

Tecnologia e Educação: passado, presente e o que está por vir

Organizado por:

José Armando Valente
Fernanda Maria Pereira Freire
Flávia Linhalis Arantes

NIED/UNICAMP
2018 – Campinas/SP

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELO
Sistemas de Bibliotecas da UNICAMP /
Diretoria de Tratamento da Informação

Bibliotecário: Erica Cristina de Carvalho Mansur – CRB-8ª 6734

T22

Tecnologia e educação [recurso eletrônico]: passado, presente e o que está por vir / organizado por: José Armando Valente, Fernanda Maria Pereira Freire e Flávia Linhalis Arantes. – Campinas, SP : NIED/UNICAMP, 2018.

406 p.

Publicação digital (e-book) no formato PDF.

1. Tecnologia educacional. 2. Informática na educação.

I. Valente, José Armando. II. Freire, Fernanda Maria Pereira, 1961-. III. Arantes, Flavia Linhalis, 1976- IV. Título.

CDD - 371.3078

ISBN 978-85-88833-10-4



Tecnologia e Educação: passado, presente e o que está por vir está licenciado com uma Licença Creative Commons - [Atribuição: 4.0 International \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Permite compartilhar, copiar, distribuir, remixar a obra, mesmo para fins comerciais.

Versão.pdf do livro disponível em <https://www.nied.unicamp.br/biblioteca/livros/>

Capa

*Fernanda Maria Pereira Freire
Nathalia Padovam Britto*

Diagramação & Tratamento de Imagens
Nathalia Padovam Britto

Edição de Texto
Nathalia Padovam Britto

Produção de conteúdo transmidiático por fãs: potencialidades para a aprendizagem colaborativa

Andrea Cristina Versuti¹
Daniella de Jesus Lima²

O surgimento e a disseminação dos meios de comunicação digitais proporcionam mudanças culturais entre os sujeitos imersos nos espaços sociais. Neste capítulo discutimos o conceito e as características da transmídiação enquanto processo de ressignificação de conteúdos e da narrativa transmídia, bem como refletimos, especificamente, acerca das *fanfics* e propomos potencialidades para a aprendizagem colaborativa proveniente do contexto de produção destas narrativas produzidas por fãs.

Uma vez que as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) estão cada vez mais presentes nos diferentes processos comunicacionais e nas interações entre os sujeitos, compreendemos a convergência midiática como uma transformação cultural que vai além da integração de dispositivos técnicos. Pensamos que a convergência

¹ Universidade de Brasília. E-mail: andrea.versuti@gmail.com.

² Universidade Federal de Alagoas. E-mail: daniellalima90@gmail.com.

mediática acontece pelo fato de os sujeitos, imersos nessa cultura, apropriarem-se e produzirem conteúdos que convergem para diferentes mídias, bem como não aceitam apenas consumir estes conteúdos.

Levando em consideração esta reflexão, elucidamos que este modo/estratégia de agir dos sujeitos, desdobrando/expandindo o conteúdo de determinado universo transmídia, denominamos transmídiação. De modo objetivo, entendemos como universo transmídia o conjunto de produtos culturais pertencentes a determinada marca. Dentre esses produtos que desdobram o universo, há as narrativas transmídia, histórias que ampliam a experiência dos sujeitos com o universo ficcional por meio de diferentes mídias.

A transmídiação, como modo de ação de forma interativa entre produções ficcionais de determinado universo transmídia, produções estas disponibilizadas em diferentes mídias, envolve as *fanfics* - ficções narrativas produzidas por fãs. Por meio da transmídiação, a arte de contar histórias é transformada, pois há o pressuposto da intensa interação do sujeito com as interfaces e a profícua interação dos sujeitos envolvidos neste processo comunicacional, que converge mídias desdobrando/expandindo narrativas. Ações que, também, ampliam sua experiência e conhecimento, bem como de outros sujeitos, em relação ao universo em expansão.

Desse modo temos como objetivos: contextualizar a cultura digital; conceituar narrativas transmídia, transmídiação e *fanfics*; e refletir sobre potencialidades na produção de *fanfics* para a aprendizagem colaborativa. Para isso, fizemos uma reflexão teórica por meio de uma pesquisa exploratória bibliográfica, fundamentando nossas ideias com discussões de estudiosos das temáticas abordadas.

Defendemos que o cenário da cultura digital apresenta oportunidades para o contexto educacional. As mídias cercam os sujeitos e, constantemente, o diálogo entre mídias e sujeito apresenta-se decisivo para a construção do conhecimento. Com isso, elucidamos a transmidiação e a produção de *fanfics* como elementos que apresentam potencialidades para o processo colaborativo de aprendizagem dos sujeitos.

A narrativa transmídia na cultura digital e os movimentos de transmidiação

A vida em sociedade sempre exigiu de seus participantes a comunicação, independente de como acontece esse processo. Em cada momento histórico, em cada contexto social, há diferentes modos utilizados pelos sujeitos no intuito de concretizar o processo comunicacional. A linguagem, como artefato variante para a comunicação entre sujeitos, é essencial em todos esses modos. Tal variação ocorre de diferentes formas, adequando-se a diferentes contextos, sejam eles históricos, sociais e/ou culturais.

Sabemos que as mudanças sociais são corriqueiras, desta forma as linguagens e as maneiras de comunicação também modificam-se. Essas mudanças não são simples transformações nos modos de comunicação, são mudanças culturais que acontecem nas comunidades sociais. As necessidades e vontades dos sujeitos de expressarem-se e comunicarem-se são as mesmas, o que muda são os modos como esses processos ocorrem. Outras linguagens aparecem, os meios e formas de comunicação inovam-se; assim, a cultura do sujeito social acompanha essas

alterações.

Toda comunidade possui costumes, crenças, culinária, músicas, entre outros componentes específicos, o que denominamos, comumente, de cultura de determinado grupo ou comunidade. Apesar de existirem, entre diferentes grupos, esses fatores específicos, toda cultura sofre mudanças, é dinâmica, pois adapta-se às transformações que acontecem na sociedade. Perdem-se certas características e ganham-se outras, tudo isso com diferentes velocidades e em sociedades distintas (Canclini, 1997).

Logo, entendemos que a cultura é aberta a transformações. A ela são incorporadas novas características de acordo com as mudanças sociais, bem como pode haver fusão de características de culturas distintas. Com isso, destacamos a chegada, a introdução e a difusão da internet, bem como de novos meios e mídias de comunicação em todos os contextos da sociedade.

O espaço no qual isso acontece é denominado ciberespaço, espaço dos novos meios de comunicação que surgem a partir da internet. O termo ciberespaço contempla não só a infraestrutura dos materiais tecnológicos, mas também os conteúdos que nele transitam e os sujeitos que nele estão imersos. (Levy, 2010). Como ciberespaço entendemos o conjunto de todas as plataformas midiáticas, nas quais encontramos uma infinidade de conteúdos em constante consumo, produção, transformação e compartilhamento pelos usuários da rede.

Nessa conjuntura surge a cibercultura ou cultura digital que, segundo Levy:

É o conjunto de técnicas (materiais e

intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (Levy, 2010, p. 17)

A cibercultura ou cultura digital tem características, costumes, modos/maneiras, ações, desenvolvidos no contexto das TDIC, aqui entendidos como objetos culturais marcados por uma interpretação de mundo, que funcionam como recursos simbólicos.

Assim, consideramos que as mudanças culturais e tecnológicas que estão cada vez mais presentes e incisivas na sociedade geram uma mudança nos modos de ser, relacionar, conhecer e aprender dos sujeitos. A maneira de comunicar sofre enorme impacto com essas mudanças, o que faz surgir novas linguagens em diferentes meios de comunicação. (Barbero, 2014). Nesse contexto, os sujeitos relacionam-se e compartilham conteúdos por meio de diferentes mídias, de forma instantânea, participativa e colaborativa.

À medida que amplia-se o leque de mídias por meio das quais os conteúdos são disponibilizados, há uma ampliação, também, das linguagens utilizadas nesses diferentes modos de comunicação. Pensando nisso, afirmamos que os sujeitos precisam ter condições de apropriarem-se das diferentes linguagens que circulam na cultura na qual estão inseridos, a cultura digital, a fim de fazerem-se presentes e engajados nos eventos comunicativos que acontecem na sociedade. Em consequência disso, constituem-se como sujeitos críticos, reflexivos e produtores de conhecimento diante da sociedade da cultura digital, ou seja, constituem-se como cidadãos. A esse respeito, Rojo afirma que é

[...] preciso que a instituição escolar prepare a

população para um funcionamento da sociedade cada vez mais digital e também para buscar no ciberespaço um lugar para se encontrar, de maneira crítica, com diferenças e identidades múltiplas. (Rojo, 2013, p. 7).

Nessa perspectiva, consideramos que os textos presentes no contexto da cultura digital, geralmente, são textos que integram diferentes linguagens e conteúdos, ou seja, são multimodais. (Rojo, 2013). Acreditamos que para a participação do sujeito social de maneira engajada, é necessário que este seja letrado. E no cenário da cultura digital, além disso, é necessário que seja letrado digitalmente.

Nesse cenário surgem possibilidades para a criação de categorias sobre si e sobre o mundo, catalisando a expansão de processos imaginativos (Zittoun, 2007). Assim, contemplamos o conceito de transmídiação como a arte de criação e de distribuição de um universo transmídia que amplia e enriquece a experiência dos sujeitos, seja para o entretenimento, para a informação, para o comércio, para a educação. Transmídiação, portanto, são estratégias de recepção e de produção de conteúdos de determinado universo transmídia (Fechine, 2012).

Neste contexto, parece relevante apresentarmos uma discussão acerca da convergência entre mídias. A convergência midiática não apenas se arquiteta na evolução das mídias, mas, de acordo com Jenkins (2009), a convergência trata das questões tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais e estão relacionadas no viés da interação. O autor refere-se à convergência como:

O fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, 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. (Jenkins, 2009, p. 29).

A convergência midiática apresenta-se sobre um cenário no qual se exibem avanços tecnológicos, no entanto, o enfoque maior nessa esfera é o sujeito. Não se trata apenas do surgimento de novas mídias, quer seja acerca das suas especificações, mas de como constrói-se e traduz-se a relação do sujeito com essas mídias. Nesta perspectiva, Jenkins (2009) pontua que a convergência caracteriza-se como uma transformação cultural que ocorre na medida em que nasce a necessidade da busca de informação e conectividade de conteúdos. E essa necessidade é atendida, na nossa concepção, por meio da possibilidade de transmídiação, facilitada pelo desenvolvimento das TDIC.

Esse ciclo cultural contempla a transmídiação como modo de criação, colaboração e distribuição de conteúdos, os quais desdobram determinado universo transmídia. Dentro dos universos há as narrativas transmídia, histórias que expandem o universo por meio de diversas plataformas midiáticas. Ou ainda, como uma história que é iniciada em determinada mídia, com características e linguagem(ns) específica(s), passível de explorar potencialidades ao máximo e que apresenta também possibilidades de expansão narrativa em diferentes mídias. Para Jenkins:

A narrativa transmídia refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. A narrativa transmídia é a arte de criação de um universo. Para viver uma experiência plena

num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão online, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica. (Jenkins, 2009, p. 49).

Quando os sujeitos apropriam-se dos conteúdos da narrativa em diferentes mídias é possível que façam a sua produção/expansão, construindo novas narrativas que expandem a “original” e as disponibilizem em mídias distintas, mantendo uma relação entre a história “originária” e a narrativa criada, desdobrada. Consideramos que o processo de produção de narrativas envolve o pensar reflexivo e a construção de novos sentidos e significados que podem representar experiências dos sujeitos.

De acordo com Phillips: (2012, p. 13),

As histórias no processo transmidiático são, levemente, entrelaçadas. Cada uma pode ser consumida por si só e o leitor/espectador tem a ideia de que foi lida/assistida uma história completa” (Phillips, 2012, p. 13).

Com isso, observamos, especificamente, o potencial de propostas metodológicas e de elaboração de conteúdos digitalmente expandidos que permitam uma compreensão ampliada de significado, independente dos caminhos da leitura e que, ao mesmo tempo, garantam ao sujeito, em contato com uma parte da narrativa, a compreensão do todo.

Sendo assim, cada fragmento narrativo disponibilizado em determinada mídia, por meio da transmídiação, é

independente dos outros e, de acordo com Scolari (2013), todos os textos, adaptações ou expansões funcionam como portas de entrada para o universo transmídia. A possibilidade do universo adquirir mais leitores/espectadores/usuários aumenta de acordo com a expansão/desdobramento. Por desdobramento entendemos a ampliação do universo transmídia a partir do produto originário, ou não, podendo este ser uma narrativa, ou não.

Nos universos transmídia há a transmídiação de conteúdos para produtos culturais diversos - brinquedos, roupas e acessórios, por exemplo - os quais não possuem características de narrativa. Na nossa concepção estes não são os produtos que contribuem para a construção de conhecimento dos fãs; acreditamos que esta construção acontece, principalmente, a partir da transmídiação dos fãs ao produzirem suas narrativas ficcionais baseadas nos conteúdos dos universos, conteúdos estes transmidiados por meio de diversas possibilidades.

Dentro desses universos que envolvem diferentes produtos culturais de uma marca, há as narrativas que desdobram conteúdos, por meio da transmídiação. Neste contexto, estas narrativas – aqui denominadas de transmídias - são constituídas pelos produtores da própria marca ou pelos seus fãs em um cenário de convergência. Isto acontece, principalmente, pelas mudanças culturais acarretadas pelas transformações comportamentais dos sujeitos que não se satisfazem em, apenas, receber conteúdos. Sendo assim, por meio da criatividade dos leitores, narrativas são criadas a fim de desdobrar conteúdos referentes ao universo em expansão, exemplo disto são as *fanfics*.

O projeto estruturado pela narrativa transmídia estabelece, primeiramente, o roteiro e a sua divisão em partes; em seguida

define quais plataformas receberão quais partes do roteiro e, finalmente, determina quanto tempo cada plataforma ficará à disposição do público e como ele poderá participar e articular as narrativas. De acordo com Giovagnoli:

Fazer transmídia significa permitir múltiplas mídias contarem histórias diferentes, mas todas explorando um tema comum, mesmo que seja experimentado através de diferentes perspectivas da narrativa. (Giovagnoli, 2011, p. 17).

O fator mais importante dessa estratégia está na condição de atingir um público que não se satisfaz exclusivamente com um único meio de comunicação e colabora com a ampliação do universo transmídia, seja por meio de comentários/críticas - o que interfere na transmidiação de conteúdos, incluindo aqueles produzidos pelos produtores da marca do universo, seja por meio da transmidiação de seus próprios conteúdos/narrativas.

De acordo com Phillips (2012), contar uma história transmídia envolve um dos dois processos: ou você tem uma história única que é dividida em diversas mídias, ou você começa com uma história e adiciona pedaços a ela. Esses dois processos resultarão em projetos que podem ser descritos com frases como: “melhor que a soma das partes” e “uma história única e coesa”. Para a autora, além da divisão de uma história e a disponibilização de suas partes em diferentes plataformas de mídia, a narrativa transmídia pode ser constituída a partir de uma história primária que deixa possibilidades de expansão no decorrer de seu enredo. Dessa maneira, o próprio autor ou os fãs podem expandir a história, por meio da transmidiação, criando narrativas que desdobram a história primária.

A prática de construção de conhecimento de forma participativa e colaborativa cresce entre os sujeitos agentes diante desse novo cenário da comunicação. Muda o cenário educacional e os sujeitos assumem o protagonismo de sua própria aprendizagem. Para Moraes e Santos (2013), a narrativa transmídia no entretenimento, na comunicação mercadológica, no jornalismo ou na educação pode ser considerada uma potência para o engajamento do sujeito no universo do produto cultural que está em diferentes plataformas ou que está sendo expandido e disponibilizado em diferentes plataformas: “os atores do processo comunicacional deixam de ser emissores e receptores e são considerados interlocutores e produtores de uma narrativa complexa”. (Moraes; Santos, 2013, p. 22).

Prova do que as autoras afirmam são as *fanfics*, narrativas criadas por fãs de universos transmídia, sujeitos que têm uma relação afetiva com determinado universo e se sentem instigados a criar sua própria narrativa utilizando elementos já presentes nesses espaços. Esse comportamento, impulsionado pela cultura digital, tem relação com o fato desses sujeitos não aceitarem ser apenas receptor/leitor de conteúdos disponibilizados em diversas mídias.

***Fanfics* - produção de ficção de fãs: ontem, hoje e potencialidades para a aprendizagem colaborativa**

Na década de 1990, o surgimento das redes de interação online traz consigo a possibilidade de produção de conteúdo na *web* para ser consumido por diversas pessoas. Consequentemente surgem fãs de determinadas histórias

que produzem conteúdos a partir delas. (Recuero, 2015). Logo aparecem sites especializados em ficções criadas por fãs, fazendo com que eles mantenham relação constante com outros sujeitos com os quais têm interesses em comum. Segundo Recuero:

Mais do que oferecer um espaço de produção, a mídia digital ofereceu, também, um espaço de produção ‘livre’ para os fãs. Esse espaço é um dos pontos fundamentais para a produção dos fãs, pois foge ao controle do autor ou do ídolo. (Recuero, 2015, p. 6).

Os sujeitos que constroem essas histórias fazem uso da imaginação: ao consumirem a história “original” constroem desdobramentos de acordo com sua criatividade e vontade; fora do controle do autor do conteúdo “original”, como a autora explanou.

Discutir *fanfics* é discutir sobre a arte da escrita, pois são produções de sujeitos que se baseiam em outras histórias para criar as suas próprias ficções. De acordo com Jamison (2017), Aristóteles, filósofo grego, afirmou que a arte era uma imitação da natureza. Já, Dionísio de Halicarnaso, historiador que nasceu centenas de anos depois de Aristóteles, defendia que a arte, com destaque para a arte da escrita, era a mais verdadeira imitação de outros bons escritores que tinham escrito antes de você.

Em consonância com o pensamento de Dionísio de Halicarnaso, reafirmamos que a produção de *fanfics* é uma arte da escrita que possui raízes históricas. Por meio das TDIC, estas ficções ganharam mais espaço e chegaram ao alcance de mais pessoas. Mas, muito antes do surgimento das TDIC, as *fanfics* já circulavam oralmente e de forma

impressa. Já existiam antes de serem denominadas assim, pois como o historiador afirma, a arte da escrita é a imitação de outros escritores que escreveram antes de você, ou seja, é recriar histórias que já foram escritas anteriormente por outro sujeito.

É dessa forma que Jamison entende as *fanfics*:

[...] hoje entendemos a *fanfiction*³ basicamente como uma escrita que continua, interrompe, reimagina ou apenas faz alusão a histórias e personagens que outras pessoas já escreveram. (Jamison, 2017, p. 31).

A *fanfic*, como a arte da escrita, possui relação direta com as formas de contar histórias de épocas passadas. É inquestionável que os sujeitos compartilham narrativas desde os primórdios e que esta característica nos acompanha no tempo e sofre mudanças de acordo com o contexto sociocultural. Atualmente, com o acesso cada vez mais facilitado à internet, diversas plataformas digitais são como grandes rodas de “contação” de história.

A leitura e a escrita de *fanfics* existia muito antes de a internet surgir, para a leitura e a produção dessas ficções, sem as possibilidades que a rede proporciona, “os fãs organizavam peregrinações literárias, iam a convenções, planejavam festas, contribuía com análises para *newsletters*” (Jamison, 2017, p. 295-296) e produziam *fanfics* que eram publicadas por meio dos fanzines. O fanzine é uma mídia amadora, usada com frequência, de divulgação de produções de fãs, antes da internet. Em um fanzine são compartilhados

³ A autora usa o termo *fanfiction*, mas este, também, se refere à produção escrita de fãs, assim como *fanfic*, *fanfics*, *fic*, *fics*

conteúdos de universo(s) narrativo(s) de interesse comum entre fãs que compartilham e leem as produções que o compõem.

A partir dos anos 1980, com o surgimento do computador pessoal (PC), e 1990, com o advento da internet, as *fanfics*, anteriormente compartilhadas em fanzines, passam a ser compartilhadas digitalmente em comunidades online de fãs, principalmente. Desde o início da rede, um dos efeitos que esteve sempre presente foi a velocidade, ou seja, o que é compartilhado na rede pode ser acessado pelo sujeito de qualquer lugar, de forma instantânea. Segundo Jamison:

Além de velocidade, a internet trouxe o anonimato. Endereços físicos ou números de telefone não eram mais necessários para receber as notícias do fandom. [...]. A *fanfiction* se tornou livre, aberta, pública. Leitores tinham liberdade para se ocultar. (Jamison, 2017, p. 120).

As mudanças culturais que aconteceram após o surgimento da internet refletiram, também, nas *fanfics*. Uma vez que estas são um gênero textual, moldam-se às transformações culturais, assim como acontece com outros gêneros, a exemplo da carta que - com o advento da internet - passa a ter suas características moldadas pelo correio eletrônico/ e-mail. No caso da *fanfic*, não houve mudança da sua denominação, tampouco surgiu outro gênero, apenas ocorreram transformações nos modos de produção e de compartilhamento, além da possibilidade de interação entre diferentes linguagens em um único texto.

Como as “novas tecnologias permitem que novos e diferentes tipos de histórias sejam contadas – e lidas – por diferentes tipos de pessoas” (Jamison, 2017, p. 32), as transformações ocasionadas pela cultura digital mudaram a leitura e a

escrita de *fanfics*, como já dissemos. Além disso, o amplo acesso, por um infinito número de sujeitos, ao conteúdo compartilhado em plataformas digitais. Assim, consideramos que com o surgimento da internet, as *fanfics* mudaram em relação à possibilidade de linguagens utilizadas pelos autores, à produção e compartilhamento, à velocidade de publicação e leitura, bem como ao número de sujeitos que podem acessar o conteúdo.

Dentro do contexto de produção das *fanfics* há um elemento fundamental que é o pilar de tudo o que discutimos anteriormente, os fãs. Toda *fanfic* possui um autor que escreve histórias baseadas em outras narrativas por diferentes fatores, dentre eles destacamos a relação de afetividade que possui com o produto cultural e, por isso, recria a narrativa de forma subjetiva. Ou ainda, a relação de inquietação com a história, por achar que esta poderia ter outro enredo, acontecimentos a mais ou a menos. Esses sujeitos autores dessas ficções são denominados *ficwriters* no mundo dos fãs.

Os *ficwriters*, em tradução literal, são escritores de fics, ou seja, são os próprios autores de *fanfics*. Estes sujeitos, antes de tudo, são fãs de determinado universo transmídia, narrativa, artista, filme, série. Fãs que, por meio de uma relação afetiva que constroem com um produto da indústria cultural ou um conjunto deles, pertencentes a uma mesma marca, bem como por meio da não aceitação das histórias que esses produtos disponibilizam, imaginam, (re)imaginam, criam, (re)criam e compartilham suas próprias histórias.

Ressaltamos que esta ação dos fãs – aqui denominada de de transmídiação - por meio da qual constitui-se uma narrativa transmídia, já que a história originária é publicada em uma mídia, o *ficwriter* produz outra narrativa

baseada nesta narrativa original e a publica em uma mídia distinta. Entendemos a presença de mais de uma narrativa referente ao mesmo universo em mais de uma mídia como *narrativa transmídia* e o ato de desdobrar esses conteúdos em diferentes mídias como *transmídiação*.

Os sujeitos imersos na cultura digital que não aceitam ser somente leitores de conteúdos e se posicionam, também, como autores, os interlocutores e produtores, são os *ficwriters* no contexto das *fanfics*. Sobre isso Araújo e Grijó afirmam:

Esse prosumer no contexto de produção de *fanfictions* é denominado de *ficwriters*: são sujeitos comunicantes em quem os papéis de autor e leitor/ouvinte/espectador assumem posições híbridas. Além disso, na sua essência, os *ficwriters* não buscam ganho financeiro com suas produções, [...]. (Araújo; Grijó, 2016, p. 3).

Outro fator de relevante nesse contexto é a gratuidade das *fanfics*. Os *ficwriters* produzem e publicam suas histórias sem a intenção de obter retorno financeiro. A produção das *fanfics* está baseada na relação do sujeito com o universo ou produto cultural e sua vontade de reescrever a história de acordo com sua subjetividade. Jamison (2017) elucida que as *fanfics* transformam os *ficwriters* em Deuses em um mundo que não os pertence. Essa comparação feita pela autora está ligada ao fato de os escritores de *fanfics* serem livres para reescrever histórias, já publicadas por outro(s) autor(es), de acordo com suas vontades, opiniões, gostos.

Vale ressaltar que produzir *fanfics* não se trata apenas da escrita de histórias recriadas a partir de outras já publicadas, mas sim de escrever histórias para leitores reais, que querem ler e fazer comentários, dar opiniões. Esses leitores

podem, inclusive, estar escrevendo outras histórias acerca do mesmo universo narrativo (Jamison, 2017). Ou seja, ler e produzir *fanfics* é ser autor de sua própria história, ter leitores reais para as suas produções, comentar e apresentar opiniões acerca das *fanfics* de outros *ficwriters*, assim como receber comentários e opiniões acerca de suas produções, enfim, é produzir conteúdo autoral de forma colaborativa.

Em sites próprios para a produção e publicação de *fanfics* essas ações são comuns, como exemplo temos o *Spirit Fanfics e Histórias* (<https://www.spiritfanfiction.com/home/>). Neste site, a partir de um cadastro simples e sem restrições, os sujeitos leem e publicam suas ficções, desde que observem algumas regras em relação a alguns conteúdos que possam infringir leis constitucionais, por exemplo. Mas estes limites não descaracterizam a liberdade do sujeito em se expressar por meio de suas produções.

A colaboração existe de diversas maneiras no *Spirit Fanfics e Histórias*. Os usuários podem comentar sobre qualquer uma das *fanfics* publicadas - em lugar específico - na página da própria *fic*. Alguns usuários selecionados pela administração do site, por meio de processo de seleção, possuem funções específicas a serem desempenhas no ambiente, como os beta readers e os capistas, por exemplo. Os capistas colaboram com os *ficwriters* na produção de imagens que servem como capas para as histórias, enquanto os beta readers têm como função sugerir melhorias para as produções dos *ficwriters*. Sobre esse cenário de leitura e de produção de *fanfics*, Jamison elucida:

crescer lendo e escrevendo nas comunidades de *fanfiction* online se tornou uma realidade muito comum e ajudou a moldar o pensamento, a leitura e os hábitos de escrita de uma geração de futuros escritores. Muitos escritores

profissionais trabalhando hoje começaram suas carreiras na *fic*. (Jamison, 2017, p. 159).

Afirmamos que a vivência do sujeito nesse contexto das *fanfics* proporciona a um constante aprimoramento das habilidades de leitura e de escrita, também para aqueles que já são escritores. E, além disso, este ambiente insere o sujeito em diferentes campos de conhecimento, proporciona lições de redação criativa e engajamento no universo do produto cultural do qual é fã. Sendo assim, o sujeito que está imerso nesse mundo dos fãs está em constante aprendizagem, seja por meio da leitura, seja pela produção de *fanfics*.

Outro elemento integrante do mundo dos fãs são os beta readers, sujeitos selecionados pelos administradores das comunidades de fãs que têm a função de auxiliar os *ficwriters* em suas produções. Consideramos que os beta readers, pelo fato de passarem por uma seleção, possuem um nível de conhecimento elevado em relação às *fanfics* e todos os elementos que as integram, o que os torna aptos a fazer sugestões sobre as narrativas dos *ficwriters* que os procuram a fim de aumentar a qualidade de sua *fanfic*.

A *fanfic*, porém, é de autoria do *ficwriter*; o beta reader apenas sugere melhorias, se for solicitado pelo autor para isso, e as alterações são feitas se este achar conveniente. De maneira similar, os beta readers atuam como orientadores dos *ficwriters*, fazendo sugestões na escrita das narrativas. Essas sugestões apresentadas pelos beta readers que colaboram na construção de conhecimento autônomo por parte dos autores, uma vez que estes produzem de forma independente, recebem sugestões de melhorias e aderem a estas da forma que convier ao seu texto.

Autonomia no sentido de Freire (2011), considerada como o

amadurecimento do ser para si. Dessa maneira, entendemos que é por meio de um processo moldado por experiências e interações que um sujeito se torna autônomo. Nesse sentido, a aprendizagem deve estar atrelada à “Pedagogia da Autonomia”, por meio de experiências que estimulam a decisão e a responsabilidade do sujeito, engajando-o, dessa forma, em experiências de liberdade.

Consideramos as experiências vivenciadas pelos sujeitos no cenário das *fanfics* como promotoras da formação do sujeito autônomo e da aprendizagem colaborativa. Isso acontece por meio do diálogo constante que há entre os sujeitos imersos nessa realidade. Entendemos que esse diálogo concretiza a interação comunicacional entre sujeitos que convivem em determinado espaço social, tempo histórico, com determinados aspectos culturais.

De acordo com Scorsolini-Comin (2014), o discurso para Bakhtin é construído por meio de influência dos modos sociais. Dessa maneira, o discurso constituído por diálogos deve ser visto como universo de diversas linguagens interligadas. Linguagens estas que estão em constante criação e transformação, acompanhando os contextos sociais, históricos e culturais. Sobre diálogo, Bakhtin (2012, p. 117) elucidada:

o diálogo, no sentido estrito do termo, não constitui, é claro, senão uma das formas, é verdade que das mais importantes, da interação verbal. Mas pode-se compreender a palavra “diálogo” num sentido amplo, isto é, não apenas como a comunicação em voz alta, de pessoas colocadas face a face, mas toda comunicação verbal, de qualquer tipo que seja. (Bakhtin, 2012, p. 117).

Como mencionamos anteriormente, os sujeitos imersos no âmbito da leitura e da produção de *fics* estão em constante diálogo entre si. Estes diálogos, sejam a partir da troca de comentários entre autor(es) e leitores, sejam a partir de sugestões dos beta readers, contemplam a aprendizagem dos envolvidos a partir da troca constante de discursos nutridos por aspectos sociais, históricos e culturais.

Uma vez que, como mencionado por Freire (2011), a aprendizagem deve acontecer por meio de experiências que estimulam o engajamento dos sujeitos, afirmamos que o contexto dos sites de leitura e publicação de *fanfics* possibilita isso, principalmente no que tange ao Spirit *Fanfics* e Histórias, além de proporcionar aprendizagem colaborativa entre os *ficwriters*, leitores, beta readers, os quais estão imersos em um contexto com diversos conteúdos compartilhados por meio de diferentes linguagens.

Nosso objetivo foi apresentar o potencial para a aprendizagem presente na produção de conteúdos transmídia pelos sujeitos culturais. Uma vez que os sujeitos podem criar histórias baseadas em outras, ou ainda modificá-las, por meio de sua autonomia, estes leem, imaginam o que leem, criam como poderia continuar a história lida, ou ainda modificá-la a partir das interações com outros leitores. Os sujeitos fazem isso abordando diferentes temáticas, presentes em diversas áreas do conhecimento. Por fim, afirmamos que o contexto de leitura e a produção de *fanfics*, presente nas comunidades de fãs, proporcionam aprendizagem colaborativa, uma vez que neste ambiente estão envolvidas práticas diferentes de leitura, de escrita e de conteúdos de diversas temáticas.

Considerações

As TDIC apresentam caminhos para a comunicação entre os sujeitos imersos na realidade da cultura digital. Esses sujeitos possuem diferentes e, ainda, mais maneiras de comunicar com outros, independente de lugar e de tempo. Para tanto, é necessário possuir um aparelho de tecnologia móvel e acesso à internet, elementos que modificam os hábitos desses sujeitos em todas as esferas sociais: no trabalho, na família, nas amizades.

Dentre as mudanças de hábitos na comunicação, destacamos a leitura, o compartilhamento e a produção de conteúdos de qualquer espécie. Na cultura digital, todo conteúdo disponibilizado ao público, seja digital ou não, está sujeito a essa tríade. Um conteúdo pode ser lido, compartilhado e, ainda, criado ou recriado pelos sujeitos que tem acesso a internet, o que faz com que estes construam e compartilhem conhecimento em permanente aprendizagem.

Qualquer que seja a atividade, mais especificamente no caso da produção de conteúdos transmídia, existe um processo de relação entre produtores e fãs, de engajamento e crítico. Podemos dizer que, ao pensar, engajar-se e produzir um conteúdo, o sujeito traduz um processo potente, especialmente no que se refere à aprendizagem.

O diálogo entre dois produtos (conteúdo original e conteúdo transmidiático criado por um sujeito a partir do primeiro) somados à atividade colaborativa e à inserção de um novo conteúdo no processo, em essência, aponta para que o engajamento atribua novos significados para a relação entre sujeito, conteúdo e construção de conhecimento.

Com o apoio das mídias, essa aprendizagem torna-se mais

extensa e ampla, como é o caso da atividade colaborativa. Cada um sendo autor da sua própria história, interagindo e aprendendo com os outros autores. É nessa perspectiva que se apoia a prática de produção das *fanfics* pelos *ficwriters*.

Diante desse cenário, refutamos a ideia distorcida em relação ao empobrecimento das habilidades de escrita e de leitura acarretado pela proliferação de diferentes plataformas de mídia, no contexto da convergência. Em contrapartida, apresentamos a ideia de leitura crítica e de escrita criativa. Hoje, os movimentos de transmídia de conteúdos promovidos pelos sujeitos culturais instalam uma nova perspectiva para os processos de leitura e de escrita, isto é, tendem a fomentar e enaltecer essas habilidades, abrindo espaço para uma ação mais construtiva.

Estratégias de transmídia utilizadas na construção de narrativas transmídia são pensadas pela indústria cultural com o fim de fidelizar seus espectadores. A ideia é engajar cada vez mais o sujeito aos conteúdos do universo ficcional. Consideramos a ação dos fãs, de transmidiar seus próprios conteúdos, como um resultado positivo destas estratégias. Isso acontece por meio da relação emocional que eles criam com o universo e do engajamento.

A partir da produção de conteúdos transmídia por meio da transmídia, o sujeito desenvolve suas habilidades de leitura e de escrita crítica e criativa, bem como desenvolve aprendizagem de forma autônoma. À medida que o sujeito tiver a liberdade de criar e de recriar conteúdos baseados em uma narrativa “original”, estará adquirindo autonomia para tornar-se independente no processo de aprendizagem, característica proporcionada pelas mídias, já que estas conquistam e esses sujeitos aprendem sobre as informações que consomem e, muitas vezes, produzem/(co)produzem.

Consideramos a inserção de práticas de leitura e de escrita de textos digitais como potência para o processo de aprendizagem do sujeito. Afirmamos, ainda, que para que ele possa participar ativamente dos eventos comunicacionais presentes no contexto da cultura digital, precisa construir sentidos em textos formados por diferentes linguagens. Sendo assim, elucidamos que seria desejável que os sujeitos imersos nesta realidade sejam letrados digitalmente.

Por fim, afirmamos que os sujeitos ao produzirem conteúdo transmídia por meio das *fanfics*, a partir das quais produzem ficções de forma colaborativa e participativa, por meio da autoria, tornam-se autônomos. Esta autonomia, com vimos nas discussões de Paulo Freire, está atrelada a experiências vividas pelo sujeito de forma que sua independência seja preservada. Isto acontece na produção de ficções de fãs, autoria independente, construída a partir de diálogos com/entre sujeitos, o que estimula o desenvolvimento da autonomia, das relações sociais e, conseqüentemente, do exercício da sua cidadania no contexto de uma cultura digital.

Além disso, elucidamos que esses sujeitos constroem conhecimento a partir da leitura e da escrita de conteúdos com diferentes possibilidades de temáticas e de abordagens. Esta prática de leitura e de produção de *fanfics* possibilita a construção do conhecimento de conteúdos diversos e o desenvolvimento do sujeito leitor autor no contexto da cultura digital, principalmente para a construção, apropriação e compreensão de textos que circulam na sociedade digital, ampliando potencialidades para o exercício de uma cidadania crítica, contextualizada e reflexiva.

Referências

ARAÚJO, Gabriel Masarro; GRIJÓ, Wesley Pereira. Fanfictions: convergência, participação e remixagem na resignificação do conteúdo midiático. In: SIMPÓSIO NACIONAL DA ABCIBER, 9., 2016, São Paulo. **Anais...** São Paulo, 2016.

BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e filosofia da linguagem**. 13. ed. São Paulo: Hucitec, 2012.

BARBERO, Jesús Martín. **A comunicação na educação**. São Paulo: Contexto, 2014.

CANCLINI, Néstor García. Culturas híbridas y estrategias comunicacionales. **Estudios sobre las Culturas Contemporaneas**, Colima, v. III, n. 5, 1997, p. 109-128.

FECHINE, Yvana. Transmediação, entre o lúdico e o narrativo. In: CAMPALANS, Carolina; RENÓ, Denis; GOSCIOLA, Vicente. (Eds.). **Narrativas transmedia: entre teorias e práticas**. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario, 2012. p. 69-84.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 43. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

GIOVAGNOLI, Max. **Transmedia storytelling: imagery, shapes e techniques**. Pittsburgh: ETC Press, 2011.

JAMISON, Anne. **Fic: por que a fanfiction está dominando o mundo**. Rio de Janeiro: Anfiteatro, 2017.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

MORAES, Elizabeth G.; SANTOS, Marli. O jornalismo como narrativa transmídia: reflexões possíveis. In: RENÓ, Denis; CAMPALANS, Carolina; RUIZ, Sandra; GOSCIOLA, Vicente. (Eds.). **Periodismo transmedia:**

miradas múltiples. Bogotá: Editorial Universidad del Rosário. Escuela de Ciencias Humanas, 2013. p. 21-34.

PHILLIPS, Andrea. **A creator's guide to transmedia storytelling**: how to captivate and engage audiences across multiple platforms. New York: McGraw-Hill, 2012.

RECUERO, Raquel. À guisa de introdução: problematizando fãs e fan fictions 20 anos depois. In: JENKINS, Henry. **Invasores do texto**. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015, p. 3-12.

ROJO, Roxane. Apresentação. In: ROJO, Roxane (Org.). **Escola conectada**: os multiletramentos e as TICs. São Paulo: Parábola, 2013, p. 7-12.

SCOLARI, Carlos Alberto. **Narrativas transmedia**: cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto S.A. Ediciones, 2013.

SCORSOLINI-COMIN, Fabio. Diálogo e dialogismo em Mikhail Bakhtin e Paulo Freire: contribuições para a educação a distância. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 30, n. 03, p. 245-265, Julho-Setembro 2014.

ZITTOUN, Tania. The role of symbolic resources in human lives. In: VALSINER, Jaan.; ROSA, Alberto. **The Cambridge handbook of sociocultural psychology**. Cambridge: Cambridge University Press, 2007.