficcionalizar o conteúdo de suas conversações *on-line*. O artigo contempla duas perspectivas teóricas: a investigação sobre a conversação mediada por computador, complementada pelos estudos de *fandoms* e *fan fictions*.

Palavras-chave: conversação mediada por computador, migração e ficcionalização da conversação, grupo *Snapetes*.

ABSTRACT

This paper presents a study on the influence of computer-mediated conversation on building a collective fictional writing in the universe of online fandoms. The study focuses on the online interactions of a Brazilian female group of fans that calls themselves *Snapetes*. This group is formed by adult women who write stories starring Severus Snape, a Harry Potter character. The study verified the migrating of conversation between different platforms, as well as the creative potential of the group to fictionalizing the content of their online conversations. This paper considers two theoretical approaches: the research on computer-mediated conversation, supplemented by studies on fandoms and fan fictions.

Keywords: computer-mediated conversation, migration and fictionalization of conversation, *Snapetes* group.

Introdução

A conversação mediada por computador – ou conversação em rede, conforme Recuero (2012) – é um fenômeno largamente estudado no âmbito da comuni-

cação mediada por computador (CMC). Vários são os pesquisadores que se dedicam ao seu estudo, desde a última década do século XX, focalizando suas implicações sociais e individuais – dentre eles Herring (2001), Araújo (2010), Primo e Smaniotto (2006), Recuero (2012).

Neste artigo, pretende-se investigar tal fenômeno junto a um *fandom*² *on-line*, na medida em que se obser-

¹ Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-Rio-Grandense (IFSul - campus Pelotas). Praça Vinte de Setembro, 455, Centro, 96015-360, Pelotas, RS, Brasil. E-mail: catarinabarboza@gmail.com

² Etimologicamente, *fandom* é a junção das palavras inglesas *fan* e *kingdom* (reino), podendo ser entendido, portanto, como “reino dos fãs”, “domínio dos fãs” ou “comunidade de fãs”.

vou ali o potencial da conversação em rede para propiciar o surgimento de uma escrita ficcionalizada, em muitos casos de caráter coletivo. A discussão se desenvolverá tomando-se como caso as conversações do grupo *Snapetes*³, um *fandom on-line* feminino dedicado, de forma ampla, à saga literária *Harry Potter* e, de forma mais específica, ao *fandom* brasileiro Severus Snape, um dos personagens da citada saga. O estudo consistirá na análise das interações desenvolvidas pelo grupo no MSN⁴, durante o primeiro semestre de 2012.

Para o desenvolvimento deste estudo, inicialmente, discutem-se alguns conceitos referentes à conversação em rede, presentes em Recuero (2012), dentre outros. Primo e Smaniotto (2006) e Peterson (2011) são alguns dos autores que complementam o aporte teórico não apenas em relação à conversação *on-line*, mas também em relação ao estudo de *blogs* numa perspectiva conversacional. Apresentam-se ainda alguns conceitos próprios da cultura de fãs e sua organização em *fandoms on-line*, antecedida de uma breve contextualização sobre a produção *on-line* de *fan fictions*⁵ (Jenkins, 1992; Vargas, 2005; Hellekson e Busse, 2006).

Metodologicamente, optou-se por uma perspectiva de cunho etnográfico, nos termos de Hine (2004), conforme apresentados por Fragoso *et al.* (2011). Nesse sentido, a pesquisadora percorre, desde 2007, *sites* e *blogs* brasileiros, investigando de forma imersiva a produção *on-line* de *fan fictions* do *fandom* brasileiro *Harry Potter*. Ao fazer isso, constatou a presença de narrativas de conteúdo adulto, dentre as quais se destacavam as dedicadas ao personagem Severus Snape; observou ainda a recorrência de certas *ficwriters*⁶ que pareciam dedicar-se exclusivamente à criação de ficções desse personagem. Tais constatações sugeriram a relevância de se estudar tais produções, bem

como investigar a formação de grupos e suas motivações de escrita, com amparo nos estudos sobre a cultura de fãs. Assim, ao observar pistas de interação entre determinadas *ficwriters* nos comentários sobre *fan fictions* depositadas em *sites* como Fanfiction.net⁷, por exemplo, a pesquisadora constatou a possível formação de um grupo fortemente conectado em torno de tais produções ficcionais. Passou, então, a seguir os rastros do grupo autodenominado *Snapetes*, principalmente através do perfil coletivo disponível no *site* Fanfiction.net (Snapetes, 2008) e do *blog* de criação coletiva, *Trocando segredos na madrugada*⁸, além de *sites/blogs* pessoais e perfis individuais das *ficwriters* nos *sites* de *fan fiction* disponíveis na *Web*. Desde o segundo semestre de 2010, com a criação do *blog Caldeirão do Snape* (Snapetes, 2010a), a investigação centra-se nesse novo espaço de publicação *on-line*.

O viés propriamente etnográfico da pesquisa começou durante o segundo semestre de 2011, quando a pesquisadora também entrou em contato com o grupo e passou a interagir com suas integrantes, inicialmente por *e-mail* e, em seguida, através do *chat* fechado, citado anteriormente. Durante o primeiro semestre de 2012, a pesquisadora passou a integrar efetivamente o *fandom*, participando dos bate-papos *on-line*, postando comentários no *blog Caldeirão do Snape* e na página do grupo no Facebook, colaborando no processo de elaboração de *fan fictions*, dentre outras atividades⁹. Essa abordagem etnográfica em meio virtual permitiu uma efetiva aproximação com os membros do grupo, o que propiciou um conhecimento mais aprofundado do processo de construção de autoria (individual e coletiva) e do papel do *fandom* nessa construção.

Essa imersão no universo das *Snapetes* permitiu observar que, de modo geral, toda conversação no *chat*

³ O termo *Snapete* origina-se do nome do personagem da saga *Harry Potter*, Severus Snape, e provavelmente está ligado ao substantivo *tiete*, referente a “fã de artista”.

⁴ Programa de mensagens instantâneas criado pela Microsoft Corporation, originalmente chamado MSN Messenger; após ser fundido ao Windows Messenger, originou o Windows Live Messenger. Em 30 de abril de 2013, o programa foi desativado e as contas dos usuários, migradas para o Skype (Wikipedia, 2013).

⁵ Junção dos vocábulos da língua inglesa *fan* (fã) e *fiction* (ficção), pode ser traduzida como “ficção de fã” ou “fã ficção”; também são usadas as formas abreviadas *fanfics* ou *fics*. Neste artigo, para esclarecer o sentido de termos usados no universo fanfiquero, utilizam-se como fontes, além dos teóricos estudados, listas de termos empregados por membros de *fandoms*, disponíveis, por exemplo, em Wikipedia (2014), Wiktionary (2014) e Fanlore (2012).

⁶ Termo originário da língua inglesa; corresponde a “escritor(a) de *fic* (ou *fan fiction*)”.

⁷ Considerado o maior acervo de *fan fictions* dos mais diversos *fandoms*. Estruturado em língua inglesa, aceita textos em várias línguas, dentre elas o português (Fanfiction.net, 2014).

⁸ Apesar de não receber atualizações desde outubro de 2008, o *blog* e o material ali publicado permanecem disponíveis na plataforma *LiveJournal* (Snapetes, 2006).

⁹ Além da interação junto às informantes, a pesquisadora mantém um diário de campo, constituído, além do diário manual propriamente dito, de arquivos onde estão salvas, dentre outros dados, as interações e entrevistas informais com os membros do grupo.

apresenta o potencial de transmutar-se em narrativa ficcional. Dentre essas conversações, algumas originam narrativas mais elaboradas, posteriormente publicadas na forma de *fan fictions* curtas em *sites* destinados a tais narrativas e/ou como parte de *posts* do *Caldeirão do Snape*, *blog* de acesso público mantido pelo grupo.

O presente trabalho aborda, portanto, uma parte desse estudo etnográfico, referente às conversações com o grupo no *chat* fechado do MSN (afetiva e informalmente denominado *Janelão* pelas *Snapetes*¹⁰), empreendidas durante o primeiro semestre de 2012. Durante esse período, nasceu a *Sessão Codorna*, série de seis *posts*, publicados no *Caldeirão do Snape* entre 05 de fevereiro e 12 de junho (Snapetes, 2012a) (entremeados por outros), *posts* estes originados de conversações no MSN e geradores de novas conversações, no espaço de comentários do *blog* e no próprio *chat*.

As *Snapetes* no âmbito dos estudos de *fandoms*

O estudo de fandoms on-line e a produção de fan fictions on-line

Embora a pesquisa em *fan culture* (que engloba os estudos sobre *fandoms* e suas atividades, dentre as quais *fan fictions*, *fanarts*¹¹, *fanvids*¹²) sejam anteriores à década 1990 do século XX, é a partir dessa década que surgem trabalhos que influenciarão toda a produção teórica sobre o tema. Dentre outros, citam-se Jenkins (1992, 2009), Lewis (1992), Hellekson e Busse (2006). Jenkins, por exemplo (especialmente na obra *Textual poachers: television fans and participatory culture*, de 1992)¹³, analisa *fandoms* da série de ficção científica *Star Trek (Jornada nas Estrelas)*, cujos membros, predominantemente mulheres, reuniam-se para

produzir *fan fictions* e *fanarts* nas quais seus personagens preferidos se envolviam em novas aventuras, prolongando, assim, o prazer que os episódios originais lhes proporcionaram. O produto dessas atividades em geral era publicado em *fanzines*¹⁴ e distribuído em convenções (ou encontros) do *fandom*. Em suas investigações sobre a produção brasileira de *fan fictions* da saga literária *Harry Potter*, Vargas (2005) também aponta mulheres adolescentes e jovens adultas como a grande maioria dos membros de *fandoms* que se dedicam à produção de *fan fictions* e *fanarts* no Brasil.

Até os anos 1990 do século XX, as produções de fãs estavam, no entanto, fadadas a atingir um público bastante restrito, que comparecia aos encontros/convenções de determinados *fandoms*. É a partir da metade da mesma década, com o avanço da rede mundial de computadores, que essas produções ganham visibilidade, uma vez que passam a ser produzidas e publicadas em meio virtual, tornando o fenômeno popular e aproximando membros de *fandoms* espalhados pelo mundo. Nesse sentido, são criados *sites* para hospedar exclusivamente *fan fictions* (em alguns casos, também *fanarts* e *fanvids*) de *fandoms* específicos ou de vários *fandoms*.

É no contexto dos *fandoms on-line* e da produção *on-line* de *fan fictions* que nasce, por volta de 2005, o grupo *Snapetes*, do qual nos ocuparemos a seguir.

O grupo Snapetes e seu processo de criação

O grupo *Snapetes* é formado atualmente por mulheres adultas, algumas das quais conheceram a saga literária *Harry Potter* ainda na adolescência; nasce em 2005, a partir do encontro *on-line* de duas *ficwriters*, fãs do personagem Severus Snape. Ao entabularem as primeiras conversações pelo MSN, compartilham contatos com outras *ficwriters* e,

¹⁰ O nome do grupo de *chat* fechado era, de fato, *Snapetes*; porém, *Janelão* era como todas as *snapetes* se referiam a ele.

¹¹ Desenhos ou outras formas de expressão audiovisual (traduzindo literalmente, “arte de fã”) que, como as *fan fictions*, também envolvem o universo de uma obra original.

¹² Abreviação das palavras da língua inglesa *fan* e *video*; vídeo amador produzido por fã, em geral composto de montagem de cenas de filmes, fotografias, desenhos, acompanhados de texto escrito e sonoro.

¹³ Além das pesquisas de Jenkins, podem-se citar diversos trabalhos sobre o assunto, dentre eles, o de Hellekson & Busse (2006), reunião de ensaios produzidos por diversos pesquisadores, que procura dar conta da produção de *fan fictions*, desde as primeiras manifestações até as produções atuais, em meio digital.

¹⁴ *Fanzines*, segundo Miranda (2009), “são revistas (*magazines*) de caráter amador, feitas pelos fãs” (p. 148). Etimologicamente, portanto, seria a junção das palavras inglesas *fan* e *magazine* (revista).

paulatinamente, o grupo vai crescendo; em meio aos bate-papos, surge um processo de escrita coletiva, que consiste no lançamento de desafios criativos. Com o tempo, criam o perfil *As Snapetes*, no site *Fanfiction.net*, para armazenar parte das produções coletivas geradas a partir das conversações do grupo no MSN, o chamado *Janelão das Snapetes*. Paralelamente, também criam o *blog Trocando segredos na madrugada*, que hospedou projetos de maior fôlego, demandando maior estrutura organizacional e tempo para a sua realização, como desafios de Amigo Oculto¹⁵.

A partir da trajetória do grupo, podemos observar quatro fases, baseadas no processo de produção, que transformarão também seus produtos.

(a) *Pré-Snapetes* (*projetos mais individuais*): momento anterior à existência do grupo propriamente dito; nessa fase, muitas *ficwriters* produzem, individualmente, *fan fictions* protagonizadas pelo personagem Severus Snape, submetendo-as ao processo de *betagem*¹⁶ e à posterior avaliação do público leitor. Mesmo nessa fase mais individual, há a interferência do grupo – por exemplo, na *betagem* e nos comentários dos leitores, posteriores à publicação.

(b) *Janelão do MSN*: fase das produções coletivas, nascidas de conversações no *chat* do MSN e constituídas de pequenos desafios que geram narrativas de pequena ou média extensão e temáticas variadas. A influência do grupo é marcante, e é a partir das conversações que a produção emerge. Algumas *Snapetes*, inclusive, começam a escrever graças a desafios surgidos nessa fase, visto que entram no grupo como leitoras dos trabalhos de integrantes já conhecidas no *fandom* e, ao enviarem *reviews* às *fan fictions* de *ficwriters* mais antigas, são convidadas para os bate-papos no MSN. Como muitos desafios nascem justamente no *chat*, participar efetivamente, criando respostas ficcionais aos desafios, significava afirmar o seu pertencimento ao *fandom*. Dessa forma, as produções nascidas no *Janelão*, mais espontâneas e trabalhando o humor, parecem fortalecer os laços do grupo.

(c) *Trocando Segredos na Madrugada*: fase fortemente vinculada ao *Janelão* do MSN, constitui-se de atividades desenvolvidas pelo grupo e posteriormente publicadas no *blog Trocando Segredos na Madrugada* (cujo nome inspira-se nas atividades do próprio *Janelão*). Os *posts* ali disponíveis abrangem um intervalo de tempo entre agosto de 2006 e outubro de 2008. O princípio essencial do *blog* era a promoção de eventos virtuais de Amigo Oculto e posterior publicação das *fan fictions* e *fanarts* criadas a partir deles¹⁷.

(d) *Caldeirão do Snape*: criado em agosto de 2010, o *blog* constitui a quarta fase de produção coletiva das *Snapetes*. Em relação à estrutura, apresenta *posts* que podem constituir *fan fictions* de curta extensão, *fanarts*, *fanvids*; ou esses materiais verbo-visuais constituem parte do *post*, que os reúne em um texto maior¹⁸. De todo modo, o personagem Severus Snape e a(s) autora(s), em pelo menos um momento do *post*, entabulam um diálogo a respeito do conteúdo ali apresentado, num visível enfraquecimento das fronteiras entre *ficwriters* e personagem. No espaço de comentários, as próprias autoras do *blog* e outras internautas (algumas delas, antigas *Snapetes*) se engajam em conversações em que as situações ficcionalizadas, abordadas no *post*, são retomadas. Esses materiais, juntamente com o texto verbal do *post*, constituem parte de uma narrativa desenvolvida por outros *posts* (anteriores e posteriores) e complementada pela narrativa do *Janelão* e pelas *fan fictions* individuais e coletivas das *Snapetes* e de outros *fandoms* dedicados ao personagem Severus Snape.

Algumas dessas fases da produção coletiva do grupo se sobrepõem em determinados momentos. Assim, em alguns casos, a produção da primeira fase, de características mais individuais, continua de forma paralela até o momento atual. O mesmo ocorre em relação às atividades do *Janelão* do MSN, que permanece ativo, embora os desafios no *chat* não sejam frequentes atualmente¹⁹. O *blog Trocando*

¹⁵ Referência à brincadeira de amigo secreto ou amigo oculto, porém em meio virtual. Os presentes, nesse caso, são *fan fictions*. A abreviação da expressão é AO(s).

¹⁶ Trabalho de revisão textual desenvolvido por *ficwriters*/leitoras denominadas *beta-readers* (ou *betas*); pode envolver desde a revisão de problemas gramaticais a questões de *plot* (enredo).

¹⁷ Segundo as *snapetes*, a iniciativa é inspirada em um *blog* estrangeiro comunitário, integrante da plataforma *LiveJournal* (The SSHG Exchange, 2006).

¹⁸ Quanto ao conteúdo dos *posts*, é importante destacar que a expressão visual cumpre um papel quase tão importante quanto a verbal – além de escrever suas ficções, muitas *Snapetes* também desenham, e a produção das próprias *fanarts*, bem como a apreciação e a divulgação do trabalho de outros *fanartistas* é uma atividade que mobiliza o *fandom Snapetes* e rende muitas publicações no *blog Caldeirão do Snape*.

¹⁹ No momento da coleta dos dados para este estudo (primeiro semestre de 2012), as conversações síncronas do grupo no MSN eram bastante intensas. Durante o segundo semestre de 2012, verificou-se um decréscimo nesse tipo de interação; em compensação, desde janeiro de 2013, cresceram as interações em grupo através do serviço de mensagens instantâneas do Facebook.

segredos na madrugada, por sua vez, sem promover novas atividades desde 2008, parece ter dado lugar ao *Caldeirão do Snape*.

Até aqui, contextualizamos o processo de produção de *fan fictions* em *fandoms on-line*, especialmente o caso do grupo *Snapetes* e sua produção coletiva. A seguir, abordaremos como a conversação *on-line* contribui para a produção do grupo, alimentando-o e, por vezes, propiciando o surgimento de produções publicadas no *blog Caldeirão do Snape*.

O grupo *Snapetes* e a conversação mediada por computador

Conversação mediada por computador

A conversação mediada por computador está vinculada de forma mais geral à comunicação mediada por computador (CMC) e, segundo Recuero (2012), é “uma das práticas mais recorrentes na CMC e uma das apropriações mais evidentes em seu universo” (Recuero, 2012, p. 27). A CMC, por sua vez, é definida por Herring (1996) como “a comunicação que ocorre entre os seres humanos através da instrumentalidade dos computadores”²⁰. Essa definição é, conforme Recuero (2012), bastante abrangente, não se referindo apenas às ferramentas computacionais, mas também às “relações que ali emergem” e às “práticas sociais e linguísticas que ali tomam forma” (p. 24). Ou seja, as conversações que se estabelecem no âmbito da CMC envolvem não só as ferramentas ligadas às tecnologias computacionais e de internet, mas as interações e relações que os sujeitos nelas envolvidos desenvolvem. Essas práticas, segundo a autora, são sociais e linguísticas, o que implica o desenvolvimento de laços de caráter afetivo e o estabelecimento de convenções linguísticas que, conforme a mesma autora explicita em outro momento, muitas vezes são estabelecidas pelos usuários e passam a constituir parte do contexto partilhado na conversação.

Dentre essas práticas comunicacionais intermediadas pelas ferramentas e tecnologias computacionais, encontra-se a conversação mediada pelo computador e pelos recursos de internet. Segundo Recuero (2012), com base em Baron (2002), a CMC confunde-se com conversação em diversos “aspectos, onde emergem práticas dialógicas e sociais” (p. 27). Nessa perspectiva, “a comunicação mediada pelo computador compreende práticas conversacionais demarcadas pelas trocas entre os atores sociais. Suas características advêm, deste modo, também da apropriação das ferramentas digitais como ambientes conversacionais” (Recuero, 2012, p. 27). A autora frisa ainda que tais práticas conversacionais nascem de apropriações das ferramentas digitais, feitas pelos usuários.

Mas quais seriam as características da conversação *on-line*? Recorrendo novamente a Recuero (2012), com base em extenso estudo bibliográfico, verificam-se seis grandes características:

(a) o *ciberespaço*, “como ambiente da conversação, é construído enquanto ambiente social e apropriado enquanto ambiente técnico”;

(b) o desenvolvimento de uma linguagem com características específicas que, por vezes, configuram-na como uma *escrita “oralizada”* (por exemplo, emprego de coloquialismos, abreviações, onomatopeias, *emoticons* e outros recursos gráficos e expressivos);

(c) uma unidade temporal mais elástica: as conversações, nesse sentido, podem ser *síncronas* (caracterizadas “pelo compartilhamento do contexto temporal e midiático” [...]; “acontecem entre dois ou mais atores através de uma ferramenta de CMC, e cuja expectativa de resposta dos interagentes é imediata”) ou *assíncronas* (estendem-se “no tempo, muitas vezes através de vários *softwares*”, migrando entre vários deles e podendo ser retomadas vários dias, semanas ou meses após o seu início);

(d) as conversações podem ocorrer de forma *pública* (visíveis, em princípio, a qualquer ator vinculado à mesma ferramenta) ou *privada* (restritas a espaços fechados, envolvem apenas os atores participantes das conversações e são visíveis apenas para estes);

(e) por não ser física, a “*presença*” precisa ser “construída através de atos performáticos e identitários, tais como a construção de representações do eu”;

(f) a conversação pode ocorrer de forma *multimodal* (por exemplo, nos modos escrito, imagético ou sonoro) e

²⁰ Tradução livre para: Computer-mediated communication (CMC) is communication that takes place between human beings via the instrumentality of computers (Herring, 1996).

migratória (uma mesma conversação pode migrar entre várias plataformas) (Recuero, 2012, p. 40-64, grifos nossos.).

Além das características enunciadas acima, Recuero trabalha ainda com a noção de contexto na conversação mediada por computador. O estudo dos aspectos contextuais é essencial, uma vez que recuperá-los muitas vezes é imprescindível para entender completamente determinadas “ações comunicativas dos interagentes” em determinada conversação (p. 97). Nesse sentido, Recuero subdivide o estudo do contexto em *microcontexto* e *macrocontexto*. A autora assim os diferencia e correlaciona:

O contexto [...] é composto por duas perspectivas: uma micro (que chamaremos microcontexto), que envolve o momento da interação, os sentidos negociados e delimitados ali pelas interações (não necessariamente orais), os participantes e seus objetivos, o ambiente e etc.; e uma macro (que chamaremos macrocontexto), que envolve todo um contexto maior, que compreende o momento e o ambiente histórico, social e cultural, as experiências dos grupos e mesmo, o histórico de interações anteriores dos participantes. Ambas as perspectivas são interdependentes, e sua compreensão, necessária para que se entenda o contexto (Recuero, 2012, p. 99).

Dessa forma, os aspectos microcontextuais são mais restritos a uma interação específica, enquanto o macrocontexto leva em conta a história das interações anteriores entre determinados indivíduos. Como se verá a seguir, no estudo da conversação do grupo *Snapetes*, o conhecimento do macrocontexto é, muitas vezes, decisivo para o entendimento adequado do microcontexto.

Tomando como caso as conversações das *Snapetes* no grupo de bate-papo do MSN (o *Janelão*), a respeito das publicações no *blog Caldeirão do Snape* intituladas *Sessão Codorna*, são estudadas as características da conversação *on-line*, enunciadas em Recuero (2012). Para tanto, foram selecionados três trechos de conversação síncrona e assíncrona – anterior, concomitante e posterior à publicação da primeira *Sessão Codorna* no *blog Caldeirão do Snape*. No entanto, antes é preciso retomar o espaço conversacional denominado pelas *Snapetes* como *Janelão*.

O *janelão*: espaço conversacional síncrono das *Snapetes*

Janelão, como já se definiu anteriormente, é a forma como as *Snapetes* referem-se ao espaço conversacional síncrono nascido no MSN. Inicialmente, o bate-papo não funcionava como grupo fechado, mas como uma janela de conversas coletivas (ou conferências) para a qual os membros que estavam *on-line* eram chamados. Segundo as componentes do grupo, houve momentos de grande atividade de bate-papo, com mais de vinte pessoas conversando em uma mesma janela. Com o final da saga *Harry Potter*, algumas integrantes deixaram o grupo (e algumas, inclusive, passaram a participar de outros *fandoms*). Com isso, o grupo diminuiu, mas, por outro lado, tornou-se mais concentrado (ou conectado)²¹. Independentemente da forma, antiga ou atual, a conversação no *Janelão* tende a ser privada, uma vez que só é visível aos membros do grupo²². No ambiente do *Janelão*, pode-se dizer que as *Snapetes* conversam sobre tudo. O assunto recorrente, no entanto, é o mesmo que as reuniu: o interesse pela produção de *fan fictions* e *fanarts* e pela saga *Harry Potter*, seus personagens, especialmente Severus Snape, e os atores/atrizes que os representaram na adaptação cinematográfica. Reunindo-se nesse ambiente virtual desde 2005, o tempo fez com que o grupo desenvolvesse laços afetivos, intimidade e, mesmo, uma linguagem própria. Um exemplo, na linguagem, são os termos “moita” e “codorna”.

A “moita” é como o grupo identifica o silêncio em meio a uma sessão de bate-papo: há um número de membros *on-line*, mas ninguém está conversando; estão provavelmente desenvolvendo outra(s) atividade(s) *on-line* ou *off-line*. Em relação a atividades *on-line*, estas podem ser de entretenimento e relativas ao universo das produções do *fandom* em um sentido mais amplo. Assim, as componentes do grupo procuram novas *fan fictions* e *fanarts* para ler e inspirar novas criações, além de notícias envolvendo a saga. Com isso, muitas vezes a conversação “morre” por momentos longos ou breves. Quando isso

²¹ Um argumento em favor da defesa de que o grupo *Snapetes* torna-se com o tempo mais conectado (constituindo – conforme Recuero, nos termos de Granovetter (1973; 1983 in Recuero, 2009) – laços fortes), embora menor em número de componentes, é o fato de que elas se reúnem presencialmente ao menos uma vez por ano, no que denominam *Encontrão*.

²² Pode-se, no entanto, relativizar o nível de privacidade da conversação: em relação ao ciberespaço, é, sem dúvida, uma conversação privada, mas, em relação ao universo do grupo, não (uma vez que dois membros podem ao mesmo tempo desenvolver uma conversação, invisível aos demais membros, portanto, “mais” privada, em suas janelas particulares).

ocorre por muito tempo, diz-se, por exemplo, que “a moita está alta” e que “a cotação da codorna subiu no banco Gringotes”²³. A “codorna” seria, então, a moeda corrente no universo das *Snapetes*²⁴. Obviamente, existe uma gama de sentidos subentendidos nesses termos, como, por exemplo, provavelmente o conhecimento popular sobre os possíveis efeitos afrodisíacos do ovo de codorna. Muitas vezes, em determinadas conversações, surgem questões linguísticas que dizem respeito ao macrocontexto, ou seja, é preciso conhecer o sentido que o grupo construiu ao longo do tempo para as palavras mencionadas acima, para perce-

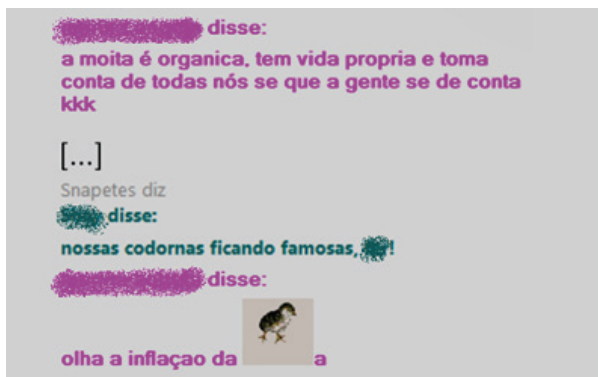


Figura 1. *Wink* representando a “codorna”, em uma conversação sobre a “moita” e a “codorna”.

Figure 1. *Wink* representing the “codorna” (quail) in a conversation about “moita” (thicket) and “codorna” (quail).

ber o microcontexto que está sendo construído naquele momento específico. Nas Figuras 1 e 2, o conhecimento do macrocontexto relativo aos termos “moita” e “codorna” é necessário para a construção do microcontexto da conversação. Pelo que se pode facilmente perceber, o desconhecimento do macrocontexto (ou seja, da construção de um sentido específico para os termos “moita” e “codorna” dentro do/ pelo grupo) certamente dificultaria o entendimento do microcontexto destas duas conversações em particular.

Em relação à série de *posts* intitulada *Sessão Codorna*, ela nasce quase por acaso em meio a uma “moita” interrompida por duas componentes do grupo, conforme se pode verificar na Tabela 1, em que se reproduz parte das conversações entabuladas anterior e concomitantemente à publicação da primeira *Sessão Codorna*. Retomando os conceitos trabalhados por Recuero (2012), observamos, na Tabela 1, duas conversações que se desenvolvem no ciberespaço de forma síncrona e privada, isto é, com uma visibilidade restrita aos membros aceitos pelo grupo no espaço de *chat* denominado *Janelão*. Há ainda a questão da linguagem própria do ambiente virtual, presente de forma bastante intensa através de abreviações (*tbm, vc, q, tdas, omg*); coloquialismos (*tá, to, tava, pra, vejemos, legal, pirar*); ausência ocasional de acentuação gráfica (*otima, caldeirao, sessao, alguem*); onomatopeias (*wow, WEEEEEEEE, hummm, fiiu1, kkkkkkkkkkkk, uia*); *emoticons* (*XD, *_**); simulação narrativa em destaque (**abre a página**); neologismos (*lolei*); tendência a uma escrita fonética (*aaaaaar, RESPIIIIIIIIIIREM, aki*); emprego expressivo da pontuação (*WOW!!*, *tdas respirando???*, *omg, matei as*

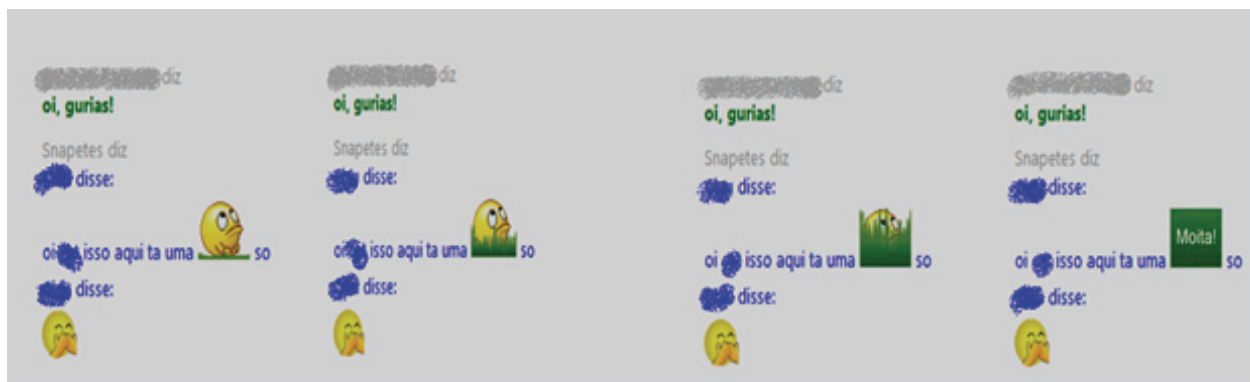


Figura 2. Sequência de um *emoticon* animado representando as *Snapetes* na “moita”.

Figure 2. Sequence of an animated *emoticon* representing *Snapetes* through the “moita” (thicket).

²³ Nome do banco existente no universo mágico criado por J. K. Rowling na saga *Harry Potter*.

²⁴ No *blog Caldeirão do Snape*, há uma série de três *posts* que desenvolvem a ideia da “moita” e do valor da “codorna” (Snapetes, 2010b).

Tabela 1. Trechos das conversações no *Janelão*, anterior e concomitante à primeira *Sessão Codorna*.

Table 1. Previous and concomitant excerpts from *Snapetes*' conversations in *Janelão* concerning to the first *Codorna Session*.

<i>Janelão</i> anterior à primeira <i>Sessão Codorna</i> (27/01/2012)	<i>Janelão</i> concomitante à primeira <i>Sessão Codorna</i> (05/02/2012)
Snapete 7 says: eu estou procurando algo legal pra postar no caldeirao [...] Snapete 8 says: Tá procurando algo de que tipo, Snapete 7? Snapete 8 says: talvez eu possa ajudar [...] Snapete 7 says: nao, nao tenho algo especifico em mente Snapete 8 says: hm... Snapete 8 says: vejemos Snapete 8 says: que tal.... http://nami86.deviantart.com/art/the-morning-after-183772440?q=favby%3Aoracle-of-moon%2F3696354&qo=0 [pink ache recentemente Snapete 8 says: achei* Snapete 8 says: as codornas vão pirar xd Snapete 7 says: Achei uma ótima pra codornas tbm Snapete 7 says: http://protowilson.deviantart.com/gallery/27541026#/d1dx2di Snapete 7 says: WOW!! Snapete 7 says: realmente isso contribui na cotação das codornas!! Snapete 7 says: q tal essa? Snapete 7 says: http://protowilson.deviantart.com/gallery/27541026#/d1tc7dm Snapete 7 says: essa é uma galeria q merece ser investigada... fiu1 Snapete 8 says: vejemos Snapete 8 says: HAHAHAHAHA, essa eu não tinha visto! Snapete 8 says: vc pode fazer uma sessão codorna com elas todas hoje xd Snapete 7 says: hummm Snapete 7 says: sessao codorna soa bem interessante Snapete 7 says: XD [...] (<i>Janelão</i> – 27/01/2012)	Snapete 7 says: eu estou fazendo o primeiro post da Sessão Codorna [...] Snapete 8 says: WEEEEEEEEEE! [...] Snapete 1 says: Vai, Snapete 7! (ula) [...] Snapete 7 says: preparem os babadores [...] Snapete 7 says: calmantes Snapete 7 says: e o 190 tem q estar no recall Snapete 1 says: RS/ Snapete 6 says: uia [...] Snapete 7 says: to avisando!! [...] Snapete 7 says: publicando [...] Snapete 8 says: *abre a página* Snapete 7 says: ta no aaaaaar [...] Snapete 7 says: RESPIIIIIIIIIIIREM Snapete 1 says: Vou lá ver RS/ [...] Snapete 7 says: eu duvido q alguém leia os comentarios entre figuras, mas..... Snapete 2 says: *-* [...] Snapete 7 says: tdas respirando??? Snapete 7 says: omg, matei as amigas!!! Snapete 8 says: hahahahha, se alguém morreu, foi com um sorriso no rosto lolei [...] e olha q nem botei o Sev reclamando la Snapete 7 says: mas o que ele reclamou aki, vcs nem imaginam! [...] Snapete 6 says: o que é aquela terceira art? calor2 Snapete 7 says: kkkkkkkkkkkkkk Snapete 7 says: tava faltando seus comentarios mana [...] (<i>Janelão</i> – 05/02/2012)

amigas!!!) e das letras maiúsculas (*HAHAHAHAHA, WOW, RESPIIIIIIIIIREM, WEEEEEEEEEE*). Todos esses elementos contribuem para a escrita “oralizada”, característica da conversação mediada por computador.

Por outro lado, o conhecimento do macrocontexto em relação aos termos “moita” e “codorna” contribui para a construção da nova expressão – *sessão codorna*, ou seja, um espaço que “brinca” com uma das atividades das *Snapetes* na “moita”, qual seja, a procura por e o compartilhamento de *links* de novas *fan fictions* e *fanarts* (normalmente, de caráter NC-17, ou seja, com conteúdo adulto), o que contribuiria para o aumento na “cotação da moeda corrente” na “moita”, a “codorna”. Também o emprego do apelido do personagem (*Sev*) exige um conhecimento de macrocontexto em relação à obra original, ao *fandom* de forma ampla e ao grupo de forma específica. Chamar o austero Mestre de Poções de Hogwarts, Severus Snape, de *Sev* equivale a uma demonstração de grande ousadia ou intimidade. Na obra original, apenas Lilly Evans, a (futura) mãe do protagonista Harry Potter, em sua adolescência, teria chamado o amigo e colega de escola dessa forma. A história do grupo *Snapetes*, contudo, demonstra que elas ousam essa intimidade, e isso se revela também nas postagens do *blog Caldeirão do Snape*.

Após a análise desses trechos de conversação síncrona no *Janelão*, estudamos o *Caldeirão do Snape* enquanto espaço conversacional assíncrono e, em seguida, trechos do primeiro *post* da *Sessão Codorna* (acompanhada dos comentários postados) no *blog*. Nesse sentido, analisaremos essencialmente a multimodalidade, a migração da conversação (de uma plataforma para outra, de síncrona para assíncrona, de privada para pública) e a transmutação da conversação em objeto ficcional.

O blog Caldeirão do Snape e a Sessão Codorna: entre conversações e narrativas

O Caldeirão do Snape enquanto espaço conversacional

Os *weblogs* (ou *blogs*) têm sido estudados em suas potencialidades conversacionais. Primo e Smaniotto

(2006, p. 1-3), ao analisarem conversações entre diferentes *blogs*, começam estabelecendo diferenças na acepção do termo, o qual pode ser empregado como: (a) o programa ou ferramenta tecnológica/digital especialmente desenvolvida para facilitar tais publicações; (b) o espaço ou endereço no ciberespaço que o hospeda; (c) o texto propriamente dito, produzido para ser publicado a partir de determinado programa, podendo ser acessado pelos leitores em determinado endereço eletrônico. É nessa terceira acepção, segundo os autores, que podem se concretizar as potencialidades conversacionais dos *blogs*. Nesse sentido, enfatizam a noção de conversação como uma interação efetiva entre interagentes, e não uma simples interconexão entre *links*. Tais considerações, de certa forma, remetem a Peterson (2011), que vê, nesses sistemas, um fraco potencial conversacional: “[...] *weblogs* têm o potencial de serem conversacionais em alguns aspectos. Mas não devemos confundir uma possibilidade expressiva com a probabilidade de sua realização”²⁵. Os autores citados alertam, portanto, para o perigo das generalizações ao aproximarmos *blogs* e conversações.

O *Caldeirão do Snape* caracteriza-se como um *blog* coletivo, uma vez que dez membros do grupo *Snapetes* têm acesso a ele como autoras. Enquanto programa e espaço, utiliza as ferramentas desenvolvidas pelo Wordpress, e o seu endereço pode ser acessado a partir dessa plataforma de *blogs* – Wordpress.com. Enquanto texto, inscreve-se entre as produções do *fandom Harry Potter*, sendo um misto de *blog* literário, informativo (sobre outras produções artísticas do *fandom*) e crítico (com *posts* próximos da crítica literária). De todo modo, seja qual for o teor dos *posts*, o centro das produções é o personagem *potteriano* Severus Snape.

Já a efetivação do potencial conversacional do *blog* manifesta-se mais de acordo com o momento da postagem do que em relação ao conteúdo postado. Em razão dos compromissos *off-line* das integrantes do grupo, um *post* que normalmente geraria múltiplas conversações – no espaço de comentários e no *Janelão*, por exemplo –, pode ser completa ou parcialmente ignorado pelo grupo. Isso também se justifica pelo fato de, apesar de ser um espaço público e provavelmente ter um público leitor maior que o número de integrantes do grupo, não são muitos os comentários postados por leitoras de fora do grupo (considerando-se aí também as integrantes atualmente afastadas). As *Sessões Codorna* surgiram das conversações

²⁵ Tradução livre para: [...] weblogs have the potential to be conversational in some ways. But we should not mistake an expressive possibility for the probability of its accomplishment.

no *Janelão* e continuaram tais conversações nos *posts* e comentários do *blog*, como já afirmamos anteriormente.

Por outro lado, no bate-papo privado do grupo, já se percebem aspectos de multimodalidade, como o emprego, além da escrita, de imagem e som, não apenas no corpo da conversação síncrona, mas também nos *links* trocados entre as integrantes do grupo. No entanto, é no *blog Caldeirão do Snape* que esse aspecto será analisado de forma mais detida neste artigo. Além disso, é nesse espaço que se estudarão a migração e a transmutação da conversação.

Sessão Codorna: entre narrativas conversacionais e ficcionais

O primeiro *post* da série *Sessão Codorna* foi publicado no *blog Caldeirão do Snape* em 05 de fevereiro de 2012, inspirado em uma conversação no *Janelão*, entabulada em 27 de janeiro de 2012, da qual se extraiu o primeiro trecho analisado anteriormente. O *post* propriamente dito compõe-se de um texto em tom conversacional entremeadado por quatro *fanarts* retiradas do *site* de divulgação de artistas/fanartistas amadores DeviantArt.com²⁶, criadas por duas artistas amadoras.

O *post* começa contextualizando a situação narrativa e sugerindo a presença da autora e do personagem Severus Snape no mesmo espaço ficcional²⁷.

Olá amigas Snapetes, todas bem? Sentiram minha falta?

ouve resmundos [sic] ao lado

Oi Sev, também fiquei com saudades!

da hjin na bochecha

[...] (Snapetes, 2012b)

Em seguida, apresenta a sessão e o que as leitoras poderão encontrar nesse e nos próximos *posts* pertencentes à mesma sessão:

Como eu ia dizendo...

[...] esta sessão trará nosso amado Mestre em situações mais calientes! Sim, sim, estou falando de artes, fanfics, drabbles e tudo o mais que pudermos encontrar

em caráter NC-17, portanto, se você não gosta de tal conteúdo (aham... sei!), ou é uma jovem Snapete menor de 18 anos, pedimos encarecidamente que respeite a censura abaixo e passe para o próximo post. Nós entendemos que é difícil abandonar o Sevvie assim, mas é para um bem maior, e, como você não é maior de idade AINDA, terá que aguardar um pouco mais para ler/ver o que preparamos (Snapetes, 2012b).

Fica claro, pelos esclarecimentos introdutórios, que as publicações girarão em torno de conteúdos eróticos (mais ou menos explícitos) relativos ao personagem que centraliza o *blog*. Em razão disso, a autora demonstra preocupação com a indicação da faixa etária, numa tentativa de proteger prováveis leitoras menores de idade. Além disso, também é disponibilizado um *link* para os antigos *posts* que apresentam o conceito de “moita” e “codorna” pela primeira vez no *blog*.

Por fim, é apresentada a primeira *fanart*, antecedida de uma rápida explicação (“que cena hot não começa com um bom e belo amasso!? E eis um belo exemplo feito pela ~nami86.”) e de comentários posteriores sobre aspectos aparentemente mais objetivos (“Alguém aí conseguiu reparar na beleza do traço da desenhista? Na tensão nas mãos do Sev e no formidável jogo de luz e sombra? Ai, ai... foi o que pensei.”) e subjetivos da obra (“Respirem, meninas... respirem!! [...] Aham! Boa, né? [...]). Percebe-se um tom conversacional em que predominam o humor e a ironia. Esta é a tônica das descrições que acompanharão as demais *fanarts* do *post*.

No espaço de comentários, há 17 respostas ao *post*, publicadas por sete *snapetes* leitoras e pela própria autora do *post*. Dentre as comentaristas, apenas uma não possui perfil de autora no *blog*; porém, participa do grupo (como *ficwriter*) e do bate-papo no MSN há alguns anos. O *post* foi publicado às 18h58min do dia 05 de fevereiro de 2012, e o primeiro comentário foi postado às 19h07min, seguido de mais 13 até as 19h54min do mesmo dia, alguns com intervalos de menos de um minuto. Mais dois comentários foram postados na manhã do dia seguinte e o último, no dia 16 de fevereiro. Esses dados demonstram que, apesar de ser um espaço de conversação assíncrona, grande parte das respostas ao *post* foram fornecidas de forma síncrona e concomitante ao bate-papo (também síncrono) no *Janelão*

²⁶ O DeviantArt.com é um *site* de rede social em que artistas amadores, aspirantes a artistas e/ou membros de *fandoms* publicam (e, no caso de trabalhos originais, comercializam) seus trabalhos. É ainda um espaço para interação entre essas pessoas, que recebem *feedback* da audiência (DeviantArt, 2014).

²⁷ O *post* completo e os respectivos comentários podem ser lidos no *blog Caldeirão do Snape* (Snapetes, 2012b).

do mesmo dia. Isso reforça a argumentação de Recuero (2012, p. 41) de que o ciberespaço é “construído enquanto ambiente social e apropriado enquanto ambiente técnico” na conversação *on-line*. Ou seja, enquanto usuárias, as componentes do grupo se apropriam da ferramenta assíncrona de forma quase síncrona. Nesse sentido, a Figura 3 ilustra um pouco dessa conversação.

Como se percebe, pelos trechos destacados na Figura 3, são mantidos os traços essenciais, característicos da linguagem empregada na conversação *on-line*. Além disso, percebe-se a continuação de uma conversação maior, que se inicia no *Janelão* do dia 27 de janeiro de 2012 e continua no dia 05 de fevereiro, primeiramente no *Janelão*, concomitante e/ou posteriormente no *blog Caldeirão do Snape* (através do *post* e dos comentários, como um todo). Assim, ocorre uma migração da conversação de uma plataforma (o Windows Live Messenger, ou MSN) para outra (o Wordpress.com), de uma forma síncrona e privada para outra, em princípio, assíncrona e pública.

Essa ideia de uma conversação que se estende no tempo e migra entre plataformas é confirmada pela retomada, no *post* e nos comentários, do tema de conversa nos trechos de *Janelão* estudados anteriormente:

Snapete 8 says:
as codornas vão pirar xd
Snapete 7 says:
Achei uma ótima pra codornas tbm (*Janelão*, 27/01/2012)

Snapete 7 says:
tdas respirando???
Snapete 7 says:
omg, matei as amigas!!! (*Janelão*, 05/02/2012)

A Sessão Codorna será totalmente dedicada ao que toda Snapete adora, e claro, ao que faz a cotação das nossas adoráveis codorninhas chegarem a níveis astronômicos! Não sabe o que é a cotação da Codorna? [...]
UFA!!! Tem alguém vivo aí?? rsss... Espero que estejam todas bem e saudáveis para o nosso próximo encontro. Quem não estiver, sugiro que procure um médico! Urgente, viu?! (Snapetes, 2012b)

Snapete 7 Diz:
05/02/2012 às 7:12 pm
Tdas vivas?? rsssss...
Snapete 1 Diz:
05/02/2012 às 7:20 pm
Quase. Rsrtrs (*Snapetes, 2012b*)

Assim, o macrocontexto referente ao conhecimento dos termos “moita” e “codorna” é mais uma vez exigido do(a) leitor(a) – inclusive, para auxiliar a quem não compartilha tal conhecimento (afinal, o *blog*, em princípio, é um espaço público), é fornecido um *link* esclarecedor. Ao mesmo tempo, tanto no *post* quanto nos comentários, há uma retomada da discussão sobre os possíveis “efeitos colaterais” da referida sessão à saúde das leitoras. Dessa forma, a conversação das *Snapetes* sobre/na *Sessão Codorna* é, conforme Recuero (2012), uma conversação elástica e migratória, que se estende ao longo do tempo (alguns dias) e do ciberespaço (por mais de uma plataforma).

Para complementar a análise, a Figura 4 mostra um trecho que sugere outras questões macrocontextuais. A primeira delas já foi mencionada nos trechos de *Janelão* analisados anteriormente: a intimidade das autoras/leitoras do *blog* com o personagem, revelada através do



Figura 3. Trechos dos comentários ao primeiro *post* da série *Sessão Codorna* do *blog Caldeirão do Snape*.

Figure 3. Comments' excerpts about the first *post* of *Codorna Session* series that belongs to *Caldeirão do Snape* blog.

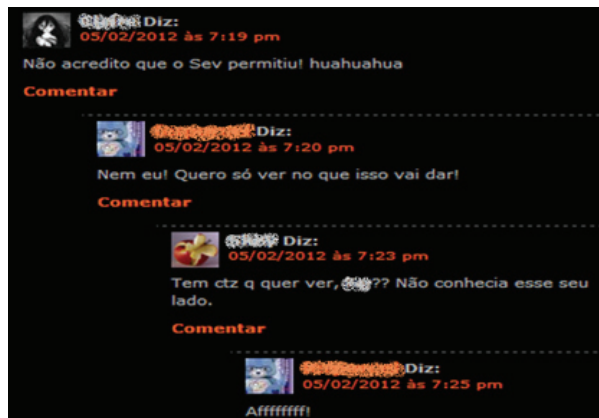


Figura 4. Trecho dos comentários ao primeiro *post* da série *Sessão Codorna* do *blog Caldeirão do Snape*.

Figure 4. Comments' excerpts about the first *post* of *Codorna Session* series that belongs to *Caldeirão do Snape* blog.

uso de um apelido (*Sev* ou *Sevvie*), e sua possível reação de reprovação à iniciativa de criar tal espaço (de desconstrução) para as *Snapetes*. Essa segunda questão faz referência a uma característica do grupo, bastante explorada no *blog Caldeirão do Snape*: a representação da interação entre autoras e personagem, transmutando, muitas vezes, narrativas conversacionais prosaicas em narrativas mais ficcionalizadas.

Assim, o que poderia não passar de um bate-papo síncrono e efêmero, pode transformar-se em matéria ficcional na forma de *post* no *Caldeirão do Snape*. Nesse sentido, parece adequado afirmar que o *blog* transmuta a conversação prosaica do *Janelão* em matéria ficcional. Ao menos no caso da *Sessão Codorna*, essa ficcionalização ultrapassa a própria conversação do *Janelão*, estendendo-se a outras produções, de autoria de outros fãs. Nesse caso, um novo contexto é criado para *fanarts* que, em alguns casos (como a primeira e a quarta do *post* aqui estudado), nem mesmo pertenciam originalmente ao *fandom* Harry Potter ou Severus Snape²⁸. No entanto, percebe-se uma coerência interna entre as *fanarts* selecionadas e o conteúdo textual produzido pela autora do *post*. Pode-se mesmo afirmar que os *posts* da *Sessão Codorna* compõem um todo narrativo, misto de ficção e conversação, que ultrapassa os limites do *Janelão* e do *blog Caldeirão do Snape*.

²⁸ Pesquisa ao *site* DeviantArt.com mostrou que a primeira e a quarta *fanarts* do *post* analisado, de autoria de *nami64*, pertencem a outro *fandom*, dedicado a personagens do filme *Inception* (A origem, no Brasil). *Fanarts* e informações disponíveis no citado *site*, no perfil da autora, mediante *login*, por se tratar de conteúdo considerado adulto (Nami64, 2014a e 2014b).

Considerações finais

O presente artigo estudou o processo de conversação e criação *on-line* do grupo *Snapetes*, um grupo feminino adulto dedicado ao *fandom* *potteriano* Severus Snape. Concentrando a análise nas conversações mediadas por computador entabuladas por suas integrantes, especialmente no *chat* fechado (o *Janelão*) e no *blog Caldeirão do Snape*, foi possível verificar que tais conversações podem propiciar a criação de produtos de teor ficcional mais elaborado que uma simples conversação *on-line*. Tais produtos podem apresentar-se como *fan fictions* curtas ou como *post* ficcionalizado, a exemplo da *Sessão Codorna* aqui estudada – produto híbrido (misto de *fan fiction* e de *fanart*, que carrega características de conversação *on-line*), para o qual talvez ainda não haja uma denominação adequada.

Não se pode ignorar ainda que tais produtos nascem das interações conversacionais do grupo e são complementadas (através de comentários no *blog*) por outras interações. Isso indica que a produção criativa, ao menos no caso do grupo aqui estudado, é alimentada por essas interações conversacionais. Assim, mesmo ao migrarem do *chat* para o *blog* e ficcionalizarem-se (ainda que parcialmente), tais interações permanecem apresentando marcas contextuais da história do grupo, o que evidencia uma produção eminentemente coletiva.

Referências

- ARAÚJO, J.C. 2010. Transmutação de gêneros na *Web*: a emergência do *chat*. In: L. A. MARCUSCHI; A.C. XAVIER (orgs.), *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção do sentido*. 3ª ed., São Paulo, Cortez, p. 109-134.
- DEVIANTART. 2014. What is DeviantArt? Disponível em: <http://welcome.deviantart.com/>. Acesso em: 15/08/2014.
- FANFICTION.NET. 2014. Fanfiction – unleash your imagination. Disponível em: <http://www.fanfiction.net/>. Acesso em: 15/08/2014.
- FANLORE. 2012. Glossary. Disponível em: <http://fanlore.org/wiki/Category:Glossary>. Acesso em: 15/08/2014.

- FRAGOSO, S.; RECUERO, R.; AMARAL, A. 2011. *Métodos de Pesquisa para Internet*. Porto Alegre, Sulina, 239 p.
- HELLEKSON, K.; BUSSE, K. 2006. Introduction: Work in Progress. In: K. HELLEKSON; K. BUSSE (org.), *Fan fiction and fan communities in the age of the internet: new essays*. Jefferson, McFarland, p. 5-32.
- HERRING, S. 2001. Computer-Mediated Discourse. In: D. SCHIFFRIN; D. TANNEN; H. HAMILTON. *The Handbook of Discourse Analysis*. Oxford, Blackwell, p. 1-24. Disponível em: <http://www.let.rug.nl/redeker/herring.pdf>. Acesso em: 15/10/2012.
- HERRING, S. 1996. Introduction. In: S. HERRING. *Computer-Mediated Communication: linguistic, social and Cross-Cultural Perspectives*. Amsterdam, Benjamins, p. 1-10. Disponível em: <http://ella.slis.indiana.edu/~herring/cmc.intro.1996.pdf>. Acesso em: 15/10/2012.
- HINE, C. 2004. Introducción. In: C. HINE. *Etnografía Virtual*. Barcelona, Editorial UOC, p. 9-23. Disponível em: [www.antropologiavisual.com.ar/archivos/hine0604.pdf](http://antropologiavisual.com.ar/archivos/hine0604.pdf). Acesso em: 06/08/2011.
- JENKINS, H. 1992. *Textual poachers: television fans and participatory culture*. New York, Routledge, 343 p.
- JENKINS, H. 2009. *Cultura da convergência*. 2ª ed., São Paulo, Aleph, 428 p.
- LEWIS, L.A. 1992. *The adoring audience: fan culture and popular media*. London/New York, Routledge, 245 p.
- <http://dx.doi.org/10.4324/9780203181539>
- MIRANDA, F.M. 2009. *O fandom como Sistema Literário: uma análise crítica do texto na Era da Reapropriação virtual*. Recife, PE. Dissertação de mestrado. Universidade Federal de Pernambuco, 155 p.
- NAMI64. 2014a. AxA alone in the warehouse. Disponível em: <http://nami64.deviantart.com/gallery/?q=alone+in+the+warehouse&rnrd=50444>. Acesso em: 15/08/2014.
- NAMI64. 2014b. The morning after. Disponível em: <http://nami64.deviantart.com/art/the-morning-after-183772440>. Acesso em: 15/08/2014.
- PETERSON, E. 2011. How conversational are weblogs? Disponível em: <http://www.languageatinet.net.org/articles/2011/Peterson>. Acesso em: 17/03/2012.
- PRIMO, A.; SMANIOTTO, A. 2006. Comunidades de blogs e espaços conversacionais. *Prisma.com*, 3:1-15. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/insanus.pdf>. Acesso em: 07/03/2012.
- RECUERO, R. 2009. *Redes sociais na internet*. Porto Alegre, Sulina, 191 p.
- RECUERO, R. 2012. *A conversação em rede: comunicação mediada pelo computador e redes sociais na internet*. Porto Alegre, Sulina, 238 p.
- SNAPETES. 2006. Trocando segredos na madrugada. Disponível em: <http://snapetes.livejournal.com/>. Acesso em: 15/08/2014.
- SNAPETES. 2008. As Snapetes. Disponível em: http://www.fanfiction.net/u/1469233/As_Snapetes. Acesso em: 15/08/2014.
- SNAPETES. 2010a. Caldeirão do Snape – onde as Snapetes preparam suas poções. Disponível em: <http://snapetes.wordpress.com/>. Acesso em: 15/08/2014.
- SNAPETES. 2010b. O valor de uma codorna. Disponível em: <http://snapetes.wordpress.com/?s=valor+da+codorna>. Acesso em: 15/08/2014.
- SNAPETES. 2012a. Sessão Codorna. Disponível em: <http://snapetes.wordpress.com/?s=sess%C3%A3o+codorna>. Acesso em: 28/06/2012
- SNAPETES. 2012b. Sessão Codorna! Disponível em: <http://snapetes.wordpress.com/2012/02/05/sessao-codorna/>. Acesso em: 15/08/2014.
- THE SSHG EXCHANGE. 2006. The Severus/Hermione Gift Exchange. Disponível em: <http://sshg-exchange.livejournal.com/>. Acesso em: 15/08/2014.
- VARGAS, M.L.B. 2005. *O fenômeno fanfiction: novas leituras e escrituras em meio eletrônico*. Passo Fundo, UPF, 127 p.
- WIKIPEDIA. 2013. MSN Messenger. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/MSN_Messenger. Acesso em: 15/08/2014.
- WIKIPEDIA. 2014. Fanfic. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Fanfic>. Acesso em: 15/08/2014.
- WIKTIONARY. 2014. Transwiki: List of fan fiction terms. Disponível em: http://en.wiktionary.org/wiki/Transwiki:List_of_fan_fiction_terms. Acesso em: 15/08/2014.

Submissão: 06/08/2013

Aceite: 30/09/2013