

Os letramentos enquanto transformadores do ciberespaço em ciberlugar: uma análise dos grupos do Facebook sobre o game *The Grand Theft Auto V*

The literacies as cyberspace transformers cyberplace: an analysis of Facebook groups about the game The Grand Theft Auto V

Los letramientos como transformadores del ciberespacio en ciberlugar: un análisis de los grupos de Facebook sobre el Game the Grand Theft Auto V

Vinícius Oliveira de Oliveira¹

Fernanda Taís Brignol Guimarães²

Resumo: O presente artigo classifica-se como um estudo de cunho etnográfico virtual, cujo objetivo principal é analisar os letramentos exercidos no game comercial "The Grand Theft Auto IV". Essa proposta está situada a partir do entendimento que, atualmente, a escola tradicional enfrenta crise nas práticas letradas que é caracterizada pela exigência de certos letramentos que não são condizentes com o perfil dos alunos. Como resultado desse estudo inicial, pode-se concluir que o referido game que, há muito tempo vem sido visto como algo inadequado pela sociedade, devido às cenas violentas e adultas, oferece a oportunidade de desenvolver uma série de letramentos valiosos à educação linguística que não são desenvolvidos no contexto formal de ensino.

Palavras-chave: Literacies. Ciberspace. Cyberplace. *The Grand Theft Auto V*.

Abstract: This paper classifies itself in a virtual ethnographic study, whose main objective is analyzing the literacies practiced in the regular game "The Grand Theft Auto IV". This proposal is according to the idea that traditional school faces a kind of a crisis in the literacies practices, due to the fact that they are not relevant to students' current profile and needs. As results, it was concluded that the game, that has been very criticized by school traditionalists and part of society, can offer the opportunity to develop relevant literacies that are relevant for educational linguistics and are not developed in traditional contexts of education.

Keywords: Literacies. Ciberspace. Cyberplace. *The Grand Theft Auto V*.

Resumen: El presente artículo es un estudio etnográfico virtual, cuyo objetivo principal es analizar los letramientos llevados a cabo en el game comercial *The Grand Theft Auto V*. Esta propuesta se establece con base en el entendimiento de que, en la actualidad, la escuela tradicional se enfrenta a crisis en las prácticas letradas que es caracteriza por la exigencia de ciertos letramientos que no son coherentes con el perfil de los estudiantes. Como resultado de este estudio inicial, se puede concluir que ese juego que siempre ha sido visto como inapropiado por la sociedad debido a las escenas violentas y de adultos, ofrece la oportunidad de desarrollar una gama de letramientos valiosos para la educación lingüística que no lo son desarrollados en el contexto educativo formal.

¹ Doutorando em Letras (Linguística Aplicada) pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Católica de Pelotas Mestre em Letras (Linguística Aplicada) pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Católica de Pelotas Graduado em Letras - Português e Inglês pelo Centro Universitário Franciscano. E-mail: viniciusdeoliveira91@gmail.com

² Mestre em Letras (Linguística Aplicada) pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Católica de Pelotas Especialista em Letras pela Universidade Federal do Pampa – UNIPAMPA. E-mail: fernandabage@hotmail.com

Palabras-chave: Letramientos. Ciberespacio. Ciberlugar. The Grand Theft Auto V.

Introdução

O século XX, nas palavras de Foucault (1980), caracterizou-se como o século do espaço. Ou seja, o período no qual os teóricos das ciências sociais, da filosofia e da Geografia como: Lefebvre (1991), Soja (1993, 1996), Foucault (1980), Deleuze e Guattari (1991;1992) passaram a se debruçar sobre as particularidades invisíveis do espaço, as quais se destacavam pelo potencial em produzir sentido.

O campo de estudos do Letramento apresentou interesse no estudo do espaço, por ser um campo educacional característico do olhar sociocultural. Seguindo Kostogriz (2006), com a ideia de que o espaço caracteriza-se por ser um emaranhado de nódulos, a agenda sociocultural não poderia se furtar de entender como que esses nódulos caracterizam o espaço pelo qual as práticas socioculturais ocorrem.

Logo, partindo da tese de que cada "nódulo", "platô" (DELEUZE E GUATTARI, 1995), ou simplesmente cada uso transforma o espaço em lugar, busco discutir como que os letramentos mobilizados no ciberespaço acabam singularizando-o e, conseqüentemente, tornando-o lugar. Para que isso seja discutido, analisarei o grupo "GTA V ONLINE PS3", na rede social Facebook. A análise desse grupo se dá a partir da necessidade de entender como que um ciberespaço, *a priori*, delimitado apenas sobre assuntos referentes ao jogo, acaba configurando-se como um ciberlugar que apresenta uma série de questões diversas que sejam advindas da mobilização de letramentos paralelos ao jogo.

Por fim, espera-se investigar como que práticas de letramento tipicamente mobilizadas por adolescentes, em uma rede social, acabam influenciando a constituição do ciberlugar, a partir do uso do ciberespaço. O referencial teórico está dividido em três momentos: 1) Espaço e Produção de Sentido; 2) Novos Estudos de Letramento; 3) Cibercultura, Ciberespaço e Ciberlugar. Após o referencial teórico, o artigo apresentará as seções referentes à metodologia, análise dos dados e, por fim, as considerações finais.

Espaço e Produção de Sentido

O espaço, por muito tempo, foi visto como um contêiner, ou seja, como uma propriedade sem capacidade alguma de produção de sentido. Foucault (1980) elucida melhor

essa argumentação, a partir da premissa que o século XIX foi marcado pelo destaque da história em detrimento da geografia. Dito isso de outra forma, não eram reconhecidas as propriedades do espaço enquanto organismo vivo, móvel e dialógico, enquanto o tempo, por outro lado, era entendido como algo rico e fecundo. Entretanto, no século seguinte, essa realidade foi alterada e o espaço passou a ser concebido como o grande objeto de estudo a ser investigado.

Lebvre (1991) se apropria dessas condições iniciais sobre espaço que foram delineadas pelo filósofo francês, com o objetivo de definir as linhas mestras que denotam sentido às propriedades espaciais: a sua dinamicidade e sua capacidade enquanto constructo dinâmico. Essa capacidade se enquadra nos postulados de Soja (1993) que se caracterizam pela busca de uma ontologia espacializada que abarque as relações espaço (geografia), tempo (história).

Seguindo a linha de raciocínio do mesmo autor (1989, p.149):

A espacialidade existe, ontologicamente, como produto de um processo de transformação, mas continua sempre aberta a transformações adicionais nos contextos da vida material. Nunca é primordialmente dada ou permanentemente fixa.

Com tamanha representatividade dada ao estudo do espaço, a agenda de estudos da teoria sociocultural não poderia se furtar de investigar os principais ganhos que podem ser proporcionados pelo espaço. O campo de estudo de letramentos, extremamente marcado pela teoria sociocultural, desde a o movimento chamado "Guinada Social" (GEE, 1991) acabou se tornando um campo altamente susceptível ao impacto do espaço no estudo dos letramentos. Como exemplo do impacto referente à inserção do espaço nesse campo de estudo, aponto um aspecto metodológico altamente relevante para a pesquisa em letramentos. Buzato (2007) argumenta que o contexto (espaço) dos estudos de letramento, por muito tempo, fora visto apenas como um contêiner. Ou seja, do mesmo modo que as propriedades dinâmicas e dialógicas de produção de sentido eram desconsideradas no espaço, o contexto da prática de letramento era marcado pelo olhar neutro. Entretanto, na concepção do referido autor, o contexto possui sua capacidade de produzir sentido e existe apenas *a posteriori*, algo que marca de maneira mais destacada a produção de sentido referente às práticas de letramento.

Novos Estudos de Letramento

No Brasil, o termo letramento primeiramente foi lançado por Kato (1986), sendo seguido por Tfouni (1988), Soares (1998) e Rojo (2002), entretanto ao referir-nos a esse termo, estamos considerando algo que já foi considerado como o divisor de águas em relação aos

grupos sociais "bem desenvolvidos" e os "selvagens". Goody (1967) argumentava que a apropriação da linguagem era a grande responsável pelos povos abandonarem o rótulo de selvagens. Na sua clássica publicação, "*Domestication of savage mind*", a verdadeira primeira concepção sobre letramento aparecia no contexto acadêmico.

Todavia, ao mencionar um estudo da década de 1960, fica muito evidente que estou contextualizando o terreno dos estudos de letramento, a partir de um paradigma histórico. As décadas de 1960 e 1970 pouco evoluíram se analisarmos a filosofia que permeava o estudo dos letramentos na época. Entretanto, a década seguinte foi de enorme importância e avanço científico no que diz respeito à pesquisa no campo de letramentos.

Os psicólogos americanos Scribner e Cole (1981), ao investigarem as práticas de letramento mobilizadas pelo povo Vai, da Libéria, concluíram como resultado mais importante a necessidade de pontuar o social como propriedade imbricada na linguagem humana. Nesse estudo, os pesquisadores se depararam com um contexto caracterizado pela presença de três línguas: a língua inglesa (usada no contexto formal de ensino), o árabe (contexto religioso) e o dialeto Vai (falado informalmente). Disso, ficou claro que a linguagem só ganha vida quando usada socialmente. Ou seja, o domínio da linguagem não seria o responsável por um ganho cognitivo, mas, na verdade, o social enquadra-se enquanto o aspecto primordial da linguagem.

O postulado referente à linguagem como uma prática social é o grande emblema que marca o terreno dos Novos Estudos de Letramento. Como exemplos de alguns de seus expoentes máximos, podemos citar Gee (2012); Street (1984; 2003); Kope and Kalantzis (2000; 2009); New Londo Group (1996), Leander (2014).

Nesse novo campo, um dos principais termos que o designam é a ideologia referente aos discursos, pelos quais contornam os letramentos. Esses discursos, por sua vez, além de serem moldados pelas práticas de letramento, revelam que não há mais apenas uma forma de letramento. Lemke (2010), consoante à enormidade de possíveis letramentos a serem mobilizados, chega a os definir como "legiões". Gee (2012, p.3) explica a relação aparentemente tão distante entre discurso e letramentos. Para o autor:

A linguagem não faz sentido ao não ser relacionada com os Discursos e o mesmo vale para o letramento. Há muitas "linguagens sociais" (diferentes estilos de linguagem usados para diferentes propostas e ocasiões) conectados de maneiras complexas com diferentes Discursos. Há diferentes tipos de letramento - multiletramentos - conectados de modos complexos com Discursos diferentes. Cyberpunks e físicos, trabalhadores de fábricas e executivos, policiais e grafiteiros se engajam em

diferentes letramentos, usam diferentes "linguagens sociais" e produzem Discursos diferentes.

Esses letramentos revelam dois aspectos muito significativos: a cultura e as múltiplas modalidades de linguagem. A cultura, em primeiro lugar, deve ser destacada, pois a mobilização de uma prática de letramento é refém da cultura pela qual se instaura. Dito isso de outra forma, as múltiplas variáveis que permeiam a cultura de um determinado espaço são o traço definidor para que os sujeitos mobilizem práticas de letramento específicas. Como exemplo, os autores preocupavam-se em estabelecer parâmetros para que povos específicos, como índios, imigrantes, trabalhadores rurais recebessem a instrução adequada de acordo com os anseios e as prováveis aplicações práticas no cotidiano de cada um. Já as modalidades de linguagem, segundo NLG enquadram-se como necessidades cada vez mais comuns de serem codificadas na atualidade, devido ao valor multimodal que é a elas impregnada. Elas são apontadas como: modalidade visual, espacial, auditiva, gestual e linguística³

O novo *ethos*, características típicas dos letramentos em análise, é caracterizado a partir de três aspectos fundamentais: a fragmentação do espaço, a mentalidade social no mundo contemporâneo e a web 2.0. O primeiro desses aspectos se justifica pelo fato de que, ao mobilizar um novo letramento, os espaços *online* e *offline* se entrecruzam de tal modo que o sujeito não pode estar vinculado exclusivamente a um ou a outro. Por exemplo, caso eu tenha o interesse em criar um letramento digital típico da cibercultura, como um vídeo tutorial, devo buscar obrigatoriamente auxílio de ferramentas disponíveis tanto online, quanto offline para obter sucesso, pois se me ater exclusivamente a um ou a outro, não conseguirei criar o vídeo proposto.

Com a grande interferência do ciberespaço no cotidiano das pessoas, os autores em questão apontam duas novas mentalidades referentes ao papel das tecnologias no cotidiano, as quais se enquadram no campo do segundo aspecto: i) a mentalidade de que o mundo contemporâneo é o mesmo do período industrial, porém com o bônus oferecido pelas tecnologias; ii) a mentalidade de que o mundo está ininterruptamente mudando e as relações sociais acabam emergindo com grande influência dos dispositivos midiáticos típicos da web.

³ New London Group (1996, p. 83) descrevem os elementos que compõem cada modalidade: Na esfera linguística: Vocabulário e metáfora, distribuição, modalidade, transitividade, normalização do processo, estrutura da informação, relações de coerência local e global. Na esfera do design: cores, perspectiva, vetores, plano interior e plano exterior. Na esfera espacial: significados ecossistêmicos, geográficos e arquitetônicos. Na esfera sonora: músicas e efeitos de som [tradução minha].

A web, agora *web 2.0* e não *web 1.0*, acaba caracterizando-se como um espaço em que as atividades são mobilizadas por sujeitos, na condição de agentes e não meros receptores, além de assumirem o posto do terceiro aspecto essencial que permite classificar o que é um novo letramento. Essas características da *web 2.0* estão intimamente ligadas à segunda mentalidade descrita, a qual é uma mentalidade condizente com a circulação dos games e dos demais (novos) letramentos possíveis de serem mobilizados, como se pertencessem a uma grande rede, a partir da prática de um game específico.

Diante desse contexto dos novos letramentos (digitais) que constituem o período que designamos como cibercultura, um dos espaços mais frequentemente encontrados são os grupos de afinidade. Após a explicação de Gee (2007, p.27) sobre o que é um grupo de afinidade, passarei a discorrer sobre o contexto da cibercultura e as ligações entre ciberespaço e ciberlugar.

Eu irei chamar o grupo de pessoas associadas em dado domínio semiótico - como um jogo de tiro em primeira pessoa, por exemplo - como um grupo de afinidade. As pessoas em um grupo de atividade específico podem reconhecer outros como mais ou menos hábeis ao contexto, embora não se encontrem face-a-face. Ao interagirem no ambiente online ou lerem algo sobre o domínio, eles podem reconhecer certos tipos de pensar, agir, interagir, validar que estarão mais próximos do domínio semiótico específico.

Cibercultura, Ciberespaço e Ciberlugar

Falar das origens da cibercultura é um desafio tão grande quanto mensurar possíveis fronteiras ou barreiras referentes à circulação de informação nos espaços virtuais. Einsten nos anos de 1950, certa vez questionado, afirmou que haveria três bombas no século XX: a bomba demográfica, a bomba atômica e a bomba das telecomunicações. Diante dessa bomba das telecomunicações, inicialmente interessa-nos contextualizar que o aspecto técnico foi e vem sendo fundamental para conceituarmos a cibercultura. Primeiramente, as tecnologias vivenciaram um período de crise, mediante a resistência existente perante a aceitação das mesmas. Um exemplo clássico que contempla o impacto tanto de caráter técnico, quanto cultural que foi visto no aparecimento do cinema. Na década de 30, o impacto das produções cinematográficas no cotidiano das pessoas era visto como uma forma de alienação, pois implicaria certos comportamentos inadequados aos jovens da época. Tal nível de argumentação pode ser comparado com a atualidade se pensarmos as severas críticas que

certos jogos virtuais recebem. Edgar Morin (2004, p. 13) aponta a necessidade de haver uma visão mais complexa sobre o mundo, no que diz respeito ao julgamento estabelecido sobre as novas mídias e as já tradicionais.

Nos Estados Unidos, nos anos trinta do século passado, havia uma grande inquietação: imaginava-se que o cinema estimulava a violência e a delinquência juvenil. Depois, passou-se a fazer a mesma acusação contra a televisão. [...] No Brasil mesmo, muitos intelectuais ainda pensam que o futebol é o "ópio do povo" e aliena os torcedores. As coisas são simplesmente mais complexas. Pode-se amar futebol e ter consciência da realidade social. Quando falta essa consciência o responsável não é o futebol, mas certamente a situação política, social e educacional do país. Ver telenovelas não impede de ter consciência política e de contestar as injustiças sociais.⁴

Estando não objetivado a extrapolar a máxima de que as tecnologias podem ser o resultado para qualquer objetivo que traçamos, destaco a emergência de um novo comportamento social que eclodiu a partir do nível técnico dessas tecnologias. Ou seja, o comportamento que proporcionou novas produções artísticas no ciberespaço, a cibercultura. Lemos (2002, s/n) define a cibercultura como:

a relação entre as tecnologias de comunicação, informação e a cultura, emergentes a partir da convergência informatização/telecomunicação na década de 1970. Trata-se de uma nova relação entre tecnologias e a sociabilidade, configurando a cultura contemporânea (Lemos, 2002).

Ou seja, como apontado anteriormente neste artigo e, agora reforçado pelo autor, fica evidente que os dois eixos norteadores da cibercultura são a i) tecnologia e as ii) formações culturais que são típicas dela. Embora tenha as separado com o intuito de ser didático, devo pontuar que elas são indissociáveis e que fazem o coração da cibercultura bombear sangue.

Central ao conceito de cibercultura é o conceito referente ao ciberespaço. Esse conceito surgiu na literatura ficcional, em 1984, no romance de William Gibson denominado *Neuromancer*. Lemos (2010, p. 127) explica melhor esse exemplo da seguinte maneira:

Para Gibson, o ciberespaço é um espaço não físico ou territorial composto por um conjunto de redes de computadores através das quais todas as informações (sob suas diversas formas circulam). O ciberespaço gibsoniano é "uma alucinação consensual". A *Matrix*, como chama Gibson, é a mãe, o útero da civilização pós-industrial onde os cibercidadãos vão penetrar. Ela será povoada pelas mais diversas tribos, onde os cowboys do ciberespaço circulam em busca de informações. A *Matrix* de Gibson, como toda sua obra, faz caricatura do real, do cotidiano.

⁴ Tradução de Juremir Machado da Silva.

Um caminho bastante esclarecedor que pode explicar as noções de território que permeiam o ciberespaço é o referencial aliado à geografia. Haesbaert (2009) define o território como o produto de uma rede complexa de ligações que são derivadas de um uso. Nas palavras do autor (2009, p.79): O território pode ser concebido a partir da imbricação de múltiplas relações de poder, do poder mais material das relações econômico-políticas ao poder mais simbólico das relações de ordem mais estritamente cultural.

Essa concepção de território pode ser analogamente comparada à estrutura de um rizoma, seguindo a filosofia de Deleuze e Guattari (1995), a qual defende que um rizoma se refere a um constructo cujo início e o fim não podem ser visualizados. Além disso, o rizoma é formado por um grande número de platôs que caracterizam eventuais desmembramentos do rizoma.

Analogicamente, cada platô acaba sendo qualificado como um letramento, pois é diante de cada prática social que o espaço se modifica. Essa qualificação é sustentada por Massey (1984), quando a teórica argumenta que o lugar é um espaço apropriado. Ou seja, diante de cada letramento (platô) que mobilizo no ciberespaço, acabo reconceituando um lugar específico. Diante dessa argumentação, pode-se entender a dinâmica que orienta a formação do ciberlugar, bem como a concepção de território que a integra, a partir de concepções materialistas e idealistas.

Metodologia

Metodologicamente, o presente artigo está pautado em uma análise exploratória do grupo "GTA V ONLINE - PS3 BRASIL". Para tanto, através de alguns *print screens*⁵ obtidas junto ao referido grupo, buscarei demonstrar como os letramentos mobilizados pelos seus membros marcam o ciberespaço, a ponto do mesmo obter uma identidade e, assim, ser considerado como um ciberlugar.

Análise dos Dados

Nesta análise dos dados coletados junto ao grupo "GTA V ONLINE PS3", buscarei mostrar como os letramentos transformam o ciberespaço em ciberlugar. Para tanto, inicialmente, demonstro o propósito inicial do grupo que se restringe a discutir questões

⁵ Imagem congelada da tela.

referentes ao game "The Grand Theft Auto V" em duas plataformas específicas. Inicialmente coloco como que os moderadores do grupo o definem:

Figura 1 – Print de tela referente ao game "The Grand Theft Auto V"



Fonte: grupo "GTA V ONLINE PS3" - na rede social Facebook.

Nesta outra imagem (Figura 2), os sujeitos mobilizam um letramento que corresponda à identidade do ciberespaço, pois são buscadas informações e comentários referentes ao jogo. No primeiro caso, o sujeito busca uma informação específica, mobilizando, assim, o grande grupo.

Figura 2 – Print de tela



Fonte: Grupo "GTA V ONLINE PS3" - rede social Facebook

Neste outro caso (Figura 3), o sujeito mobiliza um aspecto muito relevante sobre o letramento em games, apontado por Gee (2007). O aspecto multimodal. Diante dessa prática, o sujeito ainda caracteriza o ciberespaço conforme o uso pré-estabelecido pelos moderadores.

Figura 3 – Print de tela



Fonte: Grupo "GTA V ONLINE PS3" - rede social Facebook

No exemplo seguinte (Figura 4), os letramentos mobilizados e compartilhados pelos membros acabam denotando esse ciberespaço de um modo particular. Esse modo não se refere exclusivamente ao jogo, porém uma adaptação de um possível personagem a uma notícia⁶ da semana ligada às possíveis dificuldades de distinguir as cores do vestido.

⁶ Link da notícia: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2015/02/azul-e-preto-ou-branco-e-dourado-vestido-polemico-quebra-internet.html>

Figura 4 – Print de tela



Fonte: Grupo "GTA V ONLINE PS3" - rede social Facebook

Nos dois casos seguintes (Figura 5 e Figura 6), há outras postagens que acabam alterando a identidade do ciberespaço, neste caso, designado especificamente para falar de questões relacionadas ao game. No primeiro caso, o sujeito com o intuito de conhecer melhor o nível de escolaridade dos demais, acaba postando uma imagem com o objetivo de testar esses conhecimentos específicos. Nesse caso, conforme Deleuze e Guatarri (1995) cada platô faz com que o rizoma modifique sua essência, sem apontar um começo ou fim do mesmo. Apenas uma transformação de sua estrutura geral que fora impactada a partir de uma ramificação. Essa analogia pode ser feita no seguinte caso, pois a estrutura do grupo permaneceu a mesma, porém, diante dessa ramificação, o ciberlugar acabou sendo adequado a um aspecto específico alheio ao seu propósito inicial, ou seja, a sua fase de ciberespaço.

Figura 4 – Print de tela



Fonte: Grupo "GTA V ONLINE PS3" - rede social Facebook

Figura 5 – Print de tela



Fonte: Grupo "GTA V ONLINE PS3" - rede social Facebook

Considerações Finais

Considerar o letramento como uma prática social implica, acima de tudo, uma visão muito mais ampla sobre o fenômeno, na medida em que se trata de um fenômeno situado histórico e socialmente. Do mesmo modo que os letramentos que mobilizamos refletem nossa identidade, torna-se imperioso afirmar que os letramentos mobilizados no ciberespaço o atribuem uma identidade, implicando, assim, a sua transformação em ciberlugar.

A afirmação prévia se torna ainda mais relevante se pensados os aspectos do game The Grand Theft Auto V. Ou seja, diante do poder dialógico e dinâmico daquele território - o grupo na rede social facebook - os sujeitos se apropriaram do espaço, o caracterizando como um grupo em que as interações principais se dão a partir da afinidade existente com o game. Dito de outra forma, os mais hábeis na prática do referido game, estarão interagindo mais e, assim, provocando, através dos letramentos mobilizados, a manutenção do fluxo de modificações do ciberespaço.

Essa ininterrupta cadeia de modificações do espaço tornando-se todo tempo um novo lugar (MASSEY, 2005) pode ser entendida como a dinâmica que orienta a construção do ciberespaço e sua alteração para o ciberlugar. Além disso, poderíamos caracterizar o território da cibercultura com um adjetivo típico da pós-modernidade: a fluidez (BAUMANN, 2000), pois, ainda que consigamos vê-lo, suas barreiras líquidas nos impedem de fazer qualquer forma de mensuração do mesmo.

Referências

BUZATO, M. Desafios Empírico-Metodológicos para pesquisas em letramentos digitais. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, v.46, n.1, p. 45-62, 2007b.

COPE, B; KALANTZIS, M. (Eds.). **Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures**. London, Routledge, 2000.

_____. Multiliteracies: New Literacies, New Learning. **Pedagogies: An International Journal**, v. 4, p.164-195, 2009.

DELEUZE, G; GUATTARI, F. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Vol. 1. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995a.

FOCAULT, M. Of Other Spaces. **Diacritics**, v.16, n. 1, p. 22-27, 1986.

- KATO, M. **No Mundo da Escrita**. São Paulo, Ática, 1986.
- GEE, J. P. **Social Linguistics and Literacies**. Ideology in Discourses. Nova York: Routledge, 2012.
- GOODY, J. **Literacy in traditional societies**. Cambridge University Press.1967.
- HAESBAERT, R. **O Mito da Desterritorialização**. Do Fim dos Territórios à Multiterritorialização. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2009.
- KOSTOGRIZ, A. Putting “Space” on the Agenda of Sociocultural Research. **Mind, Culture, and Activity**, v. 13, n. 3, 2006, p. 176-190.
- LANKSHEAR, C; KNOBEL, M. (Eds). **Digital Literacies**. Concepts, Policies and Practices. New York: Peter Lang, 2008.
- LEFEBVRE, H. **The Production of Space**. Cambridge, MA: Blackwell, 1991.
- MASSEY, D. **For Space**. London: Sage Publications, 2005.
- NEW LONDON GROUP. A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures. **Harvard Educational Review**, Cambridge, MA, v.66, n.1, p. 60-92, 1996.
- SOJA, E. **Geografias Pós-Modernas: A reafirmação do espaço na teoria social crítica**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 1989.
- _____. **Thirdspace**. Journeys to Los Angeles and other real-and-imagined places. Oxford: Blackwell Publishing, 1996.
- SCIBNER, S. COLE, M. **The psychology of literacy**. Cambridge, MA: Harvard University Press. 1981.
- STREET, B. V. **Literacy in Theory and Practice**. Cambridge: CUP, 1984.
- TFOUNI, L. **Adultos Não-Alfabetizados**. O Averso dos avessos. São Paulo, Pontes Editores, 1988.

Recebido em 18 de agosto de 2016
Aceito em 16 de novembro de 2016