

LITERACIA DO FÃ EM ANIMÊS: a resignificação do cânone de Shingeki no Kyojin no Youtube¹

FAN LITERACY AND ANIMES: the re-signification of Shingeki no Kyojin's canon on YouTube

Daiana Sigiliano²

Júlia Garcia³

Gustavo Furtuoso⁴

Resumo: Este artigo tem o objetivo de analisar de que modo a literacia do fã, articulada por Sigiliano e Borges (2024), pode ser observada na fan animation *Attack on Titan: Requiem*. Centramos o estudo no vídeo e nos comentários dos interagentes no YouTube, partindo de um entendimento sobre a obra original - o animê e mangá *Shingeki no Kyojin* - e sobre a fanfic *AoT no Requiem*, na qual a fan animation se baseia. Em meio às controvérsias do final canônico, esses fãs resignificam o encerramento, oferecendo novos desdobramentos. Para a discussão desta questão, propomos um protocolo teórico-metodológico voltado para a análise da literacia dos fãs de ficção seriada. Conclui-se que os fãs utilizam proficientemente os recursos do YouTube e demonstram conhecimento aprofundado sobre o cânone nos âmbitos narrativo e estético. Além disso, mediante os comentários, é possível observar o olhar crítico dos fãs, que debatem a obra e correlacionam eventos ficcionais a aspectos políticos e sociais da atualidade.

Palavras-Chave: Literacia midiática. Cultura de fã. Animê.

Abstract: This article aims to analyze how fan literacy, as articulated by Sigiliano and Borges (2024), can be observed in the fan animation *Attack on Titan: Requiem*. The study focuses on the video and the comments from interactors on YouTube, based on an understanding of the original work—the anime and manga *Shingeki no Kyojin*—as well as the fanfic, on which the fan animation is based. Amid the controversies surrounding the canonical ending, these fans reinterpret the finale, offering new developments. To explore this issue, we propose a theoretical-methodological protocol designed for analyzing the literacy practices of serial fiction fans. The findings indicate that fans proficiently utilize YouTube's affordances and demonstrate in-depth knowledge of the canon in both narrative and aesthetic dimensions. Through comments, fans' critical perspectives emerge as they debate the work and connect fictional events to contemporary political and social issues.

Keywords: Media literacy. Fan Culture. Anime.

¹ Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Estudos de Televisão do 34º Encontro Anual da Compós, Universidade Federal do Paraná (UFPR). Curitiba - PR. 10 a 13 de junho de 2024.

² Doutora e mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Juiz de Fora. E-mail: daianasigiliano@gmail.com.

³ Doutoranda e mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Juiz de Fora. E-mail: julia.ggaa@gmail.com

⁴ Mestrando em Comunicação pela Universidade Federal de Juiz de Fora. E-mail: gfurtuoso@gmail.com.

1. Introdução

A cultura pop se vê cada vez mais permeada por dinâmicas globais, com fluxos e contrafluxos de diferentes culturas e países. Sá, Carreiro e Ferraraz (2015, p. 9) definem a cultura pop “[...] como termo aglutinador de um campo de ambiguidades, tensões, valores e disputas simbólicas acionado por manifestações culturais populares e midiáticas oriundas do cinema, fotografia, televisão, quadrinhos, música, plataformas digitais, redes sociais, etc”.

Se antes as produções estadunidenses tinham predominância nesse cenário, hoje há opções igualmente significantes, como é o caso dos dramas coreanos (k-dramas) e do k-pop, que evidenciam a força da Onda Coreana. Essa popularidade impacta diretamente a oferta de conteúdos pelos serviços de *streaming* no Brasil. O Globoplay, por exemplo, anunciou no final de 2024 o primeiro k-drama exclusivo da plataforma, além de outras obras similares⁵.

Contudo, antes disso, o Brasil já havia experimentado o *boom* dos animês, com franquias de apelo mundial, como *Dragon Ball* (Toei Animation, 1986 – atual), *Pokémon* (Oriental Light and Magic, 1997 – atual) e *Naruto* (Pierrot, 2002-2017). “Especificamente no que se refere à ficção seriada, o caso do Japão oferece um exemplo pioneiro de indústria da comunicação, situada fora do âmbito ocidental que teve um considerável sucesso em conquistar audiências em escala global” (ALBUQUERQUE; CORTEZ, 2013, p. 57). Apesar da popularidade da cultura pop asiática, Albuquerque e Cortez (2013) pontuam que os estudos sobre fãs e ficção seriada centram-se, principalmente, em objetos estadunidenses e, em menor escala, britânicos.

Percebe-se, portanto, a necessidade de se ampliar as pesquisas sobre produções fora do eixo anglo-saxão, seguindo a tendência das atuais dinâmicas de produção, circulação e consumo da cultura pop e das práticas da cultura dos fãs. Nesse contexto, o mangá e animê *Shingeki no Kyojin* (2009-2023) se apresenta como um objeto profícuo de análise, tanto pela complexidade e aprofundamento da narrativa, quanto pela repercussão da obra entre os *fandoms*, que se engajaram na compreensão crítica e na produção criativa de diversos conteúdos a partir do cânone.

O diálogo entre o campo da literacia midiática e da cultura de fãs se intensificou nos últimos vinte anos (BORGES *et al*, 2022). Como afirmam Hirsjärvi (2013), Booth e Lee (2021) e Sigiliano e Borges (2021) a cultura digital propiciou o fácil acesso às subculturas contribuindo diretamente para a visibilidade e a ampliação dos estudos e a inter-relação dos

⁵ Disponível em: <https://bit.ly/41bmkwk>. Acesso em 12 fev. 25.

campos. Segundo Jenkins (2009, p. 256), a compreensão crítica e a produção criativa dos fãs são norteadas por aspectos inerentes à aprendizagem informal, fazendo com que os fandoms promovam “[...] uma série abrangente de formas de letramento - não apenas *fan fictions*, mas vários modos de comentários e explicações”.

A partir desse contexto, este artigo tem o objetivo de analisar de que modo a literacia do fã, proposta por Sigiliano e Borges (2024), pode ser observada na *fan animation*⁶ *Attack on Titan: Requiem*. Essa animação está disponível no YouTube e é baseada no *dōjinshi*⁷ *AoT no Requiem*, que reimagina o final de *Shingeki no Kyojin*. O estudo centra-se não somente no vídeo, mas também nos comentários dos interagentes na publicação. Para a discussão desta questão iremos propor um protocolo teórico-metodológico voltado para a análise da compreensão crítica e a produção criativa dos fãs de ficção seriada. O protocolo se divide em três processos, são eles: o universo de referência, a arquitetura informacional do YouTube e a pedagogia do pop.

2. A literacia do fã: discussões preliminares

De acordo com Hobbs (2011) a pluralidade epistemológica da literacia midiática está relacionada ao próprio contexto em que o termo é adotado. Deste modo, apesar de apresentar abordagens distintas e integrar áreas como a Antropologia, a Educação, a Comunicação e a Psicologia, o conceito é norteadado por pontos de confluência. Tais como o fomento ao pensamento crítico; a aprendizagem e o desenvolvimento de habilidades criativas voltadas para a produção; a capacidade de acessar, analisar e criar conteúdos diversos; além de estar relacionado ao engajamento cívico e a participação democrática (BUCKINGHAM, 2023; POTTER, 2016; ROSENBAUM *et al*, 2008).

Segundo Pereira (2021), de modo geral, as discussões sobre a literacia midiática abrangem três pontos centrais. O primeiro se refere ao acesso e ao uso da mídia, isto é, o modo e a finalidade com que o sujeito usa e se apropria das plataformas e dos meios de comunicação (LIVINGSTONE, 2007). O segundo ponto é focado na leitura, na análise e na compreensão crítica. Como pontuam Bazalgette (1999) e Pereira (2021) além de reconhecer diferentes

⁶ Animação feita por fãs.

⁷ Termo em japonês para designar publicações independentes, como revistas e mangás, comumente feitas por fãs. Pode ser comparado ao *fanzine*. *AoT no Requiem* é uma fanfic criada em formato de mangá, portanto é considerada um *dōjinshi*. Ao longo do texto, a referenciamos com os termos “*fanfic*” ou “*dōjinshi*”.

formatos, gêneros e linguagens midiáticas, o sujeito compreende e avalia criticamente as mensagens a partir do contexto social, cultural, econômico, político e histórico em que os conteúdos são produzidos e veiculados. Por fim, o terceiro ponto abarca a produção e a expressão, em que o sujeito participa e cria conteúdos de forma criativa, dominando as arquiteturas das plataformas e os códigos e linguagens dos meios de comunicação.

Para Hobbs (2011) e Pereira (2021) apesar dos debates acadêmicos sobre a literacia midiática terem se popularizado em meados da década de 1980, a cultura da convergência se configura como uma questão chave. De acordo com as autoras, o ambiente digital fez com que as discussões sobre o papel do sujeito se distanciassem de uma perspectiva protetiva, em que a literacia midiática era um antídoto frente aos efeitos dos meios de comunicação. Na contemporaneidade, a literacia midiática opera como uma ferramenta de autonomia e empoderamento, na qual o sujeito assume um papel ativo no processo comunicativo, desenvolvendo não só a capacidade de interpretar de maneira crítica o fluxo midiático e seus impactos, mas de produzir conteúdos.

É a partir deste contexto que se insere a literacia do fã, segundo Sigiliano e Borges (2024, p. 83) o conceito se refere a “[...] um conjunto de habilidades críticas e criativas envolvendo a capacidade de avaliar, produzir, participar, ressignificar e distribuir um conteúdo midiático a partir do seu universo de referência”. As autoras pontuam que a literacia do fã

[...] abrange as competências multissensoriais por meio da repercussão do conteúdo midiático, da ampliação dos desdobramentos da trama e do aprofundamento e da ressignificação da história, além do domínio da arquitetura operacional e/ou informacional das plataformas digitais (SIGILIANO; BORGES, 2024, p. 83).

As capacidades de avaliar e produzir podem ser observadas, por exemplo, nas *fanarts* de *Station 19* (ABC, 2018 - 2024). Exibido durante a quinta temporada, o arco narrativo envolvendo o casal Carina DeLuca (Stefania Spampinato) e Maya Bishop (Danielle Savre) abordou a maternidade. Entretanto, o modo como o tema foi explorado na história gerou inúmeras discussões no *fandom*. Abrangendo reflexões sobre representatividade na TV estadunidense, a quebra de estereótipos e a importância de retratar a complexidade que envolvia o assunto. Além de ações como petições on-line e hashtags de protesto no X (antigo Twitter), foram produzidas *fanarts* que aprofundavam tanto questões problematizadas pelo *fandom* quanto arcos narrativos que o público gostaria de ver no ar. Os conteúdos retratavam

as nuances envolvendo a maternidade no relacionamento de um casal sáfico e criticavam o *plot* de Jack (Grey Damon), que na história⁸ é o doador do esperma para a inseminação de Carina.

Realizada desde 2023, a parceria entre a deputada federal Erika Hilton (PSOL) com os *fandoms* brasileiros de cultura pop ressalta a habilidade de participação dos fãs (BORGES *et al*, 2024). A ação #CriançaNãoÉMãe, por exemplo, envolveu mais de 150 páginas gerenciadas por *fandoms* no X, as postagens pediam para que os fãs se manifestassem contra o projeto de Lei 1904 (Projeto de Lei da Gravidez Infantil). Além de publicações que correlacionavam os universos de referência com a importância da participação cívica do público ávido, os *fandoms* também organizaram um protesto em São Paulo e no Rio de Janeiro e recolheram mais de 200 mil assinaturas contra a proposição na enquete oficial da Câmara. Já a capacidade de resignificar está em operação, por exemplo, na criação de memes. Esta produção de conteúdo pode ser observada nos memes criados pelos fãs do *remake* da telenovela *Renascer* (TV Globo, 2024). As postagens no X exploravam a ironia para ressaltarem as características dos personagens da trama, como o descontrole emocional de Eliana (Sophie Charlotte) e a ambiguidade de José Bento (Marcello Melo Jr.). Os memes também resignificaram o universo de referência ao correlacionarem os hábitos da vida no campo e as particularidades da prosódia com outras telenovelas da TV Globo, engendrando novas camadas interpretativas ao paratexto.

Por fim, a capacidade dos fãs para distribuir conteúdos está em operação, por exemplo, nos grupos gerenciados por *fandoms* de ficção seriada no Telegram. Além de apresentarem uma interface amigável, ao acessar os grupos é possível realizar o *download* (ilegal) de legendas em português e dos episódios distribuídos pelas emissoras e/ou plataformas de *streaming*. Com base na arquitetura operacional do Telegram, os fãs organizam o material em menus interativos, facilitando o acesso e compartilhamento dos arquivos.

Deste modo, a partir do seu envolvimento emocional e intelectual, o fã reconhece as regras e os códigos estilísticos, estéticos e narrativos do universo de referência, desenvolvendo a capacidade de avaliar a coerência e projetar os possíveis desdobramentos da trama (SIGILIANO; BORGES, 2024). Além de criar, reinterpretar e compartilhar os conteúdos pautados no cânone, o fã também integra comunidades e participa de ações transmídia promovidas pelas empresas.

⁸ O *plot* é encerrado na mesma temporada, nos episódios exibidos em 2024 o casal adota um filho e faz uma inseminação artificial em uma clínica.

3. *Shingeki no Kyojin* e a produção dos fãs

Shingeki no Kyojin (*Attack on Titan/ Ataque dos Titãs*) é uma obra do mangaká⁹ japonês Hajime Isayama, publicada entre 2009 e 2021 na revista japonesa *Bessatsu Shōnen Magazine*, da editora Kodansha. No Brasil, o mangá foi publicado pela Panini, que, em 2024, o relançou na edição 2 em 1, compilando dois capítulos em uma única publicação. A obra também foi adaptada à televisão, com a produção de um animê homônimo, exibido entre 2013 e 2023 nas emissoras japonesas MBS e NHK. Já no Brasil, a produção foi ao ar pela Crunchyroll e pela antiga Funimation, serviços de *streaming* especializados em animações japonesas.

O enredo acompanha os amigos Eren, Armin e Mikasa, que vivem em uma aldeia cercada por muralhas, sem nenhum contato externo. O isolamento é uma tentativa de proteger a população dos titãs, enormes monstros humanóides que se alimentam de pessoas. À medida que os personagens conseguem explorar o mundo fora das muralhas, novas descobertas sobre a origem dos titãs revelam que o confinamento da população tem conotações políticas e militares, e menor relação com a sobrevivência da humanidade do que, à primeira vista, poderia parecer.

A obra de Isayama fez enorme sucesso perante o público. Na plataforma *My Anime List*¹⁰, popular entre fãs de mangás e animês, a terceira temporada de *Shingeki no Kyojin* figura entre as cinco séries mais bem avaliadas, de acordo com as notas dadas pelos usuários. A boa recepção levou, inclusive, a Crunchyroll a transmitir a última temporada do animê de forma simultânea no Brasil, com a exibição dos episódios legendados em português pouco tempo após o lançamento no Japão.

Apesar da popularidade, o final da obra dividiu opiniões. Tratando de temas sensíveis e complexos, como genocídio, eugenia, militarismo e segregação, a narrativa traz personagens dúbios em um cenário de guerra e devastação. Nesse contexto, a abordagem aprofundada de questões sociais relevantes e oportunas em *Shingeki no Kyojin* favorece o exercício da literacia dos fãs, pois “ao representar personagens e temas de forma ambígua, com uma moralidade embaçada e ações questionáveis, [...] o animê estimula a discussão acerca da narrativa, especialmente por não oferecer interpretações fechadas e dar espaço a diferentes leituras” (GARCIA, 2023, p. 105). Desse modo, os fãs podem se sentir compelidos a expressar-se

⁹ Autores de mangá.

¹⁰ Disponível em: www.myanimelist.net. Acesso em: 10 fev. 2025.

criativamente, seja para compartilhar suas próprias teorias e opiniões ou para ensinar novos desdobramentos para o universo ficcional.



FIGURA 1 - Páginas do *dōjinshi AoT no Requiem*, feito por fãs.
FONTE - Site oficial *AoT no Requiem* (2025)

Nessa perspectiva, enquanto alguns fãs defendem o cânone, outros se engajam criativamente para reimaginar o encerramento da história. Esse é o caso do *dōjinshi AoT no Requiem*¹¹ (FIG. 1), que propõe um final alternativo ao universo criado por Isayama, valendo-se, para tanto, de teorias amplamente discutidas pelo *fandom*. A equipe responsável mantém um site para disponibilizar a *fanfic*, atualizada em partes, e para divulgar conteúdos extras relativos ao processo criativo e ao universo ficcional.



FIGURA 2 - *Fan animation Attack on Titan: Requiem*, publicada no YouTube
FONTE - Captura de tela do YouTube (2025)

¹¹ Disponível em: www.aotnorequiem.com. Acesso em; 10 fev. 2025.

Essa *fanfic* teve seu primeiro capítulo animado e publicado no YouTube¹² (FIG. 2) pelo Studio ECLYPSE, um grupo de fãs dedicado à produção de animações. Tanto o *dōjinshi* quanto a *fan animation* contam com um grupo de colaboradores extenso, de diferentes partes do globo. Há equipes responsáveis pela arte, pelo roteiro, pela trilha sonora original, pela dublagem, pela tradução, pela animação, dentre outros, transformando o trabalho em uma experiência coletiva que aprimora o resultado alcançado.

4. Proposta teórico-metodológica de análise

A análise da literacia do fã parte de uma proposta teórico-metodológica desenvolvida no âmbito do *Observatório da Qualidade no Audiovisual*¹³ e se divide em três processos. São eles o universo de referência, a arquitetura operacional/informacional da plataforma adotada pelo *fandom* analisado e a pedagogia do pop. O primeiro processo objetiva investigar como se dá a compreensão do público ávido em relação ao cânone do universo de referência; o segundo processo analisa como as características da arquitetura informacional/operacional da plataforma adotada pelos fãs, em sua produção e difusão de conteúdos e impressões, são exploradas; já o terceiro observa as conexões feitas pelos fãs entre o universo ficcional e outras obras e/ou a realidade, engendrando camadas de interpretativas que extrapolam o conteúdo original.

Com relação ao universo de referência, são analisados quatro parâmetros (DIAG. 1). No primeiro observamos a maneira como os fãs exploram aspectos visuais e estilísticos da obra como, por exemplo, a paleta de cores, *design* de produção, a fotografia, tipografia, etc. No segundo parâmetro analisamos se, e como, o fã domina, faz referência e/ou reforça a mitologia do universo de referência. Isto é, se as regras e códigos do cânone estão presentes no conteúdo, trazendo verossimilhança à produção. O parâmetro também abarca elementos como o perfil dos personagens e o desenvolvimento dos arcos narrativos. O terceiro parâmetro está relacionado ao metatexto, deste modo, observamos, a partir da prática da cultura de fãs, o que vai além do universo de referência. Como, por exemplo, o uso de informações fornecidas especificamente pelo programa, outros trabalhos dos autores, fontes secundárias (jornais, sites

¹² Disponível em: <https://bit.ly/4jRsyZJ>. Acesso em: 10 fev. 2025.

¹³ O protocolo foi desenvolvido no âmbito do projeto *Literacia do Fã: a compreensão crítica e a produção criativa dos fãs de cultura pop*, coordenado por Gabriela Borges e Daiana Sigiliano.

especializados, entrevistas com o autor e com elenco, etc.) integram o conteúdo. Por fim, no parâmetro referente às lacunas analisamos se, e de que forma, o fã identifica e explora as lacunas no universo de referência.



DIAGRAMA 1 - Sistematização dos parâmetros de análise do universo de referência.
FONTE - Elaborado pelos autores (2025)

Com relação à arquitetura operacional do YouTube, analisamos aspectos gerais da conversação em rede, como a circulação da informação, a segmentação, a replicabilidade e a formação de conexões assimétricas (DIAG. 2). O interesse aqui é identificar de que maneira as características da arquitetura informacional da plataforma norteiam a criação e a interação nas práticas dos fãs. Neste sentido, foram estabelecidos quatro parâmetros. O primeiro, relacionado aos recursos de individualização, refere-se tanto a recursos disponibilizados pela plataforma, como imagem de perfil, banner e descrição, quanto a elementos mais gerais como logotipo, vinheta de abertura, paleta de cores e bordão ou chamada característica. O segundo diz respeito ao planejamento de conteúdo, desde a definição do escopo do canal até sua organização em séries de vídeos ou *playlists* e sua indexação a partir de títulos, *hashtags* e palavras-chave. O terceiro diz respeito à interação entre usuários em nichos de comentários ou através de curtidas. Neste sentido, leva-se em conta tanto a interação entre dois usuários visitantes do canal, como entre estes e os administradores do perfil criador do conteúdo. Por fim, o quarto parâmetro compreende o uso de recursos multimodais, tanto nas descrições dos vídeos quanto nos

comentários, podendo incluir imagens, emojis, transcrição de cenas e diálogos, *hyperlinks* e marcação de tempo do vídeo, por exemplo.

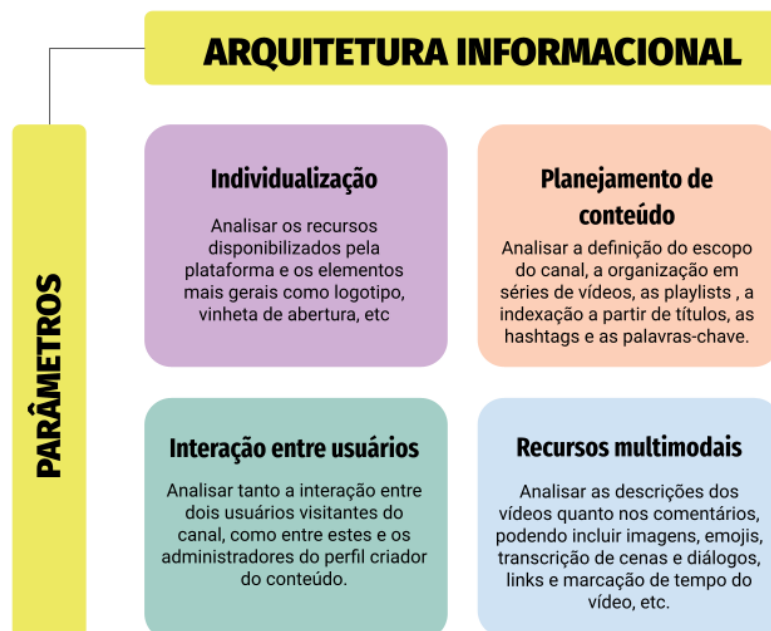


DIAGRAMA 2 - Sistematização dos parâmetros de análise da arquitetura informacional do YouTube.
FONTE - Elaborado pelos autores (2025)

Para a extração dos comentários publicados no vídeo analisado neste artigo adotamos o protocolo de abordagem de monitoramento, extração e codificação de dados que se divide em três etapas: 1) extração dos metadados, 2) organização dos metadados e 3) codificação dos contextos conversacionais análise dos comentários extraídos do Youtube. A primeira etapa consistiu na extração dos comentários, os dados foram coletados a partir da autorização da API do YouTube e com o *prompt* desenvolvido pelo *Communalytic*, da Toronto Metropolitan University (GRUZD; MAI, 2025). Posteriormente os metadados *id*, *date*, *author*, *text*, *type*, *author_channel*, *url* *author*, *channel_id*, *edited_date*, *parent_post_id*, *parent_username*, *direct_reply_to*, *likes*, *video_id* e *video_url* foram organizados em uma tabela csv. Na terceira etapa, os 6.147 comentários foram identificados, descritos e categorizados de forma individual. Por conta do volume e da complexidade dos dados, a codificação foi dividida em duas fases: macrocodificação e microcodificação. Inicialmente, na macrocodificação categorizamos as postagens a partir do tema central da publicação, já na microcodificação a categorização foi

norteada pelas especificidades destas postagens. Por fim, analisamos os contextos conversacionais a partir do interesse de pesquisa.

O terceiro processo de análise da literacia do fã é voltado para a discussão da pedagogia do pop (DIAG 3). O conceito abarca abordagens educacionais, formais e informais que integram a cultura pop aos processos de ensino e aprendizagem (JANAK; BLUM, 2013; MAUDLIN; SANDLIN, 2015; JUBAS *et al.*, 2015). De acordo com Janak e Blum (2013) além da cultura pop ser fundamental para a percepção e compreensão dos sujeitos em relação ao mundo em que estão inseridos, ela fomenta, mesmo que indiretamente, a reflexão sobre questões ligadas à identidade.

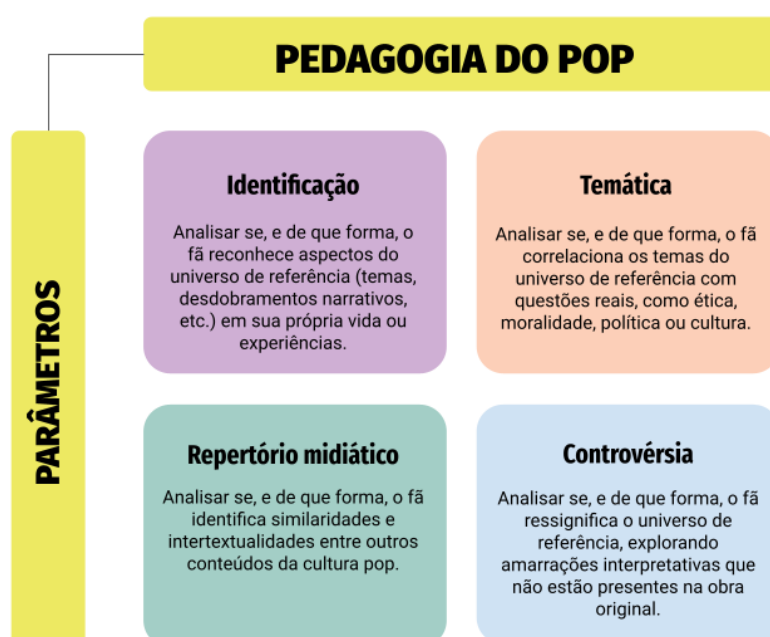


DIAGRAMA 3 - Sistematização dos parâmetros de análise da pedagogia do pop.
FONTE - Elaborado pelos autores (2025)

Neste processo são analisados quatro parâmetros. No primeiro parâmetro observamos se, e de que forma, o fã reconhece aspectos do universo de referência (temas, desdobramentos narrativos, etc.) em sua própria vida e/ou experiências pessoais. No segundo parâmetro analisamos se, e de que forma, o fã correlaciona os temas do universo de referência com questões reais, como ética, moralidade, política e/ou cultura. No parâmetro seguinte observamos se, e de que forma, o fã identifica similaridades e intertextualidades entre outros conteúdos da cultura pop. Por fim, no quarto parâmetro analisamos se, e de que forma, o fã ressignifica o

universo de referência, explorando amarrações interpretativas que não estão presentes na obra original.

5. A Literacia do Fã em *Attack on Titan: Requiem*

A análise da literacia do fã centra-se no vídeo publicado pelo Studio ECLYPSE, intitulado *Attack on Titan: Requiem*, e nos comentários dos interagentes no YouTube. No entanto, como a *fan animation* baseia-se tanto na obra original, *Shingeki no Kyojin*, quanto no *dōjinshi AoT no Requiem*, o estudo abrange também o contexto geral dessas outras produções. Esse repertório é importante para a avaliação da conversação dos fãs em torno do final alternativo proposto e para a compreensão da narrativa apresentada pelo vídeo, que adapta apenas o primeiro capítulo da *fanfic*. O estudo estabelece três âmbitos de análise: universo de referência, arquitetura informacional e pedagogia do pop. No primeiro momento, observamos como o fã se refere ao universo canônico, demonstrando domínio sobre a trama apresentada, destacando incoerências e discutindo. No segundo, como as especificidades da plataforma utilizada - neste caso, o Youtube - foram aproveitadas na produção de conteúdo e conversação. Por fim, identificamos como o *fandom* acessa as camadas interpretativas e extrapola o universo de referência, estabelecendo conexões com outros textos e fatos históricos.

5.1 Universo de referência

O primeiro processo a ser considerado na análise diz respeito ao universo de referência, ou seja, ao cânone de *Shingeki no Kyojin*. Aqui, dois pontos são fundamentais: a maneira com a qual se apropriam da história para fornecer desdobramentos complementares ou mesmo distintos com relação ao original, e os recursos estilísticos empregados. Enquanto, no nível do conteúdo, a produção dos fãs questiona o fim dado ao personagem Eren e ressignifica suas motivações, em um nível estético foi buscada uma fidelidade com relação ao estilo do animê, tanto na animação, quanto na trilha sonora e dublagem dos personagens.

Em termos narrativos, o final reimaginado de *AoT no Requiem* funciona como uma alternativa ao encerramento canônico, que deixou muitos fãs insatisfeitos. Almeja, portanto, a verossimilhança e a coerência, embora subverta alguns significados. Para que possam propor uma cadeia de eventos diferente, os fãs empenham-se em apresentar uma história passível de acontecer no universo ficcional original e que possa ser aceita por outros fãs que também

conhecem a fundo o desenvolvimento dos arcos dos personagens. Adaptando a *fanfic* para o vídeo, a animação também carrega essas características. Foram acionadas teorias que possuem respaldo no cânone para reforçar os argumentos apresentados. Além disso, a adaptação evidencia o olhar atento dos fãs ao consumir a franquia, pois, ao mesmo tempo em que reconfiguram eventos narrativos, a *fanfic* e a *fan animation* tomam o cuidado de não se desviar muito dos códigos e regras de *Shingeki no Kyojin*.

No âmbito estético, o Studio ECLYPSE faz uso de recursos como o plano detalhe, muito comum nos animês, além de optar por uma trilha sonora instrumental épica, que se assemelha à trilha sonora original. Há, ainda, a animação e a música de encerramento, que compõem a vinheta final. Essa estrutura de finalização dos episódios é uma característica dos animês, e está presente em *Shingeki no Kyojin*. É válido ressaltar, ainda, que há músicas no vídeo compostas pelos próprios fãs responsáveis pela animação. Outra particularidade observável na obra original que também é identificada no vídeo é a inserção, durante o período em que aconteceriam os comerciais, de artes gráficas contendo alguma curiosidade ou explicação sobre o universo ficcional (FIG. 3).

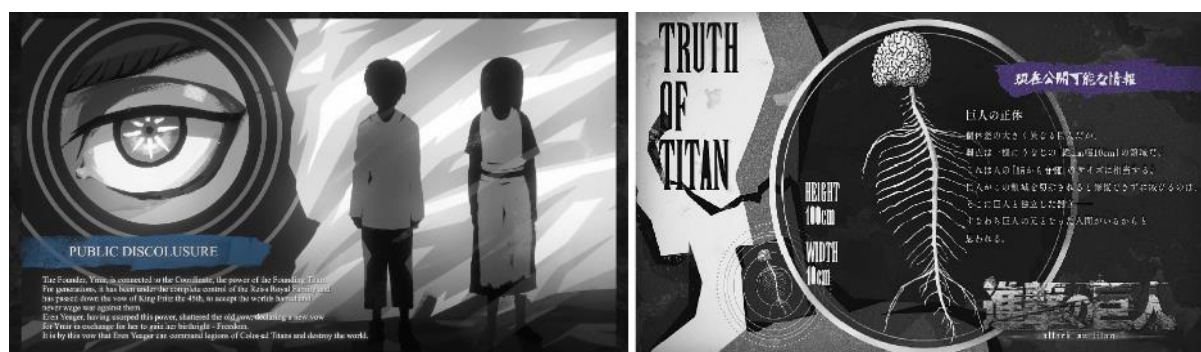


FIGURA 3 - Inserção gráfica com informações sobre o universo ficcional na *fan animation* e em um episódio do animê, respectivamente

FONTE - Captura de tela do YouTube/Crunchyroll (2025)

É notável o esforço dos fãs em fazer uma animação semelhante, estética e narrativamente, à obra original. Enquanto *AoT no Requiem* traz a estrutura de um mangá, inclusive com a leitura no sentido oriental, o vídeo *Attack on Titan: Requiem* tenta replicar, o mais fielmente possível, um episódio do animê, atentando-se aos traços, à trilha sonora, à animação e à edição do vídeo. O cenário, a ambientação e os personagens remontam às cenas do capítulo 137 do mangá, correspondente a episódios da última temporada de *Shingeki no Kyojin* (FIG. 4). É a partir

desse momento do cânone que os fãs ressignificam a história, concebendo explicações e acontecimentos alternativos.



FIGURA 4 - Cenas da *fan animation* (acima) e do animê (abaixo).

FONTE - Captura de tela do YouTube/Crunchyroll (2025)

Para a construção da narrativa, a *fanfic* e o vídeo se ancoram em teorias amplamente discutidas pelo *fandom*. Tais teorias tentam preencher lacunas que a obra deixou em aberto, seja por intenção ou descuido. Uma delas é chamada “A lamparina e a maçã” e utiliza de diversos capítulos e diálogos do mangá para sustentar sua interpretação dos eventos canônicos. No site de *AoT no Requiem* há uma página dedicada à explicação dessa teoria¹⁴, proposta originalmente em espanhol pelo fã José Ignacio, que a publicou no Facebook após o lançamento do capítulo 130 do mangá. Já a teoria “Akatsuki no Requiem” parte da música homônima, cujo clipe¹⁵ foi destrinchado pelos fãs. A canção da banda Linked Horizon foi feita para o encerramento dos episódios da terceira temporada de *Shingeki no Kyojin*. O clipe, embora não traga os personagens do animê, faz inúmeras referências à obra. A partir da análise minuciosa da letra e do vídeo, os fãs correlacionaram a canção à narrativa de *Shingeki no Kyojin* e teorizaram sobre o final da série a partir da interpretação desse clipe.

¹⁴ Disponível em: <https://bit.ly/3WWPsoA> . Acesso em: 9 fev. 2025.

¹⁵ Disponível em: <http://bit.ly/42TI7Kn>. Acesso em 12 fev. 2025.

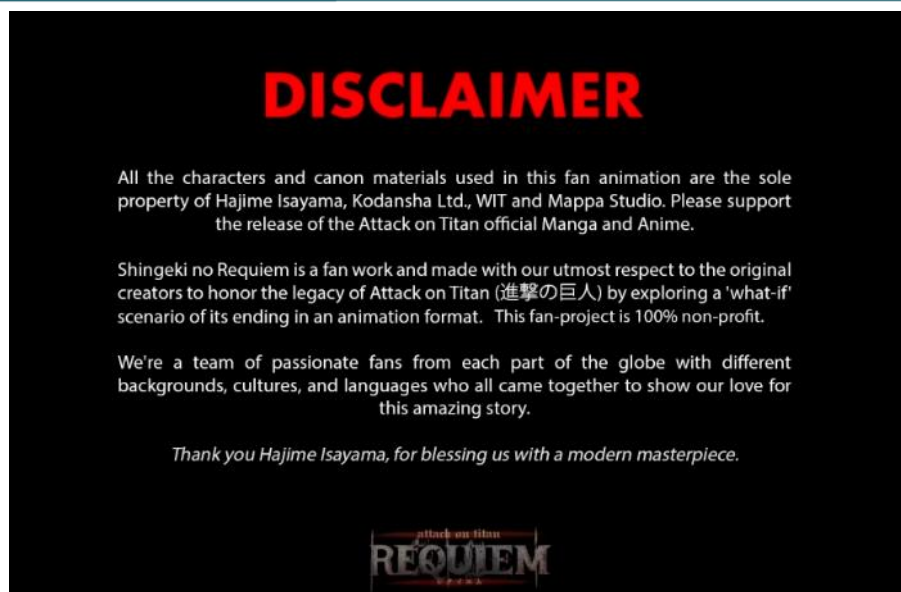


FIGURA 5 - Aviso inserido pelo estúdio no início do episódio¹⁶

FONTE - Captura de tela do YouTube (2025)

Para a proposição de tais teorias, que se mostram coerentes e bem amparadas pelo material original, e para a discussão dessas interpretações com outros fãs, é necessário um profundo conhecimento sobre o cânone. Mediante tal conhecimento, os fãs são capazes de criar conteúdos que mantêm a coesão em relação aos trabalhos originais, ao mesmo tempo em que exploram outros vieses criativos e interpretativos. Além disso, há a inserção de um aviso no início da *fan animation* reconhecendo a autoria dos materiais e personagens utilizados e pedindo que os fãs mantivessem o apoio aos lançamentos da franquia original (FIG. 5). Os criadores se apresentam como um time de fãs de diferentes países e culturas, unidos pela paixão por *Shingeki no Kyojin* e pela vontade de criar um projeto sem fins lucrativos, com o intuito de explorar cenários hipotéticos para o fim da trama.

5.2 Arquitetura informacional do YouTube

O aviso antes do início do episódio demonstra uma preocupação com o *fandom* em dois sentidos. Primeiramente, deixar claro que se apropriaram de um trabalho artístico já

¹⁶ O aviso, em tradução própria: Todos os personagens e materiais canônicos usados nessa *fan animation* são de propriedade única de Hajime Isayama, Kodansha Ltd., WIT e Studio Mappa. Por favor, apoie o mangá e o animê oficial de *Attack on Titan*. *Shingeki no Requiem* é um trabalho de fãs e foi feito com o máximo respeito aos criadores originais, para honrar o legado de *Attack on Titan* ao explorar um cenário de “e se” para seu final, em um formato de animação. Esse projeto de fãs é 100% sem fins lucrativos. Nós somos um time de fãs apaixonados de cada parte do globo, com diferentes histórias, culturas e idiomas, que se uniram para mostrar o amor por essa história maravilhosa. Obrigado, Hajime Isayama, por nos abençoar com essa obra de arte moderna.

estabelecido e sem a intenção de lucros. Em segundo lugar, por já prever que a proposição de um final alternativo a um produto cultural tão amado por seus fãs geraria controvérsia na comunidade. Ao observar os comentários dos interagentes, pode-se perceber como a apropriação e ressignificação do universo ficcional desenvolvidas pelo estúdio foram, ora elogiadas, ora criticadas em discussões fundamentadas com argumentos. No geral, os comentários reconhecem o esforço e o comprometimento empregados pelo estúdio em desenvolver uma *fan animation* com profundidade narrativa e fidelidade estética, assim como apreciam as camadas interpretativas levantadas com o roteiro e a edição.



FIGURAS 6 e 7 - Comentários dos fãs sobre a interpretação proposta pela *fan animation*
FONTE - Captura de tela do YouTube (2025)

Clarke (2013) argumenta que tentáculos transmídia oficiais estão mais fortemente presos a uma ideia de coerência narrativa para expandir a nave mãe, enquanto aqueles criados fãs podem ser mais contraditórios e controversos. Pelos comentários do YouTube, podemos identificar que há, de fato, uma controvérsia entre os fãs com relação à *fan animation*. O que é interessante de observar, neste caso, é que o final original também gerou frustração em parte do *fandom*, mostrando que, embora pertençam a uma mesma comunidade e estejam unidos pelo afeto a um mesmo universo ficcional, fãs são grupos plurais e que se relacionam de maneiras distintas à obra e com motivações variadas. Há pessoas que enxergam uma coerência maior no personagem de Eren a partir do final alternativo não oficial, argumentando que a construção que o anime faz em temporadas anteriores não se conectava com o desfecho implementado pelo autor original. Já pessoas que gostaram do fim do animê enxergaram discrepâncias e furos na adaptação feita pela *fanfic*.

Tais discussões, independente da opinião defendida, evidenciam um conhecimento profundo dos personagens e eventos ficcionais. Ao interagir com outros usuários na seção de

comentários, os fãs utilizavam as possibilidades da arquitetura informacional do YouTube para concordar, refutar ou estabelecer discussões coletivas. Recursos como a marcação de tempo no vídeo, o uso de elementos gráficos, a interação entre usuários e a transcrição de cenas e diálogos podem ser observados em diversos comentários (FIG. 8). Menos de um mês após a publicação do vídeo, este já contava com 900 mil visualizações e mais de seis mil interações, com a frequente formação de núcleos de discussão onde diversas pessoas respondem umas às outras em torno de tópicos específicos.



FIGURA 8 - Interação entre usuários nos comentários da animação.
FONTE - Captura de tela do YouTube (2025)

Não apenas os espectadores interagem entre si, como também enviam mensagens diretas aos criadores da *fan animation*. O espaço dos comentários é verificado pelos administradores do canal, que curtem e respondem algumas mensagens publicadas. Eles também utilizam o recurso de fixação de comentários, como disponibilizado pela plataforma, para destacar mensagens específicas [FIG. 9]. Apesar de haver uma descrição no vídeo publicado, com informações sobre a animação e mensagens gerais à comunidade, o texto que foi fixado se direciona aos interagentes de uma forma mais direta, com agradecimento pelo apoio e alguns lembretes. Um deles encoraja outras pessoas a dublarem o episódio em outros idiomas, reforçando que o projeto é voltado para a comunidade e não possui fins lucrativos. Isso é reiterado em outro lembrete que pede para que não sejam feitas doações financeiras ao canal. Além disso, um *hiperlink* é disponibilizado para a trilha sonora original e um emoji foi inserido como parte da identidade visual do canal.

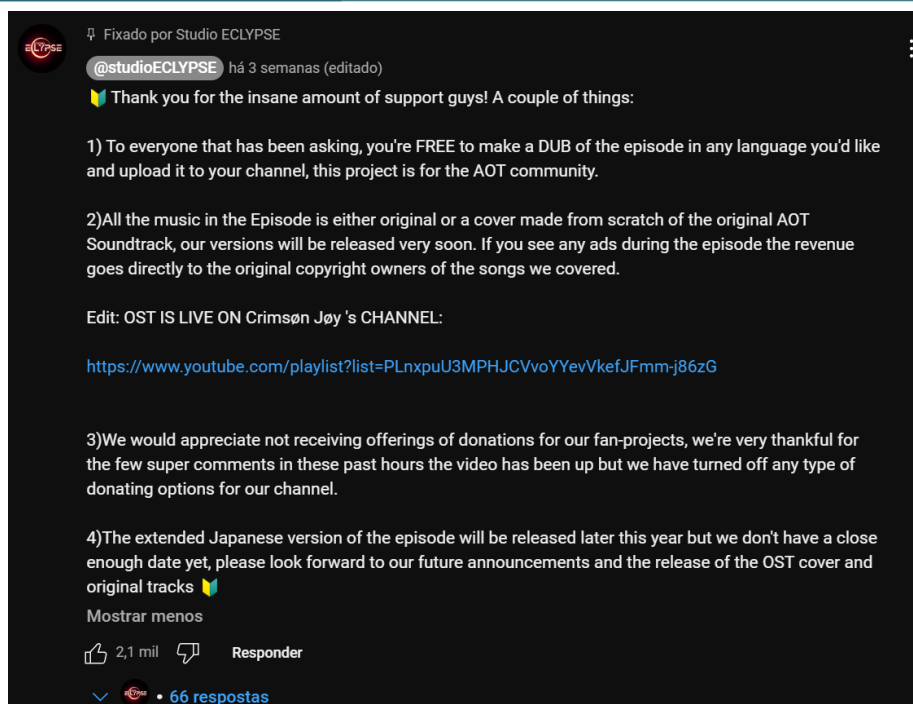


FIGURA 9 - Comentário fixado pelo canal dirigindo-se à comunidade.

FONTE - Captura de tela do YouTube (2025)

O canal do estúdio também aproveitou as ferramentas do YouTube para ampliar as possibilidades de interação e difusão de conteúdos. Além do episódio lançado em 16 de janeiro de 2025, nos meses anteriores foram publicados teasers, trailers e bastidores dos processos de criação da animação (FIG. 10). A trilha sonora original também foi disponibilizada. Tais conteúdos foram organizados em *playlists*, divulgados a partir de um cronograma ou ordem estabelecida e, então, foram criados ambientes nos quais membros do *fandom* podiam interagir entre si, ao mesmo tempo em que mantinham contato com o processo criativo. Apesar de o YouTube estabelecer uma relação não horizontal entre administradores do canal - que podem publicar os vídeos, determinar sua privacidade e autorizar comentários, por exemplo - e seus espectadores, ele ainda favorece a conexão entre usuários a partir de seus interesses e colabora para a criação de um senso de comunidade que foi explorado pelo Studio ECLYPSE.



FIGURA 10 - Vídeo que mostra o processo criativo da animação

FONTE - Captura de tela do YouTube (2025)

Desde a identificação e reprodução de padrões estéticos e narrativos, até a disponibilização e difusão de conteúdos em redes sociais digitais, os fãs de *Shingeki no Kyojin* demonstram uma habilidade bastante desenvolvida com relação à produção, circulação e produção de conteúdos. No YouTube, encontraram um ambiente propício para o desenvolvimento do projeto e para a criação de uma audiência específica, unida pela paixão pelo animê, assim como por um conhecimento aprofundado sobre seu universo ficcional. Essas pessoas, ao debaterem entre si e comentarem a interpretação dada pela animação ao fim da história, exercitam uma série de habilidades fundamentais para a vida contemporânea, como a navegação online, a comunicação em rede, o consumo crítico e a produção responsável de conteúdos.

5.3 Pedagogia do pop

O processo ligado à pedagogia do pop diz respeito à maneira com a qual os fãs extrapolam o cânone, o que pode ser feito de diferentes modos. As controvérsias levantadas pelos fãs na reimaginação da história empregada pela *fanfic* e pela *fan animation* são um exemplo, pois inserem na trama novas perspectivas e motivações que não estavam lá originalmente, contribuindo para a expansão do universo ficcional. Uma vez que *Shingeki no Kyojin* foge do maniqueísmo bem/mal e discute temáticas complexas através de personagens e acontecimentos moralmente discutíveis, com espaço para interpretações ambíguas e abertas, a discussão sobre a narrativa ganha espaço entre os fãs.

A expansão de narrativas atende a necessidades sociais, comerciais e semióticas de determinadas histórias (SCOLARI; BERTETTI; FREEMAN, 2019). Neste sentido, uma narrativa transmídia pode ser definida pelas criações desenvolvidas a partir da indústria midiática (cânone) e da cultura colaborativa (*fandom*). No caso de *Attack on Titan: Requiem*, temos um tentáculo criado pelo *fandom* que se vincula ao universo de *Shingeki no Kyojin* e negocia com ele. A partir da controvérsia, o fã ressignifica o universo ficcional e explora outras camadas interpretativas que não estão, necessariamente, explícitas nos eventos canônicos, como é o caso de *Attack on Titan: Requiem* e da *fanfic* na qual se inspira, que se ancoram em teorias alternativas para a construção narrativa.

A pedagogia espontânea do pop também fica em evidência ao se avaliar a sessão de comentários do vídeo no YouTube. Os fãs, através das opções de resposta disponíveis na plataforma, interagem entre si, debatem teorias e defendem seus pontos de vista, seja em consonância ou em dissonância à obra original e às teorias da *fanfic* e da *fan animation*. Um fã (FIG. 11) discute, por exemplo, as visões diferentes do conceito de liberdade que os personagens Eren e Armin possuem, utilizando trechos de diferentes capítulos do mangá e episódios do animê para corroborar seus argumentos.

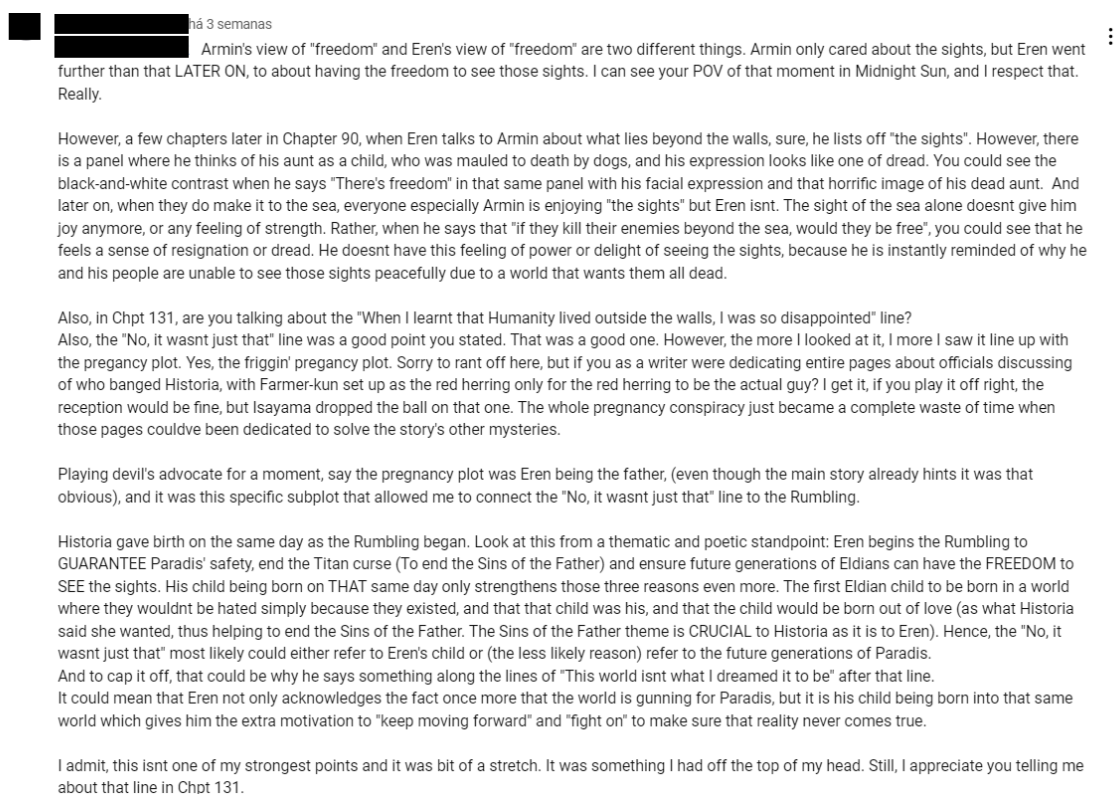


FIGURA 11 - Comentário do fã sobre os ideais de liberdade dos personagens.

FONTE - Captura de tela do YouTube (2025)

Já outro interagente (FIG. 12) defende a representação de Eren no final alternativo, argumentando que, no final canônico, as ações do personagem não condizem com a personalidade construída ao longo da história. Para isso, cita uma série de cenas que definem as características de Eren, em contraposição às atitudes do protagonista no encerramento.

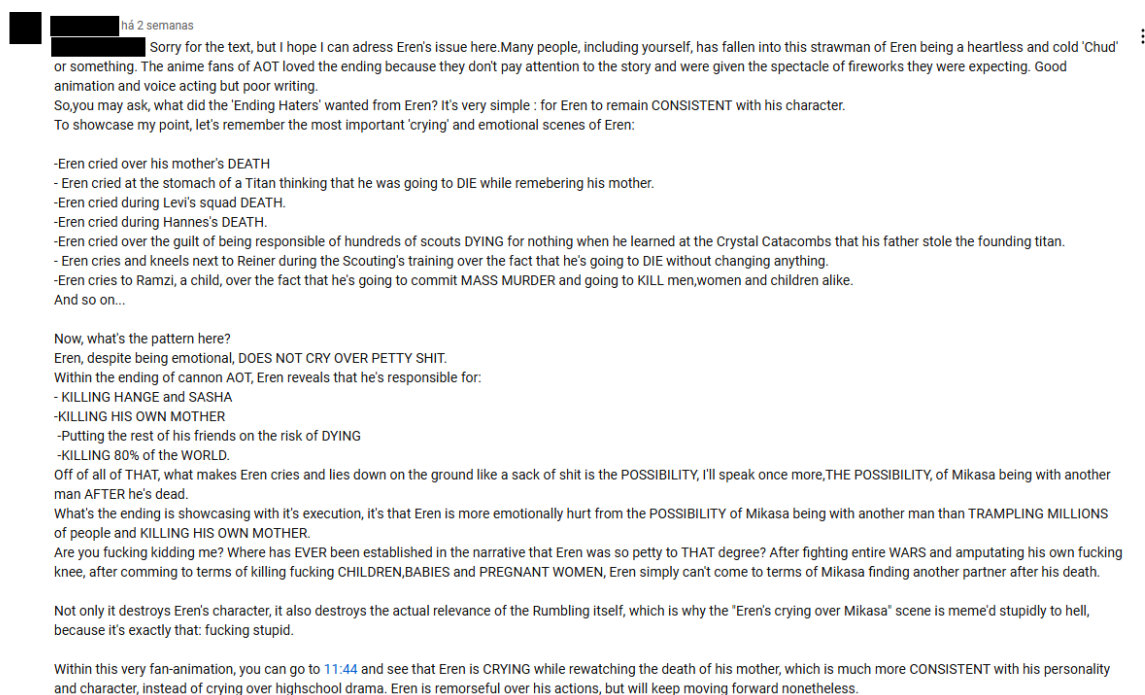


FIGURA 12 - Comentário de um interagente sobre a representação do protagonista Eren.

FONTE - Captura de tela do YouTube (2025)

Aspectos referentes à temática e à identificação com os eventos narrados também podem ser observados nos comentários, mostrando conexões que os fãs fazem entre o universo ficcional e contextos políticos e sociais. A narrativa de *Shingeki no Kyojin* trata, ao longo da reta final da obra, de temas como o genocídio, a eugenia e o militarismo. O protagonista Eren elabora um plano para dizimar a população fora das muralhas de Paradis, lugar onde vive, enquanto seu irmão defende a esterilização dos eldianos, o povo descendente dos titãs, para que eventualmente desapareçam. Tais medidas drásticas acontecem em meio a séculos de segregação e discriminação, em ciclos de guerra entre povos. A narrativa estabelece, inclusive, alguns paralelos entre a situação dos judeus durante a Segunda Guerra Mundial e a situação dos eldianos no universo de *Shingeki no Kyojin*. No entanto, muitos fãs questionam alguns

aspectos da obra, incluindo a abordagem do genocídio planejado por Eren, o que motivou, em parte, a reescrita de finais alternativos.

Nesse contexto, um fã associa Eren à figura de Adolf Hitler, referindo-se ao personagem como Hitleren. Ele pontua que não é coincidência que, assim como Trump venceu as eleições presidenciais dos Estados Unidos, a maioria das pessoas goste do final canônico, pois ainda há muitos nazistas na atualidade. Ao longo do comentário, o fã se mostra insatisfeito com o tratamento dado a Eren após a dizimação de grande parte da humanidade e defende o final alternativo por não transformá-lo em herói.¹⁷ Outro interagente concorda com a crítica à humanização de Eren no final *Shingeki no Kyojin* e aponta outras inconsistências observáveis nas ações do personagem, que contradizem a personalidade construída ao longo da obra.

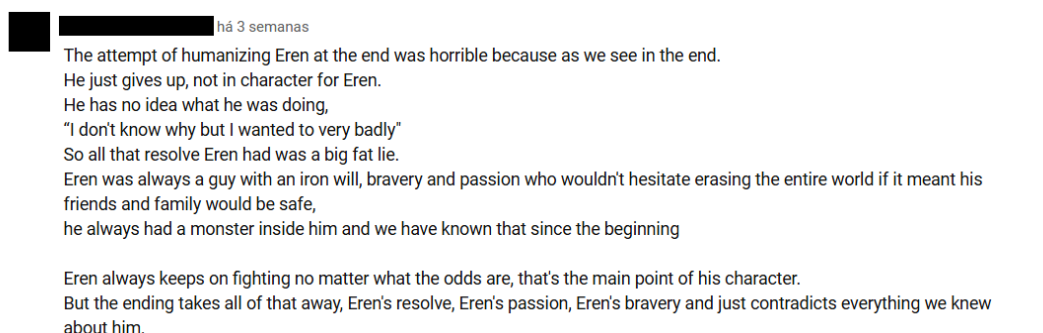
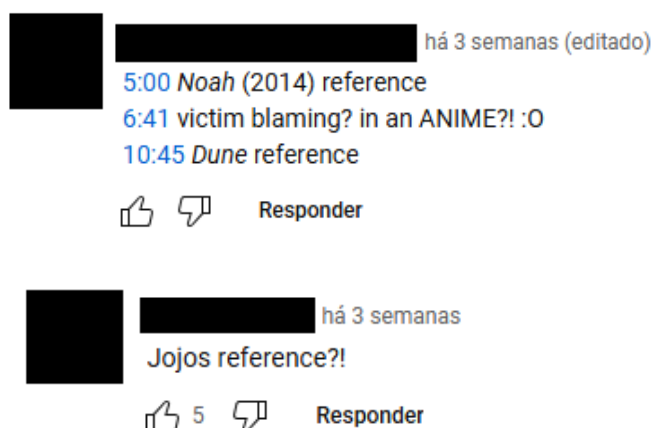


FIGURA 13 - Comentário de um fã sobre a humanização de Eren no final de *Shingeki no Kyojin*.

FONTE - Captura de tela do YouTube (2025)

Há, ainda, fãs que ativam o repertório midiático ao identificarem similaridades entre o vídeo e outras obras da cultura pop. Um dos interagentes (FIG. 14) utilizou o recurso de minutagem para explicitar referências a outros filmes nas cenas de *Attack on Titan: Requiem*. Para o fã, há associações entre trechos da *fan animation* e os longas *Noé* (2014) e *Duna* (2021). Já outro fã (FIG. 15) indaga se não há referências ao animê *Jojo's Bizarre Adventure* (David Production, 2012-2021).

¹⁷ Em português: “Kkkkk, você só está bravo que o Hitleren vai acabar preso nos caminhos pela eternidade ao invés de ganhar um beijo e um abraço da sua irmã adotiva e ter todos chorando por ele, agradecendo a ele, lhe dando um belo túmulo e garantindo seu desejo de ser lembrado por dez anos. O Trump venceu. A maioria das pessoas gosta do cânone. Há uma razão para essas duas coisas serem verdade. Há muitos nazistas hoje em dia, o que é o motivo de haver tantos fãs do final canônico. Você pode só cair fora e deixar os não nazistas aproveitarem o seu final, onde o Eren NÃO ganha um túmulo bonito com um beijo e um abraço e termina nos caminhos pela eternidade? O menino que buscou a liberdade deixado pra sempre acorrentado ao seu próprio fim. Isayama deu o nome a Mikasa por causa de um navio de guerra japonês da Segunda Guerra Mundial, ele deu o nome a Erwin por causa de um nazista. Você pode ir ao r/attackonretards, que tem esse nome com uma ofensa capacitista, e dizer lá para outros nazistas toda a sua merda pró-final, só deixe os não nazistas aproveitarem seu final.



FIGURAS 14 e 15 - Comentários com referências a outras obras da cultura pop.
FONTE - Capturas de tela do YouTube (2025)

Pode-se observar, portanto, que os fãs, além de conhecerem bem o universo ficcional e aprofundarem-se na interpretação de personagens e eventos do cânone, também são capazes de ativar o repertório midiático e associar as temáticas trabalhadas na obra a eventos reais, discutindo sobre ética e política no contexto atual a partir da narrativa. Com isso, podem reconhecer aspectos da ficção nas próprias experiências pessoais, o que gera não apenas identificação, mas também potencial para reflexão.

6. Considerações finais

Os fãs de *Shingeki no Kyojin* demonstraram um conhecimento aprofundado sobre o cânone, sendo capazes de produzir materiais semelhantes aos originais narrativa e esteticamente. É válido destacar a habilidade desses fãs de reconhecer convenções e códigos estéticos presentes não só na obra de Isayama, mas também nos animês de modo geral, a exemplo do plano detalhe e da vinheta de encerramento. Além disso, as discussões sobre a construção dos personagens, principalmente Eren, e sobre as interpretações do final canônico evidenciam o olhar crítico do *fandom* em relação ao conteúdo.

Para discutir sobre as decisões tomadas pelo animê e imaginar finais alternativos, os fãs demonstraram domínio não só das etapas criativas, com relação à elaboração da própria animação, dublagem de personagens e criação de trilha sonora original, como também das vias para circulação de tais conteúdos. O canal no Youtube funcionou como ambiente central onde o episódio foi disponibilizado, mas, antes disso, também serviu para angariar o interesse da

comunidade e criar expectativas para o lançamento. Teasers e bastidores foram publicados como forma de estabelecer um fluxo de atenção e teve sucesso em conquistar o engajamento do fandom. Nos comentários, foi perceptível o nível de conhecimento dos interagentes não apenas para debater sobre elementos narrativos e estilísticos, mas também na maneira como criavam redes de discussão e utilizavam dos recursos disponibilizados pelo próprio Youtube para transmitir suas ideias e opiniões.

A partir da reflexão sobre a narrativa original, os fãs também demonstraram a habilidade de correlacionar os eventos ficcionais a aspectos políticos e sociais da atualidade, como a eleição de Donald Trump ou a ascensão de movimentos de extrema-direita. Os interagentes foram capazes, ainda, de associar a *fan animation Attack on Titan: Requiem* a outras obras da cultura pop, acionando o repertório midiático. Esse processo permite que os fãs reflitam sobre a narrativa e identifiquem aspectos da vida cotidiana na ficção, e vice-versa.

A proposta teórico-metodológica apresentada neste artigo foi elaborada e testada não só na *fan animation Attack on Titan: Requiem*, mas na produção dos fãs de telenovela e das séries estadunidenses no X e no Instagram. Entretanto, é importante ressaltar que o protocolo ainda está em construção, considerando não só as constantes mudanças nos processos envolvendo a arquitetura informacional/operacional das plataformas, a dataficação, os modelos de negócio e como as políticas de governança interferem nos processos comunicacionais, como também a complexidade e as nuances das práticas da cultura de fãs na contemporaneidade. Deste modo, nosso principal intuito é justamente avançar com as discussões sobre a inter-relação entre os estudos da literacia midiática e da cultura de fãs, isto é, refletir sobre os modos de analisar a compreensão crítica e a produção criativa a partir da literacia dos fãs.

Referências

ALBUQUERQUE, A.; CORTEZ, K. Ficção Seriada, Cultura Nacional e Des-ocidentalização: o caso dos animês. **Contemporânea | Revista de comunicação e cultura**, v.11, n.1, p.56-71, jan-abril, 2013. DOI: <https://doi.org/10.9771/contemporanea.v11i1.8488>

BAZALGETTE, C. **Making movies matter**. Londres: British Film Institute, 1999.

BOOTH, P.I; LEE, R. Fan studies pedagogies. *Transformative Works and Cultures*, v. 35, [s.p], 2021. DOI: <https://doi.org/10.3983/twc.2021.2131>

BORGES, G. et al #FandomsPeloVoto: ativismo de los fans para la participación de los votantes jóvenes en las elecciones brasileñas de 2022. **Palabra Clave**, v. 26, n.4, e2644, 2024. DOI: <https://doi.org/10.5294/pacla.2023.26.4.4>

BORGES, G. *et al.* Cultura de Fãs em Portugal – Estudos Culturais no campo dos media. In: BAPTISTA, M. M. *et al.* (Orgs). **Estudos Culturais em Portugal: cartografias, desafios e possibilidades**. Coimbra: Grácio Editor, 2022. p. 117-130.

BUCKINGHAM, D. **Manifesto pela educação midiática**. São Paulo: Edições Sesc SP, 2023.

CLARKE, M. J. **Transmedia Television: New Trends in Network Serial Production**. Londres: Bloomsbury, 2013.

GARCIA, J. **Animês além das muralhas: conexões entre a qualidade audiovisual de Shingeki no Kyojin e a competência midiática na fanfic AoT no Requiem**. 2023. 137 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós- Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2023. Disponível em: <https://bit.ly/40Soyzv> . Acesso em: 11 fev. 2025.

GRUZD, A.; MAI, P. **Communalytic: A no-code computational social science research tool for studying online communities and public discourse on social media**, 2025. Disponível em: <https://communalytic.org>. Acesso em: 11 fev. 2025.

HIRSJÄRVI, I. Alfabetización mediática, fandom y culturas participativas. Un desafío global. **Anàlisi Monogràfic**, n. 48, p. 37-48, 2013. Disponível em: <http://bit.ly/2uuAPPj>. Acesso em: 12 fev. 2024.

HOBBS, R. **Digital and Media Literacy: Connecting Culture and Classroom**. Thousand Oaks: Corwin, 2011

JANAK, E. A., & BLUM, D. F. (Eds.). **The pedagogy of pop: theoretical and practical strategies for success**. Lanham: Rowman & Littlefield, 2013.

JENKINS, H. Lendo criticamente e lendo criativamente. **Matrizes**, v.9, n. 1, p. 11-24, 2012. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v6i1-2p11-24>

JUBAS, K. et al. (Eds.). **Popular culture as pedagogy: Research in the field of adult education** (Vol. 95). Londres: Springer, 2015.

LIVINGSTONE, S. **Making Sense of Television - The psychology of audience interpretation**. 2 ed. Nova York: Routledge, 2007.

MAUDLIN, J.; SANDLIN, J. **Pop Culture Pedagogies: Process and Praxis**. Educational Studies, v. 51, n.5, p. 368-384, 2015. DOI: <https://doi.org/10.1080/00131946.2015.1075992>

PEREIRA, S. **Crianças, Jovens e Media na Era Digital: Consumidores e Produtores?** Minho: UMinho Editora, 2021.

POTTER, W. J. **Introduction to Media Literacy**. 4 ed. Londres: SAGE Publications, 2016.

PRIMO, A. **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura e cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2008.

ROSENBAUM, J. E. *et al.* **Mapping media literacy: Key concepts and future directions**. BECK, C. S. (Ed.). Communication yearbook 32. Londres: Routledge, 2008. p. 313-35

SÁ, S. P. D.; CARREIRO, R.; FERRARAZ, R. (orgs.). **Cultura pop**. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015.

SCOLARI, C. A.; BERTETTI, P.; FREEMAN, M. Introduction: Towards an Archaeology of Transmedia Storytelling. In: SCOLARI, C. A.; BERTETTI, P.; FREEMAN, M. (Eds) **Transmedia archaeology: storytelling in the borderlines of science fiction, comics and pulp magazines**. Londres: Palgrave Pivot, 2014. p. 1-14. DOI: https://doi.org/10.1057/9781137434371_1.

SIGILIANO, D.; BORGES, G. Creative production of Brazilian telenovela fans on Twitter. **Transformative Works and Cultures**, v. 35, [s.p], 2021, DOI: <https://doi.org/10.3983/twc.2021.2077>

SIGILIANO, D; BORGES, G. Literacia dos fãs da série brasileira As Five na rede social X. **Journal of Digital Media & Interaction**, v.7, n. 17, p.77-92, 2024. DOI: <https://doi.org/10.34624/jdmi.v7i17.38017>