

***Fanfics* como Ferramentas Colaboradoras na Educação pelo Conhecimento Informal¹**

Cristiane de Magalhães PORTO²

Renata Tavares BENIA³

Universidade Tiradentes (Unit), Aracaju, SE

Resumo

As práticas de escrita e leitura assumem novas perspectivas em tempos de convergência midiática. Tal ideia evoca a discussão acerca do contexto atual no qual o sujeito é permeado pelas mídias e mantém contato constante com estas, e ainda sobre a forma de produção de conteúdo e disseminação que se alteraram em razão de. Em tempos de convergência, por ter maior contato com as mídias e por tomar fruição das mídias, o sujeito não só recebe as informações, também produz seu próprio conteúdo. As narrativas transmidiáticas instalam-se em tal contexto, em especial as *fanfictions*. Dessa maneira, sob a égide dos apontamentos de Jenkins (2009), Primo (2007), Gosciola (2012) e Renó (2012), esse artigo dedica-se à abordagem das *fanfictions* tangenciando a convergência midiática, as narrativas transmidiáticas e o que estas implicam no processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Cultura da Convergência; Educação; *Fanfictions*; Narrativa Transmídia.

Introdução

O indivíduo em sua essência é um indivíduo permeado por histórias. As histórias o cativa. Nesse campo de raciocínio, sustenta-se a ideia de que a oralidade possibilita – e sempre o fez com maestria, ao sujeito o poder de disseminar, receber e transformar informações, uma vez que as relações humanas se manifestam pelo contato com outros sujeitos. Por outro lado, não somente a oralidade, mas a escrita também torna vivo os eventos já despertados e desenvolvidos em um espaço de tempo, embora a escrita sugerida por Platão a partir de Zilberman (2006) venha a condenar a forma como a história se dá, em razão de o processo do ato não proceder do exercício da memória do sujeito - tendo em visão que a história narrada está intimamente baseada na memória - mas de um encontro, um contato para recorrer a um fato específico por meio de um livro ou outro material similar.

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação e Educação, XV Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutora Multidisciplinar em Cultura e Sociedade – UFBA. Mestrado em Letras e Linguística – UFBA. Pesquisadora do Instituto de Tecnologia e Pesquisa – ITP. É professora do Curso de Comunicação Social e do Programa de Pós-Graduação da Universidade Tiradentes – Unit. Líder do Grupo de Pesquisa Educação, Tecnologia da Informação e Cibercultura (GETIC/CNPq). E-mail: crismporto@gmail.com.

³ Estudante de Graduação, 7º (sétimo) período do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda; Bolsista de Iniciação Científica PROBIC/Unit no Grupo de Pesquisa em Educação, Tecnologias da Informação e Cibercultura, da Universidade Tiradentes; UNIT/SE; e-mail: renatabenia@hotmail.com

Com efeito, também é vulnerável ao contexto apontado, uma história na qual o seu passado não se conserve conforme informa Ewald (2008) ao mencionar que um passado não preservado direciona a história a uma espécie de condenação que se revela pela condição de perda de força. Para Gusmão e Souza (2010, p. 2) vale-se da atribuição de juízo de que “[...] nenhum fato, por mais simples que seja, pode ser considerado perdido para a história.” já que a “história é o lugar de conciliação do passado com o presente, apontando perspectivas de futuro” (GUSMÃO; SOUZA, 2010, p. 8).

As histórias insinuam na necessidade não apenas da faculdade da memória do sujeito, também necessita da efetivação da oralidade, de um diálogo que considere a comunicação entre os sujeitos. A esse viés remete-se a ideia proposta por Ewald (2008) baseada nas considerações de Bauman (1986) que circulavam as informações de Bakhtin e Roman Jakobson ao esclarecer sobre os eventos inerentes à narrativa imprimidos como o evento narrado e o evento narrativo. A esses eventos admitem-se concepções distintas, pois o evento narrado está intimamente centralizado ao evento que passou, ao fato já instalado no espaço do tempo passado, ao passo em que o evento narrativo diz respeito à imaginação do fato, ao exercício de resgate do fato já ocorrido que se estabelece pela memória. Essa noção é oportuna para emergir ao contexto no qual o autor chama a atenção acerca das impressões erguidas por Benjamin (1985) quando aborda o papel do narrador como agente que recorre às suas experiências de vida e as de outros de maneira a assumir um papel social, considerando o ângulo de visão de que “a história é construída socialmente, através de uma interação, nos momentos de espacialização, por meio da voz, do corpo e de inscrições”. (EWALD, 2008, p. 6)

Não obstante, tal viés, a história demarca um campo crucial no que diz respeito à visibilidade de fatos que também já ocorreram, quer sejam esses fictícios ou não. Poder-se-ia dizer que nas histórias preside a tradução de uma aura que traduz ideias de nostalgia, devaneio, documental, dentre outros aspectos envolvidos em torno de.

Correia (2013) aponta que a arte de contar histórias para alguém sempre foi um mecanismo eficiente para incentivar à leitura, pois por meio das histórias desenvolve-se a inteligência, sensibilidade e sociabilidade. Atualmente, o sujeito não é apenas um contador de histórias, mas um escritor das suas próprias histórias. O ato de contar histórias designa-se enquanto um ato que concebe ao autor um poder autoritário. Este sujeito, o autor, comporta em si uma ampla e larga responsabilidade no que concerne aos detalhes (a depender de sua finalidade, evidentemente). Independe de faixa etária, classe social, logo,

em sua essência, é democrática. Nessa ótica, cabe evocar a questão (para além das histórias arquitetadas por mediação da oralidade), também evocar a questão das histórias cuja existência pode se dá por outras formas, a exemplo da escrita.

Ewald (2008), parte do pressuposto de Benjamin (1985) para estear a ideia de que a narração não se restringe, em sua natureza, à voz, ao processo de oralidade. Portanto, a narração, em sua essência, se fixa e remete a um processo que engloba não somente a voz, mas os gestos, expressões, dentre outras manifestações, tal como a escrita, poder-se-ia adicionar. Assim, com a memória, a efetivação do narrar, a interação tem-se um leque de possibilidades de configuração das histórias.

Há uma conotação muito forte em tal atividade. Vale ajuizar que, se em épocas passadas contar histórias sugeria a lógica da abertura do ouvinte em respeito ao contador da história, em tempos contemporâneos tal processo perdura, no entanto, admite novas ramificações e configura-se em um contexto, evidentemente, também distinto. Na contemporaneidade, torna-se viva a revolução da leitura e da escrita, em razão de se vivenciar, por exemplo, a era da convergência midiática assinalada por Jenkins (2009) que vem a sugerir transformações visíveis na sociedade a partir do surgimento e diálogo entre as mídias tradicionais e recentes, concebendo, em especial, novas posturas dos sujeitos, novas formas de narrativas, interação, compreensão, isto é, inaugura um novo sentido no que se refere à produção e disseminação do conteúdo em rede online.

Tais novas formas de produzir conteúdo indicam de forma expressiva o novo traço das narrativas, eis as narrativas transmidiáticas. Por transmídiação entende-se o fenômeno no qual o conteúdo transita em diversas mídias de maneira que adquire diferentes tipos de linguagens em função da diferente abordagem. As narrativas transmídias têm seu início localizado em uma história já criada de forma que esta sugira indícios de expansão e se crie, então, novos caminhos corporificados em novas histórias que se apresentam com estrita relação com a história original. Um exemplo de narrativa transmídia é a *fanfic*. As *fanfictions* como o nome denota, são ficções criadas por fãs de determinada franquia que vem a produzir, disseminar e a interagir na rede online suas histórias, sendo essas histórias um mecanismo com crucial eminência no processo de escrita e leitura.

Desse modo sendo, o presente estudo adota um caminho espelhado em considerações erguidas por Jenkins (2009), Primo (2007), Gosciola (2012) e Renó (2012), sob a abordagem do método qualitativo, e propõe-se a levantar reflexões acerca da contextualização da convergência midiática, as narrativas transmidiáticas. Dará ênfase ao

desenvolvimento a respeito das *fanfictions* cuja adoção pode ser visualizada com sobressalência no campo da educação somado ao conhecimento informal despertado pela indução à escrita e leitura criativa.

A Conjuntura da Convergência das Mídias

No contexto elucidado é oportuna a justificativa, em primeiro ponto, designando o que seria essa convergência midiática, e em segundo instante, colocando em foco suas especificidades no âmbito sociocultural atual. Burke (2004) descreve que a convergência “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 [...]” (p.270). A essa ideia pontuada pelo autor refere-se que, a convergência midiática comunica acerca das transformações intrínsecas às mídias, a *priori*. Contudo, cabem diversos pontos a respeito da ótica demarcada. Tal como Burke (2004) pauta, Jenkins (2009) também afirma que a convergência tem a ver com a relação da sociedade com a mídia, é uma realidade marcada no contexto social, de uma cultura. O autor ainda expõe que “[...] a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos.” (JENKINS, 2009, p. 30).

Amarrada tal reflexão, em critério de definições, considerar-se-ia uma ideia tanto quanto distorcida e frágil conceituar ou pressupor que a convergência se compromete apenas a denotar as transformações que ocorrem com o cenário midiático, bem como acerca dos avanços tecnológicos constantes nos anos recentes. Não obstante, é fator unânime que não se faz interessante anular a ideia no que tangencia a tecnologia, tendo em vista que a tecnologia entra em tal contexto com objetivos de ampliar o processo de comunicação entre os sujeitos (desde a produção de conteúdos, disseminação e contato).

Implica dizer que a convergência midiática relata a respeito de uma transformação presidida em uma cultura. Dada à premissa, é possível compreender que a convergência das mídias representa as transformações midiáticas, no cenário das mídias, mas na medida em que se contornam as relações inerentes a uma sociedade em determinado contexto. É conveniente relatar que, a convergência midiática surge a partir das novas práticas do sujeito, e em função disso, a produção de conteúdo, a disseminação de conteúdo, e ainda, a apreensão de conteúdo que lhe é apresentado, já não se estabelece da mesma forma. Perante a era da convergência, tem-se um estreito contato com a realidade de comunicação e

relações via telas. O sujeito adota a postura de mediador no sentido de fruição das mídias, pois este tem o poder de controle sobre estas.

Nos eixos refletidos em tal esfera midiática, tal como os conteúdos, as relações também assumem novas perspectivas. É de natural aspecto que hoje se relaciona de forma diferente com as pessoas, já não há o contato presencial, o virtual refratou tal funcionamento dos encontros. A junção das mídias e o diálogo entre estas, alcançou uma nova visão a respeito de como ocorre a comunicação (idêntico princípio é válido ora por sujeitos, ora por empresas e sujeitos ou outras formas similares de tal ato). O pressuposto descrito abriga a questão da mudança de produção de conteúdos, da mudança de propagação e ainda da forma como se mantém contato com as informações transferidas. Assim sendo, seria proeminente ressaltar que com a fusão das mídias, sobretudo, em meio à inserção e a acessibilidade da internet no cotidiano dos sujeitos, as práticas se caracterizam de formas diferentes (se antes eram diferentes do mundo real para o virtual, no contexto atual ganha nova amplitude ao fato).

A Interação e a Participação

No cenário digital, preside a participação, e também preside a interação. Ainda que evoquem similaridade, há um contraste entre a interação. A palavra interatividade abre espaços para muitas definições. Para Primo (2007, p 17):

A interação social é caracterizada não apenas pelas mensagens trocadas (o conteúdo) e pelos interagentes que se encontram em um dado contexto (geográfico, social, político, temporal), mas também pelo relacionamento que existe entre eles. [...] É preciso atentar para o “entre”: o relacionamento.

Primo (2007, p.17) enfatiza que “a questão da interação vem há muito tempo sendo pensada por estudiosos da comunicação mediada”, prossegue relatando ainda que em uma forma ideal de interação deve haver o princípio da interruptibilidade (quando um ou outro sujeito pode interromper o processo), granularidade (consistida na ideia de um maior elemento no qual se pode interromper desconsiderando exprimir todas as ideias em uma construção de frase, por exemplo), degradação graciosa (diz respeito à possibilidade de o sujeito saber quando e como conseguir uma resposta pra algo) e finalmente, o princípio de *não-deflaut* (que representa basicamente ao “não forçamento”, a uma ideia de liberdade, pois concebe ao sujeito a apropriação das informações em dado momento). Em adesão, contornando o dizer de Steuer (1993), como situa Primo (2007), o fator da velocidade, da amplitude e do mapeamento são pontos cruciais na interação.

A interação realça o caráter de acolhimento e envio de ideias. Comporta-se no referido processo uma atividade coletiva. Esta se traduz no ato no qual o sujeito está em contato com outros sujeitos e que nessa esfera se torna vivo o exercício de comunicação e câmbio de informações. Existe um diálogo, implica sobre como as tecnologias são tencionadas para responder os consumidores, uma receptividade de experiências, tal como uma distribuição de. De fato, há um diálogo, não é apenas um ato que é atrelado a um processo produtivo unicamente como corresponde à participação, uma vez que admite-se que a participação seja

[...] moldada pelos protocolos culturais e sociais. [...] A participação é mais limitada, menos controlada pelos produtores de mídia e mais controlada pelos consumidores de mídia. (JENKINS, 2009, p. 190).

Dentro desse contexto delineado, na participação impera um funcionamento de uma atividade na qual o sujeito exerce só. No que concerne, então, à participação, esta demarca sua designação em práticas que se assiste a algo específico, não existe o diálogo entre dois componentes, isto é, não há a troca de informações. A internet engloba tais eixos, especialmente, no que se destina às relações de sujeito e conteúdo. Em substância, a interação e a participação enquanto fatores cruciais na esfera midiática emitem sinais claros a respeito das narrativas transmidiáticas enraizadas no contexto contemporâneo.

A Transmídiação das Narrativas na Esfera da Convergência

Ora, as narrativas transmidiáticas configuram-se como elementos que apontam sobre a natureza da criação de conteúdos, especialmente, online. Diante da cultura da convergência das mídias é admissível relatar que também a postura dos sujeitos mudam. Logo, os conteúdos disseminados na esfera online também comportam novos traços, novas caracterizações. Em vista disso, as histórias recebem uma nova perspectiva. Porquanto, há de pressupor que as narrativas transmídias sugiram denotar ser uma ferramenta e forma de produção atual, inerente ao nosso contexto. Fachine (2012) norteia que a transmídiação é toda e qualquer produção que carrega o princípio de repercussão e que está vulnerável à repetição, de modo que se inclua em um universo digital. Já Gosciola (2012) informa que a narrativa transmídia é aquela que se estende e se apresenta em várias mídias. De forma parcial o é. No entanto, é oportuno salientar que, embora o termo remeta ser novo, já se pensava transmídia em dadas épocas passadas ao nortear-se uma continuidade de eventos de uma específica história inicial e, por conseguinte, disseminar esse ponto de visão a outros sujeitos em determinados grupos sociais. Nessa via de pensamento, em função da expressiva convergência das mídias, associa-se à narrativa transmídia como sendo algo

novo, conforme examina Jenkins (2009, p. 49) como sendo “[...] uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias”.

O pressuposto de convida a entender que a narrativa se manifesta como transmidiática a partir do momento no qual se molda em mais de uma mídia, na medida em que cada mídia – a partir de suas especificidades – forneça valiosa contribuição, de forma diferente, ao conteúdo contornado em tais narrativas. As narrativas passam a circular em várias plataformas, não se limitam a pertencer a apenas um e nem tampouco a se caracterizar como uma simples reprodução (abraçando uma mesma mensagem) que é desenhada em várias mídias.

Cada história desenrolada conta algo diferente, mas que faça sentido e dê alusão à história mãe, à história principal, primária. Perante essa forma de disseminação, é válido salientar que o jeito de produção e interpretação também se altera. A questão envereda-se e está intimamente relacionada ao sujeito. Os sujeitos são elementos sobressalentes no processo elucidado, posto que as narrativas transmidiáticas sejam – muitas vezes – executadas e postas à luz devido a estes. Nessa linha de raciocínio, convém apontar que a representação dos conteúdos é implantada em várias mídias, cujo entendimento é despertado mais facilmente em razão de o sujeito não precisar ter noção sobre como funciona ou quais são os eventos da história original. O sujeito não precisa ter acesso à franquia ou ser um fã assíduo para que possa gostar da história ou para que a tome ou entenda.

Para ilustrar essa assertiva, Gosciola (2012, p. 11), assevera 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 nova forma de contar, ler e compartilhar informações, opiniões, pontos de vistas, histórias, imagens etc, se alteram e se transformam justamente em razão do fenômeno da transmídiação. Hoje não é notório apenas o efeito do surgimento e o impacto das novas mídias, mas se torna inerente ao sujeito o convívio com essas mídias. Simultaneamente em contato com mais de uma tela, mais de uma mídia, e com esse poder em mãos, o indivíduo hoje se torna autor de conteúdo, ele mesmo desenvolve e dissemina o que cria, pois a internet permite, por meio da liberação do polo de emissão, liberdade e amplitude de caminhos para criação em redes online.

Nessa ótica é importante destacar que com o diálogo entre as mídias, bem como com a constante presença dessas mídias nas vidas dos sujeitos, e, sobretudo, com a expressiva possibilidade de propagação do conteúdo, no contexto atual, se torna mais fácil a busca e apreensão desses conteúdos que, possivelmente, solicitaria um processo mais lento ou um espaço de tempo mais longo para se alcançar. A interação que os sujeitos põem em foco na relação com as mídias reforça e impulsiona específicas mensagens, informações, vídeos, imagens, histórias, dentre outros conteúdos gerais.

Ora, se o conteúdo é adquirido por várias mídias e está espalhado de forma fácil de ser apreendido, é admissível a compreensão de que as experiências são evocadas num ritmo constante. Sem sombra de dúvida, a disposição rápida, fácil e ampla dos conteúdos ao alcance do sujeito molda um caráter crucial no processo de aprendizagem, levando em consideração que muitas informações são disponibilizadas na rede.

Uma vez que as mídias rodeiam os sujeitos e promovem a interação, o câmbio de informações, em tal processo implanta-se a construção de um conhecimento. Aquilo que poderia estar em um método tradicional, hoje, passa a residir no ambiente online. Já que o sujeito tem o poder de escolher o que deseja visualizar nesse ambiente, conseqüentemente, estará em contato com um universo no qual mergulhará profundamente. E é nesse ato de interesse, de estímulo que pode comunicar sobre novas experiências. As experiências, por sua vez, acarretam notórios resultados positivos no desenvolvimento intelectual, posto que nas experiências – especialmente naquelas em que se deposita um interesse e tem-se prazer – consegue-se guardar instantes e informações que de certa forma ficarão para posteridade.

Parece admissível apontar então que, tal como acredita Renó (2012) o conhecimento, de fato, está na rede. Constata-se que o ato de aprender também se configura como viável e de forma bem significativa por meio da produção de conteúdos localizadas nas redes online, sobretudo, pelo estreito contato que o usuário faz somado à interação virtual para com outros usuários (que seja aqueles que se identificam com assuntos similares ou não). A questão do individualismo pode ser uma questão bem grave nesse contexto elucidado. Grave porque premia a postura de conhecimento isolado, o sujeito apreende por si só, mas por outro lado não torna em tendência, não dissemina, não compartilha. Grave porque sem uma interlocução com outros pontos de vista, o conhecimento que adquiriu e as informações contornadas podem passar despercebidos ou serem deixados para trás, caírem no esquecimento, já que o contato foi feito por poucas vezes.

Contudo, se por um lado, a questão acima pontua um aspecto negativo, por outro, junto às narrativas transmídias – que se dispõe em tal ambiente – a produção do conteúdo e o contato pode ser feito por um coletivo. Agora, existe a aproximação dos sujeitos, o diálogo e, especialmente, o câmbio e apreensão das informações por meio de exercícios informais. Faz-se conveniente relatar o valor das narrativas transmidiáticas nesse contexto de aprendizagem.

As narrativas transmidiáticas por promoverem a participação e educação e tonar do sujeito um sujeito autor que produz seu próprio conteúdo a partir de sua visão a respeito de uma narrativa inicial, mantém larga e prudente importância na educação. Refrata-se a ideia de que as novas mídias ou a fusão das mídias condicionam o leitor a perder o interesse na leitura ou ainda que o sujeito não sustente fortemente um sentimento de cultura do ler. Ainda que o conhecimento seja manifestado por intermédio de práticas informais nas redes online, ainda assim trata-se de uma oportuna forma de apreender específicos conteúdos disseminados por meio do diálogo de ideias postos à luz pelos usuários da rede. Essa atividade abre perspectivas para a reflexão de ideias inseridas, e notadamente se traduz como um possível caminho proeminente para o incentivo e aperfeiçoamento da escrita e leitura, por exemplo.

***As fanfictions* como Nova Forma de Contar Histórias**

Jenkins (2012) fornece valiosa ideia de que a Narrativa Transmídia fomenta a leitura crítica, assim como fomenta a escrita criativa. Diante desse pressuposto, é presumível perceber a influência das *fanfics*, por exemplo.

Fanfiction trata-se de contos ou romances escritos por terceiros. Os autores dessas *Fics* são chamados de Fictores. 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).

Convém apontar que no mundo das *fanfictions* abdica-se a perspectiva de apenas receber a história. No campo de produção dessa forma de narrativa transmidiática, não se instala apenas a ideia de que se recebe a história e finalmente se entende algo que, por conseguinte, será discutido ou analisado para outros fins (por críticas em revistas, online, entre grupos de amigos etc.). Na esfera das *fanfictions* existe uma conotação diferente na ideia de histórias.

Em torno da década de 1990, a acessibilidade ao PC (*personal computer*), possibilita o surgimento de sites variados que se comprometem a tratar de determinadas produções fílmicas, de jogos, de quadrinhos, dentre outras produções que abraçam uma comunidade de fãs assíduos, denominada como *fandom*. Fazem parte de um *fandom* pessoas que compartilham do mesmo gosto a respeito de um produto, história, personagens, artista ou bandas, e que independente de localização geográfica, funcionam como uma família virtual.

[...] Consumidores e fãs estão começando a tomar gosto pelo recém-descoberto poder de moldar ao ambiente de mídia e estão utilizando elementos emprestados da cultura popular para intermediar relações com pessoas que nunca viram pessoalmente. (JENKINS, 2009, p. 315).

As *fanfics*, então, são produções implantadas no ambiente online cuja autoria é inerente aos sujeitos que são fãs ou adoradores de específica franquia ou de uma história já criada por algum autor, podendo ser um filme, um livro, um *videogame*, uma revista em quadrinhos dentre outros conteúdos. O principal motivo que impulsiona essas ficções que são frutos de uma história já contada é o interesse do sujeito que está vinculado, por vezes, a um sentimento evocado ao longo da história, algum personagem, temática, trilhas sonoras, ambientes etc. Os motivos que podem ser postos em reverência e se configurarem como impulsionadores de tais histórias são variados em suas propriedades.

Mas é norteando essa ideia que é válido ressaltar que as *fanfictions* tendem a surgir por um ‘quê’ de querer mais. Pela fruição que o sujeito toma de uma história (que pressupõe caminhos de extensão, especialmente), a história inicial se torna vulnerável a ser desenrolada em mais acontecimentos a partir do ângulo de visão do espectador, leitor que a destrinchará pela forma escrita eletrônica disseminada na rede online em um processo de interação. Aquele que pretende, aquele que desenvolve uma extensão de história, aquele que desenvolve e lança uma história destaca em si uma responsabilidade de tomar posse de uma narrativa inicial e porquanto – a seu modo – adota o dever continuar algum evento ou desfecho que não o satisfizesse ou algum caminho ou episódio no qual o sujeito acredita que poderia seguir linhas diferentes na história.

No dizer de Jenkins (2012, p. 13):

Atualmente, fãs escrevem milhares de histórias a cada ano dedicadas a centenas de diferentes textos midiáticos. Os escritores normalmente são amadores; as histórias são trabalhos de amor. Muitas dessas histórias são distribuídas on-line.

As histórias são encontradas na rede online, muitas em fóruns específicos sobre determinado filme, série, *videogame*, anime ou outro tipo de produção que conta uma

história. Nessas plataformas online a organização e dispersão das *fanfics* variam de uma para outra. Há algumas que as publicações são feitas em fóruns com tópicos inerentes a cada fanfiction, enquanto que há outras plataformas que as publicações são permeadas em listas ou páginas com categorias de temáticas das *fanfictions*. No aspecto da construção se faz presente uma dicotomia em relação às formas de criação. Por um lado, o sujeito pode elaborar um desfecho ou uma desconstrução de uma história que seja apoteótico ou similar à original (carregando traços). Contudo, pode haver a construção de uma história que seja considerada feita à esmo ou mambembe, ou que adote traços muito diferentes da história original. Entretanto, cabe a posição e ideias do usuário ao conduzir sua narrativa e se abrir aos julgamentos ou percepções distintas que poder-se-iam ser enquadradas em tal ambiente online.

Muito embora se acredite que na Rede online há certa liberdade de expressividade, existem algumas condutas que são questões fundamentais para os usuários de determinados sites que abrigam essas narrativas. Em primeiro ponto, há sites que hospedam usuários a partir de uma idade específica, ao passo em que outros delimitam algumas regras para a produção das fanfictions, a exemplo de ser destinado a um público com faixa etária ‘x’ ou ‘y’. De fato, existe uma organização e ideia de ética penetrada em algumas plataformas a fim de que o conteúdo seja bem acolhido pelos usuários. Ainda nesse universo, os usuários para além de postar suas histórias, também podem comentar a respeito de outras apresentadas, destacando suas observações sobre a escrita ou principalmente suas impressões sobre a *fanfiction* escrita que fora lida recém.

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)

Os usuários se engajam nessas produções que demandam um domínio não tão formal, mas que ainda assim demanda boa escrita e leitura e para tanto, o público que publica ficções de um universo da narrativa inicial é denominado como *ficwriters* e em sua maioria compreende como um público jovem que varia de adolescentes a adultos até a média de vinte e cinco anos. Em um cenário no qual o sujeito se localiza pelo caráter do entretenimento, pela fonte de prazer eminente a ele a partir de um universo ficcional ou não no qual ele manteve contato, é possível adquirir uma experiência ímpar e sobressalente. Quer seja no ato de produzir *fanfictions*, quer seja no ato de ler, quer seja no ato de comentar e incluir suas observações a respeito de outras produções, o sujeito encontra-se

apto a ganhar novas ideias a partir da troca de experiências promovidas pelo diálogo em rede online.

Já no contexto da realidade transmidiática, o sujeito não só recebe o conteúdo, ele recebe, ele produz e a partir do seu conhecimento, repertório e análise de produções de terceiros, transforma suas ideias sobre em observações e as debate em rede online com seu *fandom* ou grupo específico, tal como funcionam os ambientes das *fanfictions*. Primeiro tem-se a atenção, segundo momento, a apreensão, e em seguida, a análise. Como pontua Santaella (2002), partindo da fenomenologia de Pierce (1999) ao discorrer como se dá o processo de interpretação, destacando a primeiridade como o instante do impacto – contato sentimental com o objeto, a secundidade como o nível no qual se transporta um processo energético, e por fim, a terceiridade que encaminha à análise ao processo reflexivo e crítico do objeto com o qual se manteve contato. Portanto, no caso das *fanfictions* é possível aperfeiçoar tanto o processo de escrita quanto o processo de aprendizagem pela interpretação assumida com crucial ação do sujeito.

Conclusão

As histórias fazem parte da faculdade humana. É com as histórias que distribui-se a um espaço de tempo experiências que são acolhidas por diferentes tipos de sujeitos. A história tem algo para contar, com as histórias de aprendem, quer seja representadas na escrita ou reveladas em gestos e oratória. A transmídiação de narrativas também caminha junto na linha do conhecimento. A forma como se promove e recebe experiências que pincelam o campo do conhecimento do sujeito é de um caráter sobressalente quando se arquiteta um juízo a respeito de métodos. A dinâmica foge dos métodos tradicionais nos quais os sujeitos estagnavam em uma posição na qual apenas recebia uma informação e não a transformava em algo novo ou não a recebia bem em virtude de aquilo não lhe parecer tão cativante em sua essência. Entretanto, independente da avaliação de conteúdo, o que de fato cabe moldar é a importância dessa nova forma de aprender.

No que tange tal apontamento, as *fanfictions* caracterizadas na esfera da transmídiação evoca a discussão sobre o atual contexto rodeado por mídias e a vivência e estrito contato com o ambiente online. As narrativas transmidiáticas são pinceladas e têm sua aparição com o surgimento das novas necessidades do sujeito em buscar conteúdo. Nasce em resposta à convergência das mídias. Cabe observar que tais narrativas a efeito da transmídiação – que transita pelas mídias diversas – solicitam um desenrolar de uma

história inicial que se expande por partes divididas em várias mídias por um modo que cada mídia dialogue entre si e comunique claramente uma mensagem proposta..

Dada à premissa, o contexto vivenciado pela convergência midiática comunica mudanças que coincidem com a ideia das narrativas transmidiáticas no processo de aprendizagem. O porquê disso pode ser estabelecido pelo contato íntimo ao universo que se tem prazer e adiante pela transformação de suas ideias a partir do que foi posto em contato. A transformação de suas ideias pode ser disseminada no ambiente online para grupos específicos que igualmente tem o mesmo gosto e preferências, como é o caso dos *fandoms*, comunidades de fãs de determinado produto, personagem, filme, história, artista, banda etc. Tal comunidade tem seu território também marcado em fóruns de *fanfictions*. As *fanfictions* enquanto produções fictícias feitas por fãs de determinada franquia a partir de uma história inicial são uma forma de experimentação, de construção de laços sociais e especialmente um uma forma de aperfeiçoar a escrita e a leitura. Na atividade há uma espécie de troca e atrelada a esta, novos estilos de construção de escrita e leitura são despertados.

Convém finalmente apontar que as *fanfictions* surgem para facilitar e fomentar algo que já se fazia que é o contar histórias, mas que hoje adquire novas facetas com o ambiente online e as múltiplas mídias. Pela troca de experiências e visões nas interações, não só aperfeiçoa-se a escrita, leitura e interpretação, como se adquirem novos conhecimentos. As narrativas transmídias colaboram no uso na educação. Extrapolam o método tradicional no qual o sujeito é passivo, projetando-o para o processo de captação, entendimento e produção de ideias que se manifestam em uma produção nova a partir de uma narrativa existente. Essas práticas pincelam sua contribuição, pois pode operar como uma prática pedagógica posto que exista o incentivo à leitura e escrita a partir da narrativa inicial em que se manteve contato. Contemplando tal pressuposto, se ascende caminhos para novas formas de produções e métodos mesclando o conhecimento formal com o informal por meio da interação online a partir do universo vivenciado.

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.

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

CAMPALANS, C; GOSCIOLA, V; RENÓ, D. **Narrativas transmedia**: entre teorías y prácticas. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario, 2012.

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

CORRÊA, E. **Pega o livro (e o computador, o tablet, o videogame e o celular) e senta que lá vem a história!**: A narrativa transmídia como estratégia de incentivo à leitura, 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZDT6p7-IHjM>>. Acesso em: 10 jun. 2015.

EWALD, F. **Memória e narrativa**: Walter Benjamin, nostalgia e movência, 2008. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/NauLiteraria/article/viewFile/5994/4525>>. Acesso em: 17 jul. 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.

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.

GUSMÃO, D; SOUZA, S. **História, memória e narrativa**: a revelação do “quem” nas histórias orais dos habitantes do Córrego dos Januários, 2010. *Psicologia & Sociedade*, 22(2), 288-298. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/psoc/v22n2/09.pdf>> Acesso em: 17 jul. 2015.

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

JENKIS, 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.

PRIMO, A. **Interação mediada por computador**: comunicação, Cibercultura, cognição. In: Porto Alegre: Sulina, 2007.

RENÓ, D; RUIZ, S. Reflexiones sobre periodismo ciudadano y narrativa transmedia. In: CAMPALANS, C; GOSCIOLA, V; RENÓ, D (Eds.). **Narrativas transmedia**: entre teorías y prácticas. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario, 2012. p. 49-68.

RENÓ, L. Transmedia, conectivismo y educación: estudios de caso. In: CAMPALANS, C; GOSCIOLA, V; RENÓ, D (Eds.). **Narrativas transmedia**: entre teorías y prácticas. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario, 2012. p. 199-212.

SANTAELLA, L. **Semiótica aplicada**. São Paulo: Thomson, 2002.

ZILBERMAN, R. **Memória entre oralidade e escrita**, 2006. Letras de Hoje. Porto Alegre, v. 41, n. 3, p. 117-132. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/fale/article/viewFile/621/452>> Acesso em: 17 jul. 2015.