UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE LETRAS
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO
LETRAS LÍNGUA INGLESA E RESPECTIVA LITERATURA

ALICE CHAVES SARTORI

LETRAMENTOS:
Espaços de Afinidade e Aprendizado Informal de Língua Inglesa

BRASÍLIA
Setembro de 2022

Alice Chaves Sartori

LETRAMENTOS:
Espaços de Afinidade e Aprendizado Informal de Língua Inglesa

Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura em Letras - Língua Inglesa e Respectiva Literatura da Universidade de Brasília.

Orientadora: Ana Emília Fajardo Turbin

BRASÍLIA
Setembro de 2022

“Fandom é uma escola.”

Fã de música e sujeito desta pesquisa

Este trabalho é dedicado àqueles que têm foto de membros de banda como imagem de perfil.

Agradecimentos: Ana Emilia Fajardo Turbin, Cintia Schwantes, Cláudio R. V. Braga e toda a equipe de professores. Aos meus familiares. As amigas Ceci, Júlia, Nani, Luísa, Thalys e Leona. Ao grupo Perninhas. Aos entrevistados.

Resumo

O aprendizado de um novo idioma está constantemente associado à predileção por artifícios externos à sala de aula como jogos, filmes e música. Por meio de uma mudança em agência e de extensa difusão da multimodalidade, jovens têm desenvolvido uma gama de habilidades por meio da tecnologia, principalmente em espaços virtuais dedicados às suas afinidades. Práticas comuns a estes espaços permitem que aprendizes deixem de assumir um papel passivo de receptores de conhecimento para ser também criadores e agentes de seus processos de aprendizado. A partir dessa visão de novos modelos de aprendizado e de participação, este trabalho investiga como tem sido a interação com conteúdos midiáticos e comunidades, em língua inglesa, e quais características destes espaços de afinidade influenciam o aprendizado de maneira significativa. Por meio de declarações coletadas em entrevistas a três fãs de conteúdos diversos, reconhecemos, como achados desse processo de investigação, alguns aspectos principais: a motivação para o aprendizado de língua estrangeira, a exposição constante ao idioma em formatos multimodais e autênticos e o acesso a espaços acolhedores e colaborativos.

PALAVRAS-CHAVE: Multiletramentos; Espaços de afinidade; Língua inglesa; Aprendizado informal

Abstract

Learning a new language is constantly associated with a fondness for devices outside the classroom, such as games, movies and music. Through a shift in agency and through the extensive diffusion of multimodality, young people have developed a range of skills through technology, mainly in virtual spaces dedicated to their affinities. Practices common to these spaces allow learners to stop assuming a passive role as receivers of knowledge to also be creators and agents of their learning processes. From this perspective of new models of learning and participation, this work investigates how the interaction with media content and communities has occurred, in English, and which characteristics of these affinity spaces significantly influence learning. Through statements collected in interviews with three fans of various content, we recognize, as findings of this investigation process, some main aspects: the motivation to learn a foreign language, the constant exposure to the language in authentic and multimodal formats and the access to welcoming and collaborative spaces.

KEYWORDS: Multiliteracies; Affinity spaces; English language; Informal learning

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....08
2 OBJETIVOS.....10
3 JUSTIFICATIVA.....10
4 REFERENCIAL TEÓRICO.....11
4.1 Letramentos na era digital.....11
4.2 Comunidades de fãs: definição e história.....14
4.2.1 Hoje.....15
4.2.2 De Comunidades a Espaços.....17
5 METODOLOGIA.....19
6 ANÁLISE.....20
6.1 Espaços de afinidade e língua inglesa.....21
6.1.1 Por que a língua inglesa?.....21
6.2 Multimodalidade e aprendizado contextualizado.....23
6.2.1 Interações autênticas.....25
6.3 Características distintivas de espaços de afinidade 27
6.3.1 Diferentes caminhos para o status.....27
6.3.2 Não segregação de novatos e habilidades.....28
6.3.3 Espaço acolhedor.....29
6.4 Níveis de proficiência e aprendizado.....30
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....31
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....33

1. INTRODUÇÃO

A experiência de aprendizado de um novo idioma está constantemente associada à predileção por objetos externos à sala de aula ou ao material didático oficial, como jogos, filmes, bandas e música. Ademais, o interesse por conteúdo em língua estrangeira muitas vezes é anterior ao seu estudo, podendo motivá-lo e aperfeiçoá-lo. Essa forma de aprender, ligada aos interesses pessoais e às práticas virtuais, se mostra alinhada ao modo de vida levado na sociedade atual, principalmente dos jovens.

Segundo Kalantzis e Cope (2011, tradução nossa): "As relações tradicionais de cultura, conhecimento e aprendizagem estão profundamente rompidas, e até mesmo os termos das diferenciações que até agora atribuímos a essas relações: criador/público, produtor/consumidor e escritor/leitor."[1] Novas maneiras de entender mídia, de utilizar plataformas digitais e novos modos de construir significado modificam não somente o pensar e agir das pessoas mas também o modo de aprender como um todo.

Gerações anteriores, não muito distantes, lidavam com produções midiáticas na posição apenas de receptores - lidando com uma quantidade limitada de canais de TV e rádio, por exemplo, em que a programação e seleção musical era definida por outras pessoas. Os usuários de mídias digitais atuais diferem por terem à sua disposição infinitas opções de vídeos e músicas para sua escolha, mas principalmente por sua qualidade de "prossumidores"[2], sua possibilidade mais acessível de criação e manuseio direto dessas mídias. De maneira similar, o aluno não assume um papel passivo de receptor de mensagens mas é também criador e agente do seu processo de aprendizado.

Por meio dessa mudança de agência e protagonismo e da extensa difusão da multimodalidade, os jovens têm desenvolvido uma gama de habilidades por meio da tecnologia e já são notáveis os estudos a respeito do impacto dessas transformações em cenários educacionais formais. No entanto, essa pesquisa considera sobretudo os cenários informais de aprendizado e tenta qualificar os espaços virtuais utilizados por comunidades de fãs como "Espaços de Afinidade",

[1] "Traditional relationships of culture, knowledge and learning are profoundly disrupted, and even the terms of the either/or differentiations we have hitherto ascribed to these relationships: creator/audience, producer/consumer, and writer/reader."

[2] Prossumidor: O termo "prosumer" foi cunhado pelo autor Alvin Tofler na década de 80 e tem origem na composição dos termos "producer" e "consumer" (produtor e consumidor)

em que as pessoas aprendem melhor pelo fato de o aprendizado fazer parte de um altamente motivado engajamento com práticas sociais que valorizam (GEE, 2004, p. 70).

A partir dessa visão de novos modelos de aprender e de participação, podemos investigar, em especial, como tem sido a interação com conteúdos midiáticos na língua inglesa uma vez que, na Internet, indivíduos têm contato com conhecimento e com cenários "orgânicos" de aprendizagem, em que lhes é oferecida a oportunidade de escutar, ler, produzir e interagir em língua estrangeira. "Orgânicos", por considerarmos, a princípio, o caráter espontâneo dessas ações, muitas vezes realizadas por interesses diferentes do aprendizado da língua em si. O indivíduo pode aprender a letra de uma música estrangeira, não para aprender vocabulário do idioma, mas apenas por gostar de sua melodia. Pode, também, trocar mensagens em redes sociais utilizando a língua inglesa sem o objetivo inicial de praticar habilidades de escrita, mas pelo desejo de participar de uma comunidade.

Ainda sobre tais comunidades, muitas configuram a definição de *fandom,* grupos compostos por consumidores de propriedades de mídia que interagem de maneira entusiasmada e engajada. A cultura de *fandom* é reconhecida por seu papel na construção de identidade, sentimento de pertencimento e incentivo à criatividade, mas também pelo seu alcance global. Explorar práticas e modelos de interação desse meio pode ser de grande ganho para as atuais concepções de aprendizado e comunicação, sobretudo em línguas estrangeiras. De acordo com o estudioso de Mídia, Henry Jenkins, os Estudos de Fãs, enquanto área acadêmica, têm sido, cada vez mais, um local de investigação para pesquisadores que tentam entender a aprendizagem informal.[3]

Em Janeiro de 2022, o Twitter anunciou em uma conta oficial[4], que apenas no ano de 2021, a plataforma digital havia acumulado 7,8 bilhões de *tweets* relacionados a K-Pop, um fenômeno musical e cultural que tem origem na Coréia do Sul mas reúne fãs por todo o mundo, tem crescido em popularidade essencialmente por meio de mídias digitais e utiliza a língua inglesa de modos variados. Essa é apenas uma amostra da enorme presença de *fandoms* em plataformas

[3] JENKINS, Henry. **Back to School Special: Fandom, Participatory Culture and Web 2.0.** Henry Jenkins: Confessions of an Aca-Fan. 2019. Disponível em: **<**http://henryjenkins.org/blog/2019/8/28/back-to-school-special-fandom-participatory-culture-and-web-20-h66e3> Acesso em: 9 Jun. 2022.

[4] REBOLLO, Clara. **K-pop: The music sensation shaping everything from Twitter to global politics** **K-pop: The music sensation shaping everything from Twitter to global politics.** El País. 2022. Disponível em: <https://english.elpais.com/culture/2022-04-20/k-pop-the-music-sensation-shaping-everything-from-twitter-to-global-politics.html> Acesso em: 7 Jun. 2022.

online de compartilhamento de conteúdo, como *Twitter, Youtube, Instagram, Wattpad*, entre outros.

Ao reconhecer que cenários de aprendizagem informais, como espaços virtuais de afinidade (GEE, 2004), estão cada vez mais presentes na realidade contemporânea, que produções e interações significativas são parte importante da construção de conhecimento de modo geral mas também do desenvolvimento de habilidades em língua estrangeira e tendo em vista a crescente distribuição e consumo de conteúdos produzidos por fãs, em língua inglesa, partimos da seguinte pergunta de pesquisa: De que modo práticas comuns a espaços de afinidade moldam a visão de aprendizado e/ou estimulam o desenvolvimento de habilidades em língua inglesa?

2. OBJETIVOS

O objetivo geral desta pesquisa é investigar se os espaços de afinidade analisados contribuem para o aprendizado informal e desenvolvimento de habilidades em língua inglesa por meio dos seguintes objetivos específicos:

- Identificar de que maneiras a língua inglesa está presente nestes espaços e os meios utilizados para contato com o idioma
- Analisar quais fatores influenciam o aprendizado por meio da experiência de fãs

3. JUSTIFICATIVA

Meu primeiro contato consciente com a língua inglesa foi por meio de uma série de filmes musicais que apreciava. Motivada a aprender as letras das músicas, eu passava horas escutando as canções e tentando transcrever os sons que ouvia usando escrita da língua portuguesa para tentar acompanhar os artistas enquanto cantavam, algo no estilo “Iuódemiusiqueinmi” para a música *You Are the Music in Me*. Na época, eu não sabia denominar minhas práticas, mas por assistir a essa série de filmes repetidamente, apreciar as músicas, acompanhar a trajetória dos artistas envolvidos, eu poderia ter me considerado uma “fã”. Em *Understanding Fandom*, de Mark Duffett (2013), um dos entrevistados do livro descreve esta fase em que há admiração e entusiasmo por algum objeto, mas se é um “fã sem comunidade”.

O contato com uma comunidade veio algum tempo depois, quando me tornei fã de um grupo musical, no ano de 2011. Assistia a entrevistas e vídeos oficiais, majoritariamente em língua inglesa, pesquisando palavras e expressões que não conhecia e passava horas em plataformas virtuais compartilhando imagens, lendo textos de diversos gêneros e interagindo com outros fãs. Comecei o curso de língua inglesa nesse período, mas não posso negar a influência e impacto positivo de minhas atividades relacionadas a tais predileções no meu aprendizado da língua estrangeira. Quando comecei o estudo formal do idioma, embora reduzido, já possuía certo domínio de estruturas textuais, vocabulário e fonética, ainda que não soubesse nomear nada disso.

Ainda participante em comunidades de fãs até os dias de hoje, prossigo aperfeiçoando habilidades no idioma de maneira emparelhada à produção de conteúdo e diálogo de múltiplos letramentos. Considero o impacto de tais vivências desde minhas fases iniciais de aprendizado até minha presente formação superior e seu papel para a constante prática e desenvolvimento de competências, mas também em minha formação pessoal e acadêmica. É por imaginar que muitos compartilham de experiências semelhantes que essa pesquisa foca em relatos de fãs e sua relação com língua estrangeira. Do mesmo modo, pretende responder algumas questões a respeito do aprendizado, visto muitas vezes como prática pertencente apenas a ambientes formais com crianças ou adolescentes desinteressados e desmotivados e como pode, em contrapartida, se dar de maneira mais espontânea e multiletrada.

4. REFERENCIAL TEÓRICO

4.1 Letramentos na era digital

A língua portuguesa possui os conceitos “alfabetização” e “letramento” separados, diferente do termo *literacy* da língua inglesa, utilizado para descrever dois processos, que apesar de interligados, podem ser pensados de maneiras distintas. Quando uma pessoa é alfabetizada, aprende a "decifrar" e apropriar-se dos códigos escritos, em que “o ato de escrever se constitui em tradução dos sons da fala para as imagens simbólicas da escrita, e o ato de ler, em decodificação dos significados das palavras escritas”[5]. O letramento, por sua vez, engloba a

[5] COPE, B.; KALANTZIS, M. **Letramentos.** Tradução: Petrilson Pinheiro. Campinas: Editora UNICAMP, 2020.

aplicação dos significados criados pela leitura dessas imagens simbólicas no mundo, na vida cotidiana, nas práticas sociais, em diferentes discursos.

Ao assumir esse conceito de letramento, podemos entender melhor o desdobrar dos multiletramentos descritos por Kalantzis e Cope. A esfera de aprendizado não formal, fora do âmbito escolar, articula diversos contextos socioculturais e modos de construir e participar de significado, por meio não somente da escrita mas também de imagens, notícias, publicidade, jogos, colaboração, informática, entre outros.

> O termo multiletramentos refere-se atualmente a dois aspectos principais da construção de significado. O primeiro é a diversidade social, ou a variabilidade de convenções de significado em diferentes situações culturais, sociais ou de domínio específico. [...] O segundo aspecto da construção de significado destacado pela ideia de multiletramentos é a multimodalidade. (COPE, B.; KALANTZIS, M. Tradução: Petrilson Pinheiro. 2020, p. 19)

No Brasil, a Base Nacional Curricular destaca a importância da contemplação de novos letramentos no currículo escolar, em especial para as práticas de linguagem:

> Essa consideração dos novos e multiletramentos; e das práticas da cultura digital no currículo não contribui somente para que uma participação mais efetiva e crítica nas práticas contemporâneas de linguagem por parte dos estudantes possa ter lugar, mas permite também que se possa ter em mente mais do que um "usuário da língua/das linguagens", na direção do que alguns autores vão denominar de designer: alguém que toma algo que já existe (inclusive textos escritos), mescla, remixa, transforma, redistribui, produzindo novos sentidos, processo que alguns autores associam à criatividade. (BRASIL, 2018, p. 70)

Tais conceitos são indispensáveis para reconhecer que o aprendizado humano não ocorre de forma linear ou unificada, mas envolve diversos processos mentais e a inter-relação de habilidades necessárias para a produção, performance, pesquisa e interpretação crítica, principalmente por meio dos meios de comunicação atuais. São significativos, ainda, para a compreensão da importância das relações e contextos sociais para a formação de conhecimento.

Conforme Gee, do grupo de pesquisadores *New London Group* (NLG), "aprender se baseia em práticas situadas"[6]. Em *Situated Language and Learnin*g, o autor descreve a conexão entre experiências do mundo social e linguagem[7] e mapeia um conjunto de práticas existentes em esferas virtuais que podem ser pensadas enquanto estratégia de aprendizado. Por exemplo, os espaços de afinidade, relacionados a preferências pessoais e *fandoms*.

"Tais jovens experimentam pontos de vista muito melhores sobre o aprendizado em suas atividades culturais "triviais" (da perspectiva de um *Baby Boomer*) do que nas escolas" (GEE, 2004, p. 99, tradução nossa)[8]. É notório que indivíduos têm construído significado de maneira informal por meio do consumo e criação de vídeos, *posts* em redes sociais, jogos, mensagens de texto e outros recursos multimodais; nos resta analisar como tais linguagens da cultura digital são apropriadas e como a noção de multiletramentos nos ajuda a repensar o aprendizado.

As características do aprendizado geradas por estas atividades dialoga com a Abordagem Comunicativa de ensino de línguas pela oportunidade criada, para os aprendizes, de aprender por meio de conteúdos autênticos, "qualquer material não especificamente produzido para fins de ensino de língua"[9] (NUNAN, 1989, p. 54, tradução nossa), interações sociais, situações contextualizadas, atividades motivadoras e uso da língua estrangeira sobretudo como veículo de comunicação e não apenas como objeto de estudo (LARSEN-FREEMAN, 2000, p. 125). Portanto, consideramos alguns princípios deste método de ensino para analisar hipóteses acerca do desenvolvimento de habilidades comunicativas.

De 2015 a março de 2018, o grupo de pesquisadores do *Transmedia Literacy Project* realizou pesquisas com jovens em idade escolar, de diversos países da Europa, América Latina e na Austrália, a fim de analisar práticas de cultura participativa, habilidades transmídia, conteúdos criados por jovens e estratégias de aprendizado informal.

---

[6] GEE, James Paul. **Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling**. New York and London: Routledge. 2004. p. 98

[7] GEE, James Paul. **Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling**. New York and London: Routledge. 2004. p. 44

[8] "Such young people experience much better viewpoints on learning in their 'trivial' (from a Baby Boomer's perspective) cultural pursuits than they do in the schools""

[9] "**[**...**]** any material which has not been specifically produced for the purposes of language teaching"

No livro *Teens, Media and Collaborative Cultures*, resultado desse trabalho, dentre as muitas evidências encontradas pelo grupo está o desenvolvimento de habilidades como resolução de problemas, navegação por diferentes mídias, avaliação de confiabilidade de informações, performance e de ajuste a diferentes perspectivas e comunidades, entre outros.[10] A pesquisa destaca o uso de plataformas digitais mencionadas pelos entrevistados, como *Wattpad*, *Youtube* e *Twitter*, para entender melhor o desenvolvimentos de tais habilidades.

> A cultura colaborativa que jovens desenvolvem na Internet para criar, editar ou compartilhar conteúdo está sempre relacionada a um determinado projeto ou objetivo, como concluir uma fase ou superar um obstáculo em um jogo; organizar uma festa; visualizar uma ideia ou iniciativa; competindo; ou gerando uma comunidade de fãs ou um espaço de pertencimento a uma identidade definida. (WINOCUR et. al, 2018, p.105, tradução nossa)[11]

É pela recorrente evidência do papel de novas tecnologias e práticas sociais no ato de aprender, que essa pesquisa levanta o questionamento a respeito do aprendizado ou aprimoramento de habilidades em língua estrangeira nesses espaços virtuais de interação, em especial no que tange comunidades de fãs.

4.2 Comunidades de fãs: definição e história

O interesse por ídolos data de um período anterior à Internet. Uma memorável manifestação de cultura de fãs pôde ser observada quando, na década de 60, o grupo de rock inglês *The Beatles* se tornou um fenômeno internacional, colecionou fãs por todo o planeta e transformou a cultura pop. O tamanho impacto da comunidade que cercava a banda levou à criação da expressão *Beatlemania,* usada pela mídia Britânica para comentar o êxtase e entusiasmo de seus adoradores. No entanto, os participantes da *Beatlemania* podem ser considerados, de maneira geral e simplificada, parte de um *Fandom*. O termo de origem inglesa, formado pela palavra *Fan* e pelo sufixo *Dom* (“fã” e “domínio”, em língua portuguesa), refere-se a um grupo de fãs que

[10] SCOLARI, Carlos A. **Teens, Media and Collaborative Cultures. Exploiting Teens' Transmedia Skills In The Classroom**. Barcelona: TRANSLITERACY H2020 Research and Innovation Actions. 2018. p. 17.
[11] “The collaborative culture teens develop on the Internet in order to create, edit or share contents is always related to a certain project or objective, like completing a game level or overcoming an obstacle in a game; organizing a party; visualizing an idea or initiative; competing; or generating a fan community or a space of belonging with a defined identity”

compartilham afinidade por um artista, livro, produção midiática, gênero musical e cinematográfico ou outras práticas, formando uma comunidade e subcultura.

Enquanto subcultura e comunidade de prática[12] (WENGER, 2015), um *Fandom* pode possuir comportamentos e valores próprios e suas práticas compartilhadas, discussões e troca de experiências ou até mesmo o próprio objeto de interesse em comum podem exercer influência no processo de formação de identidade de seus participantes. Em razão desses fatores, "*Fandoms* têm intrigado uma geração de estudiosos interessados na expressão da identidade social e pessoal no contexto da cultura midiática" (DUFFETT, 2013, p.24, tradução nossa)[13].

4.2.1 Hoje

Comunidades de fãs costumam exercer suas atividades de maneira engajada, crítica e criativa. Conforme o mundo virtual se torna mais presente na vida cotidiana e nas práticas sociais das pessoas, essa realidade se mostra ainda mais evidente: se anteriormente fãs compareciam a convenções, reproduziam letras de canções nas carteiras da escola e podiam se reunir para customizar cartazes e escutar vinis, hoje, possuem a possibilidade de criar páginas virtuais e contas em redes sociais dedicadas aos seus interesses, produzir vídeos, textos, interagir entre si, promover encontros e eventos com maior alcance, entre muitas outras atividades que requerem participação ativa e comprometida.

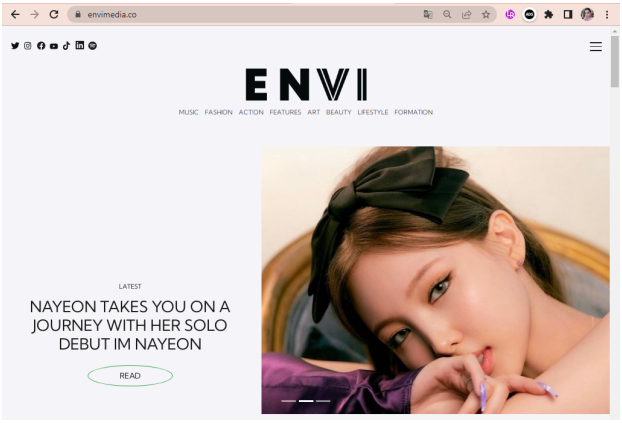
Por vezes, fãs são percebidos como pessoas fanáticas ou de comportamento clinicamente obsessivo, mas, apesar dos estigmas negativos e equivocados que circundam as noções de fã, o caráter colaborativo e formativo e a forte presença virtual dessas comunidades têm motivado sua análise e estudo. "À medida que a sociedade ocidental muda ainda mais para uma economia de serviços digital, terciária, sua análise pode ajudar a explicar por que os indivíduos estão, cada vez

[12] Comunidades de prática são grupos de pessoas que compartilham uma preocupação ou paixão por algo que fazem e aprendem a melhor fazê-lo à medida que interagem regularmente." Original: "Communities of practice are groups of people who share a concern or a passion for something they do and learn how to do it better as they interact regularly." (WENGER E.; WENGER B., 2015)

[13] "Fandom has intrigued a generation of scholars who are interested in the expression of social and personal identity in the context of media culture."

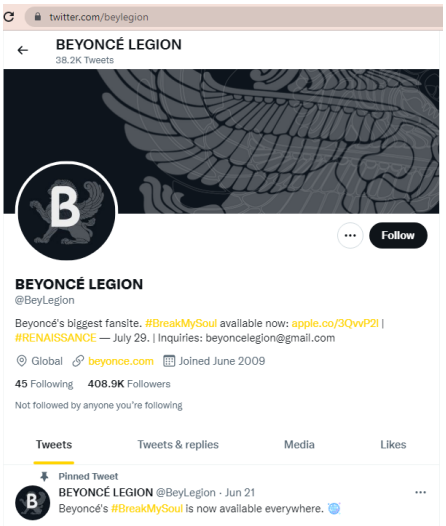
mais, construindo suas identidades pessoais em torno dos produtos de mídia de que gostam" (DUFFETT, 2013, p.24, tradução nossa)[14].

FIGURA 1 - Revista Virtual criada por Fãs



(Captura de tela - EnVi Media, Disponível em: <https://www.envimedia.co/> Acesso em: 27 de Jun. 2022.)

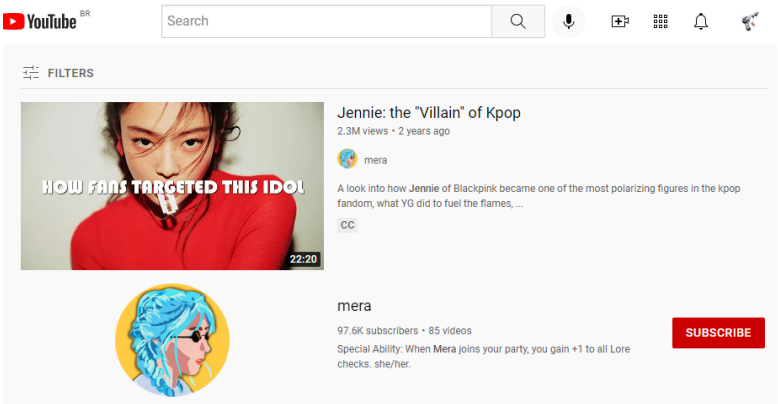
FIGURA 2 - Conta dedicada a cantora Beyoncé no Twitter



(Captura de tela - BeyLegion, Disponível em: <https://www.twitter.com/beylegion/> Acesso em: 27 de Jun. 2022.)

FIGURA 3 - Vídeo produzido por fã no YouTube

[14] "As Western society shifts further into a digital, tertiary, service economy, its analysis can help to explain why individuals are increasingly constructing their personal identities around the media products that they enjoy."



(Captura de tela - Mera, Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCWVXc-AFTyt6jM-gWViBBsQ> Acesso em: 27 de Jun. 2022.)

4.2.2 De Comunidades a Espaços

As definições de Comunidade de Prática de Wenger podem ser consideradas quando se trata da organização de *Fandoms*. Para finalidade desta pesquisa, ainda, seria de grande valor sua relação com a análise de modelos de aprendizagem. No entanto, em *Situated Language and Learning*, Gee argumenta ser problemática a tentativa de definição e delimitação do que é uma comunidade, por questões de níveis de "pertencimento" e de certa determinação de "filiação".

> O principal problema com noções como 'comunidade de prática' é que elas fazem parecer que estamos tentando rotular um grupo de pessoas. [...] Se começarmos com a noção de 'comunidade', não podemos prosseguir até definirmos quem está dentro e quem não está, caso contrário não podemos identificar a comunidade. (GEE, 2004, p. 71, tradução nossa)[15]

Portanto, a utilização de "espaços" ao invés de "comunidades" permite o reconhecimento de diferentes grupos de pessoas e níveis de interesse ocupando um mesmo espaço, sem necessariamente a leitura de um grupo como unificado. Esses espaços podem ser físicos ou virtuais, como websites, redes sociais e aplicativos de mensagens.

> Em meio à nossa nova economia global de alta tecnologia, as pessoas estão aprendendo de novas maneiras, para novos

[15] "The key problem with the notions like 'community of practice' is that they make it look like we are attempting to label a group of people. [...] If we start with the notion of a 'community' we can't go any further until we have defined who is in and who is not, since otherwise we can't identify the community."

> propósitos. Uma maneira importante é por meio de espaços especialmente projetados (físicos e virtuais), construídos para reunir pessoas conectadas, não principalmente por meio de cultura, gênero, raça ou classe compartilhadas, mas por um interesse ou esforço compartilhado (GEE, 2014, p. 4, tradução nossa).[16]

Ainda em concordância com definições de GEE (2004), espaços são caracterizados por possuírem um ou mais Geradores, Conteúdo e Portal. Um Gerador é todo aquele que dá ao espaço algum tipo de conteúdo e pode ser descrito como um conjunto de signos multimodais aos quais se dá significados e com os quais se pode interagir de modos variados. Por exemplo, música, fotos, videoclipes, conteúdo pessoal em redes sociais, vídeos, *fanfictions*, entre outros. O Conteúdo, por sua vez, está relacionado a reação das pessoas a esse conjunto de signos e suas interações entre si, é "como as pessoas organizam seus pensamentos, crenças, valores, ações e interações sociais no que diz respeito a esses signos e sua relação." (GEE, 2004, p. 74, tradução nossa)[17]. Finalmente, o Portal é a plataforma que permite o acesso ao Conteúdo e às formas de interação, individuais ou coletivas. Entretanto, tais demarcações não são tão restritas: um Portal pode ser também um Gerador, por exemplo.

A maioria dos espaços ocupados por fãs se encaixam nesta configuração, principalmente de espaços de afinidade, em que esses três pilares se relacionam primeiramente aos objetos do qual se é fã. "Fãs de tudo (ex. filmes, quadrinhos, programas de TV, vídeo games, variadas escolhas de *lifestyle*) criam e sustentam espaços de afinidade [...]" (GEE, 2004, p. 79, tradução nossa)[18]. Os Geradores são os artistas ou objetos admirados, mas também os fãs que produzem e discutem a respeito e o Conteúdo se relaciona às produções de ambas origens.

O autor descreve, ainda, um conjunto de fatores que caracterizam um espaço de afinidade e os motivos que provavelmente os tornam mais "efetivos", por exemplo o incentivo e a possibilidade de compartilhamento e aquisição de conhecimento e a não-segregação de "novatos" ou identidade sociais, em que os interesses em comum ficam em primeiro plano. Esses fatores

[16] "In the midst of our new high-tech global economy, people are learning in new ways for new purposes. One important way is via specially designed spaces (physical and virtual) constructed to resource people tied together, not primarily via shared culture, gender, race or class, but by a shared interest or endeavor."
[17] "[...] how people organize their thoughts, beliefs, values, actions, and social interactions in regard to those signs and their relationships."
[18] "Fans of everything (e.g. movies, comic books, television shows, videos games, various lifestyle choices) create and sustain affinity spaces [...]"

servirão de base para análise de relatos dos entrevistados e da "efetividade" desses espaços para o seu aprendizado.

5. METODOLOGIA

A teoria dos letramentos múltiplos trata da importância de considerar novas formas de construir significados no aprendizado, não em completa oposição às formas tradicionais de aprender leitura e escrita, mas de maneira a integrá-las. A proposição pensa novos fundamentos básicos considerando práticas que já existem na rotina das pessoas, mas, também, em termos de sua aplicabilidade para reformar as estratégias de ensino vigentes.

Ao observarmos o ensino formal de línguas estrangeiras, focado na leitura, escrita, gramática e repetição como forma tradicional e a maneira em que jovens têm contato com a língua em formatos multimodais, contextos informais e práticas sociais como expressão destes já existentes e necessários modos de fazer sentido do mundo, compreendemos o porquê de interações, tão despretendidas na superfície, se mostrarem eficazes, bem como a relevância de dedicar-nos ao seu estudo profundo.

Em suma, se a pedagogia dos multiletramentos diz respeito à aplicação de descobertas dos benefícios de práticas situadas, posteriormente, por professores, nas escolas, por meio das entrevistas dessa pesquisa, buscamos retornar a análise dessas práticas para compreender como têm se concretizado, em especial em espaços de afinidade e com uso da língua inglesa.

Segundo Minayo (2001, p. 21), "A pesquisa qualitativa [...] trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis". O caráter subjetivo da pesquisa qualitativa e a perspectiva dos sujeitos da análise aqui propostos têm valores imensuráveis, uma vez que, apesar de envolver práticas coletivas, dialoga muito com vida cotidiana, interesses e motivações pessoais.

A fim de explorar o fenômeno de aprendizado de fãs em espaços virtuais informais, a coleta de dados dessa pesquisa qualitativa ocorreu por meio de entrevista semi-estruturada[19] a três

[19] "As entrevistas semi-estruturadas combinam perguntas abertas e fechadas, onde o informante tem a possibilidade de discorrer sobre o tema proposto. O pesquisador deve seguir um conjunto de questões previamente definidas, mas ele o faz em um contexto muito semelhante ao de uma conversa informal." (BONI, V.; QUARESMA, J., 2005, p.75)

sujeitos de pesquisa que se identificam como participantes de espaços de afinidade. Por meio de questões preestabelecidas e registro de conversa informal, no aplicativo de mensagens *Telegram*, discutimos suas relações com mídia, aprendizado e língua estrangeira.

Os sujeitos de pesquisa identificam-se como mulheres, consideram-se fãs de conteúdos e artistas diversos e, nascidas no final da década de 90, cresceram em face aos velozes avanços da Internet. Pertencem à mesma faixa etária, 24 anos, e consideram a cultura de fãs e inserção em espaços de afinidade parte importante de seus processos de aprendizado ou aperfeiçoamento de língua inglesa.

6. ANÁLISE

Os sujeitos de pesquisa descreveram e compartilharam suas vivências de maneira detalhada e informal, utilizando nomes reais e vocabulários habituais do meio. Por meio de suas declarações, reconhecemos, enquanto achados desse processo de investigação, alguns aspectos principais no que concerne ao modo em que práticas comuns a espaços de afinidade moldam a visão de aprendizado e/ou estimulam o desenvolvimento de habilidades em língua inglesa: a motivação para o aprendizado de língua estrangeira, a exposição constante ao idioma em formatos multimodais e autênticos e o acesso a espaços acolhedores e colaborativos.

Organizamos a análise desses aspectos na seguinte distribuição de categorias: “Espaços de Afinidade e Língua Inglesa”, a respeito da presença do idioma em tais espaços, portais utilizados e motivações para o uso da língua estrangeira; “Multimodalidade e Aprendizado Contextualizado”, acerca do consumo e produção de conteúdo em diversos formatos, atrelados ao desenvolvimento de habilidades de maneira plural e a respeito da proximidade com situações significativas para os aprendizes; “Características Distintivas dos Espaços de Afinidades”, envolvendo os fatores que propiciam um cenário eficiente para o aprendizado informal: diferentes caminhos para o status, não segregação de novatos e habilidades e espaço acolhedor. Por fim, em “Níveis de Proficiência e Aprendizado” refletimos brevemente acerca do progresso do aprendizado por meio de uma autoavaliação dos sujeitos de pesquisa em relação ao desenvolvimento de competências e confiança no uso da língua inglesa.

6.1 Espaços de Afinidade e Língua Inglesa

Primeiramente, nota-se que os sujeitos de pesquisa se engajam em múltiplos interesses, em outras palavras, associam-se, simultaneamente, a diversos *fandoms* e espaços de afinidade dedicados a diferentes objetos. A atendente de farmácia entrevistada, G.A., reafirma a eleição de referir-se aos fãs aqui considerados como "participantes em espaços de afinidade" ao invés de "membros de comunidade de fãs", quando relata: "*Prefiro não participar ativamente de uma comunidade de fãs, porém pode-se dizer que sou 'gamer' e 'otaku'[...] uso dois sites pra me manifestar sobre, que são: Twitter e AO3"*. Ainda que não se considere ativamente membro de uma comunidade unificada, participa diariamente de espaços dedicados a estas afinidades.

A língua inglesa é a mais usada na Internet, em termos de conteúdo, de acordo com relatório da *W3Techs' statistics*[20], de 2011 a 2022. A presença do idioma, em espaços virtuais de comunidades de fãs é considerável, cada um dos sujeitos desta pesquisa ressalta diversas vezes o contato constante com a língua inglesa nos portais utilizados para interação com conteúdo, ídolos e outros fãs.

A lista de portais e conteúdos em língua inglesa disponíveis para esses grupos é extensa. O contato com o idioma ocorre por meio de produções originais em plataformas virtuais e redes sociais, mas também por meio de conteúdo gerado por usuário, tais como: vídeos, *fanfictions* ou *AUs*, interações com outros fãs, traduções instantâneas ou legendas feitas por fãs (*fansubs*), fóruns, aplicativos, *webnovels* e *webtoons*, revistas virtuais, fóruns, website de notícias e letras de música, *reviews*, podcasts, guias para novatos, entrevistas, enquetes, seções de comentários e contas dedicadas a objetos de afinidade em redes sociais como *Twitter, Instagram, Tik Tok, Youtube, Reddit*, entre outros.

6.1.1 Por que a Língua Inglesa?

Dentre alguns motivos que levam a utilização da língua inglesa nestes espaços estão o acesso mais rápido a mais conteúdo, o desejo de praticar e a possibilidade de interação direta com ídolos

[20] W3techs' Statistics' Team. **Historical yearly trends in the usage statistics of content languages for websites.** W3techs' Statistics. 2022. Disponível em: <https://w3techs.com/technologies/history_overview/content_language/ms/y> Acesso em: 7 Ago. 2022

e outros membros da comunidade. B.V., estudante de Línguas Estrangeiras Aplicadas na Universidade de Brasília e tradutora, descreve, além de alguns destes motivos, uma situação em que se beneficiou desse uso e pôde obter informações a respeito de um jogo:

"Acaba que usando o Inglês a gente tem acesso a mais conteúdo dos fandoms e mais atualizado, sempre. Mesmo que muitas pessoas se esforcem em traduzir também (e eu quero ser uma delas), invariavelmente quem utiliza a língua inglesa pra se comunicar nesses espaços acaba recebendo informações mais precisas e mais rápido, e conseguindo se comunicar bem mais facilmente com pessoas pertencentes às mesmas comunidades - recentemente tive uma dúvida sobre como vencer uma fase de um jogo e pude perguntar no reddit onde pessoas de uma variedade de países respondeu usando o Inglês, essa comunicação rápida seria impossibilitada dentro desse espaço sem esse uso."

A possibilidade de comunicação com pessoas de línguas maternas diversas é fator mencionado recorrentemente. Visto que inúmeros fenômenos midiáticos possuem alcance global, a escolha do idioma parece ser caminho natural e até mesmo artistas e produtores de conteúdo optam pelo seu uso, regularmente. Ainda nessa premissa, G.F. descreve a língua inglesa como "língua comum": "*O que me motivou a utilizar a língua inglesa para interagir com outras pessoas ou produzir conteúdo nos espaços de afinidade que participo foi por esses espaços terem o Inglês como língua comum, a língua que une grande parte dos usuários e fãs."*

Parece ser usual, ainda, que mesmo que uma porção dos participantes do espaço falem a língua materna desses usuários, opte-se pelo uso da língua inglesa, em que alternância de códigos linguísticos[21] é prática frequente. G.F. é estudante de Pós-graduação em Tradução da língua inglesa e começou a estudar Inglês aos 6 anos porque almejava aprender a cantar a música *Don't Cha* do grupo musical *Pussycat Dolls*. Ela indica outro motivo para a escolha da língua inglesa: *"Acho que escolhemos usar a língua inglesa nesses espaços porque dá uma sensação de anonimato, pra separar um pouco de quem somos na Internet de "fanculture" de quem somos na vida real, além de ser a língua geral que fãs de vários lugares usam pra se comunicar."*

Por vezes, o conhecimento da língua inglesa aparenta tornar-se quase uma imposição do espaço. Assim como a linguagem é inestimável para o convívio social dos indivíduos, a língua

[21] "Alternância de código (code switching) é um termo utilizado no campo da lingüística, mais especificamente em bilingüismo, para explicar o uso de duas ou mais variedades linguísticas no ato da fala." (LIMA, 2007, p. 236)

inglesa funciona, nesse cenário, como peça-chave para o acesso a objetos de interesse e participação plena em práticas compartilhadas.

Ao invés de abdicar da interação com certos conteúdos pela falta da fluência no idioma, a alternativa normalmente escolhida é expor-se à língua estrangeira, tentar aprender ou improvisar: *"Não me vejo não sabendo Inglês, porque querendo ou não tudo gira em torno do Inglês. Às vezes algo que você procura não tem na sua língua principal mas tem no Inglês. Notícias em primeira mão que não saíram na mídia brasileira? Também em Inglês. A tradução pro Português de conteúdos (livros, jogos e afins) demora muito. Tem scans (grupos que traduzem ilegalmente mangás/webtoons estrangeiras) que traduzem pro Português mas demora pra acompanhar a atualização em tempo real. Exemplo: em Inglês tá no capítulo 50 e no Português no capítulo 5."* (G.A.)

Esta configuração pode funcionar como incentivo imprescindível para o processo de aprendizado, considerando que o ser humano é frequentemente movido por seu entusiasmo, seu desejo de participar ativamente e de continuar se engajando em seus interesses. O contato constante com a língua inglesa parece ser peça formadora para o seu aprendizado informal e funciona, por vezes, como um processo de "imersão parcial" no idioma. No entanto, nota-se a necessidade de um esforço pessoal, não somente no sentido de busca espontânea de informações e regras gramaticais, no que concerne a práticas autodidatas, mas, em termos de dispor-se a participar ativamente de ambientes de interação de qualquer natureza. A participação em pauta pode ter como objetivo praticar a língua inglesa de maneira consciente ou apenas integrar-se ao ambiente. O que se evidencia, invariavelmente, é o protagonismo do sujeito neste processo.

6.2 Multimodalidade e Aprendizado Contextualizado

Um fator emblemático percebido nas declarações aqui obtidas é o recorrente apontamento de gêneros de conteúdo multimodais na vida cotidiana de fãs. Fazem parte do repertório desses espaços: textos, notícias, vídeos, imagens, memes, gifs, jogos e formatos hipermídia, que podem envolver diversos gêneros discursivos simultaneamente, entre outros. No caso dos fãs de alguns conteúdos, principalmente asiáticos, destaca-se, ainda, a presença de legendas de impacto e *fansubs*, que oferecem informações hipertextuais, como comentários do editor ou a explicação do contexto cultural de um termo de difícil tradução.

Como proposto pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), dentre as competências gerais a serem alcançadas pela educação básica estão:

> Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2018, p. 9).

É este tipo de experiência que os fãs têm vivenciado em espaços de afinidade. Por meio de práticas digitais relacionadas a cultura de fãs, estes têm se apropriado "das linguagens da cultura digital e de novos letramentos" (BRASIL, 2008, p. 474), explorado e manipulado diversos tipos de mídia, criado ou editado imagens, utilizado aplicativos, programas de computador e diferentes websites para produzir conteúdo relacionado a suas afinidades, bem como resolvido problemas e buscado dados. Em entrevista, G.A. elege o desenvolvimento de habilidades de pesquisa como seu maior aprendizado obtido em espaços de afinidade: "*Em Português as coisas demoram pra sair, como eu disse, então saber pesquisar coisas é um 'must' se você quer entrar pra algum desses 'fandoms' [...] Nada de muito relevante, mas pesquisar qualquer coisa mesmo, nem que seja por palavra-chave."* (G.A.)

O protagonismo exercido por fãs é inferido tanto a níveis de consumo e interação quanto de produção completa. Possuem a possibilidade de decisão a respeito de quais mídias consumir e de buscar suas próprias fontes de conhecimento, mas também de criar seus próprios textos, vídeos, imagens, etc. G.F. escreve *fanfics*, histórias escritas por fãs em que celebridades são personagens ou histórias baseadas em ficções publicadas anteriormente, além de consumir diariamente *posts* e vídeos de análises musicais, de edição ou *"das referências do 'MV'[22], significados, simbologia, possíveis interpretações dentro do universo do artista."* O relato evidencia o caráter intertextual dos conteúdos consumidos e a agência, por parte da fã, de buscar conhecimento adicional.

Ao se tratar de produção, além do exemplo dos textos escritos, reitera-se a incorporação de outras mídias e gêneros discursivos: *"Já legendei alguns vídeos de entrevistas de artistas que eu gosto em Português tendo como fonte material em Inglês e já criei compilações de vídeos e imagens (memes) de conteúdo relacionados às afinidades, muitas vezes mesclando com músicas em Inglês também."* (B.V.). Podemos observar que o aprendizado e o "acionamento" de letramentos se relaciona a contextos significativos para os sujeitos de pesquisa e ocorre de forma

[22] "MV" é a sigla utilizada para descrever o termo "Music Video" ("Videoclipe", em Língua Portuguesa).

dinâmica, entrelaçada e multifocal. Poderíamos imaginar um cenário em que enquanto um usuário busca informações em língua estrangeira para melhor manusear uma ferramenta de software para produzir um conteúdo visual, está desenvolvendo, ao mesmo tempo, habilidades linguísticas, visuais, de informática e pesquisa.

Além de funcionar como "evidências materiais" do desenvolvimento de habilidades em língua estrangeira, a qualidade multimodal, hipertextual e social destas ações pode colaborar para o aprendizado da língua inglesa pelo seu papel na construção de significado, interpretação mais dinâmica da linguagem, constante aplicação de conhecimentos e integração multicultural de seus participantes. *"Diria que o aprendizado cultural é algo que nunca paro de absorver, além de ter tido mais interesse em outros conteúdos que talvez nunca tivesse acesso, como indicações de livros, filmes, seriados que algum artista faz, ir atrás de referências feitas em clipes e letras de músicas ou fanfics, que em sua maioria também são em Inglês ou traduzidos para o Inglês."* (G.F.)

6.2.1 Interações autênticas

Quando questionada a respeito da diferença entre o aprendizado em salas de aulas e espaços de afinidade, G.F. menciona a falta de motivações significativas em sala de aula: "*O que torna o aprendizado em espaços virtuais relacionados a afinidades pessoais, diferente do aprendizado formal em sala de aula é o nível de interesse, pois muitas vezes aprender em sala de aula é maçante e não têm exemplos de uso de uma forma que o estudante gostaria de usar no seu cotidiano."* (G.F.)

GEE (2004) argumenta que há uma estreita conexão entre significado e experiência e que o aprendizado ocorre a partir de situações que possuem valor e significado no universo dos aprendizes, ainda que tais situações sejam parte de um jogo ou simulação. Contrariamente às concepções tradicionais de aprendizado, de memorização e repetição, o aprendizado efetua-se por meio de experiências contextualizadas, considerando o valor agregado a essas práticas no imaginário dos indivíduos.

"A linguagem está ligada às experiências de ação situadas no mundo material e social das pessoas" (GEE, 2004, p. 44)[23], portanto, quando inseridas em espaços virtuais e ao

[23] "Language is tied to people's experiences of situated action in the material and social world."

consumir/produzir conteúdos mencionados anteriormente, o aprendizado tem um propósito que vai além de apenas adquirir conhecimento, como o alcance de um objetivo ou envolvimento em práticas de relevância social, de tal maneira, que mesmo teorias a respeito do desenvolvimento de competências comunicativas em língua estrangeira buscam reproduzir contextos do "mundo real" por meio de atividades "autênticas".

> Uma crítica feita é que as habilidades e conhecimentos adquiridos no tipo de atividade e/ou contexto escolar só podem ser interpretados no contexto escolar e não podem ser aplicados em novos contextos quando relevantes. Assim, argumenta-se que qualquer tipo de atividade de aprendizagem na escola deve espelhar as práticas comuns daquela cultura de maneira mais próxima possível. (HERRINGTON J.; OZVERIR I., 2011, p. 1425, tradução nossa)[24]

A Internet é simultaneamente realidade e "faz de conta". Na Web, há possibilidades de interações significativas e de proximidade com um aprendizado de língua inglesa menos teórico, mais comunicativo e prático: "*um uso maior de vocabulário coloquial e atual, coisa que eu não tinha oportunidade de praticar em sala de aula, como gírias, construções de frases mais próprias da coloquialidade mesmo, e também a oportunidade de praticar vários aspectos do aprendizado de um idioma (escrita, fala, escuta, leitura) com pessoas de VÁRIAS partes do mundo e com níveis diferentes de domínio do idioma entre si."* (B.V.)

Mas há, ainda, uma certa ideia de preservação da identidade e proteção frente aos "riscos da vida real": "*Me sinto mais segura e acolhida em espaços de afinidades por ser um lugar onde todos cometem erros da língua, um lugar onde muitas pessoas também têm o Inglês como segunda língua e não vão te julgar.*" (G.F.)

Ainda que exista uma percepção de redução de riscos e tolerância a erros, esses aprendizes estão de fato se lançando em experiências concretas com uso do idioma, em que o retorno ou os produtos dessas interações podem parecer mais palpáveis para eles em relação a atividades controladas dentro de sala de aula, como citado no caso das "evidências materiais" da produção de conteúdo mas também pela sensação de êxito em uma interação.

O contato direto e "bruto" com o idioma, seja por escolha, conveniência ou condições do espaço também aparenta se diferenciar de algumas situações formais: *"O professor NÃO falava Inglês. O maior empecilho foi esse, a recusa dele em começar a falar em Inglês mesmo que os*

[24] "One criticism made is, those skills and knowledge gathered in school type of activity and/or context can only be interpreted in the school context and cannot be applied in novel contexts when relevant. Thus, it is argued that any type of learning activity in school should mirror ordinary practices of that culture as closely as possible."

alunos não entendessem de primeira e eu como entendia e outra menina também poderíamos ajudar e mesmo que nós falássemos errado, estávamos aprendendo [...] Mesmo que você lance um 'broken english' o pessoal na internet já entende." (G.A.)

Ademais, nesse contexto, o desenvolvimento de habilidades no idioma se mostra ligado a percepções, emoções e ações (GEE, 2004, p. 44) da vivência desses aprendizes, por exemplo, a associação de construções frasais a uma música que os emociona ou vídeo assistido, de uma expressão coloquial a interação com um ídolo ou meme criado pelo próprio aprendiz, de um heterossemântico a uma situação engraçada.

6.3 Características Distintivas dos Espaços de Afinidades

Segundo GEE (2004), fatores característicos de espaços de afinidade poderiam explicar as prováveis razões de serem ambientes mais "eficientes" em relação ao aprendizado. Alguns desses fatores puderam ser identificados nos relatos dos três sujeitos desta pesquisa.

6.3.1 Diferentes caminhos para o status

GEE (2004) explica, entre fatores dessemelhantes ao ensino regular, que espaços de afinidade oferecem diferentes rotas para a aquisição de status. Normalmente, nas escolas, o status é alcançado por meio de notas altas ou "bom comportamento". Portais, como as mídias sociais, permitem que as pessoas alcancem status de maneiras diversas, por meio de suas habilidades artísticas, sociais, opiniões pessoais sobre um assunto, conhecimento especializado, entre outros.

Alguns fãs criam conteúdo recreativo ou informativo, alguns organizam festas de *streaming*, escrevem *fanfics*, fazem traduções ou tutoriais, postam fotos diárias ou simplesmente interagem com o conteúdo de outras pessoas, dentre inúmeras possibilidades. Em geral, quanto mais conteúdo criado é mais provável que se alcance status e o grande diferencial desse ambiente é a oportunidade para que todos obtenham "sucesso".

Pressupondo que o uso da língua inglesa pudesse relacionar-se à aquisição de status, questionamos os sujeitos de pesquisa a respeito: "*[...] sinto que usando a língua inglesa o conteúdo alcança mais pessoas, mais rápido, por vezes gera mais engajamento (como num post*

no 'Reddit' ou comentário/vídeo no 'Youtube' por exemplo), e também permite que a gente se conecte com 'fanbases' de outros países facilitando troca de informações que são importantes dentro da comunidade." (B.V)

Entretanto, apesar do impulsionamento de reconhecimento e visualizações proporcionado pela divulgação de conteúdo gerado pelos próprios usuários, principalmente em língua inglesa, esse fator parece não ser o único incentivo. Fãs continuam a produzir conteúdo ainda que não haja retribuição monetária oficial ou garantia de notoriedade, para propagar seus interesses para mais pessoas, fornecer mais conteúdo ligado a uma obra ou expressar-se artisticamente. "*Talvez tenha sim a vontade de aquisição de status, mas acho que boa parte das pessoas que contribuem para os fandoms não esperam algo em retorno, acho que parte da vontade de falar sobre algo que eles gostam muito e acabar criando conexões com pessoas que dividem esse sentimento por essa coisa."*(G.F.)

Independentemente das motivações, as entrevistadas reiteram a possibilidade de prestígio e popularidade dentro destes espaços. Enquanto muitos estudantes sentem-se desvalorizados em ambientes formais de ensino, ao serem apresentados a um caminho único para a obtenção de êxito e reconhecimento, de modo contrário, os espaços de afinidade aparentam oferecer valorização de múltiplas identidades, habilidades e experiências.

6.3.2 Não segregação de novatos e habilidades

"Portais não segregam novatos, de não-habilidosos a altamente habilidosos, de pouco interessados a viciados. Cada um deles tira algo diferente do espaço - baseado em suas próprias escolhas, propósitos e identidades." (GEE, 2004, p.85)[25]

Enquanto modelos formais escolares instigam a individualidade e competitividade e valorizam os mais "competentes" ou os mais "adaptados", referindo-se aqui aos padrões tradicionais das próprias instituições e da sociedade, comumente baseados em desempenho e comportamento, pode-se observar o viés colaborativo de espaços virtuais e distanciamento em face a esses modelos e juízos convencionais. G.A. descreve o grupo do qual ela fazia parte na plataforma social *Discord.* De acordo com a entrevistada, o *server* continha fãs de jogos de diferentes partes

[25] "Portals do not segregate newcomers, from unskilled to highly skilled, from minorly interested to addicted. They each get different things out of the space - based on their own choices, purposes, and identities."

do mundo e a comunicação se tornava um esforço coletivo: "*Lá a gente conversava muito por mais que fosse com gírias e coisas bobas, ninguém tentava me corrigir e sempre entendiam o que eu estava falando e nem todo mundo lá era fluente em Inglês então era bem legal."*

Nesse cenário, o aprendiz se vê não em posição de receptor passivo de conhecimento, submetido a um mestre ou superior, mas sim parte de uma comunidade em que o esforço para o seu aprendizado é um resultado que beneficia, ainda que nas menores proporções, todo o grupo e em que suas experiências também são valorizadas e podem, em outro momento, ser a fonte do aprendizado de outras pessoas.

6.3.3 Espaço Acolhedor

As características citadas anteriormente podem ser similarmente consideradas fatores que permitem que tais espaços sejam mais acolhedores para seus participantes, no entanto, gostaríamos de ressaltar mais um ponto-chave dessa característica. Diferente de outros tipos de grupos, em que o principal laço entre as pessoas, à primeira vista, é a cultura, faixa etária ou classe social em comum, "em um espaço de afinidade, pessoas se conectam umas com as outras principalmente em termos de interesses, esforços, objetivos, práticas em comum." (GEE, 2014, p.4, tradução nossa).

Primeiramente, além da sensação de anonimato, é mencionado o sentimento de acolhimento em espaços virtuais de afinidade relacionado ao uso da língua inglesa, de não ser julgado e sentir-se mais livre para cometer erros. Mas notamos também uma maior receptividade em termos de identidades sociais (gênero, orientação sexual, classe social, etc) ou até mesmo de identidade estética.

Fãs podem expressar uma "identidade" pessoal e estética e até mesmo aderir à um nome de sua escolha. Ser capaz de esquivar-se minimamente de compartimentações sociais pode ser encorajador, especialmente para pessoas pertencentes a grupos minoritários, que podem sentir-se mais seguras e confiantes nesses espaços mais "neutros": *"Eu como pessoa queer, tenho mais contato com pessoas que também são da comunidade lgbtqiap+ nesses espaços de afinidade e me sinto extremamente acolhida e mesmo se não interagir com muitas pessoas, ainda me sinto representada e bem vinda, e creio que esteticamente também."* (G.F.)

B.V. menciona a imagem exterior que é tida das pessoas pertencentes a certos *fandoms.* Juízos como "isso é coisa de menina" ou "gostar disso é infantil" são comuns àqueles estrangeiros a determinados ambientes e preferências, especialmente, no que concerne às predileções de jovens garotas. Relatos demonstram que espaços de afinidade, por sua vez, podem apresentar-se como ambiente seguro para falar de interesses e exercer identidades livremente: "*Muita gente ainda acha esquisito o tipo de mídia que eu consumo e coisas que gosto de fazer. Nesses espaços só tem gente com os mesmos interesses que eu, então me sinto confortável pra ser eu mesma.*" (G.A.)

É possível interpretar que muitos espaços de afinidade oferecem, aos seus participantes, uma experiência comunitária que fortalece a autoconfiança e permite a criação de vínculos. Promovem, ainda, o encontro com o outro de maneiras positivas e seguras, de forma a favorecer a mediação de conhecimentos.

6.4 Níveis de Proficiência e Aprendizado

Mensurar os níveis de aprendizado em contextos informais, sem a aplicação de avaliações convencionais, torna o mapeamento do progresso e níveis de proficiência dos aprendizes um tanto complexo, mas também permite refletir novos modos de se pensar a avaliação de desenvolvimento e êxito. Consideramos aqui, portanto, as opiniões dos próprios sujeitos de pesquisa, em termos de satisfação e confiança para o uso da língua.

A fã de música coreana e pós-graduanda em Tradução, G.F., teve acesso ao ensino formal de língua inglesa desde cedo, mas relata um aperfeiçoamento de habilidades adquiridas *"principalmente na questão de vocabulário, tanto formal quanto informal."* Já B.V. e G.A., cujos aprendizados referem-se essencialmente a cenários informais, descrevem tanto melhorias quanto dificuldades apresentadas: *"Acredito que só depois que eu entrei nesses espaços é que eu consegui realmente apreender vocabulário utilizado no dia-a-dia, gírias e termos mais atualizados e ganhar um melhor discernimento contextual pra usar o vocabulário que eu já sabia antes de uma maneira mais fluida e conseguir me expressar melhor e me fazer entender. Eu melhorei muito minhas habilidades de leitura com essa prática diária, a de escuta praticando também com diferentes sotaques, de escrita com cada post e interação feita nos espaços, e por consequência também de conversação."* (B.V.)

A fã de jogos declara-se insatisfeita com seu nível no idioma após participação em espaços de afinidade e acrescenta: *"Consigo entender textos mais complexos e também melhorou meu 'listening', mas ainda acho fraco porque sou mais leitora que espectadora. Sabe quando você sabe o significado da palavra mas não saberia traduzir pra alguém se pedisse?"*(G.A.)

De modo geral, percebe-se um aumento de confiança, principalmente devido a interações positivas com outros usuários, a sensação de anonimato e de alta tolerância a erros. No que tange às competências específicas, nota-se a expansão de vocabulário e aprimoramento de habilidades de leitura e escrita, embora competências orais também sejam trabalhadas, e por fim, insatisfação em relação ao domínio de regras gramaticais.

Para alguns, a experiência em *fandoms* e imersão em espaços virtuais têm papel auxiliar no aprendizado de língua inglesa, quando há presença de ensino formal em cursinhos de língua estrangeira ou escolas regulares, por exemplo. Para outros, realidade que se aplica a dois dos nossos sujeitos de pesquisa, o envolvimento representa um papel central no aprendizado e atua como principal fonte de conhecimento eficiente para a aquisição da língua. As duas entrevistadas relatam nunca terem frequentado cursos especializados e denunciam a insuficiência do modelo de ensino nas escolas brasileiras, tanto públicas quanto privadas: "*Na escola pública não aprendi nada, minhas piores notas eram em Inglês. Fiz por alguns meses uma escola particular de Inglês (uma escola muito cara por sinal), mas achei o ensino medíocre*" (G.A.)

As práticas de ensino do mundo atual ocorrem, tradicionalmente, nos moldes de um ideal capitalista Taylorista-fordista, "oriundo do processo industrial das fábricas e caracterizado pela racionalização, planejamento, formalização, mecanização, divisão do trabalho, produção de massa, centralização, dentre outras"[26], em que a divisão entre o professor transmissor de conteúdo e o estudante receptor é bem estabelecida. Estes formatos individualistas fogem das práticas de comunidade, conhecimento compartilhado e cultura participativa presentes em espaços de afinidade.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

[26] SANTOS, André Michel. **O modelo Taylorista-Fordista na gestão educacional e gestão escolar: suas implicações no sistema educacional brasileiro.** Brasil Escola: Meu Artigo. Disponível em: <https://meuartigo.brasilescola.uol.com.br/educacao/o-modelo-tayloristafordista-na-gestao-educacional-.htm> Acesso em: 8 Ago. 2022.

Por meio de análise e reflexão pudemos perceber que práticas relacionadas a afinidades, sobretudo em espaços virtuais a elas dedicadas, influenciam de maneira significativa o aprendizado da língua inglesa, seja por meio de incentivo para a busca de instrução formal ou para aprendizado inexplícito. O último é possibilitado, para aqueles que dispõem-se a interagir ativamente com conteúdos e outros participantes, pelas características acolhedoras, colaborativas e multimodais desses espaços, além do constante contato com o idioma.

A integração de mídias e letramentos múltiplos permite que aprendizes desenvolvam um conjunto de habilidades de maneira fluida e integrada. Estes aprendizes são expostos a situações contextualizadas de aprendizado, em que suas habilidades em língua estrangeira podem ser desenvolvidas em acordo com percepções e emoções ligadas ao seu universo de valores e interesses pessoais.

Voltar a atenção para as indagações que tais espaços nos possibilitam é fundamental especialmente porque "graças a tecnologia moderna, pessoas jovens, hoje, são frequentemente expostas fora da escola a processos de aprendizado mais profundos e mais ricos do que as formas de aprendizado a que foram expostos nas escolas" (GEE, 2004, p. 98)[27]. Vale elucidar que a proposta desta análise não é que o ensino formal, em sua totalidade, seja substituído ou abandonado e sua importância é absolutamente reconhecida, como é descrito pelos sujeitos de pesquisa em relação a dificuldade com regras gramaticais e documentos que validem ou ajudem a mapear seu progresso. É crucial para auxiliar e instruir esses novos aprendizes a navegar em espaços tecnológicos de forma crítica e democrática, posto que o próprio uso da Internet e tecnologia é ainda inacessível para muitos grupos. Entretanto, os modos em que o aprendizado ocorre em espaços de afinidade pode servir de referência para que as escolas possam ser repensadas enquanto cenários igualmente acolhedores, plurifacetados e frutíferos para o desenvolvimento pessoal e acadêmico.

[27] "Thanks to modern technology, young people today are often exposed outside of school to processes of learning that are deeper and richer than the forms of learning to which they are exposed in schools"

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BONI, V; QUARESMA, J. **Aprendendo a entrevistar: como fazer entrevistas em Ciências Sociais.** Revista Eletrônica dos Pós-Graduandos em Sociologia Política da UFSC Vol. 2 nº 1 (3). 2005. p. 68-80.

COPE, B.; KALANTZIS, M. **Letramentos.** Tradução de: Petrilson Pinheiro. Campinas: Editora UNICAMP, 2020.

COPE, B.; KALANTZIS, M. **Multiliteracies**. Edited by Bill Cope and Mary Kalantzis for the New London Group. New York e London: Routledge. 2000.

COPE, B.; KALANTZIS, M. Adaptação de:"The Work of Writing in the Age of Its Digital Reproducibility." in **Rethinking Identity and Literacy Education in the 21st Century**, vol. 110: 1, edited by S. S. Abrams e J. Rowsell. New York: Teachers College Press. 2011. Disponível em: <https://newlearningonline.com/literacies/chapter-2/kalantzis-and-cope-on-new-media-literacies> Acesso em: 9 Jun. 2022.

DUFFETT, Mark. **Understanding Fandom: An Introduction to the Study of Media Fan Culture**. London: Bloomsbury Publishing. 2013.

GEE, James Paul. **Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling**. New York e London: Routledge. 2004.

HERRINGTON, J.;OZVERIR, I. **Authentic activities in language learning: Bringing real world relevance to classroom activities.** Australia: Murdoch University. 2011.

JENKINS, Henry. **Back to School: Fandom, Participatory Culture and Web 2.0.** Henry Jenkins: Confessions of an Aca-Fan. 2019. Disponível em: <http://henryjenkins.org/blog/2019/8/28/back-to-school-special-fandom-participatory-culture-and-web-20-h66e3> Acesso em: 9 Jun. 2022)

LARSEN-FREEMAN, Diane. **Techniques and Principles in Language Teaching, Second Edition.** Oxford: Oxford University Press. 2nd Edition. 2000.

LIMA, Diógenes C. **Alternância de Código Linguístico no Cotidiano de um Lar**. Campinas. 2007.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade.** Petrópolis: Vozes, 2001.

NUNAN, David. **Designing Tasks for the Communicative Classroom.** Cambridge: Cambridge University Press. 1989.

REBOLLO, Clara. **K-pop: The music sensation shaping everything from Twitter to global politics.** El País. 2022. Disponível em: <https://english.elpais.com/culture/2022-04-20/k-pop-the-music-sensation-shaping-everything-from-twitter-to-global-politics.html> Acesso em: 7 Jun. 2022.

SCOLARI, Carlos A. **Teens, Media and Collaborative Cultures. Exploiting Teens' Transmedia Skills In The Classroom**. Barcelona: TRANSLITERACY H2020 Research and Innovation Actions. 2018.

WENGER, B.; WENGER, E. **Communities of practice: a brief introduction**. 2015. Disponível em: <https://wenger-trayner.com/introduction-to-communities-of-practice/>. Acesso em: 22 de Jun. 2022.