

Fãs e heróis em narrativas digitais: autoridade, identidade e formação

Fans and heroes in digital narratives: authority, identity and formation

Marcia Ferreira Torres Pereira¹, Antônio Álvaro Soares Zuin²

RESUMO. Este artigo discorre sobre a cultura digital e sua relação com a formação humana, segundo os princípios da Teoria crítica da sociedade. Após investigação de produções científicas que estudam cultura digital reconhecidas pelo Banco de teses e dissertações da CAPES, entre 2010 e 2020, chamou a atenção a concentração das pesquisas na área da Comunicação em relação a área da Educação e as distintas relações de autoridade. Diante dessa produção observou-se que narrativas literárias digitais se destacam nas plataformas digitais e a mais conhecida no Brasil é a *Spirit Fanfics*, considerada como espaço significativo para o investimento de editoras e produção de vídeos e filmes. A partir das leituras de diferentes narrativas dessa plataforma, observou-se que os produtores ou autores dos textos se identificam como fãs de “heróis”, considerados como figuras de autoridade em diferentes gêneros literários. A autora e o autor desse artigo tiveram como objetivo refletir sobre os dados da relação fã e herói das narrativas mais recentes do ano de 2021 da Plataforma Spirit Fanfics produzidas no Brasil para serem analisadas. A reflexão considerou a formação dos sujeitos em relação aos efeitos da cultura digital diante da promessa de vivência real dos consumidores de seus produtos.

Palavras-chave: Cultura digital; Autoridade; Narrativas literárias.

ABSTRACT

This article discusses digital culture and its relationship with human development, according to the principles of the Critical Theory of Society. After investigating scientific productions that study digital culture recognized by the Bank of theses and dissertations of CAPES, between 2010 and 2020, attention was drawn to the concentration of research in the area of Communication in relation to the area of Education and the different relations of authority. In view of this production, it was observed that digital literary narratives stand out on digital platforms and the best known in Brazil is Spirit Fanfics, considered a significant space for investment by publishers and the production of videos and films. From the readings of different narratives on this platform, it was observed that the producers or authors of the texts identify themselves as fans of “heroes”, considered as authority figures in different literary genres. The author of this article aimed to reflect on the fan and hero relationship data from the most recent narratives of the year 2021 of the Spirit Fanfics Platform produced in Brazil to be analyzed. The reflection considered the formation of the subjects in relation to the effects of the digital culture in face of the promise of real experience of the consumers of its products.

Keywords: Digital culture; Authority; Literary narratives.

¹ Professora Doutora do PPGE-FE da Universidade Federal de Goiás. E-mail: marciaftorresp@gmail.com

² Professor Doutor da Universidade Federal de São Carlos. E-mail: dazu@ufscar.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6850-2897>

INTRODUÇÃO

Esse artigo tem como base uma leitura crítica sobre a cultura digital e sua relação com a formação humana à luz da Teoria crítica da sociedade para analisar os conteúdos ideológicos da cultura moderna à adaptação social e ao acirramento que esta impõe sobre os objetos e as relações sociais de produção. Entretanto, a dimensão desse estudo fomenta outras produções, o que exigiu debruçar em diferentes espaços midiáticos, exigindo a investigação de produções científicas que estudam cultura digital.

Seguindo essa linha de raciocínio, a autora e o autor desse artigo tiveram como objetivo refletir sobre as relações de autoridade mediante dados obtidos em produções científicas que estudam a cultura digital reconhecidas pelo Banco de Teses e Dissertações da CAPES, entre 2010 e 2020, período em que há o maior número de artigos, em sua maioria direcionados à área de comunicação. O destaque observado nos diferentes artigos sobre a temática da autoridade nas produções de narrativas em diferentes plataformas digitais foi considerado significativo aos interesses do mercado editorial, sugestões de produções de vídeos, filmes e séries.

Diante do observado em decorrência das produções científicas, buscou-se selecionar as produções de narrativas mais recentes do ano de 2021 de autores brasileiros sobre o tema da autoridade na Plataforma *Spirit Fanfics*. A partir dessas leituras, observou-se que em seis narrativas os produtores dos textos se identificam como fãs de “heróis”, considerados como figuras de autoridade em diferentes gêneros literários de ficção.

De acordo com Antunes e Maia (2018), o efeito social da cultura digital abrange, segundo o sentido dos termos, os modos de produzir a vida devido à recepção de seus conteúdos cuja forma não se apresenta como determinada e absoluta de modo imediato. Os efeitos da cultura digital dependem muito mais dos mecanismos de difusão, de controle estatístico dos algoritmos e, em última instância, de uma representação da estrutura social no interior da qual suas circunstâncias e atuação podem ser constatadas. Essa determinação, que lida com os efeitos de massa, conta com os elementos ideológicos de dominação social, entre eles a propaganda voltada aos interesses de mercado, à apropriação dos problemas estruturais da própria vida social e sobretudo, por relações complexas e conflituosas.

Frente à comunicação da cultura de massa há um sistema inteiro que, pela via dos estímulos de toda ordem, exercem autoridade, manipulando escolhas, formas de pensar e de agir. Por isso, trata-se menos de vivências singulares que de um efeito cumulativo, visando, sobretudo, a forma padronizada sob a aparente individualidade, alimentada por conteúdos de adequação e inadequação à nova ordem mediática.

Diante desse quadro, esse artigo, problematiza inicialmente em nosso referencial teórico o conceito de progresso tecnológico para compreender os desdobramentos da cultura moderna e digital. A metodologia e os resultados da análise das produções científicas elencadas e, em específico, de algumas produções de narrativas nos sítios digitais de plataformas midiáticas como a *Spirit Fanfics* possibilitaram a reflexão crítica sobre os desafios da educação frente à cultura digital, considerando os elementos sociopolíticos da Teoria crítica da sociedade.

REFERENCIAL TEÓRICO

As sociedades industriais modernas registram as marcas do progresso que, segundo Hobsbawn (2005), foi compreendido como um processo técnico e social aliado ao potencial efetivo, positivo e progressista na realidade. Os avanços já indicavam a possibilidade de não se viver sem a tecnologia que se manifestaram ao longo dos anos de diferentes formas, desde as grandes invenções científicas, além de uma efetiva produção de máquinas com finalidades direcionadas ao fomento de material biológico para realização de testes de medicamentos e na efetivação de outras pesquisas.

O conceito de progresso deveria ser, segundo Adorno (1995b), compreendido em uma ação consciente, em que os sujeitos tivessem o compromisso de promovê-lo. Sua relação com a cultura, como um benefício a serviço da vida, proporciona conhecimentos e novas possibilidades, porém o seu domínio promoveu o habitat coercitivo e escamoteado com identidades universalmente programadas por efeitos manipulatórios que alcançam as subjetividades, oferecendo aparatos e meios técnicos como se fosse uma “janela de sentidos” e de poder suscitado pelo avanço aparentemente irrefreável do progresso tecnológico.

Em decorrência dessa universalização, o progresso assume lugar determinante e passa a ser um agente histórico, um portador da ação sob como se fosse um sujeito. É sobre esse aspecto que a reflexão desse texto se concentra e ressalta a inversão entre sujeito e objeto, observada desde a industrialização e a tecnificação da cultura. O conceito de progresso conquista seu significado singular e dominante no esquecimento para justificar a aceleração crescente, afetando a vida social em diferentes dimensões. Ao alcançar as esferas políticas, econômicas, científicas, educacionais e culturais, promoveu uma racionalidade instrumentalizada.

Com efeito, compreendida como potencial ideológico da cultura hegemônica, a Indústria Cultural se manifestou como núcleo central da racionalidade moderna cujos mecanismos exerceram mudanças na formação dos sujeitos do século XX. As dimensões desse vínculo histórico são destaques nas obras de Adorno e Horkheimer (1973) ao afirmarem que, “[...] o estudo da

ideologia tem um status e um lugar específicos, em relação a ausência desse processo, do processo vital da sociedade [...]; e supõe-se ser suficiente pôr a consciência em ordem para que a sociedade fique ordenada [...]" (p. 190-191).

A crítica à ideologia está relacionada ao poder existente e aos conhecimentos produzidos com a finalidade de alcançar objetivos específicos e justificar os ordenamentos padronizados sobre os sujeitos. Sua falsidade, associada ao trabalho industrial, tornou-se o modelo da sociedade e evoluiu para uma totalidade do ofuscamento das contradições entre opressão e liberdade justificadas pelo que se denominou progresso. Isso quer dizer que os modos de procedimento se assemelharam ao modo industrial, assim como as formas de pensar e os comportamentos em nome da emancipação de uma nova consciência, que na verdade é a incapacidade narrativa da memória e da tradição.

É oportuno considerar a cisão existente no sujeito moderno pela relação ambígua entre o desconhecido e o familiar nessa perspectiva de progresso e de inovação. Induzido a retirar de cena tudo o que arranha a imagem de um mundo novo, inclusive a sua própria imagem, os sujeitos se adequaram ao socialmente instituído. Tal adaptação não é total, pois a perplexidade diante da realidade moderna conduz tanto ao inusitado, ao desconhecido, à inquietação sofrida, quanto ao fascínio pelo novo mundo automatizado.

Evidentemente os grandes avanços determinaram mudanças sociais, em especial na cultura do século XX como unitária, evidenciando o aspecto virtual. Adorno e Horkheimer (1985) chamam atenção sobre o “[...] levantamento estatístico, a catalogação, a classificação que introduz a cultura no domínio da administração.” (p. 101). A produção administrada evidencia que o consumidor não precisa mais classificar, pois tudo é antecipado no esquematismo da produção, até “o número médio de palavras da *short story* é algo que não se pode mexer” (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 103).

A ideologia, como expressão paradigmática da realidade, inclui definições e representações padronizadas nessa cultura no século XX e XXI para legitimar a primazia da técnica sobre a formação dos sujeitos e assegurar a ordem instituída direcionada aos interesses de mercado. Observa-se relações de competitividade entre os indivíduos cada vez mais acirradas, corroborando, em seu sentido psicanalítico, a fantasiado poder onipotente e de o quanto este representa e vale no mercado dos desejos e da satisfação.

Nesses termos, os indivíduos são conduzidos pela imposição à adesão e às ilusões que estas proporcionam, posto que o suporte ideológico conserva “[...] a dominação cega e progressiva, se transforma em engodo das massas, isto é, um meio de tolher a sua consciência” (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 99). Desta forma, surge um aparato socialmente produzido capaz de transformar a realidade num ambiente simbólico encobridor dos conflitos existentes e de

sofrimentos reais. Essa exigência induz os sujeitos a negarem a realidade como também a negarem-se a si próprios se deixando capturar. Nesse sentido, o primado do Eu, relacionado ao individualismo do sujeito moderno, se configura como um indivíduo fracionado, conforme a teoria triádica pensada por Freud (2006) em instâncias constitutivas da subjetividade (id, ego e superego), entre consciente e inconsciente. Essa cisão levou-o a afirmar que os indivíduos não são senhores de seu próprio Eu.

Diante da dimensão problemática que o conceito de progresso foi concebido para gerir experiências modernas ressalta-se a aparência que prevalece a ideia de uma adaptação necessária, justificada pelos comportamentos de autopreservação dos indivíduos sociais sob a tutela da ordem da inclusão ou da exclusão social.

Ao tratar do conformismo dos sujeitos, o pensamento psicanalítico é significativo quanto ao que os indivíduos reprimem, pois estes não são apenas razão, consciência, conhecimento; mas também fuga, repressão guardada, que pulsa e se rebela na arte, na escrita, nos sonhos, nos atos falhos, nos chistes, nos sintomas, na angústia que alimentam a vida. Os indivíduos como sujeitos do progresso passam a “ser *agens* que ou tem uma máxima generalidade, ou tem uma obrigatória pretensão de generalidade” (KOSELLECK, 2020, p. 183).

Há um entrelaçamento entre os tempos no âmbito da história experienciada, narrada ou representada. A realidade passada transporta uma história escrita, que constitui e é constituída pelo percurso temporal de rupturas, de continuidade e de descontinuidade. Evidentemente que ideologias infiltram em uma representação histórica, por isso, a importância da experiência reside na diferenciação que as representações, conduzidas por conceitos, poderão possibilitar a crítica e a elaboração do passado para conhecer o que estava encoberto e ser capaz de ressignificar o que foi atravessado pela objetividade do progresso.

A ausência da experiência formativa fomenta a aparência sobre o que é essencial, por isso a liberdade que a cultura moderna logra proporcionar aos homens não se efetiva concretamente, é falsa. O que cada um toma para si ou expulsa de si tem muita conexão com o investimento da autonomia sob as condições da heteronomia, posto que o aparato que define a autonomia é inversamente fundado no que é útil, lucrativo e eficaz.

Segundo Adorno (2008b), a aparência destitui o que é essencial. Assim, o alinhamento da formação aos interesses da cultura moderna exerce poder sobre o sistema educacional e seus processos de socialização de modo coercitivo, entre o que devem ser e o que poderiam ser.

Seguindo esta linha de raciocínio, de acordo com Koselleck (2020), observa-se que “[...] o progresso da modernidade – a despeito de sua pretensão universal – repercute apenas uma

experiência parcial que permanece consistente em si mesma, embora, por razões compreensíveis, se sobreponha ou obscureça outros modos de experiência (p. 189).

Essa condição semi-formativa é coercitiva se fazendo notar nas condições psicológicas, entre motivações e comportamentos tutelados e dependentes, que interdita a formação para a autonomia no sentido kantiano, do ousar saber e que faz com que os indivíduos assumam a condição de sujeito e interventor em suas ações. Os sujeitos são afetados por processos regressivos, constatada pela infantilização dos consumidores entre outros comportamentos alienantes ao buscarem o entretenimento em “redes” se identificando de modo imediato e não reflexivo.

A exigência de organização e de escolhas da vida individual e coletiva encontram-se em suspense com a possibilidade de indagar sobre as referências simbólicas que os sujeitos poderiam se apoiar. A imagem fetichizada proporcionada pela Indústria Cultural encontra em Freud (2010) o que ele chamou de uma fissura narcísica com a fantasia de um Eu onipotente, promovendo a possibilidade de ser e de se conhecer como também de se submeter aos imperativos da realidade, exigindo padronização velada e configurada como modelo de liberdade no espaço público.

A Indústria Cultural, como referem Antunes e Maia (2018), é “fruto do esclarecimento e de todo progresso tecno científico por ele fomentado, é amplamente voltada para manter a todos em um estado de falsa consciência necessária para a manutenção de necessidades econômicas” (p. 191). A cultura digital, como um dos desdobramentos da Indústria Cultural, se apresenta com um aparato que encobre ainda mais a contradição ao ressaltar a aparente liberdade e ideologia própria.

Essa ideia de liberdade apresentada, que pressupõe a ideia de democracia associada a formas limitadas da experiência, se abre para um horizonte de expectativas que já não pode mais ser deduzido ou justificado a partir do passado. Trata-se de estabelecer uma temporalidade cuja cronologia é imediata, evitando uma intervenção na possibilidade de reflexão que possa efetivar uma reatividade aos conteúdos digitais. Portanto, legitima-se a semiformação, a passividade nos sujeitos e, conseqüentemente, uma racionalidade falsa.

A exemplo dessa mudança, pela ausência de experiência formativa, a cultura digital se destaca ainda mais. Antunes e Maia (2018) ao retomarem a expressão *Big Data* definida por Mayer-Schönberger e Cukier (2013) como “a capacidade da sociedade de aproveitar a informação de formas novas, para obter percepções úteis ou bens e serviços de valor significativo” (p. 192), afirmam que:

No lugar de teorias que explicariam os acontecimentos buscando generalizar resultados a partir de amostras, o processamento dos dados trabalha com a análise da frequência, na busca de **padrões, visando obter previsibilidade**. Nesse sentido, o Big Data **não busca nenhuma explicação do porquê as coisas acontecem, apenas o que acontece**, forçando a sociedade a abrir mão de “parte

de sua obsessão pela causalidade em troca de meras correlações” (MAYER-SCHÖNBERGER; CUKIER, 2013, p. 18, *apud* ANTUNES; MAIA, 2018, p. 191 [Grifo nosso]).

As possibilidades de experiências formativas fomentadoras de questões, de dúvidas para instigar o pensamento à reflexão, atuam decisivamente na formação de consciências, e não por acaso, a cultura digital visa esse apagamento. Uma de suas metas é promover o tempo de tela utilizado, como um aparato da economia de tensão cujo objetivo é a atenção do cliente para as mensagens sem qualidade de conteúdo em plataformas digitais que não têm compromisso com a veracidade e com a formação crítica. Para Adorno (1995b), “[...] a racionalização progressiva dos procedimentos da produção industrial elimina junto aos outros restos da atividade artesanal também categorias como a da aprendizagem [...]” (p. 33).

Uma função decisiva, relacionada à formação, é a comunicação. Entre os seres humanos sempre foi uma questão de sobrevivência a necessidade de narrar uns aos outros, o que possuía, o que necessitava e o que se desejava (BENJAMIN, 2016). Com a tecnologia foram se transformando o jeito de se contar histórias ao longo do tempo e o que mais se apresenta atualmente é o audiovisual, como o *Streaming*. Essa tecnologia de transmissão de conteúdo *on-line* nos permite consumir filmes, séries, músicas na tv, no celular, entre outros. Todos têm, portanto, o poder de contar histórias e de mudar a história do tempo pela indução das formas que a interatividade, via internet, impulsionam os sujeitos a agir de modo automatizado.

A tecnologia avançou e a criação de pessoas digitais produzidas pela inteligência artificial, que visa desenvolver sistemas computacionais com diversidade de técnicas e modelos, como os “avatares”, uma produção quase não se distinguem de uma pessoa real pela nitidez da imagem e do movimento, assim como os metaversos que consistem numa classe de experiências e conteúdos num mundo virtual cada vez mais imersivo, com objetivos de dissolver as fronteiras entre o físico e o virtual.

Outro crescimento considerado expressivo pela tecnologia, a partir das produções consideradas artísticas na cultura digital, são as narrativas literárias nas plataformas, em que a imaginação se encontra cada vez mais a serviço do “mercado dos desejos” proposto pela Indústria Cultural sob a aparência de alteridade e de autonomia.

Cabe esclarecer que Freud (2017) introduziu a fantasia como produto da imaginação do sujeito, disponível para que os indivíduos se defendessem diante de determinadas ocasiões, portanto, a fantasia ocorre como um momento de consolação frente ao desprazer. Contudo, a fantasia tornou-se um produto manipulável com promessas de realização desses desejos reproduzindo a realidade que se pretende manter. Além de conduzir à alteração radical e

hegemônica sobre o pensamento, o acesso às tecnologias digitais produz uma interferência na formação de identidades e nas relações de autoridade que incidem diretamente sobre as formas de produzir a vida e, sobretudo, nas formas de educar.

METODOLOGIA

De acordo com as produções extraídas do sítio digital da CAPES, considerando o objeto específico do trabalho desenvolvido e atendendo ao projeto proposto na pesquisa sobre as relações de autoridade na cultura digital, os indicadores encontrados que mais se aproximaram desse estudo foram: mídia, fãs, heróis, educação, narrativas, leitura e escrita, leitores e escritores. Em síntese, foram encontrados 30 artigos no período de 2010 a 2020. Apenas 02 artigos foram encontrados na área de Educação e Educação a Distância que tratam de narrativas, leitura e escrita, e mídia. Os demais artigos são da área da Comunicação que discutem temas como: cultura contemporânea e de convergência, comunicação e semiótica.

Nas produções acadêmicas que estudaram os fãs, somente no período de 2017 a 2020 destacaram-se 04 produções da área da Comunicação e nenhuma produção na área de Educação. A maioria atende a investigações relacionadas à audiência televisiva, estudos de recepção, mídias interativas, produção de conteúdo por meio da escrita interativa promovida pela comunicação ubíqua nas redes participativas e colaborativas de fãs engajados no consumo de produtos culturais.

Devido aos destaques de produções científicas, preferencialmente na área da Comunicação, pode-se considerar que a familiaridade com o acesso, especialmente aos dispositivos digitais móveis, às redes sociais e às formas de comunicação apresentam-se crescentes. Os usuários da cultura digital vivenciam fantasias *on-line*, conforme afirmam os produtores da plataforma *Spirit Fanfics*, bem aceitas no ciberespaço, pois quem escreve se sente capaz de experienciar situações em que não se arriscariam na vida real.

Nesses termos, Marcuse (1999), ressalta:

Na aurora da humanidade, as necessidades eram satisfeitas de forma imediata, proporcionando um prazer indescritível. Por outro lado, na medida em que se desenvolve a cultura, se a necessária sublimação das pulsões encetava uma sensação de inevitável insatisfação, ela era compensada pela condição de que a integração social propiciaria também maior segurança e reverência às regras impostas (p. 83).

Porém, essa experiência compensatória também ocorre por modelos que colaboram, como no caso das plataformas digitais produtoras de narrativas, para o reconhecimento social do escritor,

se este estiver alinhado com a manutenção da estruturadominante que, aliada a inversão do sentido de emancipação, foi convertida em auto empoderamento cumprindo os critérios reguladores da cultura do sucesso, e não como uma experiência que possibilitaria a “saída do ser humano da condição de uma menoridade autoinfligida” (KANT, 2008, p. 13).

Com efeito, as formas de tutela destacadas por Kant são revitalizadas no cenário da atual cultura digital, devido aos elementos de padronização adaptativos e de empobrecimento dos bens culturais pelo engendrado processo, que sustenta critérios de competitividade e de controle político e econômico das produções narrativas cujo empoderamento do escritor ocorre pela legitimação e tutela da cultura, ainda demasiado preso à dominação.

Observa-se que na plataforma *Spirit Fanfics* há uma linha tênue que separa uma realidade virtual da presencial e, assim, é possível conceber um espaço intermediário entre essas duas realidades que alimentam a imaginação, idealizando desejos com possibilidades de adiamento de gratificações e na expectativa de poder ver algo transformado em realidade. O “espaço intermediário”, entretanto, são os mecanismos que alimentam os ordenamentos dessa mesma realidade, fomentados pelas escolhas das narrativas no mercado editorial, pelos critérios de ranqueamento. Essa adequação se destaca pelas temáticas apresentadas nas plataformas e tem intencionalidades políticas e econômicas, pois as narrativas se baseiam em produções já divulgadas, uma forma de repetir a divulgação, mantendo a mesma lógica.

A partir de uma compreensão psicanalítica, o universo digital incide sobre o ideal de Eu sob o olhar do outro, reformulando esse outro olhar sobre si mesmo a partir da relação que o sujeito estabelece com o objeto e sua identificação, com a intenção de se refazer e até de se reinventar frente aos choques da realidade, assim como para se adequar a ela.

A alienação subjetiva, segundo Pereira (2008), diante dos conflitos do Eu, ocorre entre a negação do que o indivíduo não aceita nele e a culpa que se estabelece no outro como estratégias de defesa. Há no indivíduo uma ambivalência na competição imaginária ligada ao objeto de desejo, uma necessidade de exercer poder sobre o objeto, assim como se deixar dominar por ele, pois o que está introjetado pelo contexto vivido se encarrega de repetir em meio aos conflitos do Eu, seja consciente ou inconscientemente.

O acesso cada vez mais cedo a essa cultura é destaque nesse artigo pela presença de narrativas em meios digitais realizadas por adolescentes e jovens na internet, a exemplo dos sítios digitais e plataformas como *Whatpad e Spirit Fanfiction* e as relações de autoridade que se manifestam. A publicação das narrativas é marcada por personagens cuja identidade confere semelhança às representações de autoridade e poder, respondendo ao que o outro, por ser famoso, poderia resolver quanto a conquista de sua autonomia. Aparentemente essa busca visa alcançar uma

situação significativa de poder e a autonomia se configura em busca por segurança na condição de fã cuja projeção em um personagem ou autor é condição de ser notado no *ranking* do empoderamento midiático. O desempenho é de conformidade aos números que determinam o que é relevante para a manutenção dos preconceitos que garantem valores sociais a serem mantidos ou excluídos.

Não por acaso, destaca-se atualmente o conceito de sociedade métrica, na qual os algorítmicos de busca e classificação das plataformas digitais permitem fazer com que todas as relações sociais possam ser metrificadas, de tal modo que as pessoas possam ser recompensadas ou punidas de acordo com sua posição nos mais variados tipos de *ranking* (MAU, 2019).

Os diversos gêneros literários apresentam temáticas sobre fãs que doam sua subjetividade ao outro diluindo seu Eu no outro, se submetem sobretudo, nas representações de heróis e temas míticos oriundos de narrativas já conhecidas no original e produzidas por jogos virtuais, incluindo os k-pop (música eletrônica e popular coreana) e narrativas distópicas.

Segundo a plataforma *Wattpad*, há um contexto histórico, especialmente a partir dos anos de 1990 em que os escritores de literatura viram uma grande oportunidade para alcançar fãs e, com o avanço dos mecanismos digitais e de busca, os sites digitais tornaram-se cada vez mais dedicados às *Fanfics*. Estas, por sua vez, de acordo com informações da plataforma referida, têm sua origem no Brasil a partir da publicação do livro “Harry Potter e a Pedra Filosofal” da sequência literária escrita por Joanne K. Rowling.

Porém, os sites digitais sobre o armazenamento de *fanfics* associadas às novas ferramentas digitais permitem o surgimento de comunidades e de procedimentos mais interativos como também mais fechados e específicos, considerando narrativas de diferentes gêneros, baseadas em cultura erudita e popular.

Embora esses sites digitais sejam afetados pela Indústria Cultural, cujos produtos semiculturais são disseminados com a ilusão de informação, esse fenômeno sociocultural tem como objetivo, segundo o próprio *Wattpad*, “estimular o desenvolvimento e o amadurecimento da expressão escrita e da leitura, por meio da produção de conteúdo narrativo baseado em temas da cultura pop” (s/p).

Para Jenkins (2006), o processo de produção e de reprodução de textos em meio eletrônico dialoga com linguagens híbridas e tem a intenção de estender o contato com o universo ficcional, convertendo-se numa história escrita por um fã - *fanfiction* (fusão de fan e fiction em inglês – fã e ficção em português). Trata-se de uma história fictícia derivada de um determinado trabalho ficcional preexistente. Esses autores, os *ficwriters*, se dedicam a escrever sobre aquilo que consomem, desenvolvendo a necessidade de interagir e, de certa forma, agir como um

publicitário, filtrando e compartilhando informações de modo a interferir naquele universo e deixar sua marca de “autoria”.

A dimensão do sentido de autoria, na produção de narrativas nesse universo, em que a ficção é derivada de outro trabalho também ficcional dispensa a detecção de similiaridade de conteúdos já produzidos e, ainda, se apresenta como categoria e subgênero na plataforma *Spirit Fanfics*. Assim, estruturadas por uma aproximação do escritor sobre o que é narrado pelo outro, como um fã que se apropria de sua obra, essas narrativas marcam o leitor, que se destaca como um fã do autor que lhe é estranho e, ao mesmo tempo, familiar ao tomar como base a sua produção e autoria para garantir êxitos.

Diante dessas considerações, arrisca-se dizer que há um sujeito aparentando autonomia. O contraditório parece encerrar-se na condição ou necessidade de uma “autoria tutelada”. Nessas produções a singularidade das narrativas estabelece o estranho como um fenômeno no mundo moderno, pois os acontecimentos narrados, considerados mais inusitados, são aceitos e admirados com expressivo número de leitores e comentários privilegiados.

De acordo com Jenkins (2004), nesse ambiente de redes digitais são fornecidas condições para que os receptores da denominada cultura de convergência venham a conceber as mudanças provocadas pelos meios de comunicação. Esse fenômeno se diferencia pela forma mais rápida e contínua e é conhecido como *transmídia*, direcionando o leitor e o escritor de narrativas a um ponto comum – o fortalecimento da opinião dos usuários e que, não por acaso, proporciona uma nova forma de interação e alcance entre as pessoas, numa forma de divulgação gerada pelo fluxo interno das produções *on-line*.

Evidencia-se, ainda, o que se poderia chamar de infraestrutura criada por esses espaços midiáticos, somados a outros eventos que promovem impactos sociais e geram um grau de alienação técnica por parte dos consumidores, assim como daqueles técnicos que desenvolvem a produção de algoritmos com o crescimento de dados e estratégias de análise projetadas para filtrar o significado das informações armazenadas. De acordo com Mau (2019), são esses dados que decidem o que é e o que não é relevante, promovendo uma visão de mundo correspondente às suas operações de leitura e de processamento, comumente considerados como um reflexo da realidade. Outro fator que impulsiona este processo é a economia geral da sociedade e os critérios de avaliação como eficiência e desempenho em favor de formas organizacionais, estruturas e abordagens baseadas na acumulação de capital.

Isso se deve à aprendizagem dos algoritmos, em que os sujeitos têm suas limitações nesse processo de aprender e que, por sua vez, escapa a lógica do desenvolvedor que elaborou o código inicial. Segundo Mau (2019), os dados avançam e se tornam a matéria-prima da economia da

informação e do conhecimento. Essa realidade que apresenta informações relevantes são mensuráveis e ganham clientes, determinam o que é útil e orientam as decisões das pessoas até mesmo em situações mais privadas como relacionamentos familiares, estados emocionais e hábitos comportamentais. Conseqüentemente, essas determinações repercutem nas produções de narrativas e suas representações e na educação.

Com efeito, os dados quantitativos são extremamente úteis para a agenda política de economia na medida em que permitem formas não hierárquicas de governança. Em vez de intervenções diretas ou instruções dos superiores, os indicadores funcionam por “controle remoto”, permitindo acesso a um conjunto específico de informações que podem ser obtidas em gráficos de desempenho, cujos indicadores são considerados como fatos concretos para registrar e descrever a realidade e usá-los para a tomada de decisões. Essas formas proporcionam novas compreensões do que seja autoridade pela via da identidade com o número, ou seja, a “majestade” formadora de identidades heterônomas.

Evidenciam-se nas plataformas voltadas à produção de narrativas um viés de interação social e produção de identidades que vão em contramão de uma sociedade democrática devido à tendência de não segmentação e, que no limite, pode conduzir a uma esfera que se distancia da esfera pública para ver de forma invertida a realidade. Surge a presença de uma ideologia própria em que a aparente diversidade de temas mantém a ilusão de que a produção das narrativas é autônoma sob o falso poder de criação.

Segundo Jenkins (2006), há um processo de hibridização entre os atores, empresas tecnológicas, linguagens, formatos, gêneros para ser traduzida em práticas de transmediação entre redes de conexões midiáticas, em multiplataformas com uma variedade de suportes, canais e comunidades da cibercultura e a velocidade dos algoritmos para coaptar perfis em prol da produção implica numa cronologia imediata impedindo a reflexão necessária sobre o que se lê, escreve e publica. Ocorre uma reatividade aos conteúdos em que os sujeitos se tornam manipuláveis, incapazes de reconhecer a própria realidade.

A interatividade na cultura digital, sustentada por metas e avaliações de desempenho está ligada ao aspecto de controle para encorajar os produtores ao aperfeiçoamento. Por isso, no âmbito da produção de narrativas em plataformas digitais, o termo transmídia não ocorre por acaso, é polissêmico e catalisa a produção de sentidos, conforme cita Jenkins (2006), substituindo “as palavras interativo, digital ou multimídia, como termos que simplesmente descrevem os aspectos descontraídos de uma nova produção” (p. 02).

Nesses termos, um aspecto significativo diz respeito à língua compreendida em sua diversidade de elementos ideológicos e de opções estéticas, com objetivos de dissolver a relação entre passado e presente, produzindo efeitos anacrônicos entre diferentes realidades. O universo

variado de estratégias de desenvolvimento e distribuição de conteúdos presentes nas distintas plataformas encontram-se práticas comunicativas como: cinema e publicidade, ficção televisiva, jornalismo, literatura, entre outros.

Segundo Scolari (2013), para essa efetivação da cultura digital numa perspectiva de aprendizagem há necessidade de: “[...] uma capacidade de interpretar de maneira integral os discursos procedentes de diferentes meios e linguagens. [...] deve juntar as peças textuais espalhadas em diferentes meios e plataformas, como se fosse um quebra-cabeças” (p. 67).

Assim, a produção não confere uma sequência lógica de textos multimodais, envolvendo escritores e leitores a fim de que sejam apresentadas questões para compreender o discurso híbrido, que permite o surgimento de outras referências culturais. É emblemática a necessidade contínua de publicação de imagens, curtidas e comentários para que o sujeito autor seja visto, condição de existência na sociedade da cultura digital.

Jenkins (2004) considera que as narrativas produzidas nessas plataformas são moldadas pela linguagem de uma cultura socialmente engendrada por convenções estéticas, protocolos interpretativos, recursos tecnológicos, competência técnica da comunidade de fãs a que pertencem. Constroem ambiente de pertencimento e de identidade de modo administrado e, por isso, justificam que a cultura digital não é uma mera ferramenta tecnológica. Os significados produzidos vão além de um encontro casual entre leitores, pois “Para o fã, esses significados previamente ‘invadidos’ servem de fundamento para contatos futuros com a ficção, moldando como ela será percebida, definindo como ela será usada” (JENKINS, 2004, p. 62).

Ao se referir à leitura e à produção de textos, o autor destaca uma relação de interdependência entre escritores e leitores e, além disso, uma relação de onipotência e dependência dos fãs. Para tanto apresenta o termo “cultura fã” ou “cultura de invasores de textos e leitura nômade” como formas interessantes para potencializar o consumo midiático nos tempos de comunicação digital (JENKINS, 2004).

Nesse sentido, se a imagem relegada ao fã, com objetivos de destruir o admirado, foi substituída por algo positivo, como quem é admirado e serve de exemplo, o fã se configurou como aquele que investe na cópia, podendo ser comparado como uma potência matemática programada pela cultura e assim “o fã é herói e busca uma aproximação com o pai. O herói surge do fã” (RANK, 2016, p. 129).

Historicamente, Jenkins (2004) afirma que a partir dos anos 1990 surge a evidenciado fã na grande mídia conhecida como *Fans in the mainstream* e Culturas de fãs e hierarquia social. Nesse momento há uma mudança comunicacional diante das novas tecnologias passando-se do *broadcasting* (transmissão) para o *narrowcasting* (elenco mais estreito), por meio do qual os fãs

são vistos como consumidores, especializados e dedicados. São eles que promovem o consumo e ditam a produção. Posteriormente surgem os chamados *narrowcasting* com o objetivo de transitar de uma plataforma para outra com táticas integradoras de audiência em diferentes campos e os fãs se apresentam como autores e consumidores, projetando o outro admirado, ultrapassando o mundo da ficção para situações da realidade.

Essa relação entre forma e conteúdo refere-se à compreensão estética da realidade social que produz algo que manifesta uma finalidade que serve a um fim externo e corrobora à semiformação e a realização da experiência que sendo a continuidade da consciência é “substituída por um estado informativo pontual, desconectado, intercambiável e efêmero, e que se sabe que ficará borrado no próximo instante por outras informações [...]” (ADORNO, 2010, p. 33).

As narrativas literárias apresentam suas contradições, especialmente se forem compreendidas como produção artística, pois para Adorno (2008a) as obras de arte traduzem conflitos socialmente vividos, sejam eles escamoteados e recalçados. Esses se manifestam nas obras como problemas formais de cada uma, posto que “os antagonismos não resolvidos da realidade retomam às obras de arte como os problemas imanentes da sua forma [...]” (ADORNO, 2008a, p. 18).

Os conteúdos sociais não somente se sedimentam na obra de arte como também encontram uma ressonância ali ao responder o problema de sua forma que, de certo modo, denuncia a realidade. Adorno (2008a) ressalta o modo ambivalente pelo qual a obra de arte resgata e ultrapassa os determinantes sociais, pois a arte é processual e sua constituição é realizada pelo vínculo constelatório de diversos planos da realidade. Mas, será que este mesmo processo poderia ser observado na suposta produção artística relacionada ao uso e produção de narrativas da plataforma *Spirit Fanfics*?

A arte para Adorno (2008a) sempre terá algo a dizer, um vir-a-ser e não uma reprodução convocada pela demanda cultural alienante, ela escapa daquilo que é da ordem de uma intenção que a qualifica na realidade social. As produções literárias ao enunciarem em seu movimento uma relação com o que não foi dito e o não sabido, coloca em movimento o pensamento crítico na emergência do novo como potência de significação ou possibilidade de instauração de outra realidade, demonstrando uma estranheza para com o mundo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A produção de mídias se apresenta em grande escala vendendo a atenção do usuário e termina por produzir tanto o efeito de onipresença como de dependência, a ponto de desenvolver um pensamento polarizado e binário. Por isso, a cultura fã ou também chamada de cultura de

invasores de textos e leitura nômade, é interessante para incentivar o consumo nos tempos de comunicação digital por uma estética “adequada”. Por meio da análise dos conteúdos das últimas narrativas de destaque publicadas na plataforma *Spirit Fanfics*, se observa que no cerne das narrativas, em geral, há uma busca por situações de segurança e amparo em relação a alguém que seja referência de autoridade.

Marcuse (1999) esclarece sobre essa identificação proveniente desta idealização a autoridade admirada, que “implica a total submissão às regras e normas que o caracterizam como membro de um determinado grupo. Se por um lado o seguidor se identifica com o líder, por outro, também se identifica com os membros do grupo ao qual pertence” (p. 88).

A presença de mensagens de combate e de denúncia aos preconceitos e aos desprezos são narradas destacando representantes de autoridade, como: guardiã, herói, pai, mãe e reis. São personagens que geram os conflitos para os autores e escritores e, nesse sentido, alguns trechos das narrativas escritas têm um único capítulo publicado, baseada em produções já publicadas.

A história de destaque na plataforma *Spirit Fanfics* “Bolinhas de pelo que aquecem a alma” retrata um contexto de desamparo por parte da personagem protagonista ao fugir de casa pela necessidade de se livrar dos maus-tratos de seu esposo, em pleno inverno encontra na rua um cãozinho, que considerou em sua escrita como uma bolinha de pelo, e que ao deitar-se ao lado dela debaixo do cobertor, estava “junto de sua nova amiga e protetora”. Ao final do texto, a autora escreve: “Naquela noite, ainda que estivesse em meio ao rigoroso inverno e tantas dificuldades, Isabella se sentiu mais aquecida do que um dia se lembrava de já ter se sentido em sua vida. A adorável bolinha de pelo não aqueceu apenas o seu corpo, ela aqueceu a sua alma”.

Em outra história “Gestualistas”, elaborada também em um único capítulo, extraiu-se: “meu maior desejo era enfrentar meu pai e fugir da vida que ele decidiu por mim, mas também seria a última coisa que eu faria em sã consciência”.

A presença de personagens que fazem papéis de heróis frágeis e sofrem decepções podem ser destaque no trecho da narrativa “Broken Class”: “Porque debaixo daquele uniforme imponente, ainda existia um garoto frágil ao toque; existia um coração de vidro e saber que a pessoa que mais havia me machucado era a mesma que convivi e confiei diariamente [...]”.

A busca por uma autoria nas narrativas ficcionais que expressam conflitos de identidade é apresentada em situações de transformação e “destransformação” dos corpos humanos de acordo com as situações problemas com personagens superiores, ou autoridades. Há, contudo, em “Dias chuvosos e você”, projeções em super heróis: “precisávamos, como super heróis que somos, ser mais fortes, juntos contra o mundo”.

Conflitos internos registrados nos fragmentos abaixo destacam a impotência de si mesmos e a necessidade de segurança na narrativa “Peixe dourado e anzóis”, como:

Qual é o sentido de nascer no mês dos gênios e revolucionários se ele não pode fazer o guarda cuspir suas chaves e nem encontrar formas de quebrar o vidro que fecha o aquário? Entretanto, ainda que seus punhos cerrados possuíssem a força necessária para estourar os vidros e espalhar os míseros cacos, de acordo com a sua mente traiçoeira, nada disso adiantaria.

A narrativa “Decretado guerra aos poetas” apresenta, por parte do escritor, uma admiração pela esposa também escritora e poeta, e o desejo e a impotência de ser como ela:

[...] Um dia seja aceito na seita secreta dos poetas de alma pura. Daqueles que não tem anarquia no lugar do coração. Daqueles que amam sem insegurança e acima de tudo que sejam amados de volta. Amados! Amanhã vou comprar envelopes, tenho alguns poemas para enviar.

Ao observar essa diversidade de narrativas é possível sinalizar a presença de traços uniformemente comuns, especialmente de identidade, que enfatizam as relações conflituosas dos personagens. A presença de autoridades como os pais implica considerações sobre a vida imaginativa.

Rank (2015, p. 83) cita as contribuições de Freud em seus estudos sobre a psicologia das neuroses, quando destacou que “estão misturados nesse processo os mais intensos sentimentos de rivalidade sexual. O que ocasiona esses processos é evidentemente o sentimento de se sentir desprezado”. O interessante é que no decorrer do desenvolvimento do indivíduo há uma substituição dos genitores por outras autoridades e, por isso, uma analogia entre o eu e o herói é possível de ser considerada nas narrativas em que o herói deve ser sempre interpretado como um “eu coletivo”.

Não é por acaso que as narrativas ficcionais, citadas anteriormente, de maior destaque nos anos de 2021 e 2022 manifestem elementos análogos ao infantil. A hostilidade do pai e a consequente rejeição da criança acentuam o motivo que favorece o eu criar toda a ficção. Outros aspectos encontrados nas narrativas aludem a presença da mãe personificada em figuras protetoras, ao passo que sentimentos ambivalentes são demonstrados quando o personagem é salvo pelo seu algoz. Destacam-se sentimentos de superação no enredo, como também justificativas para os conflitos apresentados e os fracassos, ao tentar encontrar uma solução ou daquilo que se quer colocar no lugar da realidade.

Assim, se as narrativas são importantes conteúdos de negócios que não têm compromisso com a formação dos sujeitos, podendo ser compreendidas como objeto de denúncia, pois a

realidade desses escritores se resume nos sentimentos de insegurança. Se essa insegurança é uma das categorias que se quer preservar para que as condições objetivas mantenham as relações de dominação e de adaptação, então não é precipitado afirmar que as narrativas servem menos para a disseminação de uma ideologia e mais para reiterar o engajamento das massas aos ordenamentos da estrutura social do que uma produção artística.

Nota-se, ainda, que se as tecnologias se tornam, por assim dizer, mais inteligentes, é nítido que a cognição e a atenção dos sujeitos têm sido atingidas negativamente frente à capacidade existencial e humana. Se as tecnologias chegam no campo da educação com a autoridade da mera adaptação, é nesse sentido que há necessidade de se pensar o quanto elas estruturam o pensamento e a nossa condição de subalternidade hegemônica.

Este é um tema para ser refletido e as esferas educacionais precisam se aproximar da área da Comunicação para o enfrentamento do que é necessário ressignificar na cultura e propor a análise crítica dos mecanismos de integração que perpetuam e manipulam os sujeitos contra uma educação verdadeiramente democrática e emancipatória.

Nos temas apresentados pela referida plataforma *Spirit Fanfics* não foram destaques situações de racismo e de desigualdade de classe social, mas temas com clichês conspiratórios engendrados nas ficções compõem o nexos ideológico do produto a ser consumido. Nas temáticas encontra-se, entretanto, grupos de minorias como LGBTQIAP+³ e Literatura Feminista com questões próprias, como se fossem temas corriqueiros ou como fachadas restauradoras, desviando da realidade histórica desses grupos.

O alerta para a educação concerne à cultura da ordem e dos fundamentos sociopolíticos que a mantém, os quais precisam se tornar cada vez mais objetos de análise crítica. A técnica eficaz é o apagamento das observações verdadeiras em sua totalidade para isolá-las e distorcê-las; esse é o essencial da ideologia que a educação precisa problematizar para ressignificar sua forma e seu conteúdo, realizando a dinâmica da reflexão que a compete.

No âmbito da formação, Marcuse (1999), esclarece: “A produção simbólica subordina-se cada vez mais à lógica da racionalidade instrumental despotencializando a sua dimensão emancipatória” (p. 104). Com efeito, a despeito da debilitação dos indivíduos e o predomínio do desejo do consumo, a semiformação se consolida numa realidade virtual, como se fossem “ilhas” de refúgio do real concebendo o mundo pelo entorpecimento dos sentidos.

³ Associação Brasileira LGBT (ABGLT) atualizou a nomenclatura para a versão que você vai conhecer agora, através do Glossário LGBTQIAP+. A nova nomenclatura representa: Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transgêneros, Queer, Intersexuais, Assexuais, Pansexuais.

Embora a cultura digital se apresenta como uma nova forma de aprendizagem, ela precisa ser criticada desvelando contradições e as formas de poder, pois a revolução digital não somente elevou a cultura de massas a um outro patamar, como proporcionou a expansão da administração total sobre todas as formas de produzir a vida. A advertência de Adorno (2020), revitalizada no tempo da cultura digital, é “[...] a esperança por um impulso à democracia tecnologicamente mediado não se realizará enquanto o enquadramento da indústria cultural do *kitsch* e do espetáculo dominar” (p. 99). Visto que a necessidade desse enquadramento adaptativo, identificando-se com o dado, cria o potencial autoritário.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A cultura digital ao considerar a crescente objetivação real ou aparente de comparações sociais a partir dos dados, permite explicar por que os números têm tanto peso quando se trata de estabelecer comparações e estabelecer a hierarquias. Assim, a comparação e a competição estão levando os escritores a adentrar domínios até então protegidos, quebrando práticas sociais consagradas pelo tempo e submetendo-os aos critérios de eficiência e economia de mercado, uma vez que as narrativas de destaque farão parte do *ranking* das escolhidas pelas editoras.

Observa-se que, na dinâmica das produções narrativas, espaços ditos interativos são proporcionados como forma de controle, como comentários e a presença de profissionais que promovem revisões e correções de texto. Assim, o usuário torna-se como um prestador de serviços, alguém que com alto crédito de cliques e *likes* promovem a pontuação do status, aumentando a curva numérica de desempenho dinâmico destacada como um sinal de deslocamento de critérios concentrados no serviço quantitativo e de benefício mensurável.

A cultura digital, ao considerar a crescente objetivação real ou aparente de comparações sociais a partir dos dados, permite explicar por que os números têm tanto peso quando se trata de estabelecer comparações e hierarquias. Assim, a comparação e a competição estão levando os escritores a adentrar em domínios até então protegidos, quebrando práticas sociais consagradas pelo tempo e submetendo-os aos critérios de eficiência e economia de mercado, uma vez que as narrativas em destaque farão parte do ranking das escolhidas pelas editoras.

Com base nos indicadores, a avaliação e o reconhecimento dos escritores de narrativas digitais suas produções são publicadas e, uma vez associadas à estima social, ocorre o sucesso que, por sua vez, é sempre relativo, pois a condição de elevar a estima do sujeito metrificado e superar os demais no jogo da concorrência gera um relacionamento instável.

Esses condicionantes culturais incidem diretamente sobre os gêneros e temas das narrativas levando a novas formas de hierarquização, disparidades de valor, desamparo e necessidade de

destaques nos enredos. Podem ser observadas ainda a presença de situações de sofrimento em diferentes concepções de herói relacionadas aos índices de popularidade ou de status culturalmente produzidos. São esses índices que fornecem pontos de referência e novas práticas classificatórias de criação com todas as implicações normativas associadas.

Nesse contexto de hierarquização, onde são definidos os critérios de subordinação e de empoderamento, estão também os critérios classificatórios que guiam as produções bem como a uma suposta superação das diferenças sociais. A diferença desses critérios é o verdadeiro propósito da avaliação que não se resume a indicar o que um escritor produziu bem ou com consistência como os padrões reconhecidos. O que se observa são as razões de classificação. Por exemplo, um capítulo de livro corresponde a um parágrafo, e uma narrativa é análoga a uma produção mais antiga que obteve sucesso de mercado. O objetivo é sempre reiteirar a repetição; o critério de excelência é sempre relativo, nunca absoluto.

A ênfase principal observada pelas leituras das narrativas na plataforma *Spirit Fanfics*, parece estar em competições de *ranking* que se concentram na produtividade baseada em narrativas originais como índice de eficiência e desempenho. O princípio da funcionalidade, como se referiu Adorno e Horkheimer (1985), torna-se a principal característica em que existe a possibilidade do que é percebido servir para outra coisa.

Outro critério diz respeito a fetichização de imagens em que há um declínio da autonomia perceptível devido à padronização, que implica na regularidade da produção dos bens culturais promovido pela propaganda e pela venda e consumo expressivos em que os mesmos produtos, como as narrativas são oferecidas com roupagens diferenciadas, induzindo a renúncia “forçada” da individualidade.

A intenção de emancipar o material literário deve considerar as diferenças irreconciliáveis como parte do material, abandonando a rotina do sempre igual, da reprodução, que é historicamente sedimentada. Portanto, a cultura digital regida pelo que é mensurável com estímulos e informações reitera a adaptação dominante. A força da cultura sobre a educação nesse contexto já imprime a exigência do enfrentamento crítico sobre o que danifica a formação pautada na identidade de fã e de um possível “espírito” heroico, assim como a possibilidade de ressignificar a cultura digital a partir da educação.

REFERÊNCIAS

ADORNO, T. W. **Aspectos do novo radicalismo de direita**. São Paulo: Editora UNESP, 2020.

- ADORNO, T. W. O caráter fetichista da música e a regressão da audição. In: **Os pensadores**. São Paulo: Nova Cultural, 2000.
- ADORNO, T. W. **Educação e emancipação**. Trad. Wolfgang Leomar: Paz e Terra, 1995a.
- ADORNO, T. W. **Palavras e sinais: modelos críticos 2**, Trad. Maria Helena Ruschel. Petrópolis R.J.: Vozes, 1995b.
- ADORNO, T. W. **Teoria Estética**. Trad. Artur Morão. Lisboa - Portugal: Edições 70,2008a.
- ADORNO, T. W. **Introdução a Sociologia**. São Paulo: UNESP, 2008b.
- ADORNO, T. W. Teoria da semiformação. Trad. Newton Ramos-de-Oliveira. In: PUCCI, Bruno; et al (org.). **Teoria crítica e inconformismo: novas perspectivas de pesquisa**. Campinas: Autores Associados, 2010, p. 10 – 25.
- ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, Max. **Temas básicos de sociologia**. Trad. Álvaro Cabral. São Paulo: Editora Cultrix e Universidade de São Paulo, 1973.
- ADORNO, T. W. HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Trad. Guido Antônio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.
- ANTUNES, D. C.; MAIA, Ari. F. “Big Data, exploração ubíqua e propaganda dirigida: novas facetas da indústria cultural”. In: **Revista de Psicologia USP**, v. 29, n. 02, 2018, p. 189-199.
- BENJAMIN, W. O Narrador considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 2016.
- FREUD, S. O Ego e o Id e outros trabalhos”. In: FREUD, Sigmund. **Obras completas**. Rio de Janeiro: Imago, 2006.
- FREUD, S. **Arte, literatura e os artistas**. Trad. Ernani Chaves. 1 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.
- FREUD, S. Introdução ao narcisismo, ensaios de metapsicologia e outros textos [1914- 1916]. In: FREUD, Sigmund. **Obras completas**. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- HOBBSAWN, Eric. **A Era das Revoluções [1789-1848]**. Trad. Sieni Maria Campos e Yolanda Steidel de Toledo. São Paulo: Paz e Terra, 2005
- JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Editora Aleph, 2006.
- JENKINS, H. **Os invasores de texto**. São Paulo: Editora Aleph, 2004.
- KANT, I. **Textos seletos**. Petrópolis: Vozes, 2008.
- KOSELLECK, R. **História dos conceitos**. São Paulo: Contraponto, 2020.
- MARCUSE, H. **Tecnologia, guerra e fascismo**. São Paulo: Fundação Editora UNESP, 1999.
- MAU, S. **The metric society: on the quantification of the social**. Cambridge: Polity Press, 2019.

PEREIRA, M. E. C. **Pânico e desamparo**: um estudo psicanalítico. São Paulo: Escuta, 2008.

RANK, O. **O mito do nascimento do herói**: uma interpretação psicológica dos mitos. São Paulo: Edipro, 2015

RANK, O. **O trauma do nascimento e seu significado para a psicanálise**. São Paulo: Cienbook, 2016.

SCOLARI, C. **Nascidos na Era Digital**: entendendo a primeira geração de nativos digitais. Porto Alegre: Artmed, 2013.