

A ascensão de uma subcultura literária: fãs escritores e sua produção informal em ambientes on-line.

The rise of a literary subculture: written fans and their informal production in environments online.

Cristiane de Magalhães Porto

PPG da Universidade Tiradentes

crismporto@gmail.com

Renata Tavares Benia

Universidade Tiradentes

renatabenia@hotmail.com

Kaio Eduardo de Jesus Oliveira

Universidade Tiradentes

kaioeduardojo@gmail.com

Resumo

Torna-se constante a emergência de novas formas de leitura e escrita na atualidade, especialmente, no que concerne à popularização dos diversos ambientes on-line. Dentro desse contexto, novas práticas surgem a partir da mobilidade, acessibilidade e interação entre usuários. Com a possibilidade de contato com várias mídias, o sujeito dispõe de múltiplos espaços para criar ou reconfigurar o seu próprio conteúdo ou conteúdo de outros. Em tal (re) configuração revela-se um espaço de troca de experiências e, igualmente, de amplitude reflexiva em razão da abordagem de outros universos presididos no contexto. Sendo assim, esse artigo parte de uma pesquisa exploratória de natureza bibliográfica, a partir da leitura de artigos e obras pertinentes aos temas articulados neste trabalho, para tanto, dedica-se a apresentar uma discussão em torno das narrativas transmídias e as *fanfictions* cuja presença se comporta determinante no viés educacional.

Palavras-chave: Narrativa Transmídia. Fanfictions. Convergência Midiática. Educação.

Abstract

Nowadays, it's usually to noticed new ways of writing and reading nowadays, especially about online network. New practices have been coming in the face of accessibility, interaction and participation. By the way, with the possibility of contact with many medias, the user is able to has lots of spaces to create your own contest and share it or looks another one else as well. In the front of this case, it has a place which experience and reflective thinking are important aspects present that doesn't avoid ignoring (by the reason of approaching of other types present in specific context). This article results from an exploratory research on bibliographical, from the reading of articles and relevant works to associated subjects, and, therefore, dedicates itself to introduce a discussion around the Transmedia Storytelling and fanfictions whose presence is decisive in education.

Keywords: Transmedia Storytelling. Fanfiction. Media Convergence. Education.

P^{ro}posição

Por Cibercultura compreendemos as relações entre as tecnologias informacionais de comunicação e informação e a cultura. Trata-se de uma nova relação entre as tecnologias e a sociabilidade, configurando a cultura contemporânea (LEMOS, 2002). Na Cibercultura novos posicionamentos dos sujeitos são entendidos. A isso compete não somente o contato com várias mídias, posicionando-o no ciberespaço, mas também na perspectiva de produção de informação.

Esse sujeito não se designa somente enquanto um sujeito que está em todos os lugares virtuais. Ele acessa todas as informações em qualquer ambiente. Sobretudo, constitui um sujeito que toma fruição das mídias que estão ao seu alcance e, por conseguinte, tende a ser um produtor de conteúdo, um produtor de informação.

Para além da facilidade de alcançar e produzir informações específicas, esse mesmo espaço onde usuários imersos on-line manifestam sua posição a respeito de algo, onde criam conteúdos, onde disseminam estes e interagem, possibilita diversos processos cujo realce pode favorecer uma experiência de conhecimento. Essa se realiza a partir da interação e a posição ativa referente à criação do seu próprio conteúdo e buscas de informações. A sociedade contemporânea, nesse sentido, está intrinsecamente entrelaçada à realidade da convergência das mídias, da Cibercultura, e recentemente, da realidade transmidiática. Com isso, novas formas de abordagem de conteúdos formais em sala de aula poderiam surgir.

Novos comportamentos imersos na sociedade requerem novas práticas, também, nos processos educativos, considerando as formas de interação e suas práticas comunicativas. Não se faz preciso anular ou refutar os métodos tradicionais, nem tampouco abdicar de livros físicos, dentre outros recursos similares, mas pôr em reflexão a ideia de que, as tecnologias de informação podem oferecer aprimoramento nos procedimentos, tal como torná-los mais dinâmicos e significativos. E, dessa forma, aproximar-se da realidade do sujeito que é cercado pelas mídias.

Essa convivência com as mídias e o diálogo com distintas e várias mídias tem relação com a cultura da convergência midiática (conceito basilar erguido por Jenkins (2009), o que, adiante, eleva o terreno do efeito transmidiático dos conteúdos comunicacionais). As chamadas narrativas transmídias cumprem potencial na comunicação, ao mesmo tempo em que, podem implicar proeminência no viés educacional, enquanto recurso educacional. Um pertinente exemplo é o caso das ficções que são criadas por fãs de personagens, filmes, produções etc., presentes no ambiente on-line; as *fanfictions*.

Essas narrativas ainda têm um teor informal no âmbito da educação por ser algo pouco explorado, no entanto, esse tipo de produção se demonstra favorável ao desenvolvimento do sujeito, em questão da escrita, leitura e criatividade. Além disso, proporciona ao sujeito uma atividade colaborativa com outros sujeitos fixados nesse processo. O sujeito cria, mas também tem a possibilidade de criar com os outros e, logo, ampliar de forma significativa este processo.

Nesse sentido, o presente artigo pretende fomentar uma discussão a respeito da convergência das mídias e suas implicações na Rede, das narrativas transmídia e, sobretudo, acerca das *fanfictions*, cuja presença se comporta determinante no viés educacional. Para tanto, tem-se como aporte teórico, a discussão de Jenkins (2009), Burke (2004), Fachine (2012), dentre outros pensadores, considerados pertinentes para este trabalho. Já que, estes, articulam uma discussão atual e de destaque teórico aos campos das Narrativas Transmídia, da convergência midiática e da cultura da convergência. Temas estes, potencialmente relevantes para a discussão sobre leitura, escrita e educação.

A partir deste panorama exposto vale ressaltar que, este texto articula-se por meio de uma pesquisa exploratório em consonância com uma pesquisa bibliográfica, a partir de leituras de artigos e obras que abarcam às temáticas realçadas anteriormente. Nesse sentido, vale considerar que, estes tipos de pesquisa atendem as pretensões deste texto, afinal busca-se construir, aqui, uma articulação teórica pertinente, sobre a relação da cultura da convergência com a Educação.

Os meios, processos e sujeitos sob o efeito da convergência midiática

O cenário contemporâneo é um cenário onde se constroem variações de conteúdos na esfera midiática, especialmente no que diz respeito à presença do sujeito. Ocorre que em tempos de convergência midiática, mais especificamente, na cultura da convergência, apontada por Jenkins (2009), o indivíduo encontra-se permeado pelas mídias. Estas implicam em expressivos desdobramentos nas relações, nas formas de produções, disseminação de tais produções e, ainda, na ótica sob como tais produções são percebidas pela facilidade de alcance e contato.

Poder-se-ia elucidar que, perante os tempos de convergência midiática, o sujeito mantém contato com mais de uma mídia, simultaneamente, em razão da plenitude e diversos tipos de mídias a serviço do sujeito consumidor, especialmente, o sujeito emergido no ambiente on-line. A convergência midiática ilustra transformações visíveis na sociedade na medida em que possibilita uma reflexão acerca dos usos das mídias e relações com estas. Muito mais do que sugerir traços tecnológicos em sua significação, a convergência trata-se de um fator que translada décadas, pois, “Desde a década de 1990 ela é aplicada ao desenvolvimento tecnológico digital, à integração de texto, números, imagens, sons e a diversos elementos na mídia [...] (BURKE, 2004, p. 270)”.

No entanto, em respeito às mídias on-line, conforme pontuam Murray (2003) e Johnson (2001), estas manifestam perspectivas que podem ser tomadas como um possível impasse nas atividades humanas no que diz respeito ao uso das tecnologias, especialmente as on-line. Assim, os autores alertam que:

O nascimento de um novo meio de comunicação é ao mesmo tempo estimulante e assustador. Qualquer tecnologia industrial que estende dramaticamente nossas capacidades também nos torna inquietos por desafiar nosso conceito da própria humanidade (MURRAY, 2003, p.17). Se na modernidade o filtro se dava na produção, com uma autoridade definindo o que valia a pena ser publicado, hoje esse filtro se dá na recepção (o indivíduo deve decidir o que é bom ou não para ele). Como a quantidade de informação se mostra grande demais em relação ao tempo disponível de cada um, a tarefa de filtragem é delegada muitas vezes aos agentes; temos assim uma situação na qual o excesso de informação nos leva a dar poder de decisão às máquinas "pensantes." (JOHNSON, 2001, p. 3).

Para além do que se tem em visão sobre o que se trata a convergência, é válido ressaltar que, sua denominação e aplicação transcendem as limitações de definições predominantemente – por vezes – tecnológicas. Quando se fala da convergência, não se eleva o objetivo de apresentar o caráter puramente tecnológico. Não obstante tal fator, Burke (2004) chama atenção para esse contexto ao delinear que:

A palavra “convergência” foi sendo subseqüentemente aplicada a organizações e processos, em especial à junção das indústrias de mídia e telecomunicações. Ela também teve empregos diversos e abrangentes em relação a sociedades e culturas [...] (BURKE, 2004, p. 270).

Isso posto, a convergência midiática assegura não somente questões de avanços tecnológicos, mas ela está estritamente correlacionada às transformações dos conteúdos corporificados nas mídias e, ainda, em relação aos sujeitos e seu contato com estes conteúdos. Uma vez que, as mídias são das mais variadas possíveis e que essa variação coincide com um viés de especificações bem marcadas, os conteúdos que são amoldados nessas mídias se tornam vulneráveis às transformações. Fala-se na amplitude e diversificação dessas mídias, mas simultaneamente e, também, na relação de união dessas mídias, avaliando o contato de proximidade estrita do sujeito com estas.

Quer seja no ângulo comercial, tecnológico, cultural ou subjetivo, é válido observar a união e o diálogo entre as mídias. Isto é, a convergência dessas mídias também informa como se transladam os conteúdos e como estes chegam aos sujeitos. Dessa forma, Jenkins (2009) lança sua nota em respeito ao enxergar a convergência como sendo:

[...] fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídias, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando. (JENKINS, 2009, p. 29).

A convergência evoca questões das mais variadas possíveis ao se pensar na sua presença no que concerne ao sujeito que é cercado pelas mídias, e por essa razão, utiliza, convive, explora e tem sua relação permeada por estas. Significa dizer que, a convergência se torna real a partir do momento em que se reflete o princípio social e cultural, Isso, em função desta nascer não somente dos avanços, mas no uso e fruição que o sujeito realiza das mídias que fazem parte do seu contexto. É perante esta assertiva que novas experiências são evocadas e, por conseguinte, conhecimentos são difundidos.

O fenômeno da convergência aponta que, por um lado, as mídias estão ao alcance dos sujeitos, por outro lado, o sujeito se torna alguém ativo nessa relação. Neste universo da união das mídias e diálogos entre estas, este sujeito domina o uso das plataformas na medida em que a produção e disseminação de conteúdos se apresentam já como fatores inerentes. Vale-se deste pressuposto para assinalar a posição ativa do sujeito frente às mídias que retratam a perspectiva que anula a passividade. Novos hábitos são desencadeados, em consequência disto, nas novas formas de se comunicar, de criar conteúdos e de disseminar conteúdos.

Assim como a convergência dos meios é a união das diversas linguagens em um único suporte, a união das tecnologias da informação e as práticas pedagógicas pretende atender as necessidades de comunicação e educação da sociedade. Pois as tecnologias potencializam as capacidades humanas individuais e coletivas, e a informação é a “matéria-prima” das relações que se dão no ciberespaço. (MATOS, 2015, p. 5).

Com efeito, no relevo da convergência midiática, existe um lado ativo que é vulnerável à mediação, onde os sujeitos e mídia integram entre si, sendo o sujeito não somente um consumidor de conteúdo, mas um produtor do seu próprio conteúdo, haja vista que “a convergência também ocorre quando as pessoas assumem o controle das mídias” (JENKINS, 2009, p. 45).

Dessa forma, a convergência imprime-se, essencialmente, envolta à questão social e cultural. Ora, se a convergência demarca um terreno que contempla implicações no sujeito social e cultural, que vive rodeado de mídias, este próprio em função do contato se torna hábil e confortável a produzir, disseminar e alcançar as informações que lhe parecem pertinentes por algum motivo, assim, se torna um sujeito produtor de conteúdos, para além de ativo.

[...] a inovação emerge à prática educacional pautada na convergência das mídias para potencializar a construção do conhecimento, pois potencializa o processo de aprendizagem individual e coletiva por meio de um processo de comunicação aberto e colaborativo. Atualmente a velocidade da comunicação é intensa e provoca significativas mudanças nos espaços educacionais [...] (BIEGING et. al., 2013, p.82).

É possível perceber que, o fenômeno ainda reflete no âmbito educacional. A partir das possibilidades de acesso aos conteúdos em diferentes mídias, o sujeito amplia o seu conhecimento

por meio da produção ativa e, também, colaborativa com outros sujeitos conectados. Trata-se de uma aprendizagem de caráter autônomo e colaborativo onde a mídia favorece a troca de informações entre os sujeitos, e assim, experiências também são facilmente compartilhadas entre estes no meio digital.

Nesse sentido, é sob a égide do que esclarece Jenkins (2009), que se observa como as formas de se produzir, compartilhar e buscar conteúdos são as mais variadas possíveis, considerando a amplitude do cenário também, digital. Coincide neste caso com as narrativas transmidiáticas.

Transmídiação dos conteúdos: o cenário eminente das narrativas transmídias.

Estas narrativas nascem em face da cultura da convergência e vêm a fomentar ações valiosas para o espaço contemporâneo. Seja no que tange o campo tecnológico, seja no campo da educação, das relações sociais e das relações culturais, de experiências ou de comercial. Elas surgem no cenário da Comunicação, a partir da adoção estratégica de empresas a divulgarem seus produtos com finalidade de promover engajamento entre sujeitos e estes por meio de histórias segmentadas em diferentes espaços.

Embora se articulem como o fenômeno relativamente novo, as narrativas transmídias agregam uma noção que já vem sendo considerada em prática na sociedade. Quando o sujeito assiste a um filme, lê um livro, se engaja com alguma passagem de uma história ou personagem específico, este sujeito adquire uma fruição que o encaminha, por vezes, a relatar fatos, mas também, destacar visões possíveis ao cenário no qual se discute. Esse teor é um dos principais que contornam as narrativas transmidiáticas, de fato.

Na linha de pensamento de Fechine (2012) tais narrativas passam a ser designadas enquanto transmidiáticas a partir do momento em que as outras ramificações de um conteúdo original fazem referência a este (a narrativa mãe, ao contexto principal). Contudo, ainda que essas ramificações estejam em ambientes diferentes – mídias diferentes – uma sempre tem de se aproximar da outra, deve fazer sentido.

Essas narrativas, transmidiáticas, podem ser entendidas num primeiro momento, por direcionar seu foco para aquilo que seria o efeito da transmídiação. As narrativas transmídias nascem no contexto da convergência e são conteúdos que são expandidos para diversas mídias, mas com alguns diferenciais. Cada conteúdo disposto em uma mídia apresentará uma linguagem diferente a depender da mídia onde se abriga. Além disso, partem de um conteúdo original já criado,

contemplando diferentes traços de um modo geral, mas cumprem fazer referência ao universo mãe que foi originado.

São dispostos em diversas mídias onde cada usuário manterá contato com um ou outro, ou todos, mas independente de conhecer ou não a história mãe. O conteúdo original que é a base dos demais conteúdos que estão sendo disseminados, esse sujeito estará apto a compreender sobre o que se trata a mensagem basilar que é transmitida entre esses conteúdos. Evidente que, desde que haja um planejamento bem articulado no que diz respeito a tal produção transmidiática.

Essas narrativas, em sua essência, são inerentemente complexas, pois, admitem muitas especificidades. Não bastam apenas conteúdos envoltos a uma mensagem principal, a uma narrativa mãe, serem dispersos em várias mídias, a isso se chama de *Crossmedia*. Na realidade, as narrativas transmidiáticas para serem consideradas como tal, necessitam, para além de serem expandidas em ramificações a diversas mídias, portarem de uma linguagem diferente apresentada a cada mídia onde se localiza.

Quer seja promovendo uma continuação de história, ou expandido um episódio específico, ou personagem, ou ainda modificando traços de uma história, a base de tais narrativas consiste no fator eminente de expansão, (re) construção, reverberação, linguagens diferentes entre os conteúdos, bem como engajamento entre sujeitos on-line.

À vista disso, no que diz respeito a essas narrativas transmidiáticas, Gosciola (2012) fornece o pressuposto de que:

[...] a história principal deve ter a dosagem certa de ações permitam à audiência compreendê-las, mas não deve contar tudo. Sendo assim, o jogo entre as narrativas, ou parte da história, deve despertar a curiosidade do seu público em saber maiores detalhes da história principal. Essa é basicamente a grande diferença entre a narrativa transmídia e qualquer outra forma de contar histórias. [...] a narrativa transmídia desenvolve a força convergente de meios de comunicação o quanto ela está aberta ao engajamento colaborativo, onde a audiência pode expressar suas questões, mas, principalmente, pode contribuir determinadamente com o desenrolar das narrativas. (GOSCIOLA, 2012, p.11-13)

Vale-se dessa ótica realçada para apontar o impacto que esse tipo de produção exerce na contemporaneidade. Antes de tudo, essas narrativas são funcionais na medida em que são articuladas de forma cuidadosa e com propósito pertinente ao contexto no qual reside. Insinua dizer que as narrativas sob o efeito transmidiático revelam muito mais do que propriamente uma narrativa que se desdobra em outros meios. Ela se caracteriza como uma natureza de produção que envolve universos que já foram instituídos e a exploração deste para criar novos universos. Isto é, os conteúdos derivados da convergência fomentada em desdobramentos inéditos entre si, levam o usuário a navegar em diferentes núcleos para complementar a informação.

“Agora, o público não apenas acompanha com uma postura mais contemplativa os desdobramentos narrativos de um meio a outro.” (FECHINE, 2012, p. 74-75). A contemplação dos

conteúdos não se manifesta do mesmo jeito, caso se ponha em enfoque os conteúdos dispersos em várias mídias com a mesma mensagem. Isso solicitará do leitor visual, do sujeito, do sujeito consumidor, um empenho em realizar pontes de conexão a fim de entender e coincidir as informações dispostas em cada mídia.

A questão de produção do conteúdo em face da cultura da convergência é de natureza, substancialmente, oportuna no contexto das narrativas transmidiáticas. Novas formas de escritas e leituras nascem em resposta ao fenômeno da transmídiação, o que implica, também em impactos no eixo social, cultural, econômico e especialmente educacional. Principalmente no que se referem aos conteúdos que são corporificados no meio on-line em acréscimo à acessibilidade as tecnologias digitais. Logo, os sujeitos tomam postura essencialmente ativa para selecionar aquilo que considera ser relevante ou não para si, criando uma experiência que engloba traços de conhecimento.

As *fanfictions* e a perspectiva da construção de conteúdos sob efeito transmidiático.

De modo a adquirir a perspectiva de Bakhtin (1997), parafraseado por Gonçalves (2012), se tem o conhecimento como algo que é construído pelas relações sociais, o que implica sugerir que nenhum sujeito está sozinho no processo da aquisição e construção. Com as narrativas transmidiáticas e o acesso às várias mídias, o indivíduo mantém contato com outros indivíduos (o que se trata do caso do ambiente on-line), e este, por meio do contato, adquire experiências valiosas para a construção do conhecimento. Para além dessa perspectiva, não somente é possível aprender com outro, como também aprende junto ao outro, em parceria, e nessa ótica, o contexto se torna expressivamente eminente.

Outrossim, Marchuschi (2008) revela que:

Para defender essas posições, admitimos, com Bakhtin, que todas as atividades humanas estão relacionadas ao uso da língua, que se efetiva através de enunciados (orais e escritos) “concretos e únicos”, que emanam dos integrantes de uma ou de outra esfera da atividade humana” (1979:279). E com essa posição teórica chegamos à união do gênero ao seu envolvimento social. Não se pode tratar o gênero de discurso independentemente de sua realidade social e de sua relação com as atividades humanas. (MARCUSCHI, 2008, p. 155)

A discussão que Marchuschi (2008) estabelece se torna oportuna para pôr em foco um tipo de produção cujas raízes estão fincadas na esfera transmidiática; as *fanfictions*. As *fanfictions*, também chamadas de *fanfics*, significam produções fictícias elaboradas por fãs de determinados

universos (livros, artistas musicais, personagens de livros, de filmes, histórias em quadrinhos etc). A palavra *fanfictions* por si só já oferece uma definição clara do que se trata; *fan* (traduzindo do Inglês: Fã) e *fictions* (traduzindo do Inglês: Ficção), conquanto, se tem aqui aclarado produções de cunho fictício elaboradas por fãs.

Alves (2014, p. 2) discorre que:

Fanfiction trata-se de contos ou romances escritos por terceiros. [...] Esse tipo de gênero não apresenta caráter comercial nem lucrativo, pois são escritos por fãs que se utilizam de personagens ficcionais já existentes. (ALVES, 2014, p. 2).

Surgidas em meados dos anos 1990 – em acréscimo à acessibilidade ao computador e internet –, essas produções, atualmente, caminham juntas com sujeitos jovens dos quais muitos são emersos on-line. Assim, o seu ponto de partida é o interesse que o sujeito tem despertado por uma história específica, personagem desta, ou alguma passagem também. Perante a proximidade íntima e o prazer que o sujeito encontra com algum elemento da narrativa, translada-se a um momento em que este arquiteta uma nova história. Isso com base na que já foi criada ou alguma passagem elucidada, ou personagem criado.

São motivados porque o mundo do texto lido não lhes parece suficiente, não quer dizer que em algum momento tenha sido para leitores de períodos históricos anteriores, mas agora é possível dar continuidade às histórias, é possível ser lido por outros leitores dos mesmos livros, fã da mesma obra. (CARVALHO, 2012, p. 184)

Para além do interesse que desencadeia um novo desdobramento para a história, está presente a fruição do sujeito e imaginação. São fatores sobressalentes que se imprimem em um campo responsável pela nova caracterização que a narrativa poderá assumir. Outro fator primordial e, evidentemente, o incumbido por caracterizar a história como transmidiática é a vulnerabilidade a expansão. “[...] escritores estão construindo uma série de interpretações diferentes, expressas por meio de histórias. O compartilhamento dessas histórias abre novas possibilidades no texto.” (JENKINS, 2009, p. 339).

Uma vez que a narrativa apresente margens ou passagens que sugiram brechas, esta pode ser modificada ou expandida. Eis um dos principais pontos envoltos às narrativas transmidiáticas, especialmente, no caso das *fanfictions*. A *fanfiction* possui traço transmidiático, pois, a partir de um conteúdo principal (a narrativa mãe, ou um momento principal ou personagem selecionado já existente), o sujeito desenvolve ramificações que são incluídas em outros ambientes, a exemplo do ambiente on-line como funciona com estas.

Essas histórias presentes na rede digital revela um cenário que, de fato, não é ainda tão conhecido em termos de validação enquanto produção pertinente do conhecimento e estímulo à escrita e leitura. Poucos consideram tal como dispositivo didático em salas de aula, na educação e

para a educação. Possivelmente, por ser uma espécie de narrativa meramente nova ou por se encarada como uma produção que se restringe à natureza de lazer, de entretenimento.

No entanto, a existência das *fanfics* exhibe a importância da essência que carregam, “uma história é um ato de interpretação do mundo, enraizado nas percepções e nos sentimentos.” (MURRAY, 2003, p.194). Assim, enquanto histórias, elas carregam traços dos sujeitos e são corporificadas em diversas formas de apresentação, mais precisamente na forma escrita, de tal maneira que sua visibilidade e interpretação pode se dar das mais distintas formas possíveis.

Oliveira e Manzano (2015) observam que:

Entrelaçando imagens e formas verbais, elas remetem a um universo ficcional no qual figuram atores e outros elementos das narrativas literárias, evocando diferentes situações de espaço e tempo, configurando histórias que representam ou mimetizam situações reais ou ao menos que figuram no imaginário coletivo das comunidades que acessam o ciberespaço. Por isso, Miranda (2009) defende que as *fanfics* constituem uma ciberliteratura, uma produção literária marginal, que se dá no espaço virtual da internet, e que amplia a discussão e a definição de literatura, que é levada a repensar seus parâmetros, bem como sua função social. (MIRANDA, 2009 *apud* OLIVEIRA; MANZANO, 2015, p. 2-3).

Nas *fanfictions*, esse ato de narrar preside em um novo viés, embora todos os princípios sejam cercados pela narrativa escrita. A escrita e a leitura na era da convergência e na ótica das *fanfictions* admitem variedade em função dos vários formatos à disposição. O surgimento da internet em acréscimo ao acesso ao computador fomentou essas novas formas de produção no que se destina ao espaço no qual essas produções se abrigam. Entretanto, foi com a liberação do polo de emissão (PORTO; PALACIOS, 2012) que essa configuração se tornou viável no território da Cibercultura. Ocorreu uma dinâmica mais expressiva aos processos de publicação, reconfiguração e compartilhamentos de conteúdos na internet.

Nesse sentido, ainda que sejam corporificadas pela escrita, essas histórias, revelam a situação na qual o sujeito está em frente às experiências designadas pelo processo de contar, apreender, ler, imaginar e sentir. As impressões de Benjamin (1994) são decisivas nesse ponto ao convidar a reflexão de que essas experiências destacadas pelo social são auxiliadoras na construção de identidades do que narra, mas também tendem a evocar apuro atípico nas histórias contadas.

Ainda nessa linha de raciocínio, o autor delinea que, as narrativas escritas ao estarem paralelas com as narrativas orais, passam a assumir uma propriedade mais substancial e proeminente no processo de narração dos sujeitos e entre estes sujeitos. Pontua-se aqui, também, o ambiente on-line no que se refere às *fanfics*. Ao coincidir com a oralidade, a escrita inclina-se para transferir um sentimento de atração e proximidade íntima do sujeito, eis uma natureza cativante, nessa perspectiva.

A experiência que passa de pessoa a pessoa é a fonte a que recorreram todos os narradores. E entre as narrativas escritas, as melhores são as que menos se distinguem das histórias orais

contadas pelos inúmeros narradores anônimos. [...] O narrador retira da experiência o que ele conta: sua própria experiência ou a relatada pelos outros. E incorpora as coisas narradas à experiência dos seus ouvintes. (BENJAMIN, 1994, p. 3-5)

Em se tratando das *fanfictions*, esse ato de narrar preside em um novo viés, embora pese todos os princípios que são cercados pela narrativa escrita. Logo, “O que os leitores autores de *fanfic* fazem é provar que a interpretação do texto depende dos conhecimentos individuais dos leitores e da criação de novos pontos de conexão” (CAVALCANTI, 2010, p. 12). A escrita e a leitura na era da convergência e na ótica das *fanfictions* admitem variedade em função dos vários formatos à disposição.

Tenório (2013) defende que adotar a *fanfic* para a realidade dos sujeitos, especialmente no que diz respeito à prática de leitura e escrita no ambiente virtual seria relevante. Vale-se da ideia de que, se trata de uma produção muito utilizada por jovens e, que, por sua vez, possibilita conexões entre conteúdos e universos, garantindo maior dinâmica acerca do conteúdo a ser transmitido em sala de aula. Por outro lado, põe-se em foco a habilidade de leitura e escrita que se soma à atividade colaborativa entre os sujeitos. Resultando assim, em uma interação mais expressiva e maior engajamento, ampliando a capacidade de aprendizagem dos alunos.

Os ambientes de contato e os *fandoms* na rede on-line

Atualmente, são evidentes os ambientes inerentes às produções de *fanfictions*; estes podem ser sites específicos autênticos para esse fim. Principalmente os fóruns presentes em sites como o Social Spirit e o Fanfiction.net ou em redes sociais como o Orkut (que foi posto fora do ar).

Dentro desses ambientes podem existir grupos de discussões, mas, além disso, podem existir grupos de sujeitos que são reunidos por um propósito em comum; o gosto, interesse, paixão por algum assunto, personagem, produto ou história específica. A eles se emprega o termo *fandom* que designa um grupo de fãs, cuja pretensão se apresenta das mais variadas possíveis além do laço em que mantém um com os outros.

Esse grupo que compartilha os mesmos gostos e interesses, os *fandoms* que escrevem, compartilha e lê *fanfictions*, possuem a significativa possibilidade de acrescentar não somente um repertório mais enriquecedor, mas, por meio de tais experiências, adquirir conhecimentos e aperfeiçoar habilidades de leitura, escrita e de análise e interpretação dos textos, das histórias que contemplam e elaboram.

Posto que o espaço on-line se encarregue de convidar o usuário às mais distintas possibilidades de interação e participação, este possui um sentimento de liberdade de expressão para lançar suas impressões acerca da leitura que fez. E paralelo a esses comentários dispostos

na rede, o usuário pode contribuir com a história e escrita do outro, além de aprender com os outros que também o fazem.

Aquele que escreve sua história se torna autor de conteúdo, também enriquece sua bagagem de conhecimento, e o mesmo ocorre com o leitor. Murray (2003) acredita em um papel ativo no que concerne às histórias existentes, tendo em vista que, “Quando o autor expande a história para incluir nela múltiplas possibilidades, o leitor adquire um papel mais ativo” (MURRAY, 2003, p. 51). O leitor se imagina no lugar do autor, se imagina no lugar dos personagens, ou seja, diante da aventura da leitura. Este mesmo sujeito mergulha em diversas posições concernentes ao universo existente em determinada história ou personagem, eis então o primórdio que as *fanfictions* carregam.

A produção de fãs na grande rede é território de interação e liberdade criativa, troca de impressões e habilidades, desenvolvimento comunicativo, maior apropriação do sistema linguístico materno, possível aprimoramento de uma segunda língua, livre produção textual e de uma linha editorial possível para os milhões de jovens escritores (CRUZ, 2008, p. 2 *apud* OLIVEIRA; MANZANO, 2015, p. 4).

Mas além de imaginar, eles, os sujeitos, entram nesse mundo e determinam suas implicações e características. Por meio delas, tanto leitor quanto autor, pode se encontrar, reencontrar, imaginar perspectivas de associações, determinar caminhos e desdobramentos, adquirindo conhecimentos.

Por um princípio oportuno, Argan (1999) deixa claro que esse ato de imaginar – em função dos signos e representações visuais – possibilita ao sujeito se desvincular de um pensamento soteriológico. Ou seja, mecânico, instantâneo, se tornando, enfim, mais crítico no processo de raciocínio e formulação de ideias. Com a leitura de *fanfictions*, é iminente que a sensibilidade para se aproximar da história, tal como a imaginação sejam realçadas e, por conseguinte, o pensamento crítico, coincidido com a análise e interpretações feitas.

A imaginação é uma forte aliada no processo criativo, visto que é a imaginação acompanhada do pensamento reflexivo e do estímulo à leitura e escrita que as *fanfics* manifestam seu potencial. Essas histórias fictícias criadas por fãs de determinadas franquias, personagens ou passagens específicas, revelam um cenário oportuno à questão das práticas de leitura e escrita. De acordo com o universo que o sujeito toma como significativo e se empenha a entrar em contato, este busca nas *fanfictions* uma experiência que expanda suas percepções que tivera com a história inicial ou personagem que já conhece ou ainda pelo simples fato de sentir proximidade íntima com o objeto retratado. Essa relação de interesse fortalece a experiência e o conhecimento se torna iminente a ser alcançado.

Parte-se desse pressuposto para pôr em foco a ideia da leitura e da escrita como práticas que são fomentadas por tal tipo de produção corporificada na internet. Os benefícios promovidos

pelas *fanfictions* são valiosos e demarcam sua presença também na educação e para a educação. Como exemplo, observa-se que, com a inserção de uma proposta de leitura de um livro, ou proposta de assistir a um filme, o sujeito percebe a narrativa, personagens e tome fruição desta de maneira a formular uma nova história, desfecho, ou modificar passagens, apresentando novas perspectivas, enfim, as possibilidades são extensas de se trabalhar com a transmídiação.

Já acerca da *fanfiction*, pode haver algumas limitações evidenciadas, sendo a principal delas o acesso ao computador e internet. Muitas são as pessoas ainda que não possuem condições de acesso, conseqüentemente, essa experiência seria limitada ou até mesmo jamais iniciada. Padavoni (2013) menciona esse painel ao observar que:

As vantagens da educação transmídia são inúmeras: acesso fácil, rápido e de qualquer lugar, conteúdo interativo e participativo, maior assimilação e interesse do aluno. A flexibilidade de horários e a redução de custos também contribuem significativamente para que a transmídia seja um dos grandes caminhos para o desenvolvimento de pessoas. As desvantagens são mínimas e podemos centralizá-las apenas na dificuldade de acesso à internet, o custo dos meios de acesso, e claro, a interação da sala de aula. (PADOVANI, 2013)

Com efeito, os caminhos desdobrados pela transmídia e também pelas *fanfictions* são valiosos, ainda que pese o impasse do acesso à internet, condições de tempo e espaço ou organização da escolha metodológica para aceitação deste tipo de produção. Embora informal, a produção e leitura de *fanfictions* em face da convergência midiática, eleva o sujeito ao interesse pela busca do universo que a *fanfic* contempla, de tal maneira que este pode buscar um livro, um filme, um personagem, uma história específica sob a qual a *fanfic* se baseia etc. As *fanfics* tendem a refletir uma presença decisiva no processo educacional, nesse sentido.

De forma a unir o ambiente digital com o ambiente físico, tem-se nas narrativas transmídias, assim como no caso das *fanfics* um notável potencial que aponta para o aprimoramento de habilidades e competências do sujeito, em especial no que compete à escrita e leitura. Propor uma intervenção metodológica que considere o eixo transmidiático ou atividades que beirem à produção de *fanfics*, por exemplo, pode aproximar o sujeito ao contato com um diferente gênero textual, mas, igualmente, pode aproximá-lo com outros gêneros textuais a partir de uma proposta de este produzir uma expansão de uma história considerando um gênero textual específico. Ou ainda, expandir histórias para construir textos que atendam a requisitos propostos pelo professor, discutir produções de outros por meio de análises, dentre outras ações que permeiem a união de dois universos em prol da aprendizagem.

Considerações Finais

Neste trabalho buscou-se evidenciar, por meio de uma pesquisa exploratória e bibliográfica, a potencialidade das *fanfictions* mediante o contexto educacional e cultural. Neste, sujeitos e mídias são elementos basilares, sobretudo permeados pela produção cultural da Cibercultura. A união e o diálogo das mídias trouxeram novas perspectivas sobre como se dá a disseminação dos conteúdos, a apropriação destes e também a produção em rede. Na imensidade de possibilidades de contato e criação, tem-se na Cibercultura, um potencial visível que se torna sobressalente no panorama do conhecimento, quer esse seja apoiado na natureza formal, quer seja na informal.

Por meio da liberação do polo de emissão tornou viável a posição ativa do sujeito e impactou positivamente na liberdade de evocar opiniões, transmitir informações e ainda, buscar e compartilhar conhecimento em rede. Isso tudo em acréscimo à acessibilidade ao PC e internet. Esse ângulo realçado abriga a ideia de que, haveria certo estímulo que emerge no sujeito, levando-o a interagir em rede, a ler o que lhe convém, a buscar o que lhe agrada ou precisa, dentre outras informações que são prontamente adquiridas.

Abarca-se nesse contexto da Cibercultura a autoria colaborativa, em que, sujeitos se constituem em ações conjuntas de produção de escrita e conteúdo. A autoria em rede é fato intimamente ligado a uma esfera promissora quando se reflete em torno do processo de aprendizagem que se destina à autoria colaborativa. Um sujeito transmite sua ótica, e em diálogo com esta ótica, outras são postas em foco e consagradas. Tal situação manifesta uma cadeia de relacionamento e de informações que podem ser aproveitadas de forma útil, especialmente no ambiente educativo.

Se por um lado a autoria colaborativa implica em um fenômeno inerente à Cibercultura, por outro lado essa abre espaço para que se ajuíze acerca das novas práticas brotadas em torno disso, e um exemplo relacionado são os conteúdos transmidiáticos. Com transmídia se pensa em comunicação, em produtos, mas também pode coincidir com práticas sociais sem pretensões definidas e, também, em práticas educativas. Diversas são as formas de produção transmidiática, de mídias a serem consideradas, de modificações de histórias e de abordagens de conteúdos a serem ponderados, mas uma produção que carrega teor transmidiático e que, vem se revelando decisiva na questão do estímulo educativo, principalmente na escrita e leitura, é a *fanfiction*.

A realidade das *fanfics* confirma um cenário que não é tão novo, que é o de contar histórias, expandindo algum universo ou personagem, modificando-as, contemplando-as. Assumindo novas perspectivas, essas histórias podem ser protagonistas de uma esfera que mostra sua presença, envolvendo sujeitos aos vários universos apresentados, aprimorando a leitura, aguçando a escrita

criativa (JENKINS, 2012) e desenvolvendo a análise e interpretação do que é lido ou escrito no formato específico, a depender da mídia onde se apresenta.

A experiência compartilhada e o conhecimento adquirido em acréscimo ao aperfeiçoamento da escrita e estímulo à leitura são aspectos expressivos na atividade de educar. É nesse princípio que as *fanfictions* presidem, na medida em que convidam o sujeito a assumir uma postura de escritor, estando estritamente ligado com outros usuários em uma rede colaborativa de experiências e informações pertinentes, tanto à história quanto à forma de escrita e abordagem do universo recriado em face de um já elucidado, criado.

Desta maneira, qualquer que seja o tipo de produção a ser adotada em torno de uma atividade transmidiática, a questão primordial é a reflexão de que essas atividades podem conectar o conhecimento prévio do sujeito junto ao conhecimento a ser obtido. Significa garantir que, a utilização de mídias no processo educativo pode firmar alguns caminhos competentes à potencialidade da transmissão e no despertar do interesse nas informações.

Por fim, seria possível com uma proposta transmidiática, encaminhar os sujeitos a uma experiência mais extensa e ativa, dialogando com dois universos, aquele que já foi criado, e aquele que ainda será criado pelo sujeito. Isso se traduz em uma ação expressivamente favorável ao desenvolvimento do aluno e também à boa aceitação e transmissão dos conteúdos que são postos em finalidade em específica disciplina. Tem-se dessa forma, a uma mudança no panorama educacional que está imerso na da realidade da Cibercultura, da convergência dos meios e da transmidiação.

Referências

ALVES, E. *Um Estudo sobre Fanfiction: a leitura e a escrita no ambiente digital*. 2014. Disponível em: < <http://sinop.unemat.br/projetos/revista/index.php/eventos/article/view/1387/1011>> Acesso em: 10 jun. 2015.

ARGAN, Giulio Carlo. *História da arte como história da cidade* / Giulio Carlo Argan; tradução Pier Luigi Cabra. – 4. ed. – São Paulo: Martins Fontes, 1998. – (Coleção a).

BENJAMIN, W. *O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994, pp.197-221. Disponível em: < http://www.caderno_dematerias.files.wordpress.com/2012/03/o-narrador-walter-benjamin.pdf>. Acesso em: 15 dez. 2015.

BIEGING et. al. *Tecnologia e novas mídias: da educação às práticas culturais e de consumo*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2013. Disponível em: http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/docdigital/PimentaCultural/tecnologia_novas_midias_educacao.pdf . Acesso em: 14 fev 2016.

BURKE, P. *Convergência: Uma história social da mídia: de Gutemberg à Internet*. Trad. Maria Pádua Dias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

CAVALCANTI, L. *Leitura nos gêneros digitais: abordando as fanfics*, 2010. In: 3º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação. Disponível em: <<https://www.ufpe.br/nehte/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2010/Larissa-Cavalcanti.pdf>>. Acesso em: 11 jan. 2016

CARVALHO, L. *Práticas de leitura e escrita na contemporaneidade: jovens e fanfictions*. 2012.. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/56394/000860576.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 10 jun. 2015.

FECHINE, Y. Transmídiação, entre o lúcido e o narrativo. In: CAMPALANS, C; GOSCIOLA, V; RENÓ, D (Eds.). *Narrativas transmedia: entre teorías y prácticas*. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario, 2012. p. 69-84.

GONÇALVES, E. Da narratividade à narrativa transmídia: a evolução do processo comunicacional. In: CAMPALANS, C; GOSCIOLA, V; RENÓ, D (Eds.). *Narrativas transmedia: entre teorías y prácticas*. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario, 2012. p. 15-26.

GOSCIOLA, V. Narrativas transmídia: conceituação e origens. In: CAMPALANS, C; GOSCIOLA, V; RENÓ, D (Eds.). *Narrativas transmedia: entre teorías y prácticas*. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario, 2012. p. 7-14.

JENKINS, H. *Cultura da Convergência*. Tradução: Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, H. *Lendo criticamente e lendo criativamente*. 2012. Disponível em:<<http://www.matrizes.usp.br/index.php/matrizes/article/viewFile/375/pdf>> Acesso em: 3 mar. 2015.

JOHNSON, S. *Cultura da interface: - como computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001. Coleção Interface. Disponível em: <http://uninomade.net/wp-content/files_mf/112410120343Cultura%20da%20interface%20-%20como%20computador%20transforma%20nossa%20maneira%20de%20criar%20e%20comunicar%20-%20por%20Luciana%20Ferreira.pdf> Acesso em 8 de jun. de 2015.

LEMONS, A. *Cibercultura*. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.

MARCHUSCHI, L. *Produção textual, análise de gêneros e compreensão*. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

MATOS, G. *Convergência Midiática e o Potencial Pedagógico do Ciberespaço*, 2015. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2015/resumos/R47-2439-1.pdf>>. Acesso em: 20 abr. 2016.

MURRAY, J. *Hamlet no holodeck: o future da narrativa no ciberespaço* / Janet H. Murray; tradução Elissa Houry Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. – São Paul: Itáu Cultural: Unesp, 2003.

OLIVEIRA, A; MANZANO, L. Fanfiction: "nova" ferramenta de leitura e escrita para o ensino de língua materna no ensino básico. *Calidoscópio*, Vol. 13, n.2, p.210-217, maio./ago. 2015. Disponível

em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/calidoscopio/article/view/cld.2015.132.07/4823>>. Acesso em: 19 mar. 2016.

PADOVANI, R. *A transferência da educação tradicional para a transmídia*, 2013. Disponível em: <<http://www.adnews.com.br/artigos/a-transferencia-da-educacao-tradicional-para-a-transmidia>>. Acesso em 8 de jun. 2015.

PORTO, C.; PALACIOS, M. O lugar e o peso da autopublicação na internet e a cultura científica no Brasil. *Revista Educação e Cultura Contemporânea*, América do Norte, 9 6 09 2012.

TENÓRIO, G. *A inserção das fanfictions no ambiente escolar: uma proposta de sequência midiática*. In: IV CONALI - Congresso Nacional de Linguagens em Interação Múltiplos Olhares, 2013. Anais ISSN: 1981-8211. Disponível em: <<http://www.dle.uem.br/conali2013/trabalhos/412t.pdf>>. Acesso em: 23 abr. 2016.

Submetido em 30/03/2016, aprovado em 16/10/2016