O Boletim de Conjuntura (BOCA) publica ensaios, artigos de revisão, artigos teóricos e empíricos, resenhas e vídeos relacionados às temáticas de políticas públicas.

O periódico tem como escopo a publicação de trabalhos inéditos e originais, nacionais ou internacionais que versem sobre Políticas Públicas, resultantes de pesquisas científicas e reflexões teóricas e empíricas.

Esta revista oferece acesso livre imediato ao seu conteúdo, seguindo o princípio de que disponibilizar gratuitamente o conhecimento científico ao público proporciona maior democratizacão mundial do conhecimento.



BOLETIM DE CONJUNTURA

BOCA

Ano V | Volume 14 | Nº 42 | Boa Vista | 2023

http://www.ioles.com.br/boca

ISSN: 2675-1488

https://doi.org/10.5281/zenodo.8056667

BOLETIM DE CONJUNTURA

www.ioles.com.br/boca

POTENCIALIDADES DA LIBERDADE CRIATIVA NA PRODUÇÃO DE FANFICS PARA O DESENVOLVIMENTO DE APRENDIZAGENS

Daniella de Jesus Lima[1]

Andrea Cristina Versuti[2]

Luís Paulo Leopoldo Mercado[3]

Resumo

Este artigo trata da leitura e produção textual no contexto da cultura digital, elucidando os conceitos de narrativa transmídia, transmidiação e *fanfics*. Tem como objetivos investigar a produção e as características de ficções narrativas de sujeitos fãs; discutir acerca da liberdade criativa presente na produção de *fanfics* e a sua relação com o engajamento do sujeito nesta prática. A metodologia envolveu pesquisa qualitativa netnográfica, na qual as produções de um site de leitura e publicação de *fanfics (Spirit Fanfics)* foram observadas no período de 2016 a 2020, classificadas e posteriormente analisadas por meio da análise de conteúdo. Durante a realização da pesquisa, adotamos como procedimento de construção de dados a aplicação de um questionário online aos sujeitos da investigação; leitores e autores de *fanfics*, sobre a prática de produção textual e a liberdade criativa proporcionada pelo cenário da cultura fã. Os resultados mostram especialmente considerações acerca da categoria de análise liberdade criativa presente na prática de produção de *fanfics,* evidenciando de que modo ela promove o engajamento dos sujeitos envolvidos no processo, proporcionando a efetivação de conexões entre informações/conteúdos em diferentes linguagens e, consequentemente, a construção de conhecimento significativo por meio da escrita de narrativas ficcionais.

Palavras-chave: *Fanfic*; Gênero Textual; Produção Textual; Transmidiação Narrativa.

Abstract

This article deals with reading and textual production in the context of digital culture, elucidating the concepts of transmedia narrative, transmidiation and fanfics. Its objectives are to investigate the production and characteristics of narrative fiction by fan subjects; discuss about the creative freedom present in the production of fanfics and its relationship with the subject's engagement in this practice. The methodology involved qualitative netnographic research, in which the productions of a site for reading and publishing fanfics (Spirit Fanfics) were observed in the period from 2016 to 2020, classified and subsequently analyzed through content analysis. During the research, we adopted the application of an online questionnaire to the research subjects as a data construction procedure; readers and authors of fanfics, about the practice of textual production and the creative freedom provided by the fan culture scenario. The results especially show considerations about the creative freedom analysis category present in the practice of fanfic production, showing how it promotes the engagement of the subjects involved in the process, providing the effectiveness of connections between information/contents in different languages and, consequently, the construction of meaningful knowledge through the writing of fictional narratives.

Keywords: Fanfic; Narrative Transmediation; Text Production; Textual Genre.

[1] Professora do Instituto Mantenedor de Ensino Superior da Bahia (IMES). Doutora em Educação pela Universidade Federal de Alagoas (UFAL). E-mail: daniellalima90@gmail.com

[2] Professora da Universidade de Brasília (UnB). Doutora em Educação pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). E-mail: andrea.versuti@gmail.com

[3] Professor da Universidade Federal de Alagoas (UFAL). Doutor em Educação pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). E-mail: luispaulomercado@gmail.com

INTRODUÇÃO

O estudo da narrativa transmídia (NT) no contexto educacional é relativamente recente se comparado com outros fenômenos advindos das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC). Estudar o gênero textual *fanfic*, NT constituída por meio da transmidiação dos fãs de determinado universo transmídia, envolve temáticas como: educação, linguagens, TDIC, leitura e produção de texto.

NT é definida por Jenkins (2009) como uma história expandida e dividida em várias partes, distribuídas entre diversas mídias. Pode ser vista, principalmente pela área do entretenimento, como uma estratégia de comunicação que organiza conteúdos e plataformas para contar uma história (GOSCIOLA; VERSUTI, 2012), que determina qual espaço será indicado para a história principal e quais outras serão utilizadas pelas histórias complementares.

Dentre essas histórias complementares existem as *fanfics*, histórias criadas por fãs de determinado universo, seja banda, filme, livro, entre outros. São produções criadas sem fins lucrativos, desenvolvidas pelos próprios gostos dos autores e por sua afinidade com a narrativa original. Geralmente, são construídas em formato de texto escrito, mas há outras formas de produção de ficções criadas por fãs, como vídeos, imagens, áudios, entre outros.

Este artigo tem como objetivos investigar a produção e características de ficções narrativas de fãs; discutir acerca da liberdade criativa presente na produção de *fanfics*, bem como sua relação com o engajamento do sujeito nessa prática.

Apresenta resultados de uma investigação qualitativa netnográfica (KOZINETS, 2014) realizada com sujeitos imersos na cultura digital, para compreendermos, do ponto de vista da transmidiação presente nas *fanfics*, como estes aprendem por meio de produções narrativas, transmidiação e *fanfics*. A pesquisa teve como lócus de investigação o site *Spirit Fanfics e Histórias* (https://www.spiritfanfiction.com), no qual as histórias são produzidas e disponibilizadas por sujeitos fãs de determinado universo transmídia, seja livro, filme, música, banda musical, novela e/ou personagem (real ou fictício).

Para a construção dos dados, foi utilizado um questionário online aplicado aos *beta readers* do site. Após a leitura, organização e codificação dos conteúdos dos questionários respondidos, foi realizada a análise de conteúdo (BARDIN, 2011) e elencamos a categoria de análise: *Liberdade criativa e subjetividade na produção de fanfics como objeto de atenção para este artigo*. Demonstraremos os resultados principais da categoria com os quais enfatizamos que a prática de leitura e produção de *fanfics*, potencializada pela liberdade criativa que seus autores têm, engaja o sujeito, levando-o à

aprendizagem significativa das temáticas abordadas em suas narrativas, a partir da combinação de diferentes repertórios.

ESTADO DA ARTE SOBRE NARRATIVA TRANSMÍDIA, FANFICS E TRANSMIDIAÇÃO

Nesta primeira seção elucidamos uma contextualização acerca do estado da arte dos conceitos centrais discutidos neste trabalho. Esta contextualização foi construída a partir de descritores de busca em três bancos de dados (SciELO, Google Acadêmico e Portal de Periódicos CAPES). Os descritores foram utilizados em diferentes combinações, a saber: 1. Narrativas Transmídia e Educação, 2. Fanfics, Transmidiação, Cultura participativa e Aprendizagens, 3. Multiletramentos, Media Literacy, Alfabetização multimodal e alfabetização transmídia. Esta revisão foi produzida considerando os seguintes critérios bibliométricos: a) textos clássicos com elevado número de citações; b) textos recentes dos últimos 3 anos; c) textos em língua nativa e em língua inglesa.

Inicialmente trazemos as contribuições de Boyd (2014) para a compreensão de que os jovens e adolescentes são atraídos pelas mídias sociais ou tecnologias móveis por diversas razões, pois é frequente conectarem-se com pessoas da própria comunidade por meio das redes sociais. De acordo com a autora, as redes sociais digitais desempenham um papel crucial na vida dos adolescentes, fornecendo a eles um espaço próprio para fazer sentido no mundo. É neste ciberespaço em que se produz cibercultura (LÉVY, 2010) que eles podem potencializar seus encontros face a face e se inserirem em uma comunidade mais ampla, imaginada coletivamente a partir de afinidades e gostos em comum, sem se restringir apenas aos territórios físicos. Tal argumento corrobora com os estudos de Black (2009), pois isto implica dizer que muitos jovens estão engajados em formas significativas de participação e criação de significado em seu tempo de lazer e atividades fora da escola. Tal condição coloca como desafio aos educadores do contexto contemporâneo a construção de processos educativos nos quais os jovens queiram de fato se engajar. Uma possibilidade pode ser explorar as potencialidades das narrativas transmídia em seu movimento de expansão e criação de conteúdo em atividades educativas.

Para Scolari *et al*. (2020), *transmídia* é um adjetivo que pode se acoplar a diferentes processos e práticas (se fala de *narrativa transmídia*, *jornalismo transmídia*, *documentário transmídia* etc.), e neste sentido, o desejo de compreender como seria possível estabelecer um processo educativo transmídia o levou a desenvolver o conceito de *transmedia literacy* (alfabetização transmídia), para se referir a um conjunto de habilidades e competências desenvolvidas em âmbito informal, nas chamadas *culturas colaborativas*. Entre as capacidades transmediáticas, é possível mencionar a habilidade de escrever e compartilhar uma *fanfiction* (SÁ, 2018).

Pence (2012) afirma que, para educadores, uma definição útil de transmídia deve enfatizar a interação dos estudantes com a narrativa. Considerando isto, ele identifica dois tipos de transmídia: a fechada, quando há uma experiência unificada, em várias plataformas, criada por um indivíduo ou um grupo; e a aberta, quando uma narrativa é adaptada pelo público com a criação de visões entrelaçadas, mas independentes entre si e sem o controle de um único autor. Enquanto a primeira é, segundo Pence, típica da publicidade, a segunda é projetada para ser incompleta, contando com interação própria da cultura participativa. Este tipo de construção aberta pode ser considerada como um movimento intencional de transmidiação, com possibilidades de aplicação em diferentes contextos e cenários.

No sentido de construir um mapeamento acerca dos usos do conceito de transmidiação no Brasil, os autores (SILVA; SUMIKAWA; RODRIGUES, 2020) apresentaram os resultados de uma Revisão Sistemática de Literatura sobre o conceito em produções acadêmicas brasileiras encontradas em dois repositórios: a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e o Banco de Teses e Dissertações da Capes) no decênio 2010-2019. O objetivo do trabalho foi identificar como este conceito se apresentava nas pesquisas; quais áreas de estudos, linhas de concentração e temas contemplados, buscando, assim, identificar as linhas conceituais predominantes e pistas para futuras investigações. As dimensões de análise dos trabalhos encontrados foi realizada com o auxílio do *software* Iramuteq, com elas os autores reconheceram a presença incipiente de pesquisas acadêmicas nestes níveis de formação sobre esse assunto no campo da educação e apontam o surgimento de novas paisagens e territórios de investigação para a cibercultura, os estudos sobre mídia digital que articulam as narrativas transmídia e a formação docente voltadas à experiência e/na metodologia de multiletramento transmídia.

Para Scolari *et al*. (2020), a emergência de novas mídias, dispositivos, narrativas e práticas conduziu os estudiosos e profissionais da alfabetização midiática a rever seus quadros teóricos e abordagens metodológicas a partir de uma nova concepção – a de alfabetização transmídia – vai além da alfabetização midiática tradicional, incorporando para práticas de aprendizagem informal e culturas participativas. Segundo os autores, as transformações da literacia mediática nos últimos anos são uma abordagem metodológica para analisar a aquisição de competências transmídia em ambientes informais de aprendizagem. Nesse sentido, o conceito de *Media Literacy* pode ser entendido como o conjunto de competências necessárias para lidar com ambientes midiáticos e também como o próprio processo de formação dessas competências (SCOLARI; RODRIGUES; MANASET, 2019). O termo também envolve a diferenciação entre educação para as mídias, compreendida como a capacidade de lidar de maneira crítica com as mensagens midiáticas, e com as mídias de modo geral.

Barcellos *et al*. (2020) investigaram como o letramento digital em uma língua estrangeira (LE) pode ser apoiado pelo uso de um recurso digital que auxilie os processos de leitura e escrita. A pesquisa

se baseou em estudos de Feldman e Sanger (2006) sobre mineração de texto e em pesquisas de Black (2007; 2009) sobre a incorporação de um gênero de texto característico da Internet, a fanfiction (textos baseados em diversas mídias), no aprendizado de língua inglesa. Os estudantes de graduação que participaram da pesquisa utilizaram a ferramenta *Sobek* para mediar a produção de *fanfictions*. Como resultado da análise dos dados, os autores observaram que o uso de uma ferramenta digital com o recurso da mineração para criar novos exemplos de fanfiction, viabilizava a produção de texto na LE, configurando-se como uma prática subsequente de letramento digital.

Martins (2020), a partir do conceito de letramento *fanfic*, apresenta algumas práticas contemporâneas de letramento nas quais os jovens leitores e escritores de *fanfics* se engajam quando inseridos em espaços de afinidade da literatura de fãs. Essa discussão apoia-se no conceito de letramento ideológico e dialoga com a concepção de multiletramentos compreendidas como o uso social da linguagem. Uma das contribuições deste estudo foi promover um diálogo buscando refletir sobre como as *fanfics*, ficções produzidas por fãs, podem influenciar uma nova geração de leitores e escritores e como professores e estudantes a se engajar em práticas de letramento com gêneros literários.

Em seu artigo, Djonov e Tseng (2021) também descrevem um método semiótico social para analisar narrativas transmídia a partir de um estudo de caso composto por dados oriundos de três adaptações de uma narrativa premiada (filme, animação e aplicativo interativo), destacando o poder persuasivo da narrativa em desenvolver a consciência multimodal crítica de crianças pequenas. Isto porque, segundo os autores, as narrativas transmídia, que apresentam a mesma história em diferentes mídias, podem promover tanto os estudos críticos do discurso multimodal quanto as pedagogias dos multiletramentos e as narrativas literárias são reconhecidas por seu poder de promover o envolvimento com temas sociais complexos. Para tanto, enfatizam que é preciso desenvolver métodos para relacionar sistematicamente as possibilidades da mídia com os padrões semânticos do discurso e os amplos temas sociais que esses padrões constroem nas narrativas, garantindo também que esses métodos sejam construídos a partir do conhecimento que os estudantes trazem para a sala de aula.

Sylla *et al*. (2021) discutem o conceito de ‘narrar fazendo’ a partir do processo de criar narrativas por meio da realização de diferentes ações corporificadas com interfaces tangíveis para contar histórias. Este 'conceito de ponte' pode facilitar o intercâmbio entre teoria e design, informando a pesquisa e o design para contar histórias voltadas para crianças pequenas. O conceito se baseia em teorias de cognição, aprendizagem e narração, especificamente com base nas seguintes perspectivas: Construcionismo, Sócio-Construtivismo, Cognição Corporificada, Narratologia e A Hipótese da Prática Narrativa. Com base nesses fundamentos teóricos, foram identificadas e discutidas quatro articulações

de design: a) situação comunicativa, b) função narrativa dos objetos tangíveis, c) ações colaborativas e incorporadas e d) a posição do narrador.

Por outro lado, outros estudos como o artigo de Taddeo e Tirocchi (2021) trazem uma perspectiva diferente. Os autores analisaram o grau de criatividade e autonomia das práticas de mídia digital dos estudantes italianos e as novas habilidades transmídia desenvolvidas em seus ambientes digitais favoritos. Os dados demonstraram que estes ainda podem ser considerados usuários de mídia bastante tradicionais: sua participação criativa é limitada e muitas vezes eles apenas imitam ou remixam trabalhos de outros, agindo como 'prosumidores funcionais' em vez de 'prosumidores críticos'. Como resultado, a pesquisa revelou a abordagem meta-reflexiva dos adolescentes em relação à mídia, uma abordagem que parece regular e restringe sua atitude em relação à criação e, principalmente, à exposição de sua própria criatividade online. Ao mesmo tempo, os adolescentes demonstram a aquisição de novas e criativas competências relacionadas, em particular, com os mecanismos da indústria midiática e da autogestão.

Kern (2021) traz uma visão geral de como as literacias digitais evoluíram no contexto das recentes mudanças tecnológicas e sociais nos últimos 25 anos e discute três domínios principais nos quais os letramentos digitais fizeram contribuições importantes para o aprendizado de idiomas durante esse período: (a) agência, autonomia e identidade; (b) criatividade; e (c) nova sociabilidade e comunidades, discutindo uma série de questões pedagógicas relacionadas com as literacias digitais e algumas estruturas que foram propostas para abordar essas questões.

De acordo com os autores Lim, Towndrow e Tan, (2021), a “virada multimodal” levou muitos sistemas educacionais em todo o mundo a incorporar aspectos da multimodalidade em seu currículo de idiomas como uma resposta ao ambiente de comunicação contemporâneo e às novas práticas de alfabetização dos alunos. Neste artigo, eles apresentam e discutem os resultados de um estudo sobre a aplicação de pedagogias multimodais em Cingapura e as implicações sobre a aprendizagem profissional dos professores, atentando para a importância das pedagogias multimodais na alfabetização, diante da incorporação da multimodalidade nos currículos.

Já os autores Parker e Smith (2022) enfatizam que o currículo de alfabetização atual geralmente reflete uma ênfase nas tradições de alfabetização impressa. Esse foco é uma preocupação na era da pós-verdade, pois os jovens se envolvem em diversas práticas de construção de significado que moldam seus hábitos como consumidores e produtores de informação. Por meio de um estudo de caso, os autores investigaram os comportamentos on-line em sala de aula e em casa de alunos do ensino médio, identificando que, mesmo quando o aprendizado explícito sobre ‘pesquisa’ ocorreu em sala de aula, os alunos carecem de estratégias de criação de sentido em seus envolvimentos pessoais online. Também foi

reiterado que o currículo se baseia na tradição com muito pouco reconhecimento de (multi)literacias como socialmente construídas e que os professores desejam mais desenvolvimento profissional e orientação sobre como envolver essas alfabetização de forma mais ampla e integrada.

Os autores Lima, Mercado e Versuti (2022) analisam a produção textual na perspectiva da autoria em rede, enfatizando o contexto de produção dos fãs no site *Spirit Fanfics e Histórias*, discutindo os conceitos acerca da cultura digital e da autoria em rede, bem como suas implicações e usos na Educação, por meio de uma pesquisa netnográfica que teve como lócus da pesquisa o site, objetivando analisar como ocorre o processo de construção das estórias e da aprendizagem dos sujeitos. Como resultados, foi destacado que: a) a autoria em rede e a colaboração presentes nas *fanfics* conduzem os sujeitos ao engajamento na produção de narrativas ficcionais; b) por meio deste engajamento os sujeitos constroem conhecimentos acerca do conteúdo produzido.

Ainda sobre o processo de construção de repertórios culturais a partir de diferentes linguagens, Silva (2022) buscou compreender em sua tese quais novas formas de envolvimento dos jovens com o processo de recepção e produção de textos em meio eletrônico são articulados por experiências de aprendizagem e colaboração na construção de conhecimentos no contexto digital, em especial quando são observadas as narrativas produzidas em plataforma on-line, a partir de seus diálogos com linguagens híbridas.

Para Emanuel (2022), em uma Educação Transmídia, a curadoria de conteúdos feita por professores no contexto digital da convergência midiática deve ir além de textos, incluindo, por exemplo, vídeos, sites e animações. Dentre os conteúdos produzidos e selecionados pelo professor curador podem estar vídeos autorais e coautorais, trechos de livros, artigos científicos, sites com conteúdo multimídia, ferramentas de criação digital, episódios de podcast e jogos digitais que envolvem os temas trabalhados. Os estudantes também podem ser curadores de conteúdo, usando diferentes formatos como fontes de pesquisa. A autora destaca que o debate sobre credibilidade de fontes digitais em diferentes plataformas são um ponto importante de *Media Literacy*, que deve ser adensado para garantir o rigor acadêmico mesmo quando pesquisamos além de livros e outras referências tradicionais.

E por fim, trazemos como reflexão o texto de Corona-Rodríguez (2022) que apresenta uma revisão dos argumentos centrais que constituem a alfabetização midiática como proposta conceitual necessária para superar os desafios relacionados à crise comunicacional e educacional produzida pela pandemia, destacando que a literacia mediática é como um conjunto de saberes interdisciplinares que ganham cada vez mais força e relevância para a prática comunicativa. O autor ainda evidencia questões críticas sobre a implementação de uma estratégia de literacia midiática baseada em um conjunto de

paradoxos, questões e alternativas que problematizam a interseção entre comunicação e educação no contexto pandêmico e pós pandêmico da sociedade contemporânea.

NARRATIVA TRANSMÍDIA E *FANFIC*: INTERFACES EDUCACIONAIS

Com a digitalização dos aparatos tecnológicos, as narrativas ganharam outros formatos e linguagens. A influência da cultura digital chegou também nas formas pelas quais os sujeitos leem e criam as suas histórias. A partir disso, histórias que surgem em determinada mídia, mesmo que analógica, rapidamente podem estar circulando na internet, passando por diferentes plataformas e chegando a milhares de pessoas, distantes fisicamente, em um pequeno espaço de tempo. Essa maneira de os sujeitos lerem e escreverem histórias utilizando-se da frequente circulação de conteúdos na rede, é o que Jenkins (2009) denomina como Cultura da Convergência.

De acordo com o autor, a convergência concretiza-se não só pelo fato de o conteúdo disponibilizado na internet perpassar diversas plataformas de mídia, mas, também, pelo fato de serem os próprios sujeitos que perpassam diferentes plataformas em busca do conteúdo que lhe interessa. A partir disso, existe uma flexibilidade nos limites entre as diversas mídias e linguagens, por exemplo, jornal impresso e sites/blogs informativos; histórias, filmes, quadrinhos e *games*; romances, filmes, séries e *fanfics*; filmes e passeios de simulação. Nessa convergência de mídias, destacamos, também, a convergência entre as características de leitor e autor.

As possibilidades apresentadas pelas TDIC e pelas características das culturas digital e da convergência estreitam o limite entre a função de leitor e autor. Por meio das TDIC e do acesso à internet, os sujeitos podem ler o conteúdo que quiserem, na hora que quiserem, e, ainda, produzirem seus próprios conteúdos, utilizando diversas linguagens, e disponibilizá-los para que sejam lidos por outros sujeitos imersos nessa cultura. Esses sujeitos, antes denominados leitores ou autores, podem agora ser denominados *lautores* (leitores + autores).

De acordo com Roxane Rojo, em entrevista concedida à Vicentini e Zanardi (2015), esse contexto digital possibilita nos apropriarmos dos conteúdos disponíveis, e recriá-los, por meio da hibridação e da recriação, o que tira a característica de sermos apenas leitores e/ou espectadores de conteúdos. A autora justifica o uso da expressão *lautor*, uma vez que estamos a todo momento recriando conteúdos. Não considera haver a possibilidade de sermos apenas leitores no cenário da Cultural Digital, pois a todo momento estamos curtindo, comentando, recriando, reagindo a partir de um conteúdo publicado.

Considerando as TDIC na educação, essas contribuem no processo de ensino e aprendizagem através da prática e interação, além das características sociais (ROCHA; NAKAMOTO, 2023). Segundo os autores, "o papel que a tecnologia na educação desenvolve é humanizador, integral e politécnico, no sentido de ampliar os vários campos da humanidade como cultura, arte, estética, ciência, entre outros" (369-370). A ampliação citada é perceptível nas NT criadas por meio da transmidiação, principalmente as *fanfics*.

A NT concretiza-se por meio da transmidiação dos conteúdos de determinado universo narrativo. Essa caracteriza-se pelo ato de transmidiar do sujeito, tanto na leitura como na produção de conteúdos entre diferentes mídias. Na produção de uma NT a transmidiação pode partir, além dos autores/produtores, dos fãs do universo. A expansão de um universo a partir da transmidiação, seja dos próprios produtores ou dos fãs desse, resultando em uma história que envolve as características do produto em expansão e, essa história, disponibilizada em uma mídia diferente, resulta na NT.

Não estamos tratando de um único conteúdo presente em diferentes mídias, mas de diferentes histórias, pertencentes a um universo narrativo, que estão presentes em mídias distintas. Para Jenkins (2013, p. 111), uma NT "é aquela que se desenrola através de múltiplas plataformas de mídia, com cada texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo", cada parte do universo narrativo que está disponibilizado em mídias diferentes contribui para a sua construção. A NT pode ser comparada a um quebra-cabeça no qual cada peça apresenta um significado de forma independente (narrativas disponíveis em cada mídia) e, juntas, tem sua importância na construção do todo (universo narrativo).

A transmidiação é estratégia de recepção e produção de conteúdos de determinado universo transmídia (FECHINE, 2012). Entendemos a palavra como uma ação e consideramos a transmidiação como toda e qualquer ação dos produtores ou do público na construção do universo e, ainda, ações do público referentes ao modo de consumir e apropriar-se dos produtos da franquia, sendo essa a ação de transmidiar os e entre conteúdos do universo.

A transmidiação é assim denominada se o conteúdo for um desdobramento da narrativa fonte, um complemento, expansão, aprofundamento, nunca uma replicação. A simples repetição de narrativas ou transposição em diferentes mídias não constitui transmidiação e, consequentemente, não constitui NT. Neste estudo, destacamos a participação ativa de fãs na construção de universos transmídia por meio da transmidiação de conteúdos quando estes fãs ao produzirem ficções narrativas, as *fanfics*, promovem certo desdobramento do universo com o qual estão envolvidos. A partir deste ponto utilizaremos o termo fãs, substituindo consumidor e/ou público.

Essa substituição se dá pelo fato de que tratamos, neste estudo, de sujeitos imersos, ativamente, em um cenário participativo. Os fãs, além de receberem os diversos produtos culturais do universo com

o qual possuem relação, são instigados a questionar, criticar, comentar e, o principal ponto abordado, criar e/ou recriar histórias/estórias que desdobram esses produtos e, consequentemente, o universo.

Em modelos de construção de uma NT, como *Harry Potter*, *Star Wars*, *Superman*, percebemos o interesse dos autores iniciais do universo conquistarem o maior número de fãs, estes com gostos até diferentes, por isso as diferentes histórias contadas em diferentes linguagens e disponibilizadas em diferentes mídias. Acerca disso, Murray (2003, p. 50) afirma que

> quando o autor expande a história para incluir nela múltiplas possibilidades, o leitor adquire um papel mais ativo. As histórias contemporâneas, nas culturas avançadas ou não, constantemente chamam nossa atenção para a figura do contador de histórias e convidam-nos a opinar sobre suas escolhas. Isso pode ser perturbador para o leitor, mas também pode ser interpretado como um convite para participar do processo criativo.

Dessa maneira, percebemos a relação entre as possibilidades apresentadas pela cultura digital e convergência na formação do *lautor*. Somando-se a isso temos as possibilidades de imersão e participação apresentadas na construção de uma NT. Quanto mais o autor inicial do universo narrativo expande a história, mais possibilidades estão sendo apresentadas para o sujeito leitor, o fã, que vai se engajando, opinando, criticando e criando suas próprias expansões acerca desse universo.

Daí que surge a coautoria nos universos ficcionais transmídia, uma vez que fãs criam, também, histórias que se encaixam como parte do todo, que são as produções de fãs. Essas, dependendo da linguagem e plataforma de mídia utilizada, são denominadas *fanfics*, *fanfilmes*, *fansites*, *fanvídeo*. Neste estudo aprofundaremos a discussão acerca das *fanfics*.

Nesse contexto, visualizamos possibilidades das estratégias utilizadas na produção de uma NT serem utilizadas na educação, em diferentes áreas do conhecimento e em todos os níveis de ensino. Consideramos a construção de conhecimento, sem especificação de área, por meio da leitura e produção de textos de fãs de determinado universo narrativo. As ações de ler e produzir *fanfics* constituem-se em transmidiações dos fãs e, especificamente a produção, além da transmidiação, na construção de uma NT.

Massarolo e Mesquita (2013) afirmam que as instituições de ensino e professores necessitam transformar os currículos a fim de que os alunos possam ser mais ativos no processo de aprendizagem. No contexto da cultura digital não basta saber usar as mídias se não estiver apto a expressar-se por meio de produções, seja em qualquer linguagem e a partir de qualquer mídia, bem como identificar e construir sentido por meio dos conteúdos lidos. Conteúdos que se apresentam integrando diferentes linguagens e em diferentes espaços dentro do ciberespaço, ou seja, em diferentes mídias.

Na perspectiva educacional, observamos relações entre a teoria construtivista da aprendizagem e algumas características do contexto de leitura e produção de NT, mais especificamente de *fanfics*. No

construtivismo, o conhecimento é construído a partir da interação entre o sujeito e o conteúdo/objeto. A aprendizagem acontece no significado construído pelo sujeito a respeito desse conhecimento proporcionado pela interação. No contexto da cultura digital, além disso, os sujeitos precisam desenvolver características específicas para atuar ativamente nesse e, consequentemente, concretizar a aprendizagem.

Siemens (2004) considera algumas tendências na aprendizagem, a fim de mostrar o perfil dos sujeitos aprendizes da cultura digital. O autor propõe uma teoria da aprendizagem considerando as mudanças culturais acarretadas pelas TDIC, a qual denomina conectivismo. Nesta a aprendizagem tem como foco a conexão de informações, conexão esta que deve ter como premissa elevar a capacidade de aprender do sujeito. Diante disso, a habilidade de identificar informações relevantes e não relevantes é essencial (SIEMENS, 2004).

Elencamos o construtivismo e o conectivismo como duas diretrizes da aprendizagem que possuem princípios os quais se relacionam com a ideia de que os processos de leitura e produção de ficções narrativas no contexto da cultura digital acarretam na aprendizagem dos sujeitos leitores e/ou autores desses conteúdos. Os princípios do conectivismo estão presentes em nossas reflexões no que se refere à autoria em rede, à produção e ao engajamento com um universo transmídia e, mais especificamente, a produção de *fanfics*.

Nestas diretrizes da aprendizagem, tanto a construção de significados como a formação de conexões entre diferentes conteúdos são essenciais no processo de aprendizagem, fatores presentes na e facilitados pela cultura digital. Construir significados e formar conexões refletem no que Jesus e Oliveira (2020) afirmam sobre a educação na era da cibercultura. Segundo os autores, nesse cenário, a educação carrega características socioculturais as quais estão ligadas à atuação dos sujeitos em diferentes contextos sociais, aos desejos e resolução de problemas.

Ler e produzir significados, conectar conteúdos presentes em diferentes plataformas, engajar-se com os conteúdos, ser crítico, produzir outro(s) conteúdo(s), são ações executadas por leitores e autores de *fanfics*. "Na convergência midiática, as competências culturais e habilidades envolvem um conjunto de práticas socioculturais relacionadas às formas de uso da leitura crítica e da escrita criativa, tendo em vista a produção de conteúdo midiático para diferentes plataformas" (MASSAROLO; MESQUITA, 2013, p. 41). Esse fluxo de conteúdos, perpassando por diversas mídias de forma instantânea, exige dos sujeitos, imersos nessa realidade, habilidades de leitura e produção específicas.

Como os próprios autores afirmam, leitura crítica e escrita criativa, na qual o sujeito que está imerso na realidade da cultura digital deve ser crítico em relação aos conteúdos que lê, assim como desenvolver a habilidade de construir sentido diante desses. Também deve possuir uma escrita criativa,

que traga a característica da autoria para a sua produção, ou seja, ser criativo para produzir um conteúdo que seja seu e, também, saber utilizar a diversidade de recursos e linguagens disponibilizados pelas TDIC e pelos espaços.

Na perspectiva de leitura e produção de conteúdos no modelo da cultura fã, vimos na *fanfic* possibilidades de aprender a partir de produção de histórias/estórias as quais o autor possui alguma ligação afetiva. Ao produzir histórias/estórias sobre universos dos quais gosta, o sujeito sente-se instigado a apresentar o seu melhor nessas produções.

O MUNDO DOS FÃS E AS *FANFICS*

É histórica a ideia de que o conhecimento das diversas áreas era mediado apenas por sujeitos capacitados para tal, ou seja, estudiosos/especialistas. Estes representavam a confiabilidade do saber, fazendo com que verdade e poder estivessem sempre relacionados (NEVES, 2014). No contexto da cultura digital esse cenário apresenta transformações, pois o saber não é mais mediado e construído apenas por estudiosos de cada uma das áreas do conhecimento, mas por qualquer sujeito imerso no ciberespaço.

Apesar de defendermos essa construção de conhecimento em rede, destacamos que é necessário a responsabilidade do(s) autor(es) do conteúdo, bem como cautela e criticidade do leitor, uma vez que o ciberespaço é aberto, e é possível a presença de pessoas que não têm a intenção de colaborar, pelo contrário, os conhecimentos antes detidos em livros, manuais, com acesso restrito para a sociedade no geral, passaram a ser acessados e construídos livremente pelos sujeitos no ciberespaço.

Na década de 1990, quando surgem as redes de interação online, que trazem consigo a possibilidade de produção de conteúdo na *web* para ser consumido por diversas pessoas, consequentemente há a popularização de sujeitos que não se satisfazem em apenas consumir produtos culturais. Esses, também, produzem conteúdos relacionados, ou não, com o que foi consumido. Vivemos em um contexto no qual os sujeitos são, simultaneamente, leitores e produtores de conteúdos de forma contínua.

Dentre esses sujeitos, com essas características, destacamos um grupo específico, os fãs. De acordo com Jenkins (2015), a abreviatura *fan* em inglês, para o termo fanático, surgiu no século 19 por meio da imprensa. Jornalistas denominavam assim sujeitos que acompanhavam fielmente equipes de esportes. Logo o uso do termo ganhou espaço e todo sujeito que era seguidor fiel de equipes de esportes e de produtos do entretenimento comercial passou a ser denominado *fan*.

Aprofundarmo-nos na discussão sobre fãs de universos narrativos que, também, estão em constante leitura e produção de conteúdos. Para Recuero (2015), esses são fãs de determinadas histórias/estórias[4], universos ficcionais, personagens, entre outros, que produzem conteúdos baseados no produto cultural do qual são fãs. No contexto atual, esses sujeitos têm acesso a mídias que facilitam sua atuação, pois, "mais do que oferecer um espaço de produção, a mídia digital oferece, 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).

Mesmo nos casos de produção de fãs em mídias impressas, os produtores dos universos não possuem controle sobre os fãs produzirem seus próprios conteúdos/expansões. Porém, o desenvolvimento e disseminação das TDIC contribuem para facilitar essas produções, bem como diminuir o controle dos produtores sobre as ações, ou seja, compreendidas como processos de transmidiações dos fãs.

Os sujeitos que constroem essas histórias/estórias fazem uso de sua imaginação para isso. Ao ler a história/estória "original", constroem outras paralelas a essa de acordo com sua criatividade e vontade, e fora do controle do autor da história/estória "original" (RECUERO, 2015). E a cultura digital contribuiu e continua contribuindo para a popularização desses sujeitos que leem, mas que quando não se satisfazem e/ou sua relação afetiva com o produto cultural o instiga, produzem conteúdos de acordo com sua imaginação, gosto, vontade, crenças, entre outros fatores. Essas ações dos fãs denominamos transmidiação e as histórias/estórias por eles produzidas NT, como apresentamos anteriormente. Diante dessas produções contínuas no ciberespaço, evidenciamos a produção das *fanfics*. Discutir acerca das *fanfics* é discutir sobre a arte da escrita, pois se trata de produções de sujeitos que se baseiam em outras histórias para criar as suas próprias ficções.

A produção de *fanfics* é uma arte da escrita que possui raízes históricas. Por meio das TDIC essas ficções ganharam mais espaço e chegaram ao acesso de mais pessoas. Mas, muito antes do surgimento das TDIC, as *fanfics* já circulavam oralmente e de forma impressa. Até mesmo antes de ser denominada dessa forma, já existiam na forma de *fanzines,* acrônimo de "*fanatic magazine*", ou "revista de fã", um dos primeiros exemplos históricos da cultura fã, no período anterior ao surgimento da internet, os *fanzines*, revistas artesanais e/ou impressas, era a forma que os fãs de determinado seriado, personagem, banda, tinham para dialogar com outros fãs que possuíam interesses em comum (NEVES, 2014).

[4] Utilizamos os termos história e estória, simultaneamente, porque no cenário de construção de universos transmídia, mesmo a ficção sendo maioria dominante, há a possibilidade de haver a presença de histórias reais e/ou baseada em fatos reais.

O *fanzine* é uma mídia amadora de divulgação de produções de fãs, utilizada com frequência por esses antes do surgimento da internet. Em um *fanzine* são compartilhados conteúdos de universo(s) narrativo(s) de interesse em comum entre fãs que compartilham e leem as produções que o compõem. A leitura e escrita de *fanfics* existia antes da internet surgir. Para a leitura e a produção dessas ficções, sem as possibilidades que a rede nos proporciona, "[...] os fãs organizavam peregrinações literárias, iam a convenções, planejavam festas, contribuíam com análises para *newsletters* e escreviam fanfiction [...] para fanzines" (JAMISON, 2017, p. 296). Essas ações eram divulgadas nos próprios *fanzines*, bem como por meio de troca de cartas entre os fãs do grupo.

Essas ações e eventos organizados pelos fãs continuam sendo executadas no contexto da cultura digital. A diferença é que por meio das possibilidades que as TDIC e a internet nos proporcionam, ficou mais fácil e rápido de realizar. A partir da ampliação do acesso à internet, muitos *fanzines* passaram a ser revistas eletrônicas, o que fez com que seus organizadores tivessem menos gastos, bem como conseguissem expandir o alcance dos conteúdos publicados, dois fatores característicos no uso de mídias digitais conectadas (NEVES, 2014).

De acordo com Jamison (2017, p. 120), "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* tornou-se livre, aberta e pública. Os leitores tinham liberdade para se ocultar". No cenário digital os sujeitos produzem e publicam conteúdos que são acessados por inúmeros outros sujeitos de forma instantânea e sem necessidade de identificação, bem como de exposição de dados pessoais, como acontecia na época em que as *fanfics* circulavam, com mais frequência, em *fanzines*.

As mudanças culturais que aconteceram após o surgimento da internet refletiram, também, na *fanfic*, que por ser um gênero textual, acompanha as transformações culturais, assim como acontece com outros gêneros textuais, a exemplo da carta, que com o advento da internet passa a ter suas características adaptadas para o correio eletrônico/*e-mail*. Com a *fanfic*, por sua vez, não foi mudada a denominação e nem surgiu outro gênero, apenas foram aderidas transformações no meio de produção e compartilhamento, além da possibilidade de integrar diferentes linguagens em um único texto com mais facilidade.

De acordo com Jamison (2017, p. 32), "novas tecnologias permitem que novos e diferentes tipos de histórias sejam contadas – e lidas – por diferentes tipos de pessoas". A cultura digital apresenta mudanças na leitura e escrita de *fanfics* e além das já mencionadas, há o fato do acesso, por um infinito número de sujeitos, ao conteúdo compartilhado em plataformas digitais. 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.

Nesse contexto, há um elemento fundamental, os fãs. Toda *fanfic* possui um autor, este escreve histórias/estórias baseadas em universos narrativos por diferentes fatores, dentre eles destacamos a relação de afetividade que o sujeito possui com a história/estória e, por isso, recria a narrativa de forma subjetiva. Ou ainda, a relação de inquietação ou resistência com a história/estória, por achar que essa poderia ter outro enredo, acontecimentos a mais ou a menos, dentre outros. Os sujeitos autores dessas ficções são denominados *ficwriters* no mundo dos fãs.

Araújo e Grijó (2016, p. 3) afirmam que "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. Na sua essência, os *ficwriters* não buscam ganho financeiro com suas produções, [...]". Os *ficwriters*, que surgem no contexto da cultura fã, são os próprios leitores e autores de *fanfics* imersos nessa realidade.

Segundo Jenkins (2015, p. 169), os fãs/*ficwriters* utilizam dez estratégias para interpretar, apropriar e reconstruir as narrativas e produzir suas *fics*: "recontextualização, dilatar a linha temporal do seriado, refocalização, realinhamento moral, variação de gênero, *cross overs*, deslocamento de personagem, personalização, reforço emocional e erotização". Estas estratégias foram identificadas por meio de abordagens feitas com os próprios sujeitos fãs, que por meio de uma ou mais abordagens/estratégias apresentadas, produzem suas próprias histórias/estórias.

Essas características presentes no cenário da leitura e produção de *fanfics* possuem relação com princípios do conectivismo, de acordo com Siemens (2004). O autor defende que a aprendizagem acontece nas conexões de diversos conteúdos que o sujeito faz e, para a produção de *fanfic*, é necessário que o *ficwriter* leia diferentes conteúdos sobre o universo narrativo, construa significados a partir disso, pesquise sobre temas que sejam discutidos no enredo e, então, produzam sua narrativa. Desse modo, o conectivismo, enquanto teoria de aprendizagem, faz-se presente no mundo dos fãs, mais especificamente no que se refere à leitura e à produção de narrativas ficcionais.

Siemens (2004), ao refletir sobre o conectivismo, defende que a diversidade de conteúdos/informações disponíveis na rede e a ampliação do acesso às TDIC conectadas à internet proporcionam, ao sujeito, a possibilidade de desenvolvimento de habilidades por meio das quais esse engaja-se com os conteúdos e, consequentemente, aprendem.

Disponível o universo transmídia aos sujeitos, estes transmidiam de um conteúdo para outro, construindo um significado individual a partir de suas experiências, tanto as que tinha como as que estão acontecendo. À medida que a experiência aumenta, os sujeitos engajam-se no universo e por meio do

senso crítico surgem os questionamentos e o despertar para a construção de outros conteúdos que envolvem o universo, o que resulta nas *fanfics*. A transmidiação está presente tanto nas leituras que os sujeitos fazem das NT, como nas produções desses, as quais ampliam o universo.

A transmidiação relaciona-se com o conectivismo, principalmente quando refletimos acerca da aprendizagem por meio de conexões que os sujeitos fazem de diferentes conteúdos dispersos na rede. E, além disso, toda a experiência tida a partir de leituras, conexões, construção de significados, engajamento, críticas e produção de conteúdos, envolve a produção de *fanfics* com o construtivismo e, de forma mais específica, com a aprendizagem autônoma.

A ESCRITA DE FÃS NO *SPIRIT FANFICS E HISTÓRIAS*

Esta pesquisa investigou, no período de 2016 a 2020, como ocorre a aprendizagem em espaços de produção de *fanfics*, mais especificamente no site *Spirit Fanfics e Histórias*. Para isso, abordamos a pesquisa de forma qualitativa. Foi feita uma pesquisa exploratória do tipo bibliográfica e na segunda etapa do estudo utilizamos a pesquisa etnográfica, na perspectiva da netnografia (KOZINETS, 2014). Elencamos a pesquisa netnográfica pelo fato de termos como intenção investigar aspectos relacionados a uma comunidade online.

De acordo com Creswell (2014), a pesquisa qualitativa caracteriza-se por ser uma pesquisa de caráter complexo, uma vez que a qualquer momento do processo pode haver modificações no trajeto que se está fazendo para se chegar aos resultados, bem como nos instrumentos utilizados para a coleta de dados. Esse tipo de pesquisa é desenvolvido no ambiente próprio em que o fenômeno acontece, ou seja, o pesquisador vai até os sujeitos pesquisados.

O significado que os participantes atribuem às questões da pesquisa e às impressões do pesquisador são levados em consideração e não apenas o significado que a fundamentação teórica traz para essas questões (CRESWELL, 2014). Exploramos o site no intuito de verificar o visual, as opções e ferramentas disponíveis para os usuários, as histórias publicadas e como essas podem ser lidas e comentadas. Para isso, fizemos um cadastro e observamos como estão disponibilizadas as informações, ferramentas e como acontece as relações entre os usuários, levando em consideração os fatores acima mencionados.

Justificamos a utilização da abordagem etnográfica, na perspectiva da netnografia (KOZINETS, 2014), pelo fato de o objeto de estudo ser uma comunidade online de *fanfics*. Levando isso em consideração, a "etnografia é uma abordagem antropológica" que, no seu desenvolvimento, interliga

outros métodos, como "entrevistas, análise de discurso, análise literária, semiótica, videografia" (KOZINETS, 2014, p. 60-61).

Para o autor, "a netnografia é uma pesquisa observacional participante baseada em trabalho de campo online. Ela usa comunicações mediadas por computador como fonte de dados para chegar à compreensão e à representação etnográfica de um fenômeno cultural ou comunal" (KOZINETS, 2014, p. 61-62). A netnografia é o método que está diretamente relacionado com a pesquisa desenvolvida na comunidade *Spirit Fanfics e Histórias*.

A construção dos dados foi realizada por meio de observação participante e aplicação de questionário. A observação foi guiada por um roteiro, construído para este fim a partir dos objetivos da pesquisa. O questionário online aplicado aos *beta readers* do site tinha 27 perguntas, estruturado na ferramenta *Formulários Google*. Por meio deste instrumento foram obtidas informações dos sujeitos acerca da realidade vivenciada na comunidade *Spirit Fanfics e Histórias*, bem como a expressão dos sujeitos sobre o que aprendem e como aprendem na vivência dessa prática de leitura e produção de conteúdos. Foram explorados, também, elementos acerca da familiaridade e experiência que esses têm com as TDIC, considerando o fato de que, hoje, a produção de *fanfics* está integrada ao contexto da cultura digital.

Durante o processo foram observadas as relações de interação entre os sujeitos que estão imersos nessa cultura, da participação e da colaboração. Para isso, contemplamos seis passos, segundo Kozinets (2014, p. 62), "planejamento do estudo, entrada, coleta de dados, interpretação, garantia de padrões éticos e representação da pesquisa". Planejamos, por meio do projeto, entramos, por meio do cadastro no site, coletamos os dados, por meio da observação e do questionário, interpretamos, por meio da descrição guiada pelo instrumento e da análise de conteúdo aplicada aos questionários respondidos. Além disso, garantimos padrões éticos, por meio da submissão e aprovação do projeto ao Comitê de Ética em Pesquisa (número do parecer: 2.133.643).

Por meio da netnografia observamos e descrevemos o site *Spirit Fanfics e Histórias*, espaço no qual os sujeitos pesquisados estão imersos de forma participativa e, ainda, aplicamos e analisamos os questionários online. A escolha do método justifica-se pelo fato de que se tem como objeto de estudo um grupo de fãs de diversos conteúdos, imersos em uma comunidade que tem como característica principal leitura e produção de *fanfics*. Ao estar inserido nessa comunidade, o sujeito está imerso na cultura digital.

De posse das respostas dadas nos questionários pelos *beta readers*, utilizamos a análise de conteúdo para fazer a análise desses dados, para isso a técnica utilizada foi a análise categorial. De acordo com Bardin (2011, p. 37), a análise de conteúdo apresenta-se como um "conjunto de técnicas de

análise das comunicações". Não é apenas um instrumento de análise, mas uma diversidade de possibilidades que integram esse instrumento, ou ainda um instrumento passível de adaptação que se aplica ao campo das comunicações (BARDIN, 2011). Dentre as categorias encontradas, destacamos as considerações de uma delas: liberdade criativa e subjetividade na produção de *fanfics*, para apresentar a discussão e considerações dos principais achados da investigação nas seções posteriores deste artigo.

LIBERDADE CRIATIVA E SUBJETIVIDADE NA PRODUÇÃO DE *FANFICS*

Analisamos o que os *beta readers* afirmaram a respeito do que os instiga a escrever as narrativas. Por meio da construção de um gênero textual considerado popular, os autores de *fanfics* afirmam que alguns fatores os instigam a produzir e dentre os mais citados observamos a relação desses com a amplitude que a liberdade criativa proporciona. Segundo Pernisa Júnior (2016, p. 12), a transmídia é um cenário no qual o controle e/ou normas não funcionam totalmente, uma vez que por meio da transmidiação dos "interatores" são produzidos conteúdos, neste caso as *fanfics*, que os produtores dos universos transmídia não imaginaram e/ou não imaginariam.

Apesar de na descrição do site ter sido mencionado que há regras estabelecidas para as publicações, os autores das *fanfics* são livres para discutir em suas histórias o que tiver vontade, desde que as histórias não façam apologia ao estupro, à pedofilia, ao racismo, à venda de drogas ilícitas, dentre outras que ferem as leis federais que estão na Constituição da República Federativa do Brasil de 1988.

A liberdade que a *fanfic* proporciona é um dos fatores que mais instigam os sujeitos para a produção, segundo os *beta readers*. Poder criar histórias que só eles pensaram a partir de suas vontades/desejos, ideias, opiniões/pensamentos, usando personagens que lhes proporciona relação afetiva contribui para estimular a produção. Quando questionado sobre o que mais o instiga a escrever *fanfics*, um dos participantes afirma: "Usar os personagens que amo em histórias que apenas eu posso criar" (Beta 1).

Jamison (2017, p. 13) elucida que, atualmente, a *fanfic* é mais diversificada que os textos a que elas se baseiam. "Engloba gravidez masculina, centaurização, troca de corpo, apocalipses, reencarnação e todo fetiche sexual, perversão, combinação, posição e inversão que você pode imaginar, e muito mais coisas que você poderia, mas preferiria não". Tudo isso e muito mais pode ser explorado em uma *fanfic*, depende da vontade, do desejo, da criatividade, da experiência, enfim, da subjetividade do autor dessa.

Reafirmamos isso por meio do que foi dito por outro *beta reader*: "[...] nem sei mais quais são meus reais motivos. É como se escrever já fizesse parte de mim, então acho que, hoje, escrevo para simplesmente colocar para fora da cabeça as ideias que surgem. [...]. As ideias surgem em minha mente

praticamente prontas, eu só reproduzo" (Beta 2). Este sujeito nos apresenta que sua imaginação cria as histórias e ele as reproduz, como se isso já fosse algo habitual/rotineiro devido a sua experiência com o contexto de leitura criativa e produção de ficções.

A possibilidade de desdobrar as histórias a partir de caminhos não desenvolvidos pelo autor da narrativa "original" refere-se, também, à liberdade que o sujeito possui na produção de *fanfics*, e é outro fator que foi mencionado pelo Beta 1: "O que mais me inspira é poder explorar caminhos ignorados pelos autores das obras originais. Todas as minhas fanfics costumam lidar com temas que não estou acostumado, ou seja, eu produzo e me inspiro da mesma maneira com temas que não tenho afinidade".

Questionado sobre se o que o instiga a produzir é criar histórias sobre algo que gosta, o *beta reader* afirma que é poder criar narrativas para desdobrar caminhos não desenvolvidos pelo autor da narrativa "original" e não o fato de poder escrever sobre o que gosta e/ou possui afinidade, até porque, segundo ele, em suas produções, trata de assuntos que não possui afinidade e mesmo assim se sente instigado a produzir.

Ressaltamos a ideia de que o que instiga os sujeitos poderia ser também o fato de produzirem histórias sobre assuntos que gostam e/ou possuem afinidade foi posta em dúvida. Conforme resposta aos questionários, Beta 1 afirma que mesmo quando não tem afinidade com o assunto presente em sua narrativa, sente-se instigado a produzir. Os outros três betas afirmaram que a escrita sobre algo que gostam é mais fácil, mas não se posicionaram contra escreverem sobre algo que não gostam, afirmando ser mais difícil, apenas.

De acordo com Jamison (2017, p. 71), "usar a insatisfação como inspiração é uma estratégia comum e muito produtiva na *fanfiction*, mas também é uma das menos compreendidas por gente de fora". Ler e poder modificar, recriar, criar algo sobre o que foi lido é o que possibilita a *fanfic*. O autor de *fanfics* é, geralmente, o sujeito que não se satisfaz com o que lê e sente-se instigado a produzir algo que o satisfaça, por meio da sua subjetividade e, ainda, tem liberdade para criar fatos inimagináveis por outro sujeito.

Elucidamos que a possibilidade de imaginar, criar e publicar histórias livres de padrões, pré-conceitos, entre outros fatores, que não sejam ilegais, pré-estabelecidos são alguns dos elementos que instigam os sujeitos a escreverem *fanfics*. Acerca disso, Beta 3 apresenta em sua fala a seguinte afirmação quando questionado sobre o que o instiga a escrever *fanfics*: "Simplesmente por ser uma forma de me expressar sem precisar me explicar".

Em interpretação ao que disse Beta 3, o fato de poder escrever sobre qualquer ideia que surja em sua imaginação, sem necessariamente ter que explicar o porquê do que apresenta em seu texto, é o que mais o instiga a produzir. Diferente do que acontece, geralmente, nas práticas de produção textual em

ambientes formais, nos quais há a necessidade da justificativa sobre o que é e a forma do texto produzido.

Em relação à expressão livre de pensamento/ideia/imaginação que a produção de *fanfic* proporciona, Beta 2 apresenta a subjetividade do sujeito presente em cada texto como fator que, também, o instiga a estar imerso nesse contexto:

> Eu acho interessante como conseguimos conhecer as pessoas através de seus escritos, [...]. Geralmente há uma parte de mim em cada história que eu construo e o que acho mais legal é descobrir que parte de mim está ali. Gosto de analisar igualmente o perfil de outros usuários através das histórias também. É incrível como até a escolha das palavras e dos sinônimos fala muito sobre a pessoa que escreve (Beta 2).

De acordo com Beta 2, a escrita livre proporciona ao autor do texto se apresentar por meio da produção, sendo possível reconhecer algumas características desse por meio da leitura de seus escritos. Nesse contexto, a subjetividade do autor está presente em cada uma de suas produções e a liberdade da escrita contribui para isso. Por fim, a liberdade em produzir o que outros provavelmente não imaginaram, sem obrigação de apresentar justificativas sobre o conteúdo e apresentando sua subjetividade, estimula o sujeito a produzir suas histórias.

DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

As *fanfics* envolvem os sujeitos em produções textuais nas quais são livres para falar do que quiserem e/ou gostam, contam com a participação/colaboração de outros sujeitos nas produções, seja quando estão em andamento seja quando finalizadas, e, à medida que esses fatores instigam esses sujeitos em suas produções, os engajam e possibilitam a aprendizagem desses sobre diversos conteúdos/assuntos/temas possíveis.

A liberdade criativa proporcionada no contexto de produção de histórias ficcionais na cultura digital é um dos elementos que instigam o sujeito a produzir, justificamos isso no conceito de autoria em rede, na qual refletimos sobre as possibilidades de leitura e de produção ampliadas por meio das TDIC e estudos relacionados às *fanfics*. Vimos no site *Spirit Fanfics e Histórias* esse elemento em prática e confirmado pelos sujeitos pesquisados. O fato dos sujeitos poderem produzir histórias livres de qualquer padronização, sem necessidade de justificar as ideias, apenas produzirem sobre o que querem e/ou gostam, é fator que os instiga a produzirem nesse contexto.

É necessário, em contextos formais de educação, que os sujeitos tenham possibilidades de construir seus conhecimentos a partir de sua subjetividade, ou seja, a partir de suas necessidades,

experiências, utilizando a combinação de repertórios e múltiplas linguagens, entre outros fatores. Dessa forma, percebemos como a liberdade criativa, pensando na perspectiva de tornar o sujeito ativo no processo de aprendizagem, traz potencialidades para esse. Verificamos que, no contexto de leitura e produção de narrativas ficcionais, esse elemento é apontado pelos participantes da pesquisa como um dos que os instigam para a produção.

A liberdade no contexto da cultura fã pode ser percebida a partir de diferentes perspectivas, tais como: liberdade para a criação de histórias imprevisíveis, liberdade para escrever sobre o que gosta, liberdade para criar sem a necessidade de apontar justificativas. A criação de histórias imprevisíveis relaciona-se com as possibilidades deixadas pelo autor "original" do universo, bem como com a criatividade do sujeito. Reafirmando isso, ao ser questionado sobre o que o instiga a produzir *fanfics*, Beta 1 apresenta que uma das características é *"*mostrar que o universo daquela obra pode ser levado para caminhos inesperados".

Outra perspectiva da liberdade observada foi o gosto pelo que escrevem esses sujeitos. Beta 4 afirma que "escrevo porque gosto de abordar assuntos que me apetecem, mas com certeza não me divertiria tanto se fosse para escrever sobre algo que não gosto". Refletimos sobre o contexto da educação formal nos quais os sujeitos são obrigados a seguir padrões de produção estabelecidos, muitas vezes, pelo docente. Desse modo, pensamos ser desvantagem para a aprendizagem do sujeito a imposição sobre o que e como esse deve produzir, sem deixar possibilidades para a sua liberdade criativa.

E, ainda, o fato de os sujeitos produzirem sem necessariamente justificarem sobre suas ideias é uma perspectiva observada dentro da liberdade criativa. Como afirmou Beta 3, o que mais o motiva a produzir narrativas ficcionais é a possibilidade de expressar o que deseja sem precisar apresentar explicações. Percebemos que a proposta da produção de *fanfics* está relacionada à criticidade, à criatividade e ao gosto dos autores dessas narrativas.

A criticidade dos autores é o que faz com que esses não fiquem satisfeitos com as histórias originais, percebam as possibilidades de exploração presentes nessas e, assim, liberem suas imaginações em suas produções, de modo que sejam criadas histórias nunca antes pensadas por qualquer autor e/ou qualquer leitor, pois a criação livre vem da subjetividade, da experiência, do conhecimento, do gosto de cada sujeito.

A fim de fundamentar essas reflexões, retomamos um fragmento do texto que aparece na apresentação do site como forma de chamar a atenção dos sujeitos para imergir no contexto da prática de leitura e produção de *fanfics*, mais especificamente como usuário do site. "Solte sua imaginação,

escreva suas histórias, tenha sua própria página personalizada, compartilhe idéias [sic], faça amizades" (SPIRIT FANFICS E HISTÓRIAS).

A liberdade criativa presente no cenário da prática de leitura e produção de narrativas ficcionais é elemento que instiga o sujeito nessa prática. E, à medida que se sente instigado a produzir, o sujeito engaja-se no processo. Observada no contexto do site e colocada em evidência por meio dos questionários, a liberdade criativa presente nesse cenário contribui para instigar os sujeitos à produção de *fanfics* e, consequentemente, levá-lo à aprendizagem acerca dos conteúdos/assuntos/temas que se fazem presentes nas narrativas produzidas.

Verificamos, nas respostas dos participantes, que os *ficwriters* desdobram-se em pesquisas sobre os universos dos quais são fãs e sobre as temáticas abordadas nas histórias, para que essas tenham qualidade, uma vez que se trata de conteúdo autoral e há sujeitos aguardando essa produção para realizar a leitura. De acordo com Beta 4, ao ser questionado se a aproximação com o universo apresenta alguma possibilidade de aprendizagem, "para ter conhecimento sobre o universo, muitas pessoas são instigadas a fazer pesquisas, se atualizar, etc.".

Quando se sente instigado de alguma forma, o sujeito busca informações, notícias, conteúdos sobre o que o está instigando. Com isso, constrói conhecimento à medida que faz essas buscas/pesquisas, criando seu próprio caminho de aprendizagem, o qual tem relação com suas experiências, seu nível de conhecimento sobre o que está sendo pesquisado, bem como suas necessidades de aprendizagem.

Destacamos o que aponta Beta 3: "Poucas das minhas fanfics exigiram alguma pesquisa, então, de forma geral, meu desenvolvimento de conhecimento só se deu em relação às questões ortográficas (e ainda assim, pode ser bem escasso)". A partir do posicionamento desse beta evidenciamos que a construção do conhecimento do sujeito está relacionada a sua subjetividade em relação a sua experiência e necessidade.

> É bem interessante como aprendemos quando escrevemos. [...]. Comecei a escrever fanfics há 15 anos, então posso falar que muito do meu crescimento foi junto com a [sic] histórias. [...]. [...] boa parte do conhecimento que busquei foi para a produção de textos, então acho que posso afirmar que me desenvolvi muito graças a isso (Beta 2).

Diante da resposta de Beta 2, evidenciamos a aprendizagem a partir da produção de *fanfics*, atividade que, quando necessário, impulsiona o sujeito a buscar conhecimento por meio de pesquisas, fazendo conexões de informações, retomando Siemens (2004), que afirma que a aprendizagem está nas conexões que cada sujeito faz de diferentes informações/conteúdos sobre o que está sendo pesquisa/buscado. O conectivismo, facilitado pelas TDIC, fundamenta a ideia de que há aprendizagem

no contexto da cultura fã. Questionado sobre a possibilidade de desenvolvimento da aprendizagem por meio da produção de *fanfics*, Beta 4 afirma que

> Sim. Muitas vezes, isso contribui para que o autor pesquise mais sobre o assunto, a fim de passar a informação correta para os leitores. E assim a "bagagem cultural" cresce [...] "determinados temas exigem mais pesquisa por parte do autor, dessa forma, dependendo do que vai ser escrito, ele pode adquirir conhecimento sobre as mais diversas, e, até mesmo, inusitadas coisas.

Nos dados coletados e resultados deste estudo, fica evidente que, na prática de leitura e produção de narrativas ficcionais, os sujeitos desenvolvem aprendizagem, instigados por meio de elementos presentes na cultura digital, dentre eles a liberdade criativa. E, além disso, há aprendizagem, também, por meio de conexões feitas a partir de buscas/pesquisas que os envolvidos nas produções fazem a fim de trazer qualidade e veracidade no que há de informação em suas narrativas, ideia fundamentada pelo conectivismo.

Apontamos a diversidade de conteúdos possíveis de serem abordados por meio de narrativas ficcionais, levando em consideração o que foi apresentado pelos sujeitos do estudo. Além das temáticas citadas por esses sujeitos, destacamos a fala de Beta 2, uma vez que ela conta uma experiência relacionada à produção e conteúdos curriculares.

> Sim! Na verdade, eu tenho uma fanfic que criei em 2009, quando eu estava no último ano do ensino médio, e reescrevi em 2016. Ela se passa também no ensino médio e demonstra as dificuldades de uma aluna repetente em Física e como, com a ajuda do professor, a matéria foi se revelando através do dia-a-dia [sic] da protagonista. Cada capítulo é um assunto diferente a ser abordado.
>
> Lembro que na época em que escrevi a fanfic pela primeira vez, ganhei muitos comentários de leitores que falavam que melhoraram muito as notas na matéria, pois conseguiam estudar lendo minha fanfic. Leitores que acabaram por escolher cursar física na faculdade, por causa da história. Eu mesma, acabei prestando vestibular para física.
>
> Quando reescrevi "Leis de Newton", os leitores já eram outros. Muitos se conectavam imediatamente com a aluna cheia de dificuldades, e estes também disseram ter mudado um pouco suas visões sobre Física. Mas, algo que me marcou, foi que um dos leitores era um professor de física do ensino médio, que passou por uma situação muito parecida com a dos personagens principais. Ter a aprovação do professor foi muito legal (Beta 2).

Destacamos essa experiência na discussão dos resultados uma vez que ela comprova as reflexões sobre a leitura e a produção de *fanfics* proporcionarem aprendizagem dos sujeitos envolvidos. Evidenciamos no relato desse beta que a depender do direcionamento dado à narrativa, esta pode proporcionar aprendizagem não só para quem pesquisa/busca e produz, mas também para os leitores dessas histórias. Questionado sobre essa possibilidade de aprendizagem de conteúdos de diferentes áreas a partir da construção de *fanfics*, o mesmo beta afirma que,

> Com certeza. Como respondi anteriormente, fiz pesquisas desde tecidos para a produção de gravatas até teoria de física quântica. Mas sei que é muito variado, vai depender muito do autor. Eu sou muito detalhista, tanto na parte física quanto na psicológica (e principalmente na psicológica), então estou sempre pesquisando. Tenho uma fanfic em que fiz pesquisa sobre construção e carpintaria, ao mesmo tempo que desenvolvi um lado bem sensível de um dos protagonistas, que tem depressão. Então a gente pode ir para áreas bem distintas, basta ter a curiosidade de aprender mais e o afinco de querer soar o mais real possível (Beta 2).

A leitura e a produção de narrativas ficcionais possibilitam o desenvolvimento da aprendizagem dos sujeitos envolvidos. Essa aprendizagem concretiza-se a partir da liberdade criativa que esses têm de lerem e produzirem por meio de universos narrativos que gostam e da forma como gostam, o que os instiga a produzir.

O modelo de prática de leitura e produção textual do *Spirit Fanfics e Histórias* podem ser pensados pelas instituições de ensino formal, já que levam ao engajamento do sujeito e, consequentemente, à construção de conhecimento/aprendizagem. Zacharias (2016, p. 28) afirma que as escolas devem formar cidadãos capazes de atuar na sociedade de informação e comunicação, ou seja, na sociedade da cultura digital. E, para isso, características devem ser desenvolvidas nos sujeitos, são elas:

> [...] buscar informação e aprender a aprender, desenvolvendo estratégias autônomas e autorreguladas para lidar com as informações na internet; aprender a se comunicar utilizando diferentes linguagens e dispositivos midiáticos; aprender a colaborar, de modo a reconhecer a cooperação e o trabalho em equipe como ações importantes para os sujeitos; aprender a participar da vida pública, tornando-se membro ativo, participativo e responsável de diferentes comunidades.

No contexto cultural no qual estamos inseridos, a fim de chegarmos à consolidação de conhecimentos, é necessário que os processos educacionais levem em consideração as características presentes nos sujeitos imersos nesse contexto. Essas características, presentes principalmente nos sujeitos envolvidos com a leitura e produção de *fanfics*, objeto do nosso estudo, se trabalhadas no contexto da educação formal, contribuíram com o desenvolvimento e/ou aprimoramento da aprendizagem. Grande parte dessas características citadas pela autora estão presentes na prática de leitura e produção de *fanfics*, modelo que pode ser refletido para o contexto formal de ensino.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A sociedade contemporânea presencia mudanças constantes nos modos de relacionar-se e comunicar-se dos sujeitos. O surgimento, o aprimoramento e a disseminação, cada vez mais frequentes, de TDIC, acarreta no surgimento de novas linguagens, também, cada vez mais frequente. Sendo assim,

percebemos a necessidade do letramento dos sujeitos imersos nessa realidade para a leitura e produção das múltiplas linguagens.

As formas pelas quais os sujeitos comunicam, expressam, ensinam, compartilham, aprendem e se informam seguem esse fluxo de transformações. No cenário da cultura digital, grande parte dessas ações são executadas, geralmente, a partir de uma TDIC conectada à internet. As possibilidades apresentadas por essas tecnologias despertam e/ou aperfeiçoam a autonomia dos sujeitos imersos nessa realidade, uma vez que conectados à rede, esses leem, consomem, compartilham, comentam, produzem, publicam uma infinidade de conteúdos.

Investigamos um fenômeno cultural que ganhou destaque maior por meio das TDIC, as *fanfics*. Apresentamos esse gênero textual dentro do conceito de universo transmídia, um conjunto de materiais/conteúdos relacionados a determinada história, pessoa, grupo, seja real ou fictício, presentes em diferentes mídias.

Dentre os conteúdos que compõem os universos transmídia, há as narrativas, histórias e/ou estórias, cujo conjunto compõem o universo narrativo transmídia. Tanto para produzir como para explorar esses universos os sujeitos fazem isso por meio da transmidiação, ou seja, ação de transmidiar pelos diversos conteúdos que compõem o universo, produzindo ou explorando. Dentre as inúmeras possibilidades de transmidiação, escolhemos a transmidiação dos fãs de universos narrativos transmídia no que se refere à produção de conteúdos que desdobram os já existentes. Dentre as possibilidades de conteúdos que os fãs produzem, destacam-se as narrativas ficcionais. Esse desdobramento por meio dessas narrativas é denominado *fanfics* no cenário da cultura fã.

Na produção de *fanfics* no site *Spirit Fanfics e Histórias*, identificamos, enquanto elemento potencial que promove a aprendizagem dos sujeitos, a liberdade criativa para o desenvolvimento de narrativas a partir da transmidiação. Por meio deste movimento criativo, os sujeitos sentem-se instigados a produzirem por meio da escrita e das conexões estabelecidas no ambiente digital. Identificamos assim, por meio dos resultados alcançados, algumas potencialidades educativas na prática de produção de *fanfics*. A liberdade, do modo como pensamos, estimula o sujeito que possui criatividade, principalmente, a produzir e criar articulando diferentes repertórios culturais e múltiplas linguagens e muitas vezes até mesmo sem precisar atender a padrões pré-estabelecidos.

Nos contextos de leitura e produção escrita, há o envolvimento de assuntos/temas diversos e não é diferente no contexto da leitura e da produção de narrativas ficcionais. Identificamos discussões de conteúdos e temas desde os mais simples e corriqueiros das nossas vidas cotidianas a conteúdos muito específicos, como física quântica, exemplo apresentado por um dos betas. Verificamos, por meio da

leitura e produção de *fanfics*, que os sujeitos estão em contato com conteúdos distintos, tanto os informais como os formais, combinando estes repertórios culturais nas produções.

Dessa maneira, consideramos relevante pontuar ao término deste artigo a indicação de que os professores, dos mais diversos componentes curriculares, podem refletir acerca de práticas baseadas nesse modelo de produção textual para que assim, os sujeitos envolvidos possam desenvolver a aprendizagem e, diante do engajamento proporcionado pela liberdade criativa, construir de maneira significativa, conhecimentos ampliados acerca dos assuntos/conteúdos abordados. Reiteramos que esta ampliação foi potencializada pelo uso combinado de repertórios diversos, provenientes dos usos da multiplicidade de linguagens presentes e disponíveis para este público no contexto do ambiente digital analisado, o site *Spirit Fanfic*.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, G.; GRIJÓ, W. P. "Fanfictions: convergência, participação e remixagem na resignificação do conteúdo midiático". **Anais do IX Simpósio Nacional da ABCiber**. São Paulo: PUC-SP, 2016.

BARCELLOS, P. *et al*. "Digital Literacy in foreign language through Text Mining and Fanfiction". **Revista X**, vol. 15, n. 3, 2020.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Editora Edições 70, 2011.

BLACK, R. W. "Fanfiction Writing and the Construction of Space". **E-Learning and Digital Media**, vol. 4, n. 4, 2007.

BLACK, R. W. "Online fan fiction and critical media literacy". **Journal of Computing in Teacher Education**, vol. 26, n. 2, 2009.

BOYD, D. **It's complicated**: the social lives of networked teens. London: Yale University Press, 2014.

CORONA-RODRÍGUEZ, J. M. "Media literacy as a solution to the Edu-communicative challenges of the pandemic: Paradoxes, questions and alternatives". **Research on Education and Media**, vol. 14, n. 2, 2022.

CRESWELL, J. W. **Investigação qualitativa e projeto de pesquisa**: escolhendo entre cinco abordagens. Porto Alegre: Editora Penso, 2014.

DJONOV, E.; TSENG, C. I. "Harnessing the potential of transmedia narratives for critical multimodal literacy". **Critical Discourse Studies**, vol. 18, n. 3, 2021.

EMANUEL, B. "Notas para uma Educação Transmídia". **Arcos Design**, vol. 15, n. 1, 2022.

FECHINE, Y. "Transmidiação, entre o lúdico e o narrativo". *In*: CAMPALANS, C.; RENÓ, D.; GOSCIOLA, V. (eds.). **Narrativas transmedia**: entre teorias y prácticas. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario, 2012.

FELDMAN, R.; SANGER, J. **The text mining handbook**: advanced approaches in analyzing unstructured data. Cambridge: Cambridge University Press, 2006.

GOSCIOLA, V.; VERSUTI, A. C. "Narrativa transmídia e sua potencialidade na educação aberta". **Knowledje Media Institute** [2012]. Disponível em: <www.kmi.open.ac.uk>. Acesso em: 25/05/2023.

JAMISON, A. **Fic**: porque a fanfiction está dominando o mundo. Rio de Janeiro: Editora Anfiteatro, 2017.

JENKINS, H. "From new media literacies to new media expertise". *In*: FRASIER, P.; WARDLE, J. (eds.). **Current perspective in media education**. Nova York: Palgrave Macmillan UK, 2013.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, H. **Invasores do texto**: fãs e cultura participativa. Nova Iguaçu: Editora Marsupial, 2015.

JESUS, K. B.; OLIVEIRA, G. B. "Processos educativos em tempos de cibercultura". **Boletim de Conjuntura (BOCA)**, vol. 4, n. 12, 2020.

KERN, R. "Twenty-five years of digital literacies in CALL". **Language Learning and Technology**, vol. 25, n. 3, 2021.

KOZINETS, R. V. **Netnografia**: realizando pesquisa etnográfica online. Porto Alegre: Editora Penso, 2014.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2010.

LIM, F. V.; TOWNDRO, P. A.; MIN TAN, J. "'Unpacking the Teachers' Multimodal Pedagogies in the Primary English Language Classroom in Singapore". **RELC Journal**, n. 1, 2021.

LIMA, D. J.; MERCADO, L. P.; VERSUTI, A. C. "Online authorship and text production in fan collaborative context". **Revista Educação e Linguagens**, vol. 11, n. 22, 2022.

MARTINS, P. S. "Multiliteracies and language ideologies in contemporary fanfic literacy practices". **Trabalhos em Linguística Aplicada**, vol. 59, n. 1, 2020.

MASSAROLO, J. C.; MESQUITA, D. "Narrativa transmídia e a educação: panorama e perspectivas". **Revista Ensino Superior Unicamp** [2021]. Disponível em: <www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br>. Acesso em: 18/06/2023.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Editora da Unesp, 2003.

NEVES, A. J. **Processo de construção de identidade autoral nas comunidades virtuais e blogs literários**. Jundiaí: Paco Editorial, 2014.

PARKER, L.; SMITH, K. "Literacy Education in the Post-Truth Era: The Pedagogical Potential of Multiliteracies". **Language and Literacy**, vol. 24, n. 2, 2022.

PENCE, H. E. "Teaching with transmedia". **Education Technology Systems**, vol. 40, n. 2, 2012.

PERNISA JÚNIOR, C. “Narrativas transmidiáticas e circulação: participação e controle em rede”. **Anais do IX Simpósio Nacional da ABCiber**, São Paulo: PUC-SP, 2016.

RECUERO, R. “À guisa de introdução: problematizando fãs e fan fictions 20 anos depois”. *In*: JENKINS, H. (ed.). **Invasores do texto**: fãs e cultura participativa. Nova Iguaçu: Editora Marsupial, 2015.

ROCHA, R. S.; NAKAMOTO, P. T. “Tecnologias digitais de informação e comunicação na sociedade contemporânea: um estudo teórico-crítico sobre sua utilização na educação”. **Boletim de Conjuntura (BOCA)**, vol. 14, n. 40, 2023.

SÁ, F. P. “Carlos A. Scolari: ecologia dos meios de comunicação, alfabetização transmídia e redesign das interfaces”. **MATRIZes**, vol. 12, n. 3, 2018.

SCOLARI, C. A. *et al*. “What are teens doing with media? An ethnographic approach for identifying transmedia skills and informal learning strategies”. **Digital Education Review**, n. 37, 2020.

SCOLARI, C. A.; RODRIGUES, N. L.; MASANET, M. J. “Transmedia Education. From the contents generated by the users to the contents generated by the students”. **Revista Latina de Comunicación Social**, vol. 74, 2019.

SIEMENS, G. “Conectivismo: uma teoria de aprendizagem para a idade digital”. **Portal da Universidade de Passo Fundo** [2004]. Disponível em: <www.upf.br>. Acesso em: 30/05/2023.

SILVA, A. N. **Narrativas digitais como ambientes de colaboração**: um estudo netnográfico à luz da Ecologia dos Meios (Tese de Doutorado em Educação). Brasília: UnB, 2022.

SILVA, A. N.; SUMIKAWA, C.; RODRIGUES, V. “Cartografia temática sobre transmidiação enquanto objeto de pesquisa em RSL: paisagens emergentes e possíveis territórios de investigação no decênio 2010-2019”. *In*: VERSUTI, A. (org.). **Tertúlia de escritos e estéticas sobre Educação, Tecnologias e Comunicação**. Aveiro: Ria Editoral, 2020.

SYLLA, C. *et al*. “Narrating by Doing: A Bridging Concept for Understanding and Informing the Design of Tangible Interfaces for Storytelling”. **Interacting with Computers**, vol. 33, n. 6, 2021.

TADDEO, G.; TIROCCHI, S. “Transmedia teens: the creative transmedia skills of Italian students”. **Information, Communication and Society**, vol. 24, n. 2, 2021.

VICENTINI, L.; ZANARDI, J. K. “Entrevista com Roxane Rojo, professora do Departamento de Linguística Aplicada da UNICAMP”. **Palimpsesto**, vol. 14, n. 21, 2015.

ZACHARIAS, V. R. “Letramento digital: desafios e possibilidades para o ensino”. *In*: COSCARELLI, Carla V. (org.). **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Editora Parábola, 2016.



BOLETIM DE CONJUNTURA (BOCA)

Ano V | Volume 14 | Nº 42| Boa Vista |2023

http://www.ioles.com.br/boca

Editor chefe:

Elói Martins Senhoras

Conselho Editorial

Antonio Ozai da Silva, Universidade Estadual de Maringá

Vitor Stuart Gabriel de Pieri, Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Charles Pennaforte, Universidade Federal de Pelotas

Elói Martins Senhoras, Universidade Federal de Roraima

Julio Burdman, Universidad de Buenos Aires, Argentina

Patrícia Nasser de Carvalho, Universidade Federal de Minas Gerais

Conselho Científico

Claudete de Castro Silva Vitte, Universidade Estadual de Campinas

Fabiano de Araújo Moreira, Universidade de São Paulo

Flávia Carolina de Resende Fagundes, Universidade Feevale

Hudson do Vale de Oliveira, Instituto Federal de Roraima

Laodicéia Amorim Weersma, Universidade de Fortaleza

Marcos Antônio Fávaro Martins, Universidade Paulista

Marcos Leandro Mondardo, Universidade Federal da Grande Dourados

Reinaldo Miranda de Sá Teles, Universidade de São Paulo

Rozane Pereira Ignácio, Universidade Estadual de Roraima