

Copiar-colar e remix: o que a escola tem a ver com isso?

Copy/paste and remix: What does school have to do with it?

Petrilson Alan Pinheiro¹

petrilson@iel.unicamp.br

Universidade Estadual de Campinas

Rosane de Paiva Felício¹

rpfelicio@hotmail.com

Universidade Estadual de Campinas

RESUMO - O conceito de Novos Letramentos, referendado por Lankshear e Knobel, se constitui por meio de uma nova mentalidade envolvendo o uso das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação. Tal conceito abarca práticas de letramentos digitais como o *remix*, que é a capacidade de recortar e “misturar” diversos modos como escrita, sons, imagem estática ou em movimento e recriá-los a partir dessa mistura. Tais práticas têm se popularizado, principalmente entre os mais jovens, em função de dois fatores: (i) o uso de ferramentas digitais capazes de manipular os novos textos de caráter multissemiótico/multimodal da contemporaneidade que circulam em ambientes virtuais da rede e em diversas mídias; (ii) da resignificação de velhas práticas como o copiar-colar envolvendo, agora, o contexto do mundo digital. Com base nessa perspectiva, o objetivo deste trabalho é analisar as práticas de letramentos digitais de um jovem na criação de templates e páginas para a internet e, particularmente, para uma rede social. As análises são feitas a partir de diSessa, para quem o letramento se constitui com base em três elementos: gênero, nicho social e forma representacional. Além disso, trazemos Bazerman em suas considerações sobre como a escola tem lidado com a questão do plágio a partir da popularização do uso da internet. A discussão teórica envolvendo Bazerman e a análise das práticas letradas desse jovem evidenciam a enorme distância entre os letramentos valorizados pela escola e os (novos) letramentos que são praticados pelos jovens fora dela, e, assim, a discussão sinaliza a necessidade de a escola (i) (re)considerar a noção de *remix*, visto que a ideia de copiar e colar está imersa em uma nova mentalidade por parte dos jovens no uso das ferramentas digitais e do próprio conteúdo que é disponibilizado na internet; (ii) incorporar esses letramentos digitais, que já acontecem em ambientes digitais de rede, às práticas de letramento escolares.

Palavras-chave: novos letramentos, copiar-colar, *remix*.

ABSTRACT - The concept of New Literacies, endorsed by Lankshear and Knobel, is constituted by a new mindset involving the use of New Information and Communication Technologies. This concept embraces digital literacies practices as the *remix*, which is the ability to cut and “mix” various ways in writing, sounds, still or moving images and recreate them from that mixture. Such practices have become popular, especially among young people, due to two factors: (i) the use of digital tools able to handle the new multisemiotic/multimodal character of the contemporary texts circulating in virtual network environments and in several media; (ii) the resignification of old practices like copy/paste, now involving the digital world context. Based on this perspective, the objective of this study is to analyze literacy practices of a young person creating templates and web pages, particularly, to a social network. The analyses are developed from diSessa, for whom literacy is based on three elements: gender, social niche and representational form. In addition, we bring Bazerman in his consideration of how the school has dealt with the issue of plagiarism from the popularity of the internet. Theoretical discussion evolving Bazerman and the analysis of literacy practices of these young person indicate the huge gap between the literacies valued by the school and the (new) literacies that are practiced by young people outside and thus the discussion indicates the need for school to (i) (re)consider the remix concept, since the idea of copying and pasting is immersed in a new mindset among young people in the use of digital tools and the actual content that is available on the Internet; (ii) incorporate these digital literacies, which already occur in network digital environments, to the school literacy practices.

Keywords: new literacies, copy/paste, remix.

¹ Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Estudos da Linguagem. Rua Sérgio Buarque de Holanda, 571, Cidade Universitária, 13083-859, Campinas, SP, Brasil.

Introdução

Para além das práticas de letramento tradicionais com que a escola, em geral, vem lidando, estamos vivenciando novos letramentos, que, por meio de novas Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs), vêm exercendo grandes mudanças na vida social. Isso vem acontecendo, sobretudo, após o advento e a evolução da *Web 2.0*, em que novos mecanismos vêm sendo criados, possibilitando novas condições técnicas e socio-culturais que permitem às pessoas não apenas consumir informações, mas também produzi-las e publicá-las no/para o mundo.

Essa superação da dicotomia consumo-produção, que subjaz o conceito de novos letramentos, se torna possível, em especial, por meio de práticas de letramentos digitais como o *remix*, que é a capacidade de recortar e “misturar” diversos modos como escrita, sons, imagem estática ou em movimento e recriá-los a partir dessa mistura. Tais práticas têm se popularizado, principalmente entre os mais jovens, em função de dois fatores: (i) o uso de ferramentas digitais capazes de manipular os novos textos de caráter multissemiótico/multimodal da contemporaneidade que circulam em ambientes virtuais da rede e em diversas mídias; (ii) a resignificação de velhas práticas como o copiar-colar, envolvendo, agora, o contexto do mundo digital.

Com base nessa perspectiva, o objetivo deste trabalho é analisar as práticas de letramentos digitais de um jovem na criação de *templates* e páginas para a internet e, particularmente, para uma rede social. Na parte inicial (teórica) do estudo, realizamos uma discussão sobre os novos letramentos (Lankshear e Knobel, 2007, 2008) e, mais especificamente, sobre o *remix* (Lankshear e Knobel, 2007, 2008; Perkel, 2010). Examinamos, à luz desses autores, como os letramentos valorizados pela escola nas aulas de língua portuguesa, geralmente restritos à modalidade escrita, contrastam com os textos contemporâneos que circulam pelas novas mídias, de natureza multimodal, ou seja, que misturam diferentes linguagens (ou modos ou semioses) e que exigem multiletramentos em sua compreensão e reprodução.

Alinhamos a essa discussão teórica uma outra, que envolve o conceito de plágio (Bazerman, 2010), para percebemos o *gap* entre uma nova mentalidade, característica dos novos letramentos e a mentalidade escolar. Os novos letramentos possibilitam a apropriação, por parte dos jovens, de objetos culturais que são encontrados facilmente na rede, assim como ferramentas digitais para a sua edição e distribuição. Bazerman (2010) traz considerações sobre como a escola tem lidado com a questão do plágio a partir da popularização do uso da internet. O autor aponta como a instituição ainda se limita a condenar a prática de copiar-colar restrita ao verbal escrito e geralmente ignora práticas envolvendo o *remix* e os novos letramentos.

Assim, no estudo de caso proposto aqui, contextualizamos e analisamos as práticas de letramentos digitais de um aluno de uma escola da rede pública de ensino na criação, fora da escola, de *websites*, para, a partir dessa análise e da discussão teórica proposta, evidenciar a enorme distância entre os letramentos valorizados pela escola e os (novos) letramentos que são praticados pelos jovens fora dela e a possibilidade de incorporar esses novos letramentos à escola. A partir disso, tecemos algumas considerações acerca dos dados e da necessidade de a escola (i) (re)considerar a noção de *remix*, visto que a ideia de copiar e colar está imersa em uma nova mentalidade por parte dos jovens no uso das ferramentas digitais e do próprio conteúdo que é disponibilizado na internet; (ii) incorporar esses letramentos digitais, que já acontecem em ambientes digitais de rede, às práticas de letramento escolares.

Remix como Novos Letramentos

O conceito de Novos Letramentos se constitui por meio de uma nova mentalidade (ou um *new ethos*, como propõem os autores), envolvendo o uso das novas tecnologias (*new Technical Stuff*) (Lankshear e Knobel, 2007, 2008). Assim, para os autores, além de experimentarmos o surgimento de novos aparatos digitais (*new technical stuff*), também precisamos passar por revisões conceituais (*new ethos stuff*), para que possamos, de fato, pensar um novo letramento. Em outras palavras, o simples uso de novas técnicas em uma prática de letramento não se constitui como um novo letramento, uma vez que é possível usar novas tecnologias para simplesmente replicar antigas práticas de letramento. A esse respeito, Lankshear e Knobel (2007, p. 7) apontam que:

A centralidade para os novos letramentos não está no fato de que podemos agora ‘procurar informações *on-line*’ ou escrever redações usando um processador de textos ao invés de uma caneta ou uma máquina de escrever, mas sim que as novas tecnologias mobilizam tipos de valores, prioridades, sensibilidades, normas e procedimentos muito diferentes dos letramentos com os quais estamos familiarizados.

Nesse sentido, Lankshear e Knobel (2007) argumentam que novas tecnologias da *Web 2.0* mobilizam novos conhecimentos, visto que nos deparamos e utilizamos outras formas de linguagem nesse espaço. O ambiente de *Web 2.0*, mais aberto, interativo e menos controlado, cuja base está no descentramento da noção de autoria e na celebração da “inclusão”, na participação em massa do processo produtivo, na distribuição de *expertise*, na participação e colaboração ativas e na produção de novas práticas de escrita, mobiliza uma nova postura por parte do sujeito – um novo *ethos*, nos termos dos autores – o que, por conseguinte, pode levar a novos letramentos.

Sob essa perspectiva, a referência a Novos Letramentos implica pensar, por exemplo, no uso de aparelhos

como o computador, videogames ou dispositivos móveis conectados à internet, e em ambientes como *fanfics* e blogs, que exigem do usuário não só conhecimento técnico do aparelho ou aplicativo, mas que envolvem também uma nova mentalidade, ou seja, relaciona-se a práticas letradas mais participativas, colaborativas e que envolvem novas formas de distribuição da informação.

Lankshear e Knobel (2007) explicam que o uso das TIC se popularizou em função de ferramentas digitais hoje disponíveis aos usuários. Programadores criam os códigos-fonte que são armazenados como códigos binários (0 e 1), formando um tipo de língua franca envolvendo diferentes modos/modalidades: texto, som, imagem estática ou em movimento são constituídos, basicamente, por esses dois dígitos em computadores, *hardwares* específicos para jogos, leitores de CDs e *mp3* ou qualquer outro aparato digital. Além disso, alguns aplicativos tornam a manipulação de diferentes modos/modalidades muito simples para qualquer usuário com acesso a essas ferramentas. Assim, popularizam-se, principalmente entre os jovens, aplicativos como o *photoshop* ou *photoscape*, utilizados para a edição de imagens, assim como uma infinidade de editores de vídeo ou de som. Muitos desses aplicativos estão disponíveis *on-line* para serem baixados de graça e podem ser utilizados por qualquer usuário para, “por exemplo, criar um texto multimodal e compartilhá-lo com uma pessoa, um grupo ou uma comunidade inteira” (Lankshear e Knobel, 2007, p. 8).

A partir desse novo contexto, é possível entender como práticas envolvendo o *remix*, capacidade de reuso e retrabalho de outros textos, isto é, de recortar e “misturar” diversos elementos multissemióticos, como escrita, sons, imagem estática ou em movimento, e recriá-los a partir dessa mistura, se tornaram tão comuns, com foco aqui para práticas escritas de copiar e colar que são realizadas pelos jovens. “Diversas práticas de *remixagem*, nas quais materiais originais são copiados, cortados, emendados,

editados, retrabalhados e mixados em novas criações” (Lankshear e Knobel, 2007, p. 8), envolvem um novo *ethos*, o que, gera, por conseguinte, novos letramentos.

Embora o conceito possa parecer novo, o *remix* já é feito desde a Grécia Antiga (Lankshear e Knobel, 2007; Manovich, 2007). O *remix* também é utilizado nas produções musicais, artísticas (Surrealismo, Dadaísmo, Pop-art), cinematográficas e até nas artes culinárias. Ele está relacionado ao conceito de *remixagem*, que é antes de tudo ligado à evolução da produção musical, na década de 1970, através de equipamentos que possibilitavam a mistura de músicas, semelhante ao trabalho do DJ. E, com o passar do tempo, segundo Manovich (2007, p. 3), “o termo tornou-se cada vez mais amplo e hoje se refere a qualquer reformulação do trabalho cultural já existente(s)”.

Com o desenvolvimento das TICs, acessíveis a um maior número de pessoas, a prática de *remix* se expandiu, concatenando diversas semioses. Nesse sentido, o *remix* pode também ser definido como uma “prática de selecionar, cortar, colar e combinar recursos semióticos em novos textos digitais e multimodais” (Erstad, 2008, p. 186).

Perkel (2010) analisa como até mesmo a prática de *remix* de copiar-colar vem sendo ressignificada a partir desse novo contexto, já que pode envolver um novo *ethos*, na medida em que exige “novas habilidades técnicas e sociais que oportunizam sua participação em uma variedade de atividades sociais usando um novo meio” (Perkel, 2010, p. 509). Ainda segundo o autor

Se ‘remixagem’ é usada para descrever as práticas necessárias para misturar texto, imagens, vídeo, áudio e jogos [...], a percepção de feitos técnicos ‘simples’ de copiar e colar *links* para mídia os transforma em complexas cadeias de apropriação de mídia entre as pessoas (Perkel, 2010, p. 508).

O autor analisa especificamente a atividade de copiar-colar códigos-fonte executada por usuários da rede

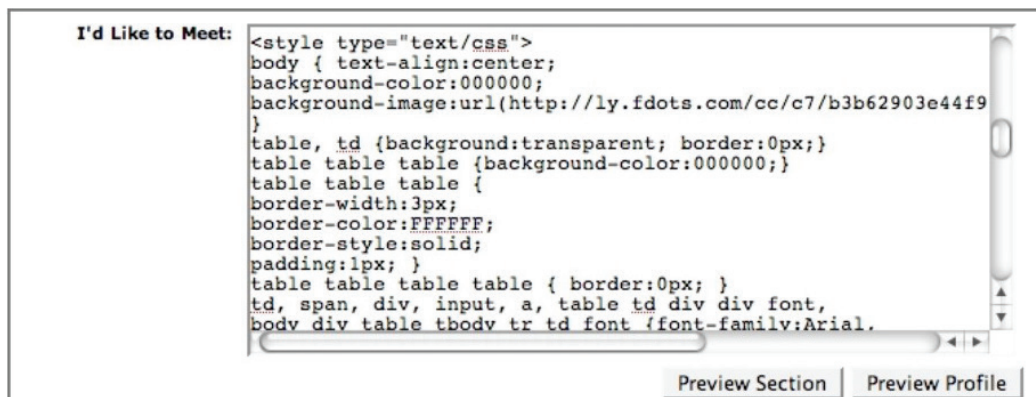


Figura 1. Exemplo de linhas de códigos em HTML.

Figure 1. Block of HTML example.

Fonte: Perkel (2010, p. 496).

social *Myspace* na criação de perfis. No *site*, é possível encontrar os *layouts* predefinidos e acessar o bloco de códigos HTML² e CSS³, e o usuário pode utilizar um comando simples para copiar esses códigos que são utilizados na criação de perfis. Também é possível “embutir” mídia como imagens, vídeo, áudio e até mesmo jogos nesse processo. No *Myspace*, essa atividade pode envolver uma prática técnica coletiva: alguns *templates* disponibilizados pelo *site* são copiados por usuários, mas de forma criativa em sua reutilização, o que possibilita uma criação nova, ainda que interdependente de diversas maneiras.

A possibilidade de trabalhar dessa forma ultrapassa os limites do *Myspace*. A prática de copiar-colar códigos em HTML é uma atividade popular principalmente entre os jovens em ambientes virtuais. Não é simples ou sem significado. Alguns desses jovens conhecem linguagens de programação como o HTML, aprendidos em cursos oferecidos por “escolas de informática” tão comuns em centros urbanos, porém, a apropriação dessa linguagem também pode envolver assistir a tutoriais no *Youtube*, consultas em fóruns como o *Yahoo Respostas*, entre outros, para resolver problemas pontuais e específicos, que se estendem desde inserir uma canção em um blogue ou mudar a cor de uma página do *tumblr*, até a possibilidade de criação de *websites*.

Para Perkel (2010, p. 503), “tecnicamente falando, copiar e colar não exige muita habilidade [...]. Porém, o pequeno ato de copiar e colar blocos de códigos de diferentes fontes está no âmago da expressão individual de muitos adolescentes” e envolve a geração de complexas redes sociais e técnicas de dependência entre as criações das pessoas.

Um espaço importante onde a prática de *remix* de copiar-colar códigos em HTML poderia e, pensamos, deveria estar presente, a nosso ver, é, de fato, na instituição escolar. Ali estão presentes jovens que transitam pelo digital se engajando em práticas de letramentos cada vez mais interativos e colaborativos. Entre os vários fatores que podem ser apontados como limitadores nesse processo, analisamos aqui dois deles: o primeiro é como a escola associa a habilidade de copiar-colar ao plágio e o segundo, relacionado a esta questão, é como a escola, nas aulas de língua portuguesa, ainda prioriza muito o trabalho com a modalidade escrita em uma visão grafocêntrica e reducionista, que ignora um trabalho voltado aos textos multimodais que circulam nos ambientes virtuais de rede “frequentados” pelos jovens.

Ao nos referirmos à forma como a prática de copiar-colar vem sendo ressignificada pelos jovens em

ambientes virtuais de rede, provavelmente iremos nos deparar com uma questão que vem sendo ora ignorada, ora rechaçada pela escola. A discussão envolvendo o ato de copiar-colar se restringe, em geral, à modalidade escrita, e a posição da escola, nesse caso, é a de associar tal ato ao plágio. Segundo Bazerman (2010), trata-se de uma verdadeira “paranoia” a questão do plágio na escola a partir, principalmente, do contexto que envolve a popularização do acesso à internet. Isso parece irônico, pois a mesma instituição que também repudia o plágio é aquela que privilegia atividades que não vão muito além da reprodução de discursos, fórmulas e conteúdo, salvo em algumas atividades de análise típicas da literatura e das ciências sociais.

Ao analisar o processo de apropriação da criança do meio simbólico no qual está inserida, o autor aponta ainda que a escola trabalha geralmente no sentido de padronização, no qual a originalidade é limitada. “Plágio, falha, sucesso ou excepcional sucesso, sair dos trilhos... tudo isso é calibrado de acordo com os objetivos pedagógicos específicos” (Bazerman, 2010, p. 467).

O papel da escola seria exatamente o de familiarização da criança com essa riqueza simbólica e deveria assegurar recursos para que os alunos se apropriassem dela. Poucas são as estratégias ou um trabalho mais sistematizado envolvendo o desenvolvimento da originalidade nos alunos. Se o “copia-cola” tornou-se tão fácil, a questão suscita discussões envolvendo valores como a responsabilidade individual e o “policimento” institucional.

Seria possível fazer com que os estudantes se tornem originais? O autor aponta algumas estratégias que passam pela:

- (i) necessidade de definir atividades e exercícios que permitam aos estudantes desenvolver, praticar e mostrar formas específicas do trabalho intelectual.
- (ii) garantia de meios para que os alunos se aproveitem dos vastos recursos de acesso à informação disponibilizados pela internet ou mesmo bibliotecas.
- (iii) oferta de desafios para que estudantes criem e ampliem demandas em que seja necessário desenvolver sínteses, estratégias de análise, avaliações e escrita.

Poucas situações na escola e na vida exigem o *novel work*, ou seja, o trabalho criativo, em que se exerça autoria e confira ao autor reconhecimento, crédito e recom-

² HTML (abreviação para a expressão inglesa *HyperText Markup Language*, que significa Linguagem de Marcação de Hipertexto) é uma linguagem de marcação utilizada para produzir páginas na *Web* (Wikipédia, 2015a).

³ *Cascading Style Sheets* (ou simplesmente CSS) é uma linguagem de folhas de estilo utilizada para definir a apresentação de documentos escritos em uma linguagem de marcação, como HTML ou XML. Seu principal benefício é prover a separação entre o formato e o conteúdo de um documento (Wikipédia, 2015b).

pensas. Falhar nessa expectativa por originalidade abre espaço ao plágio e outras “falhas” apontadas pela escola.

Toda essa discussão proposta por Bazerman se restringe apenas aos letramentos valorizados pela escola. Imagine se considerarmos os Novos Letramentos a que nos referimos anteriormente. Se a multimodalidade é mais familiar em função dos letramentos extraescolares, por que a escola ainda não trabalha com eles? Lankshear e Knobel (2008), referindo-se a algumas ideias de Lawrence Lessig esboçadas ao longo de alguns anos de trabalhos do autor, salientam que a escrita está fortemente enraizada em nossa tradição e analisam as mudanças pelas quais vem passando ao longo dos anos. Para eles, hoje, o texto escrito é apenas parte do processo de escrita, já que os novos textos em circulação são constituídos, cada vez mais, agregando-se a eles diferentes modos/modalidades. Assim, imagem estática e em movimento, som, música e também a escrita passam a compor os novos textos que circulam pelo ciberespaço. Os autores concluem que existe uma nova forma de escrita que utiliza um conjunto diferente de ferramentas digitais e envolve essa multimodalidade. Traçam um paralelo interessante entre os letramentos convencionais, que valorizam a escrita de acordo com uma concepção mais tradicional e as práticas de letramentos digitais envolvendo essas múltiplas semioses e o uso dessas ferramentas digitais.

Os autores criam três categorias para construir esse paralelo envolvendo a escrita e suas reconfigurações:

- (i) A escrita está associada ao uso de certas ferramentas. Trazem como exemplo o lápis e a máquina de escrever associados ao impresso. O desenvolvimento tecnológico constante teria desembocado, na era contemporânea, em ferramentas digitais que possibilitariam a escrita envolvendo a multimodalidade. Além do linguístico, som, imagem e vídeo também se tornaram disponíveis para manipulação: pode-se recortar, colar, modificar cada uma dessas semioses na produção de novos textos que vão muito além de palavras “escritas”. O conceito de escrita, portanto, teria sido ampliado.
- (ii) Utilizam-se essas ferramentas para criação de textos a partir do *remix*. Como vimos, *remix* remete a um processo em que ocorre a mistura (*mixing*) de “recursos culturais”, dando origem a um recurso novo, do qual outra pessoa irá se apropriar para misturar a outras coisas e criar coisas novas. Manovich (2007) fala em remixabilidade profunda envolvendo o digital, possibilitada pela conexão e equiparação de linguagens em função das TIC. Assim, a partir da mediação do digital, a materialidade cede lugar ao imaterial e esvazia-se o físico, que se converte em um algoritmo manipulável através de ferramentas digitais, independente

de modo/modalidade envolvida. O efeito final é totalizante, “de uma coisa só”, como em vídeos ou filmes em que a imagem, o som, a música, a fala, o gestual dos atores, a expressão facial, tudo isso se integra para compor o “produto” final.

Assim, as ferramentas digitais possibilitaram recortar imagens, sons e vídeos e recriá-las, em um leque de possibilidades. Cabe ressaltar aqui que esse processo não se restringe mais apenas aos ambientes virtuais de rede. Muito do que se vê no impresso hoje também traz a mediação dessas ferramentas digitais. Como exemplo, poderíamos citar revistas que publicam fotos com algum tipo de tratamento de imagem utilizando programas como o *photoshop*, por exemplo, ou o próprio processo de diagramação, que envolve as revistas atualmente. Como aponta Rojo:

No que se refere à multiplicidade de linguagens, modos ou semioses nos textos em circulação, ela é bastante evidente [...] nos textos em circulação social, seja nos impressos, seja nas mídias audiovisuais, digitais ou não (Rojo, 2012, p. 18).

De acordo com a perspectiva da autora, os textos contemporâneos são multimodais, ou seja, seriam “textos compostos de muitas linguagens (ou modos ou semioses)”, nos quais “as imagens e o arranjo de diagramação impregnam e fazem significar [...] quase tanto ou mais que os escritos ou a letra” (Rojo, 2012, p. 19) e que exigem multiletramentos em sua compreensão e reprodução.

- (iii) Aprendemos a escrever escrevendo. Para Lankshear e Knobel (2008, p. 282), “temos esse letramento que vem com a prática da escrita. Escrita que significa: tomar esses diferentes objetos e construir ou criar utilizando-os”. Para eles, o conceito de letramento está associado à possibilidade de “uma prática de ensino e aprendizagem sobre como remixar textos de outras pessoas”. Se a habilidade de escrever se relaciona ao uso de ferramentas como lápis e caneta e à prática da ação (“Aprendemos a escrever escrevendo.”), as novas formas de escrita ocorreriam da mesma forma, e seriam dominadas, principalmente, por jovens a partir do uso das ferramentas digitais e de uma nova gramática, mais de acordo com as novas mídias.

Para os autores, portanto, “as práticas de *remix* mudaram” (Lankshear e Knobel, 2008, p. 283), já que as ferramentas deixaram de ser físicas e passaram a ser digitais. A internet seria a grande facilitadora de práticas criativas envolvendo o uso de ferramentas digitais, o *remix* e a liberdade de uso do conteúdo da internet, o que acabaria gerando um conflito entre os letramentos digitais

dominados pelos jovens e aqueles que são “ensinados” na escola. Kress (2010, p. 7) salienta que um ensino baseado na “velha gramática” e em regras “estáveis” pode se tornar um obstáculo à compreensão da demanda semiótica que se estabelece cada vez com mais força. Assim, a nosso ver, a escola pode se tornar um espaço onde essa velha gramática ligada ao linguístico e a nova gramática relacionada à multimídia e multimodalidade se encontram e estabelecem uma relação muitas vezes conflituosa já que, da mesma forma como os jovens têm dificuldade em dominar a gramática da palavra escrita, mas possuem habilidades relacionadas às novas mídias digitais, os professores também podem apresentar dificuldade em dominar a gramática dessas novas mídias, que envolvem a multimodalidade.

Um percurso que consideramos bastante profícuo para compreender e analisar essas práticas de *remix* é entendê-las a partir da perspectiva de diSessa (1999, p. 28), que se constitui com base em três elementos: *nicho social, gênero e forma representacional*. Para o autor, as práticas de letramento são formadas por meio da

[...] convergência de um amplo número de gêneros e nichos sociais em uma forma representacional comum. Os gêneros são os variados “estilos” refinados e especializados da forma [representacional] subjacente. O nicho social define a complexa rede de fatores de motivação, de habilitação e de restrição que permite, sobretudo, uma estabilidade sob a forma do gênero e no seu padrão característico de produção e consumo. O nicho social não só estabelece as condições para a existência, mas deve também explicar as características definidoras de um gênero.

Nesse sentido, podemos entender que os usos de determinados espaços na internet, em particular, os *websites* criados pelo aluno sujeito deste estudo, precisam ser considerados dentro de um contexto (nicho) social. Tais usos, por sua vez, apresentam certos padrões (gêneros), que se configuram através de propriedades relativas de formas representacionais, estas aqui entendidas como o meio [*medium*] no qual/por meio do qual os gêneros são materializados.

Assim, é com base nesses três elementos que compõem a noção de letramento para diSessa (gênero, nicho social e forma representacional), bem como no conceito de Novos Letramentos, referendado por Lankshear e Knobel (2007, 2008), conforme discutimos acima, que analisamos o *corpus* do presente estudo.

Contextualização e análise dos dados

O presente estudo se constitui como um estudo de caso, no qual são analisadas as práticas de letramento digital de um jovem de 14 anos chamado Carlos⁴ que envolvem a criação de *websites*. Embora essas práticas

não sejam realizadas em atividades propostas na escola, os dados foram gerados durante a apresentação de um seminário apresentado pelo jovem aluno à turma de nono ano de uma escola da rede pública estadual localizada em Piracicaba (SP), em maio de 2013. O seminário fazia parte de uma proposta mais ampla: o levantamento das práticas letradas realizadas pelos jovens daquela turma enquanto os alunos “aprendiam” a produzir o gênero textual seminário, um gênero oral, formal e público bastante valorizado pela instituição e previsto no currículo do nono ano. Além disso, também foi realizada uma entrevista posterior em outubro de 2014 por um dos pesquisadores e alguns contatos utilizando-se o recurso de “Mensagem” disponibilizado pelo *Facebook* entre agosto de 2013 e novembro de 2014.

Carlos é um jovem de 14 anos cujas práticas de letramento digital são bastante peculiares com relação aos outros jovens que compõem a turma do nono ano. Carlos é tímido e, embora se relacione bem com os colegas, é bastante discreto quanto à vida pessoal com a maioria da turma. Na escola, costuma destacar-se junto aos professores pelas boas notas. Um dos passatempos prediletos do aluno, como viríamos a descobrir durante as aulas em que o aluno produzia o seminário, é a criação de *websites*.

Para analisar essas práticas de criação de *sites* de Carlos, fazemos uso das categorias de diSessa (1999) já descritas (*nicho social, gênero e forma representacional*). O *nicho social* “define a complexa rede de fatores de motivação, de habilitação e de restrição” (diSessa, 1999, p. 28). Em relação aos *websites* criados por Carlos e seu irmão, o nicho social da internet se constitui, de fato, como uma complexa rede sociotécnica que envolve outros ambientes da internet, como *Youtube*, *Skype* e *Facebook*. Esses ambientes apresentam características e usos que fomentam a constituição de redes sociais que permitem aos usuários encontrar amigos, fazer novos contatos e postar mensagens síncronas e assíncronas para qualquer pessoa, o que só faz aumentar as possibilidades de interação e motivação, uma vez que, segundo o próprio Carlos, “tudo começou por brincadeira. A gente sempre gostou de fazer isso. A gente se divertia, ria muito, zoava. A gente brinca na internet”.

Ao mesmo tempo, o nicho social propiciava a Carlos e seus amigos um ambiente de aprendizado coletivo, pois afirma que aprendeu a criar páginas na internet “assistindo a vídeos no *Youtube* ou com a ajuda de amigos”. Todos esses amigos são estudantes entre 13 e 14 anos de cidades diferentes. Os encontros são sempre virtuais, utilizando-se o *Skype* ou o *Facebook*. Quando Carlos é perguntado sobre como eles aprenderam a fazer esses *sites*, se usavam tutoriais, estudavam HTML ou compravam livros que tratassem do assunto, sua resposta é que “tudo é aprendido na internet”. E acrescenta: “se um soubesse

⁴ O nome do jovem foi alterado para preservar a identidade dele de acordo com os preceitos éticos que regem a pesquisa.

um pouco mais que o outro, ensinava. Ficava até 3 horas da manhã, mas ensinava”.

Tal trabalho coletivo era, inclusive, distribuído cooperativamente entre os envolvidos com a criação dos *sites*, como forma de habilitação e divisão das funções que cada um teria no processo de criação, quando Carlos aponta que: “Tinha eu, o *designer*, um amigo, que ele protegia o *site*, que seria o nosso *hacker* só que aí ele protegia se viesse outro. [...] Um amigo meu, ele só ficava na parte de administrar. Ele olhava a página, o que o pessoal comentava... tipo assim... ficava meio por dentro do que *tava* acontecendo”.

Mesmo quando surgiam certas restrições de ordem técnica, o trabalho coletivo parecia ser a solução: “Quando eu e meu irmão a gente começou a gente foi *hackeado* umas quatro vezes no *face*, mas a gente conseguiu recuperar a conta... Então foi meio difícil no começo, mas depois que a gente criou a equipe e foi bem mais fácil”.

Ao se envolver na criação de *sites*, Carlos constrói para si outras identidades, que, nesse caso, não incluem a de um aluno, mas a de um criador de *websites* e de *designer*, que, no contexto em questão, é socioculturalmente valorizada: “se precisar de um *site* pra escola ou mesmo pro Jornal precisar de *designer* pra arrumar certa coisa só chamar”.

Percebemos, por meio desses exemplos, que os nichos sociais são aqui entendidos como um elemento analítico que define, de fato, um conjunto de fatores (pessoas e dispositivos sociotécnicos) que apoiam e valorizam o trabalho de Carlos como criador de *sites*. Com efeito, podemos chamar a atenção para dois pontos cruciais na constituição de novos letramentos, na perspectiva de Lankshear e Knobel (2007). O primeiro ponto se relaciona à figura de um *expert*. No contexto atual de produção e consumo de *websites*, embora tenha ainda sua importância, o *expert* já não ocupa um papel central, uma vez que tal papel passa a ser distribuído. Isso leva ao segundo ponto: o processo de criação das páginas envolve trabalho colaborativo, visto que o conhecimento técnico para realizar tal função se encontra nas redes e, por isso, é preciso o desenvolvimento de uma inteligência coletiva para construir tal conhecimento.

O conjunto de fatores (humanos e tecnológicos) que apoiam e valorizam o trabalho de Carlos como criador de *sites* é o que constitui o segundo dispositivo de análise que utilizamos: o gênero. Para diSessa (1999, p. 26), o gênero são “formas especializadas na qual encontramos letramento exercido na produção e no consumo”. Essas “formas especializadas” são formadas tanto pela atividade social,



Figura 2. Websites criados por Carlos.
Figure 2. Websites created by Carlos.

quanto por fatores de ordem técnica, como certos elementos padronizados, ou estáveis, que compõem o gênero.

Para criar suas primeiras páginas (ver Figura 2), o jovem utilizou a plataforma *Blogspot* ou *Blogger*, que possibilita a criação de blogues de forma gratuita. Carlos utilizou a plataforma, principalmente, para criação de *sites* de compartilhamento de jogos e filmes. No entanto, o jovem passou a utilizar outras plataformas que exigem níveis de conhecimento técnico maiores para a criação desses *websites*. O jovem cita as plataformas *Webs.com* e *Hostinger*. Ambas oferecem, além da opção de criação de *sites*, a possibilidade de hospedagem dessas páginas. No caso da plataforma *Hostinger* (ver Figura 3), embora haja a opção de hospedar as páginas gratuitamente, Carlos diz que prefere pagar pelo serviço por ter mais espaço de armazenamento. Essa necessidade revela o aprimoramento do jovem durante seu processo de apropriação da tecnologia envolvida aí. No caso da *Hostinger*, a própria plataforma abre a possibilidade para que os usuários ampliem esse conhecimento. A plataforma oferece um construtor de *websites on-line* “fácil de usar”, segundo informações da página⁵. Além disso, ainda existem tutoriais disponibilizados pela plataforma e um fórum, no qual os próprios usuários da plataforma podem trocar informações.

Assim, podemos dizer que, para aprimorar seus conhecimentos sobre a criação de *sites* que envolvem um nível maior de conhecimento técnico, como a plataforma *Hostinger*, Carlos faz uso de formas especializadas específicas para a criação de *sites*, como o construtor de

websites on-line “fácil de usar” e tutoriais disponibilizados pela própria plataforma, gêneros ancorados a fatores de ordem técnica, e um fórum, no qual os próprios usuários da plataforma podem trocar informações, que, além de envolver fatores técnicos, também se constitui como uma atividade social (ver Figura 4).

Os dois pontos delineados que compõem o gênero (atividade social e técnica) envolvem, no caso da criação dos *sites*, a necessidade de planejamento, definição da finalidade do *site* e aspectos técnicos envolvendo a hospedagem da página na plataforma (escolher o plano, fazer o pedido, fixar o prazo para publicação da página, entre outras informações). Nesse sentido, se é possível caracterizar a mentalidade 1.0 como um ambiente em que a postagem é criada por um indivíduo responsável pelo suporte ao usuário, percebe-se, por outro lado, uma nova mentalidade imbuída nos exemplos, característica da *web 2.0*, na medida em que a postagem (i) é motivada pelo interesse dos próprios usuários e (ii) convida os leitores da postagem a continuarem a discussão do assunto no fórum. Além disso, é bom lembrar que o usuário da página, conforme apontamos, não restringe a apropriação do conhecimento técnico às informações fornecidas pela página, mas procura outros tutoriais em *sites* como o *Youtube* e também se apropria desse conhecimento em colaboração com “amigos”, como os de Carlos, via *Facebook* ou *Skype*. Mais do que isso, essas informações são trocadas enquanto esses jovens se envolvem em um mesmo projeto, ou seja, a criação de um *website* para compartilhamento de jogos ou filmes. Há um



Figura 3. Ferramenta para construção de *websites* da plataforma *Hostinger*.

Figure 3. Tool for building websites of Hostinger platform.

⁵ Conferir em <http://www.hostinger.com.br/>. Acesso em 16/01/2015.

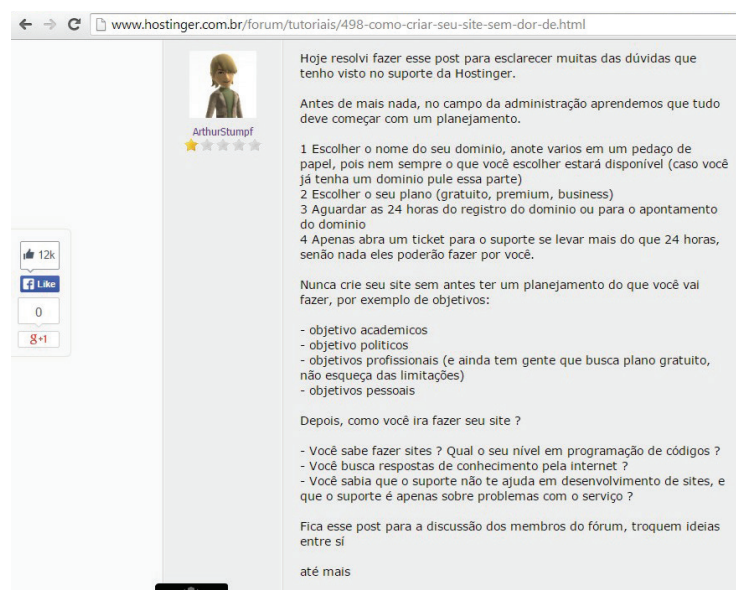


Figura 4. Postagem publicada no Fórum da plataforma *Hostinger* pelo Suporte Técnico.

Figure 4. Post published in Hostinger platform Forum by Technical Support.

novo *ethos* que rege essas práticas letradas, portanto, o que caracteriza um novo letramento.

Para entendermos, na perspectiva que estamos adotando, a complexidade das práticas de letramento nas quais Carlos se engaja para a criação de seus *sites*, precisamos levar em consideração, além do nicho social e do gênero, a forma representacional. Para diSessa (1999, p. 28), “um letramento é a convergência de um número imenso de gêneros/ nichos sociais em uma forma representacional subjacente comum”. Nesse sentido, a forma representacional subjacente comum seria o meio específico no qual circulam gêneros, subscritos por um conjunto de fatores definidos pelo nicho social, que possibilitam diferentes modos de agir e construir sentidos.

Particularmente em relação à criação dos *sites* de Carlos, analisamos como as práticas de codificação (uso de linguagem de programação para construir os *sites*) e de copiar e colar códigos, ambas entendidas aqui como práticas de *remix*, estabelecem uma relação de interdependência com meio (forma representacional) no qual circulam.

Carlos criou duas redes sociais (Figura 2), as quais serão chamadas aqui de Rede Social 1 (RS1) e Rede Social 2 (RS2)⁶. Quando o jovem é perguntado sobre a diferença

entre elas, ele aponta que “a diferença é a configuração. A segunda rede social criada [RS2] tem mais itens, produtos, comandos diferentes, *design* novo e tem mais a minha cara, antes estava muito cópia do *Facebook*, quis inovar e deixar diversificada”.

No *site Hostinger*, há a disponibilização, para criação das *websites*, de *web templates*⁷ aos usuários. No entanto, a plataforma oferece também a possibilidade de trabalhar também com HTML. Carlos aponta que essa é uma diferença entre as plataformas *Webs* e *Hostinger*. A primeira rede social criada por ele, RS1 (Figura 2), foi feita por meio da *Webs*; a segunda, RS2 (Figura 2), por meio da *Hostinger*.

O jovem cita também que a possibilidade de utilizar HTML amplia o leque de possibilidades para criação da rede social. É possível copiar códigos em HTML para criar essas páginas, já que alguns usuários disponibilizam isso; no entanto, geralmente há *bugs*⁸: alguns trechos do programa são propositalmente alterados – causando erros no código-fonte – para evitar que cópias sejam feitas por terceiros. Carlos diz que costumava copiar esses códigos, mas, com o tempo, foi aprendendo a resolver os *bugs*, por isso sentiu a necessidade de aprender linguagem de progra-

⁶ Foram omitidos os nomes das redes sociais criadas por Carlos em função de preceitos éticos que regem a pesquisa.

⁷ *Web Templates*: ambiente de desenvolvimento de conteúdo *web*, estabelecido como modelo que permite criar um código de programação de forma rápida, com execução em tempo real *on-line* na internet. Os *Web Templates* (ou “modelos de página”) são instrumentos utilizados para separar a apresentação do conteúdo em *web design*, e para a produção massiva de documentos *web*. Os *templates* são interpretados por um “sistema de templates” (Wikipédia, 2015c).

⁸ Um *bug* (termo da língua inglesa que significa, neste contexto, “defeito”) é um erro no funcionamento comum de um *software* (ou também de *hardware*), também chamado de falha na lógica de um programa, e pode causar comportamentos inesperados, como resultado incorreto ou comportamento indesejado. São, geralmente, causados por erros no próprio código-fonte, mas também podem ser causados por algum *framework*, interpretador, sistema operacional ou compilador (Wikipédia, 2015d).

Quadro 1. Transcrição - conversa com Carlos.**Chart 1.** Transcript - conversation with Carlos.

Professora:	Você vai, muda um pedacinho [das linhas de programação em HTML que se referem à imagem] e pronto.
Carlos:	Não, não, não. Não muda um pedacinho. Tem que mudar TU-DO... foto... porque foto não vem... Não vem assim pedacinho de um <i>bug</i> , vem tudo.
Professora:	Mas você não faz isso por uma questão de ética. Você pode mudar muitíssimo ou pode mudar pouco. Vai depender de você.
Carlos:	Mas pouco... tipo assim... sempre vai dar erro. No <i>site</i> , tipo assim, tá tudo bugada... vai tá cortada no meio... tipo assim... se você pegar lá, se eu mostrar pra você, vai dar imagem inválida... Imagina? Vai ter que mudar.
Professora:	E aí, como é que você muda? Você mexe no código-fonte ou na imagem?
Carlos:	Depende. Aqui [refere-se à primeira rede social criada por ele, a RS1] a gente vai mais pela... a gente faz upload... baixa. Lá [na outra rede social, a RS2] na outra rede social, a nova, a gente vai ter que entrar nos arquivos. Tem que entrar em Gerenciador... hã... mudar lá.
Professora:	Mas você vai mudar a imagem?
Carlos:	Se você mudar a imagem primeiro, já vai dar erro. Eu fiz um teste e já deu erro... aí eu mudei tudo de novo... fiz certinho. Então a gente precisa fechar o <i>site</i> , colocar em manutenção... porque é o mais certo... Daí a gente arruma, depois abre de novo.

mação. Isso fica bastante evidente no trecho da entrevista concedida por Carlos que reproduzimos no Quadro 1, em que conversávamos sobre as duas redes sociais criadas por ele. No trecho, o jovem fala sobre o processo de inserir uma imagem qualquer na página.

Percebemos, pela explicação de Carlos, como as plataformas (o meio ou forma representacional) apresentam uma característica distinta fundamental – a *Hosting* é a única que oferece também a possibilidade de trabalhar com codificação em HTML –, ambas proporcionam diferentes modos de agir e construir sentidos por parte de Carlos. Isso se refletiu nos dois *sites* criados por ele: o primeiro (RS1), criado na plataforma *Webs*, limitou o trabalho de Carlos, já que não oferecia ao usuário o trabalho com HTML. O segundo (RS2), por dispor desse recurso, possibilitou que Carlos, em seu *site*, criasse, segundo ele próprio explica, “mais itens, produtos, comandos diferentes, *design* novo e tem mais a minha cara, antes estava muito cópia do *Facebook*, quis inovar e deixar diversificada”.

Dentro dessa perspectiva, podemos, então, afirmar que, além de ampliar o conhecimento técnico, nosso sujeito de pesquisa está, sobretudo, inserido dentro de um novo *ethos*, o que faz com que tais práticas se constituam como um novo letramento. Isso porque, ao lidar com práticas de codificação e de copiar-colar blocos de códigos de diferentes fontes, ambas entendidas aqui como práticas de *remix*, Carlos se engaja não em atividades simples ou triviais, mas em atividades interativas e dinâmicas, que fazem parte de complexas redes que envolvem muitas

pessoas, constituindo-se, assim, como um processo de “inteligência coletiva”.

Considerações finais

Neste trabalho, procuramos discutir, com base em dados empíricos gerados por meio de um estudo de caso, as práticas de letramento digital de um jovem de 14 anos, estudante de uma escola pública, que se engaja em atividades de criação de *templates* e páginas para a internet para sua própria rede social.

Com efeito, tais práticas de letramento só se tornaram possíveis com a evolução da *web 2.0*, ambiente em que os usuários da internet não são mais vistos como controladores de seus próprios dados. Não se trata mais de um trabalho exclusivo de profissionais da área de tecnologia, que têm os conhecimentos necessários para criar páginas da *web* através de programação para publicar na rede. Hoje, novos mecanismos foram sendo criados, possibilitando novas condições técnicas e socioculturais para a ampliação do próprio conhecimento no mundo digital. Nesse novo ambiente, o usuário pode controlar os próprios dados. Nesse sentido, Castells parece bastante lúcido ao apontar que as “novas tecnologias da informação não são mais simplesmente ferramentas a serem aplicadas, mas processos a serem desenvolvidos. Usuários e criadores podem tornar-se a mesma coisa” (Castells, 2003, p. 69).

Essa “dupla identidade” (usuário e criador) parece ser o que melhor caracteriza nosso sujeito de pesquisa,

pois, ao fazer uso de redes sociais da internet para aprender sobre criação de *sites* e, com isso, lidar com práticas de codificação e de copiar-colar blocos de códigos de diferentes fontes, Carlos pode ser visto como um representante típico do ambiente da *web 2.0*, cuja arquitetura de participação inclui funcionalidades que possibilitam a ele não apenas ser um consumidor de “redes sociais”, mas, sobretudo, alguém que as constrói no/para o mundo.

Pensamos que, no entremeio desse processo de consumo e construção de *sites* e redes sociais, encontra-se a noção de *remix*. Como apontamos, embora o conceito não seja novo, o *remix* passou, de fato, a ganhar um novo escopo com a *web 2.0*, de tal forma que a prática de reuso e retrabalho de outros textos, com sua consequente recriação a partir desse reuso e retrabalho, vem se tornando algo cada vez mais comum, em especial entre os jovens. E, o que é mais interessante é que, quanto mais se engajam em práticas de *remix*, menos as pessoas resolvem problemas individualmente, pois se tornam cada vez mais interdependentes de um processo sociotécnico de inteligência coletiva em rede.

Percebemos, por meio da análise proposta aqui, o quanto as práticas de letramento de Carlos se distanciam das práticas de letramento valorizadas pela escola. Isso é, a nosso ver, a principal justificativa para pensar a viabilidade de uma abordagem de ensino que se propõe a discutir e inserir práticas de letramento de *remix* no contexto escolar, partindo do princípio de que já acontecem fora da escola. É o que Erstad (2008) aponta ao abordar o *remix* como possibilidade de conciliar os letramentos escolares aos letramentos digitais. Cabe a nós, professores e pesquisadores, propor essas reflexões para revisão de um ensino de língua materna, que não cumprirá o seu papel enquanto ignorar essas novas formas de comunicação, novas formas de linguagem, novos textos, novas mídias, enfim, novas formas de consumo e produção de sentidos.

Referências

- BAZERMAN, C. 2010. Paying the Rent: languaging particularity and novelty. *RBLA*, 10(2):459-469.
<http://dx.doi.org/10.1590/s1984-63982010000200010>
- CASTELLS, M. 2003. *A sociedade em rede. A era da informação: economia, sociedade e cultura*. 6ª ed., São Paulo, Paz e Terra, vol. 1, 698 p.
- DISESSA, A.A. 1999. *Changing Minds: computers, learning and literacy*. Cambridge, MIT Press, p. 1-51. Disponível em: <http://www.soe.berkeley.edu/boxer/Chapter1.pdf>. Acesso em: 02/02/2015.
- ERSTAD, O. 2008. Trajectories of Remixing: Digital Literacies, Media Production, and Schooling. In: C. LANKSHEAR; M. KNOBEL (eds.), *Digital literacies: Concepts, Policies and Practices*. New York, Peter Lang, p. 177-202.
- KRESS, G. 2010. *Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication*. Londres, Routledge, 291 p.
- LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. 2008. Digital literacy and the law. Remixing Elements of Lawrence Lessig's ideal of "Free Culture". In: C. LANKSHEAR; M. KNOBEL (eds.), *Digital literacies: Concepts, Policies and Practices*. New York, Peter Lang, p. 282-303.
- LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. 2007. Sampling the new in new literacies. In: C. LANKSHEAR; M. KNOBEL (eds.), *A new literacies sampler*. New York, Peter Lang, p. 1-24.
- MANOVICH, L. 2007. What comes after remix? Disponível em: <http://remixtheory.net/?p=169>. Acesso em: 20/11/2013.
- PERKEL, D. 2010. Letramento do Copiar e Colar? Práticas de letramento na produção de um perfil Myspace. *Trabalhos em Linguística Aplicada*, 49(2):493-511.
<http://dx.doi.org/10.1590/S0103-18132010000200011>
- ROJO, R. 2012. Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. In: R. ROJO; E. MOURA (org.), *Multiletramentos na escola*. São Paulo, Parábola, p. 11-32.
- WIKIPÉDIA. 2015a. HTML. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/HTML>. Acesso em: 27/01/2015.
- WIKIPÉDIA. 2015b. Cascading Style Sheets. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Cascading_Style_Sheets. Acesso em: 27/01/2015.
- WIKIPÉDIA. 2015c. Web Template. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Web_template. Acesso em: 03/02/2015.
- WIKIPÉDIA. 2015d. Bug. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Bug>. Acesso em: 03/02/2015.

Submetido: 18/05/2015

Aceito: 07/03/2016