

Texto n.010

Textos para Discussão

ISSN -2447-8210

Os desafios da autoria na era digital

Luís Silva

Carina Adrielle Duarte

**Grupo
Educativo**

OS DESAFIOS DA AUTORIA NA ERA DIGITAL

Luís Silva¹

Carina Adriele Duarte²

RESUMO

Desde os eventos da globalização, toda a forma de comunicação e transmissão de informações foi modificada. O presente artigo propõe relatar os desafios encontrados pela autoria na era digital e a revolução criada pela tecnologia na vida cotidiana. Tais mudanças, cada vez mais constantes e profundas, alcançaram os trabalhos e noções da entidade autor, sendo necessária a revisão de conceitos de criação e plágio a fim de se regulamentar nas novas vertentes da era digital. Discute-se ainda um novo gênero literário, o *Fanfiction*, projetado através da internet, que enfoca em histórias já existentes em novas versões adaptadas por fãs de histórias já veiculadas no mundo literário.

Palavras-chave: Autoria, *Fanfiction*, Era Digital.

THE AUTHORSHIP'S CHALLENGES IN THE DIGITAL AGE

ABSTRACT

Since the events of globalization, every form of communication and transmission of information has been modified. This article proposes reporting the challenges faced by the authors in the digital era and the revolution created by technology in everyday life. Such changes, more and more constant and deep, reached the work and the author entity notions, requiring the review of creative concepts and plagiarism in order to regulate the new aspects of the digital age. It is also discussed a new literary genre, *Fanfiction*, designed over the internet, which focuses on existing stories in new versions tailored for fans of stories have circulated in the literary world.

Key words: Authorship, *Fanfiction*, Digital Age.

INTRODUÇÃO

A ideia de autor funciona como um delimitador cultural na produção criativa durante todo o período moderno, conceito que começou a ser construído desde a invenção da escrita, através das eras e suas produções literárias. A autoria viaja por inúmeras passagens humanas, confundindo-se com diversas culturas de povos distintos, tornando-se peça vital da história da humanidade como fator responsável pela documentação e posterioridade daquilo que não pode ser eventualmente esquecido ou, de alguma forma, perdido.

O autor, assim, assume o papel de contador de histórias, representado por suas características que o tornam único, sua vivência pessoal, seu contexto cultural e temporal, inclusive por sua originalidade. Tais aspectos colaboram para se validar qualquer discurso e culturalmente já estão deveras estabelecidos que, mesmo nos tempos atuais, os quais a autoria sofre certa transformação, ainda são solidamente aplicados pela crítica literária e também avaliação científica.

Barthes e Foucault questionam a ideia de autoria a partir da década de 1960, munidos de produções literárias como *A Morte do autor* e *O que é um autor*, afirmando que a função do autor não é mais a de produzir um texto; ele pode editá-lo, veiculá-lo, comercializá-lo e também divulgá-lo, contudo, a autonomia que este autor recebe ao tornar-se editor, promotor, vendedor e divulgador de seu trabalho o afasta de seu propósito inicial, a escrita.

Na internet, a autoria tem um sentido ainda mais plural e disperso. Todos são autores, produtores, editores, consumidores e, é claro, leitores, flutuando dentre todas estas funções de maneira subjetiva e alternada a todo instante. Segundo Beiguelman (1997) a preocupação a respeito da autoria e da subjetividade subverte-se em cada uma dessas esferas. Essa característica mutável é uma das características da especificidade do ciberespaço.

As obras intelectuais, artísticas e científicas, ao adentrar o mundo cibernético, perdem seu sentido de produção íntegra e exclusiva de um único autor e transformam-se em obra coletiva, adquirindo aspectos como a ausência de autoria, fragmentação, precariedade de referências e artigo de discussão dentre pessoas totalmente diferentes.

O seguinte artigo tem a finalidade de discutir, através de pesquisa bibliográfica, os desafios da autoria no mundo contemporâneo e suas novas

identidades e gêneros, abordando as consequências, positivas ou não, da multiplicidade autoral de suas obras. A próxima seção apresenta o referencial teórico utilizado para elaboração do artigo científico.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 – A autoria através do tempo

O mundo vive uma nova realidade desde que a era digital se instalou. As mudanças aconteceram com a chegada da tecnologia na vida corriqueira das pessoas, tudo tem se alterado drasticamente, transpondo suas relações a níveis até então não conhecidos pela população.

Com o advento da internet, notou-se um aumento exponencial, quantitativo e qualitativo, de trânsito de informações, alterando inclusive a velocidade da troca destas, tornando-a instantânea. Houve mudança ainda no acesso destas informações, a qual revolucionou-se para um domínio público, quase que uma “terra sem donos”.

Através de todas as mudanças neste ritmo de renovação constante, houve pouco ou nenhuma discussão a respeito da autoria e dos direitos acima de conteúdo nos domínios tecnológicos da internet. Ao mesmo passo que a ubiquidade de informações se instalou na vida cotidiana, evoluindo o espaço de informações como um domínio livre, colaborativo e infinitamente amplo, também percebe-se a imposição de um mundo incontrolável e que não se preocupa com a autoria, de fato, das informações que nele existem.

Olhando para as modificações históricas ocorridas, não parece indispensável, longe disso, que a função autor permaneça constante na sua forma, na sua complexidade e mesmo na sua existência. Podemos imaginar uma cultura em que os discursos circulassem e fossem recebidos sem que a função autor jamais aparecesse. (FOUCAULT, 1992, p.70.)

No texto *O que é um autor*, de 1992, escrito por Foucault, elabora que, historicamente, os textos alcançam o título de autorais no momento em que se tornam transgressores com origens passíveis de punições. Isso acontece por questões relacionadas às práticas na antiguidade, as quais as narrativas, contos, tragédias, comédias e epopeias, gêneros hoje constituintes de nossa literatura, eram veiculados e aclamados sem levar em consideração a autoria dos mesmos. Tal como hoje, o anonimato não parecia ser nenhum tipo de problema para as pessoas,

fundamentando-se em sua própria antiguidade como garantia suficiente de autenticidade.

Esquemáticamente, essa preocupação pode ser traduzida da seguinte maneira: é preciso examinar a fundo a questão de seu desaparecimento ou, pelo menos, de uma mudança radical na sua natureza, como resultado do aparecimento da informática e dos meios eletrônicos de acúmulo e fluxo de informação. E trata-se de uma preocupação culturalmente traumática porque a perda ou a modificação da natureza do livro é muito mais do que a mudança de instituição e, até mesmo, de um objeto mágico e sagrado, porque culturalmente transformado em fetiche (vale dizer, enfeitado). (BELLEI, 2002, p.10)

Os textos científicos, ao contrário, deveriam ser avalizados pelo nome de um autor, como os tratados de medicina, por exemplo. Já nos séculos XVII e XVIII, os mesmos textos científicos passaram a ter validade em função de sua ligação a um conjunto sistemático de "verdades" demonstráveis. No final do século XVIII e no correr do século XIX, com a instituição do sistema de propriedade, constituído de normas claras e eficazes sobre direitos do autor e relações autor/editor, é que o gesto carregado de riscos da autoria, enquanto transgressão, segundo Foucault, passou a se constituir um bem, preso aquele sistema.

Para Foucault, o que denomina como "função-autor", dispensada nos discursos científicos pela sua pertença a um sistema que lhe confere garantia, permanece nos discursos literários. A "função-autor" não é alcançada ao simples ato de se atribuir um texto a um indivíduo com poder criador. Vai além, quando há uma validação como uma característica do modo de existência, de circulação e de funcionamento de alguns discursos no interior de uma sociedade.

Roland afirma, em seu estudo *A Morte do Autor*, a não existência do autor fora ou anterior à linguagem. Procurando apresentar a ideia do autor como sujeito social e historicamente constituído, Barthes o vê como um produto do ato de escrever - é o ato de escrever que faz o autor e não o contrário. Um escritor será sempre o imitador de um gesto ou de uma palavra anteriores a ele, mas nunca originais, sendo seu único poder mesclar escritas.

2.2 – Os avanços tecnológicos e os impactos nas produções autorais

No final do século XX, houve a popularização do computador como um artigo de uso pessoal, chegando às residências da população e seu impacto foi imediato. Logo, todos estavam sujeitos a revolucionar inúmeros aspectos banais de suas vidas, incluindo suas relações sociais.

A internet surge com a necessidade militar americana, durante a Guerra Fria (1947-1991), por conta da proteção de suas bases militares de inteligência dos russos. A fim de evitar ataques ou apropriação indevida de informações, idealizou-se um modelo de troca e compartilhamento de informações em diferentes bases no intuito de fragmentar o arquivo de inteligência em diferentes sítios. Tal tecnologia chega ao Brasil no final da década de 80, restringindo-se apenas a universidades e centros de pesquisas até que houvesse a regularização comercial do uso da internet.

O ciberespaço é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial de computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ele abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo “cibercultura”, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (LEVY, 1999 p.260)

Desde então, a proporção de crescimento do domínio da tecnologia em todos os ramos da informação têm sido gradativo e ininterrupto. A tecnologia já se instaura naturalmente na vida cotidiana, sendo influenciada por demandas sociais e desenvolve-se para elevar a qualidade de vida daqueles que a usam. Seu uso é tão avassalador que segundo Bijker (1995), os valores em face da tecnologia funcionam como um pêndulo que oscila entre uma posição em que os valores moldam a tecnologia e outra em que a tecnologia molda os valores.

Os conceitos de autoria e os instrumentos que regem suas características se formam nas ideias da individualidade e na identidade que o autor (ou sua obra) passam ao meio. É comum que as pessoas acreditem que cada obra é única, original e completa, abstendo-se de inúmeras particularidades que modificam todo o idealismo formado em torno da autoria. O meio social, tal como a tecnologia, tem transformado a autoria, distanciando-se deste modo arcaico de se enxergar uma obra autoral, uma vez que se ao aceitar tais concepções, aceita-se uma série de dificuldades e inverdades a respeito do que é ser autor nos dias atuais.

Fica muito claro o quanto a autoria tem se transformado através da tecnologia quando abordam-se áreas como o cinema ou o hipertexto, as quais as obras são resultado do trabalho de grupos de criadores, autores, produtores e todo o tipo de artista que se requer para se formular um resultado final. A TV também transforma o conceito de autoria, com suas séries e novelas, produções resultantes de uma

colaboração variada de trabalhos distintos que levam ao produto final, entregue ao telespectador que ainda pode reproduzir este conteúdo em crítica, comentários, registros em vídeo ou imagem ou ainda em suas próprias releituras, transcritas em diferentes tipos de produção artística. Segundo Beiguelman (1997), a questão da autoria e da subjetividade se apresenta de maneira diferente em cada uma dessas esferas. Esse aspecto multifuncional é um dos dados da especificidade do ciberespaço.

A tecnologia ainda mudou a forma de recepção de uma obra. Nem a produção nem a leitura de algo ocorre de maneira linear, um aspecto muito comum e utilizado na produção cultural contemporânea. O autor é retirado do papel de criador original e passa a ser analisado e tratado como uma variável do discurso. Segundo Foucault, o autor “é com certeza apenas uma das especificações possíveis da função sujeito. Possível ou necessária?”. O autor é desconstruído como sujeito, um conceito estático e imutável e passa a ser constituído através da identificação, abrangendo-se nos diferentes papéis que um sujeito pode desempenhar quando tratado como uma fonte ampla de referências e inspirações para seus receptores.

A internet modifica a caracterização das pessoas como um elemento único em uma relação artística. No ciberespaço, todos são autores, leitores, editores, consumidores e tal subjetividade é prelevada de acordo com a situação requisitada no momento que se passa. Assim, os papéis se variam e se confundem, distanciando-se de caracterizações tradicionais.

Em meio à transformação do que se entende sobre autoria, há ainda a questão do plágio. Num tempo onde todos podem ter acesso imediato às obras em poucos cliques, discute-se a autenticidade das publicações e trabalhos considerados autorais. Segundo Silva (2008), o plágio é uma prática antiga que acontece desde o ensino fundamental até a universidade, sendo este plágio total ou parcial sem identificação da fonte. Ferreira Filho (2010) relata que a Constituição consagra o direito do autor de obras literárias, artísticas ou científicas, sobre a própria obra, de onde lhe decorre a exclusividade de reprodução e de alteração.

No Brasil, a lei dos direitos autorais foi instituída em 1998 e está relacionada com a proteção da propriedade intelectual de obras artísticas, literárias, científicas, fotográficas, dentre outras. A lei serve para coibir a divulgação de obras intelectuais que não possuam a autorização formal do(s) autor(es), prevendo punições àqueles que insistam em infringir tal regra.

Ainda que haja regularização dos direitos autorais tanto no país, quanto no mundo, as leis não seguiram as evoluções tecnológicas e tornaram-se ultrapassadas. A internet trouxe à tona uma sociedade de livre acesso à informação, munida de aparelhos tecnológicos que possibilitam a mobilidade e o dinamismo constantes. A ideia de que tudo na internet é de uso comunitário contrasta com a regulamentação do uso de propriedade intelectual, mesmo que esteja presente na internet.

2.4 – *Fanfiction*: o gênero nascido na internet

Fanfiction, fanfic ou apenas fic caracteriza-se por uma obra ficcional, criada a partir de uma história já existente. Escritas e divulgadas por fãs, este gênero literário é completamente sustentado pela internet, uma vez que seu público se dá através de pessoas interessadas nas obras já consagradas de autores que tenham divulgado seu trabalho de alguma forma. Estas fanfics geralmente são veiculadas através de blogs, sites, fóruns e outros domínios do ciberespaço que possibilitem a postagem de conteúdo próprio de pessoas que queiram escrever sobre determinado assunto. O ato de ultrapassar o status de consumidor destas histórias ao reproduzir, recriar, amplificar, inverter ou mudar totalmente o foco torna o indivíduo um ficwriter, escritor de fic em tradução literal, ou ainda fanfiquero, termo criado por brasileiros a fim de classificar esta classe de escritores.

As fanfics geralmente são baseadas em histórias de super-heróis, quadrinhos, mangás (história em quadrinhos japonesa), videogames, filmes, séries e também livros. Narram novas aventuras para personagens pertencentes a estas criações ou ainda inserem novos elementos e personagens para interagir com universos já existentes. Sem fins lucrativos, este gênero literário consiste-se apenas no prazer do leitor em se envolver ainda mais no mundo de uma determinada ou diferentes histórias que se combinem, possuindo consistência e clareza de ideias ou não.

Fanfiqueros buscam ter uma periodicidade alta de publicações e o retorno do público é imediato, sendo esta uma das razões principais para os escritores de fics postarem suas histórias. Quando um indivíduo decide criar uma fanfic, ele pode vincular em sessões destinadas às inspirações que o levaram a criar tal história. O público geralmente busca em sessões e divisões específicas que enquadram a fic a uma ou mais categorias que a definem.

[...] a fanfiction repara alguns dos prejuízos causados pela privatização da cultura, permitindo que esses arquétipos culturais, potencialmente ricos, falem por e pra uma variedade cada vez maior de visões políticas e sociais [...] A fanfiction ajuda a aumentar o interesse em potencial em uma determinada série, ao direcionar seus conteúdos para fantasias que muito dificilmente alcançariam uma distribuição em grande escala, customizando-os de acordo com os nichos culturais que são mal representados, ou malservidos, pelo material divulgado. (JENKINS, 1998)

A ideia de fanfiction foi iniciada na década de 70 com a franquia de entretenimento norte-americana Star Trek – Jornada nas estrelas, no Brasil, criada por Gene Roddenberry. Houve uma publicação de fanzines que contavam histórias inspiradas no universo de Roddenberry e desde então o gênero só tem crescido ao redor do mundo. O primeiro website do gênero, Fanfiction.net, surgiu em 1998, criado por Xing Li, programador de softwares e fã do seriado The X-Files (no Brasil, Arquivo X) e atualmente possui mais de 2 milhões de fanfics publicadas em seu domínio em mais de oitenta línguas diferentes.

No Brasil, as fanfics ganharam destaque a partir da série de livros de J.K. Rowling, Harry Potter, mais especificamente na primeira adaptação cinematográfica do primeiro livro do bruxo, Harry Potter e a Pedra Filosofal, em 2001. O gênero já vinha sendo concretizado na América do Norte, com o auxílio da internet, desde a década de 90 e os leitores tornavam-se autores de suas próprias adaptações de histórias que aclamavam. Várias questões nasciam nesta época, uma vez que os autores viam seus universos sendo adaptados em novas versões, às vezes aglutinadas a outros mundos de outros autores. Com a popularização da internet neste período, todo o conceito de autoria começava a ser discutido.

Se abrem possibilidades novas e imensas, a representação eletrônica dos textos modifica totalmente a sua condição: ela substitui a materialidade do livro pela imaterialidade de textos sem lugar específico; às relações de contiguidade estabelecidas no objeto impresso ela opõe a livre composição de fragmentos indefinidamente manipuláveis; à captura imediata da totalidade da obra, tornada visível pelo objeto que a contém, ela faz suceder a navegação de longo curso entre arquipélagos textuais sem margens nem limites. Essas mutações comandam, inevitavelmente, imperativamente, novas maneiras de ler, novas relações com a escrita, novas técnicas intelectuais. (SOARES, 2002, p. 152)

Produções artísticas como livros, filmes, séries e histórias em quadrinho costumam se dividir em gêneros como romance, ação, biografia, etc. Fanfics, além de se dividirem nestes moldes, também se dividem de acordo com especificações do enredo ou do conteúdo do texto, visando atingir o leitor ideal, que se comprometa

integralmente ao texto. Tal divisão ainda advém da necessidade do indivíduo pós-moderno, sempre considerado um sujeito com pouco tempo e que busca resultados maximamente assertivos em vista daquilo que busca. Assim, nascem os gêneros de texto dentro das fics, sendo amplamente cultuados na internet e seguidos por todos os fanfiqueiros. Alguns deles:

- Cross Over – Histórias que misturam universos diferentes em um único espaço.
- One Shot – Fanfic que se desenvolve em um único capítulo.
- Shortfic – Fanfic com poucos capítulos, variando de três a cinco.
- Darkfic – História amplamente depressiva, que abusa de ambientes sombrios e atmosferas angustiantes, de tristeza.
- Lolicon – Romance entre uma garota e um personagem mais velho, podendo variar entre homens e mulheres.
- Shotacon - Romance entre um garoto e um personagem mais velho, podendo variar entre homens e mulheres.
- Saga – História com um número muito grande de capítulos.
- What if? – Gênero que se propaga como uma suposição. História se passa após o enredo se indagar como seria se algo fosse diferente dos acontecimentos originais.
- Songfic – História que é narrada acompanhada de uma ou mais músicas, ou letras de música, escolhidas pelo fanfiqueiro.
- Self Inserction – Quando o autor interage diretamente com os personagens da fanfic, ele se enquadra neste gênero.
- Side Storie – Produção de uma história que advenha de acontecimentos de outra fanfic na intenção de explicar o que acontecerá nesta passagem.
- Yaoi – Fanfics que se enfocam na relação homoafetiva entre dois homens, mas sem conotações sexuais.
- Lemon - Fanfics que se enfocam na relação homoafetiva entre dois homens, com conotações sexuais.
- Yuri - Fanfics que se enfocam na relação homoafetiva entre duas mulheres, sem conotações sexuais.

- Orange - Fanfics que se enfocam na relação homoafetiva entre duas mulheres, com conotações sexuais.

O ciberespaço é o lar do universo das Fanfics e demonstra o quanto a literatura pode se transformar com o tempo, cultura e espaço em que se é inserida. Nota-se que o homem pós-moderno deseja participar ativamente de todas as áreas de sua vida, inclusive da leitura. O fenômeno de fics é a prova de que o leitor também deseja ter voz ativa sobre as histórias e auxiliados pela era digital, que fornece espaço para todos, os meios de comunicação de massa tornam-se aliados destes novos autores.

A nova concepção de literatura percorre também por caminhos delimitados pelas práticas pedagógicas antiquadas, com conceitos bancários, de que os estudantes aprendem por fixação de conteúdo e repetição. Não é preciso grande esforço para perceber que o cidadão moderno não consegue se concentrar, sequer prestar atenção, em conteúdos maçantes e que não lhe façam questionar ou se instigar a pesquisar mais a fundo a respeito do assunto.

O “derretimento dos sólidos”, traço permanente da modernidade, adquiriu, portanto, um novo sentido, e, mais que tudo, foi redirecionado a um novo alvo, e um dos principais efeitos desse redirecionamento foi a dissolução das forças que poderiam ter mantido a questão da ordem e do sistema na agenda política. Os sólidos que estão para ser lançados no cadinho e os que estão derretendo neste momento, o momento da modernidade fluida, são os elos que entrelaçam as escolhas individuais em projetos e ações coletivas – os padrões de comunicação e coordenação entre as políticas de vida conduzidas individualmente, de um lado, e as ações políticas de coletividades humanas, de outro (BAUMAN, 2001, p. 12).

A realidade líquida, tratada por Zygmunt Bauman como a verdadeira modernidade, dita que os indivíduos não mais possuem padrões de referência, códigos sociais ou culturais que os delimitassem a se inserir em alguma classe ou como cidadão de uma sociedade. As pessoas, sob a perspectiva de Bauman, deixam de procurar locais para se situarem e passam a ser responsáveis por suas próprias identificações sociais, culturais e pessoais. É um traço delimitador do perfil atual de cidadãos do mundo moderno, sempre em busca de suas próprias concepções de vida, prazer e adequação social.

Nossas vidas, quer o saibamos ou não e quer o saudemos ou lamentemos, são obras de arte. Para viver como exige a arte da vida, devemos, tal como qualquer outro tipo de artista, estabelecer desafios que são (pelo menos no momento em que estabelecidos)

difíceis de confrontar diretamente; devemos escolher alvos que estão (ao menos no momento da escolha) muito além de nosso alcance, e padrões de excelência que, de modo perturbador, parecem permanecer teimosamente muito acima de nossa capacidade (pelo menos a já atingida) de harmonizar com o que quer que estejamos ou possamos estar fazendo. Precisamos tentar o impossível. E, sem o apoio de um prognóstico favorável fidedigno (que dirá de certeza), só podemos esperar que, com longo e penoso esforço, sejamos capazes de algum dia alcançar esses padrões e atingir esses alvos, e assim mostrar que estamos à altura do desafio (BAUMAN, 2009, p. 31).

Um leitor que cria a sua própria versão de uma história é um sujeito que busca não somente a sua individualidade de pensamento, mas também seu prazer pessoal e busca incansável de identidade, sendo esta passível de estar eternamente flexível e sujeita a renovação provinda do desgaste e do inconformismo.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A autoria é uma das tantas áreas modificadas com a chegada da era digital e seria natural que algumas coisas surgissem, outras deixassem de serem utilizadas e muita coisa se modificasse. Denota-se que a autoria na contemporaneidade ainda sofre muito por questões jurídicas, antiquadas e não mais cabíveis a inúmeras situações surgidas ao passar dos anos, e precisa ser rediscutida a fim de atualizar-se e ser, novamente, um conceito embasado em fatos e posições válidas.

A internet surge como uma facilitadora de veiculação das produções e da cultura em geral, contudo, também traz consigo inúmeras questões sociais, tais quais como a aceitação do novo leitor, que capta apenas aquilo que lhe é interessante e claro, do novo tipo de autor, que cria e recria conteúdo no ciberespaço, livre de julgamentos ou regras autorais.

Fruto desta revolução tecnológica é o nascimento de um gênero literário advindo integralmente da internet, o Fanfiction. O mundo das fics é a prova concreta de que a cultura pós-moderno é livre, abstrata e mutável. O sujeito que se envolvia nos clássicos e usava a literatura como um hobby ou fonte de estudos ou entretenimento já não é o mesmo indivíduo que termina de ler um livro e recorre à internet para discussões, críticas e ingressão a comunidades especificamente dedicadas àquela obra. Surge, assim, um novo tipo de leitor, o que faz questão de possuir voz ativa em relação à obra, que, inclusive, recriam universos a seu critério e

escreve novas produções completas inspiradas no mundo criado por autores 'formais'.

Faz-se importante discutir não somente conceitos como plágio, autoria, mas de como a internet mudou toda a visão da literatura como uma entidade que pode fornecer mais do que cultura ou entretenimento a um cidadão; a literatura, assim como outros tipos de produção cultural como cinema, TV e música, fornece espaço para criações artísticas totalmente novas, agindo como uma desenvolvedora de si mesma.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.
- _____. **Arte da vida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2009.
- BARTHES, R. **Crítica e verdade**. 3 ed. São Paulo: Perspectiva, 2003. 231p.
- BEIGUELMAN, Giselle. **Autoria é fenômeno histórico**. Itaú Cultural Revista [online], 18 dez. 1997. Disponível em WWW: [[http:// www.ici.org.br/revista/index.html](http://www.ici.org.br/revista/index.html)].
- BELLEI, Sérgio Luiz Prado. **O livro, a literatura e o computador**. Florianópolis: UFSC, 2002. ECO, Umberto. **Da internet a Gutenberg**. Trad. João Bosco da Mota Alves. Disponível em: < <http://www.inf.ufsc.br/~jbosco/InternetPort.html> > Acesso em 15 ago. 2015.
- BIJKER, W. E., **Sociohistorical technology studies, Handbook of Science and technology Studies**. London: SAGE, 1995. 254p.
- FERREIRA FILHO, Manoel Gonçalves. **Curso de Direito Constitucional**. 36. ed. rev. e atual. São Paulo: Saraiva, 2010. 424 p.
- FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?** 2. ed. [Portugal]: Vega, Passagens, 1992. 160 p.
- JENKINS, H. **The Poachers and the Stormtroopers: Cultural Convergence in the Digital Age**. Massachusetts Institute of Technology. Disponível em: <http://web.mit.edu/21fms/People/henry3/pub/stormtroopers.htm>. Acesso em 15 ago. 2015.
- LAKATOS, Eva Maria. **O trabalho temporário: nova forma de relações sociais no trabalho**. São Paulo: Escola de Sociologia e Política de São Paulo, 1979. 2 v. (Tese de Livre-Docência.)
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999, p. 260.
- SILVA, Obdália Santana Ferraz. **Entre o plágio e a autoria: qual o papel da universidade?** Revista Brasileira de Educação, v. 13, n. 38, p. 357-414, maio/ago. 43 2008.

SOARES, M. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura.**
Educação & Sociedade, Campinas, vol. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002.

