

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
CENTRO DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
DOUTORADO EM EDUCAÇÃO

DANIELLA DE JESUS LIMA

**TRANSMIDIAÇÃO NARRATIVA: liberdade, autoria, colaboração e
engajamento em produções textuais**

Maceió - AL
2020

DANIELLA DE JESUS LIMA

**TRANSMIDIAÇÃO NARRATIVA: liberdade, autoria, colaboração e
engajamento em produções textuais**

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação do Centro de Educação da Universidade Federal de Alagoas, como requisito parcial para obtenção do título de Doutora em Educação. Linha de pesquisa: Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação.

Orientador: Prof. Dr. Luís Paulo Leopoldo Mercado

Coorientadora: Profa. Dra. Andrea Cristina Versuti

Maceió - AL
2020

**Catálogo na fonte Universidade
Federal de Alagoas Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico**

Bibliotecária: Taciana Sousa dos Santos – CRB-4 – 2062

L732t Lima, Daniella de Jesus.
Transmídiação narrativa: liberdade, autoria, colaboração e
engajamento em produções textuais / Daniella de Jesus Lima. – 2020.
154 f. : il., figs. color.

Orientador: Luís Paulo Leopoldo Mercado. Coorientadora:
Andrea Cristina Versuti.
Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de
Alagoas. Centro de Educação. Programa de Pós-Graduação em
Educação. Maceió, 2020.

Bibliografia: f. 129-135.
Apêndices: f. 137-139.
Anexos: f. 141-124.

1. Cultura digital. 2. Autoria interativa. 3. Narrativa transmídia.
4.
Fanfics. 5. Construção do conhecimento. I. Título.

CDU: 37: 007

Folha de Aprovação

TRANSMIDIAÇÃO NARRATIVA: LIBERDADE, AUTORIA, COLABORAÇÃO E
ENGAJAMENTO EM PRODUÇÕES TEXTUAIS

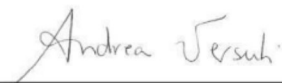
DANIELLA DE JESUS LIMA

Tese de Doutorado submetida à banca examinadora, já referendada pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Alagoas e aprovada em 04 de setembro de 2020.

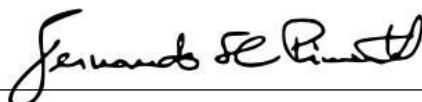
Banca Examinadora:



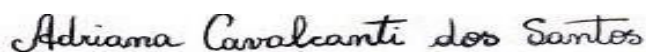
Prof. Dr. LUIS PAULO LEOPOLDO MERCADO
Orientador



Prof. Dra. ANDREA CRISTINA VERSUTI (UNB)
Coorientadora



Prof. Dr. FERNANDO SILVIO CAVALCANTE PIMENTEL (UFAL)
Examinador Interno



Prof. Dra. ADRIANA CAVALCANTI DOS SANTOS (UFAL)
Examinadora Interna



Prof. Dr. VICENTE GOSCIOLA (UAM)
Examinador Externo



Prof. Dra. ROSSANA VIANA GAIA (IFAL)
Examinadora Externa

AGRADECIMENTOS

“Se os homens tivessem dentro da alma a humildade e a gratidão, viveriam em perfeita paz” (ESPINEL, s/d). A humildade e a gratidão são meus guias em tudo que vivencio e faço, saber que sempre tenho algo a mais para aprender com todos ao meu redor e saber o quanto é importante agradecer por isso é o que me motiva. Em primeiro lugar agradeço a Deus, pelo dom da vida. Aos meus pais, José Eraldo Lima e Kenia Virginia de Jesus Lima, por me educarem, me acompanharem e me apoiarem nas minhas escolhas, com certeza sem vocês nada disso seria possível. Ao meu irmão, William de Jesus Lima, pelo apoio de sempre e por proporcionar momentos que só nós sabemos o quão foram importantes e inesquecíveis.

Meu muito obrigada as minhas avós, Zulmira Maria de Jesus e Emília de Oliveira Lima, anjos terrenos que me acolhem, conhecem e sabem, exatamente, do que preciso e quando preciso. Aos meus padrinhos, Elisângela Oliveira Lima e José Elio Lima, agradeço pelo apoio e incentivo, principalmente nos momentos em que meus pais precisavam estar ausentes. Aos meus tios e tias, agradeço, imensamente, pelos exemplos, pelo apoio e dedicação. Desses, meu muito obrigada especial para Antônio Carlos de Souza, Kátia Maria de Jesus, Edênia Lima Santos, José Evilázio Lima (*in memorian*), Edivaneide Oliveira Lima e Elaine Oliveira Lima.

Aos meus primos, agradeço pelo companheirismo, pela amizade, pelo apoio e por proporcionar momentos que me instigaram a continuar. Dentre esses, devo mencionar Késsya Cristina de Jesus Moreira (*in memorian*), esta é minha irmã e sempre estará no meu coração. Prima, obrigada pelo momentos inesquecíveis que vivemos. Além dela, meu muito obrigada a Laís Lima Santos, Elaine Oliveira Lima, Anny Carlyne Oliveira Lima, Ana Clara Oliveira Lima de Rezende, José Evilázio Lima Filho, Maria Clara Moreira Martins de Menezes, André Gustavo Martins de Menezes Júnior e Victor Gabriel Lima Silva.

“O sorriso e carinho de uma criança preenche o nosso coração de amor e esperança” (BONA, s/d). O amor e esperança sempre estiveram em mim, porque tenho o privilégio de conviver com criaturinhas que me ensinam a como ser cada vez melhor. Maria Clara e Júnior, obrigada pelo carinho! Tia ama muito vocês. Ana Clara, obrigada por me ensinar a ser sempre muito autêntica. Amo você, linda! Biel, obrigada por ter chegado e me tornado uma pessoa melhor. Dinda ama muito você.

Finalizado os agradecimentos aos familiares, agradeço às companheiras e amigas que fiz durante essa difícil jornada que é os quatro anos de um Doutorado. Obrigada, Jeane Costa Amaral, Ayza Rafaela Damasceno Ramalho e Sônia Maria Lira Ferreira. A minha amiga de

todas as horas, Aline Pereira Santos Silva, obrigada por tudo, sua amizade e companheirismo, principalmente nos momentos mais difíceis, foram fundamentais para essa conquista.

Durante o período de quatro anos muitos são os acontecimentos e um deles foi ter que mudar, sozinha, para uma cidade desconhecida. Isso para dar prosseguimento ao objetivo de levar o que acredito para a educação no ensino superior. Essa mudança, principalmente no início, foi muito difícil, mas proporcionou-me conhecer pessoas que quero levar para a vida. Marina Carraro, obrigada pelo acolhimento, pela amizade, pelos momentos proporcionados, principalmente, quando precisei estar longe da minha família e por me apresentar a pessoas que, também, devo agradecer da mesma forma. Obrigada, Laiandra Santos, Jéssica Michelena e Adriana Freitas.

Aos professores e orientadores, Dr. Luís Paulo Leopoldo Mercado e Dra. Andrea Cristina Versuti, toda a minha gratidão pelo aprendizado e pelo conhecimento que construí junto com vocês durante esse percurso. Por fim, agradeço, de modo geral, a todos que torceram e torcem pelas minhas conquistas.

RESUMO

Esta investigação estuda as possibilidades de aprendizagem por meio da autoria na produção de *fanfics*. Para isso, discute acerca da cultura digital, da autoria em rede e da narrativa transmídia, bem como suas implicações na educação. Conceitua as *fanfics*, produções narrativas de fãs de determinado universo narrativo, como prática inserida no contexto da cultura digital, tipo de autoria em rede e narrativa transmídia, o que justifica o percurso da discussão teórica traçado. A pesquisa tem como objetivo investigar como os sujeitos imersos na cultura digital, por meio da autoria em rede, do ponto de vista da transmediação marcada nas *fanfics*, aprendem a partir de produções narrativas. Para alcançar esse, os objetivos específicos trabalhados foram: estudar os conceitos de narrativa transmídia, transmediação, *fanfics* e autoria em rede; descrever os conteúdos disponíveis no site *Spirit Fanfics e Histórias*; identificar conhecimentos produzidos e construídos pelos participantes desta comunidade/site de fãs, além de como acontece o processo de construção das histórias; analisar o que e como os sujeitos participantes dessa comunidade aprendem diante desta prática de leitura e produção de narrativas. A partir da consecução dos objetivos propostos, defendemos a tese de que a prática da produção de *fanfics*, por meio da liberdade, autoria, colaboração e, conseqüentemente, engajamento, apresenta potencialidade para o processo de aprendizagem. A metodologia contempla a abordagem qualitativa, por meio de pesquisa bibliográfica, no intuito de discutir conceitos relacionados à temática. Para a descrição do site *Spirit Fanfics e Histórias* foi utilizada a pesquisa netnográfica e, por meio dessa, a técnica da observação participante. Neste momento da pesquisa foram observadas e registradas todas as funcionalidades do site, bem como foram coletados os contatos dos participantes a fim de enviar o questionário online. Os dados foram construídos a partir dos registros escritos feitos por meio da observação e da análise dos questionários aplicados a quatro membros do site que possuem a função de *beta readers*. Para a análise dos questionários foi utilizada a análise de conteúdo de acordo com Bardin (2011). Dessa maneira, afirmamos que a tríade (liberdade, autoria e colaboração), presente no cenário da produção de *fanfics*, leva o sujeito ao engajamento na prática de produção de narrativas ficcionais. E, uma vez engajado, esse constrói conhecimento acerca do conteúdo que está produzindo. Sendo assim, evidenciamos, ainda, que a prática de produção de *fanfic*/narrativa ficcional possui relação com o Conectivismo (SIEMENS, 2014) e o desenvolvimento da Aprendizagem Autônoma (FREIRE, 1996/2011).

Palavras-chave: Cultura digital; Autoria em rede; Narrativa transmídia; *Fanfics*; Construção de conhecimento.

ABSTRACT

This investigation studies the possibilities of learning through authorship in the production of fanfics. For this, it discusses about digital culture, network authorship and transmedia narrative, as well as their implications for education. Conceptualizes fanfics, narrative productions by fans of a certain narrative universe, as a practice inserted in the context of digital culture, type of network authorship and transmedia narrative, which justifies the course of the theoretical discussion. The research aims to investigate how subjects immersed in digital culture, through network authorship, from the point of view of transmedia marked in fanfics, learn from narrative productions. To achieve this, the specific objectives worked on were: to study the concepts of transmedia narrative, transmedia, fanfics and network authorship; describe the content available on the Spirit Fanfics and Histories website; identify knowledge produced and built by the participants of this community / fan site, as well as how the story-building process happens; to analyze what and how the subjects participating in this community learn from this practice of reading and producing narratives. Based on the achievement of the proposed objectives, we defend the thesis that the practice of producing fanfics, through freedom, authorship, collaboration and, consequently, engagement, has potential for the learning process. The methodology contemplates the qualitative approach, through bibliographic research, in order to discuss concepts related to the theme. For the description of the Spirit Fanfics and Histories website, netnographic research was used and, through this, the participant observation technique. At this point in the research, all the functionalities of the website were observed and recorded, as well as the participants' contacts were collected in order to send the questionnaire online. The data were built from written records made by observing and analyzing questionnaires applied to four members of the site who have the function of beta readers. For the analysis of the questionnaires, content analysis was used according to Bardin (2011). Thus, we affirm that the triad (freedom, authorship and collaboration), present in the scenario of the production of fanfics, leads the subject to engage in the practice of producing fictional narratives. And, once engaged, it builds knowledge about the content it is producing. Thus, we also show that the practice of producing fictional fanfic / narrative has a relationship with Connectivism (SIEMENS, 2014) and the development of Autonomous Learning (FREIRE, 1996/2011).

Keywords: Digital Culture; Network authoring; Transmedia storytelling; Fanfics; Knowledge building.

LISTA DE SIGLAS

CAPES - Coordenação de aperfeiçoamento de pessoal de nível superior

HQ – História em quadrinhos

IC – Iniciação científica

LGBT - Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis, Transexuais ou Transgêneros

NT – Narrativa transmídia

PC – Computador Pessoal/Personal Computer

REA – Recursos educacionais abertos

TALE – Termo de assentimento livre e esclarecido

TCLE – Termo de consentimento livre e esclarecido

TDIC – Tecnologias digitais de informação e comunicação

UNIT – Universidade Tiradentes

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Universo transmídia da franquia <i>Star Wars</i>	46
Figura 2 – Página inicial do <i>Spirit Fanfics e Histórias</i>	74
Figura 3 – Barras de ferramentas do <i>Spirit Fanfics e Histórias</i>	76
Figura 4 – Aulas de português.....	78
Figura 5 – Perfil.....	80
Figura 6 – Rodapé da página inicial.....	81
Figuras 7 e 8 – Membros do <i>Spirit Fanfics e Histórias</i>	83

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Características dos <i>beta readers</i>	69
Quadro 2 – Síntese das funções dos usuários que compõem a equipe do <i>Spirit Fanfics e Histórias</i>	90
Quadro 3 – <i>Fanfics</i> selecionadas para serem comparadas as duas versões (antes e depois da revisão de algum <i>beta reader</i>).....	92
Quadro 4 – Categorias iniciais e categorias intermediárias.....	96
Quadro 5 – Categorias intermediárias e categorias finais.....	99

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 AUTORIA EM REDE: APROXIMAÇÕES COM A EDUCAÇÃO	19
2.1 Linguagem e comunicação na cultura digital	22
2.2 A autoria no contexto da cultura digital	29
3 NARRATIVA TRANSMÍDIA E FANFIC: INTERFACES EDUCACIONAIS	37
3.1 Estudo do conceito de narrativa transmídia	41
3.2 O mundo dos fãs: contextualizando as fanfics	53
4 A ESCRITA DE FÃS NO SPIRIT FANFICS E HISTÓRIAS	66
4.1 Abordagem da pesquisa	66
4.2 Local e sujeitos da pesquisa	68
4.3 Construção dos dados da pesquisa	72
4.3.1 O site <i>Spirit Fanfics e Histórias</i>	74
4.3.2 <i>Fanfics</i> revisadas por <i>beta readers</i>	92
4.3.3 Categorias de análise dos questionários online	94
4.4 Análise dos dados dos questionários online	101
4.4.1 Liberdade e subjetividade na produção de <i>fanfics</i>	101
4.4.2 Autoria e coautoria em rede na perspectiva dos <i>beta readers</i> do <i>Spirit Fanfics e Histórias</i>	104
4.4.3 Colaboração na produção das <i>fanfics</i>	106
4.4.4 Engajamento e diversidade de conteúdos nas <i>fanfics</i>	109
5 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	112
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	123
REFERÊNCIAS	129
APÊNDICES	136
ANEXOS	140

1 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). Meu primeiro contato com o conceito e estudos da NT foi no início do ano de 2012, por meio da pesquisa de iniciação científica (IC) – Estudo e aplicações de conteúdos transmidiáticos para a educação a distância, orientada pela professora Dra. Andrea Cristina Versuti. A pesquisa teve como proposta estudar e discutir conceitos da NT e suas possíveis utilidades na educação a distância.

Por meio dos estudos realizados e dos resultados alcançados com o desenvolvimento da pesquisa de IC, percebi a possibilidade de utilização de elementos da NT no ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa, principalmente na área de leitura e produção textual. Em 2013, elaborei um projeto para a seleção de mestrado da Universidade Tiradentes (UNIT), campus Aracaju, ampliando a discussão da NT e propondo uma metodologia de ensino e aprendizagem de leitura e produção textual a partir de elementos da NT. Por meio da aplicação da metodologia foi possível trabalhar literatura brasileira, leitura e produção de dois gêneros textuais.

Em 2015, já com os resultados do projeto mencionado, elaborei a proposta de tese de doutorado. Desde o início do meu contato com a NT percebi a potencialidade de trazer seus elementos para o ensino e a aprendizagem, principalmente na leitura e produção textual, que faz parte da minha área de formação, Letras Português. Minha escolha por estudar o gênero textual *fanfic*, que é uma NT constituída por meio da transmidiação do fã de determinado universo transmídia, está diretamente relacionada a minha formação e ao meu percurso de pesquisa feito tanto na IC como no curso de mestrado, os quais envolvem temáticas como: educação, linguagens, TDIC, leitura e produção de texto.

O advento das possibilidades apresentadas pela disseminação das TDIC acarreta novas características nos sujeitos imersos no contexto digital. Conteúdos que anteriormente poderiam ser apenas lidos e/ou assistidos, hoje podem ser reconstruídos, reescritos, comentados, entre outras possibilidades. Com isso, muda-se toda a forma como esses sujeitos têm acesso a informações e constroem conhecimento. Sujeitos que eram passivos no consumo de conteúdos, passam a ser ativos, pois ao passo que consomem, têm a possibilidade de construir seu próprio conteúdo acerca do que foi consumido, de forma instantânea.

Essas novas características e possibilidades colaboram para a surgimento de uma nova cultura, a cultura digital, na qual os sujeitos fazem uso das TDIC para se comunicar, independe

de tempo e espaço. Neste contexto da cultura digital, Santos e Rossini (2014, p. 85) afirmam que “práticas culturais anteriormente legitimadas estão sendo dinamicamente reconfiguradas pela sociedade conectada em rede”, como é o caso das maneiras de os sujeitos comunicarem-se e construir conhecimento.

Dessa forma, defendemos que a inserção de elementos da transmidiação na constituição da NT, como liberdade, a autoria em rede, a colaboração que há na produção de conteúdos e o engajamento com o conteúdo consumido e produzido, marcados nas *fanfics*, possibilita a construção de conhecimento por parte dos sujeitos imersos nessa realidade. A partir disso, tais sujeitos têm a possibilidade de serem leitores e autores/coautores de conteúdos ao mesmo tempo, o que se torna cada vez mais frequente por meio das plataformas digitais que surgem nessa cultura. Essas plataformas facilitam a criação de conteúdos por parte desses, possibilitando, conseqüentemente, a junção de receptor e emissor em um único sujeito.

Para Lima (2016, p. 27), “a cultura midiática contempla a criação/produção de conteúdo em suportes midiáticos, bem como a interconexão que pode haver entre esses conteúdos”. Os sujeitos imersos nessa cultura apresentam, simultaneamente, a característica de leitores/consumidores e autores/produtores de conteúdos. O fluxo de informações e possibilidades que esse contexto propõe é favorável para a construção de um sujeito que mescla em si essas duas características distintas, que Pignatari (1969, p. 31-32) denomina *produssumidor*, termo que apresenta de maneira híbrida produtor e consumidor.

Na cultura digital, na qual mídias exercem influência sobre os sujeitos, os *prosumidores*, outro termo utilizado para denominar sujeitos com características de produtores e consumidores, consomem e compartilham conteúdos em diferentes plataformas. Como elucida Silverstone (2002, p. 46), “novas tecnologias, novas mídias, cada vez mais convergentes pelo mecanismo da digitalização, estão transformando o tempo e o espaço sociais e culturais”. As inovações nas mídias e nos meios de comunicação estão transformando a maneira como os sujeitos consomem e produzem conteúdos, tendo a possibilidade de acesso mais abrangente e a oportunidade de atingir um maior número de sujeitos.

A partir dessas características da cultura digital, ressaltamos a construção de conhecimento por parte dos sujeitos imersos nessa cultura. Para enfatizar essa discussão, detemo-nos à autoria em rede. Estudos sobre a temática permitem-nos refletir que as possibilidades apresentadas pelo contexto da cultura digital, em que os sujeitos possuem a liberdade de consumir e construir, simultaneamente, conteúdos de todas as áreas e tipos, como coautores e autores, permitem pensarmos potencialidades para o contexto educacional.

O modo de refletir sobre as teorias de aprendizagem estão mudando, pois praticamente tudo, atualmente, relaciona-se com tecnologias digitais, o que traz velocidade para os processos (RENÓ, 2014). Diante disso e da nossa proposta, relacionamos a construção de conhecimento/aprendizagem, que afirmamos acontecer por meio da produção de *fanfics*, com o conectivismo, teoria da aprendizagem na cultura digital proposta por George Siemens. E, ainda, com a aprendizagem autônoma na perspectiva de Paulo Freire.

Ainda no contexto da cultura digital, surge o conceito da NT. E, a partir desse, discutimos as ficções criadas por fãs, as denominadas *fanfics*. A NT é definida por Jenkins (2009) como uma história expandida e dividida em várias partes que são distribuídas entre diversas mídias. NT 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). Tal estratégia determina qual plataforma será indicada 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 interesse em fins lucrativos, desenvolvidas pelos próprios gostos dos autores e por sua afinidade com a narrativa original. Essas produções, geralmente, são feitas em formato de texto escrito, mas há outras formas de produções de ficções criadas por fãs, como vídeos, imagens, áudios, entre outros.

Com isso, refletimos acerca da autoria em rede e como essa instiga o sujeito em sua produção, pelo fato de assumir a condição de coautor e produzir em colaboração com outro(s) sujeito(s), de maneira que ele engaja-se com o conteúdo e constrói conhecimento. Mostramos como a produção de *fanfics* auxilia nesse engajamento, uma vez que os sujeitos estão produzindo conteúdos pelos quais têm interesse e/ou afinidade, contando com a colaboração de outros sujeitos e por meio de características da autoria em rede.

O lócus desta pesquisa é o site *Spirit Fanfics e Histórias* (<https://www.spiritfanfiction.com/>). As histórias publicadas no site estão classificadas por gêneros e categorias. O intuito da investigação é verificar como e o que esses jovens aprendem por meio da autoria em rede nesse espaço. Além disso, verificamos como a liberdade e a colaboração estão inseridas nesse espaço e como essas contribuem para a construção de conhecimento.

As histórias criadas por fãs, denominadas *fanfics*, possuem relevância para o estudo por fazer parte do contexto atual que rodeia a cultura digital e por possuírem elementos que engajam o sujeito na leitura e produção de conteúdos, como a colaboração, a autoria em rede, a

possibilidade de ler e desenvolver conteúdos que o instigue, ou seja, liberdade para ler e produzir o que deseja. A partir desses elementos, pensamos na construção de conhecimento por parte dos sujeitos que estão imersos nesse contexto.

Escolhemos uma comunidade de *fanfics* engajada nessa realidade. No site, sujeitos fãs de determinada história, personagem, universo, produzem narrativas baseadas nas que já existem. Essas produções estão organizadas a partir de divisões como: categoria, gênero, classificação por idade e em construção ou finalizadas.

O site é relevante para o estudo por ter uma produção frequente de *fanfics*, possuir usuários¹ de todas as regiões do país e em número que cresce constantemente, publicar histórias apenas em Língua Portuguesa, apresentar um *layout* simples e organizado e, também, possuir uma área com *hiperlinks* cujos conteúdos são de gramática da Língua Portuguesa, o que serve para colaborar com a escrita mais elaborada dos sujeitos, bem como aprimorar seus conhecimentos em relação à gramática da língua. As características do site, as quais foram exploradas por meio da observação participante no momento da coleta dos dados, estão descritas no penúltimo capítulo.

A relevância deste estudo está pautada na importância de a educação, em seus diferentes contextos, levar em consideração o cenário social, histórico e cultural. Desse modo, é necessário acompanhar o ritmo do contexto atual de interação e colaboração entre os sujeitos imersos na cultura digital. E, por meio deste estudo, foi possível verificar como acontece a produção de conteúdo em uma comunidade de *fanfics*, por meio da liberdade, autoria, colaboração, elementos que contribuem para o engajamento do sujeito, acarretando, assim, na construção de conhecimento de conteúdos diversos.

Trabalhar a NT e analisar as vantagens que a produção de *fanfics* trazem para a aprendizagem dos sujeitos apresenta caminhos para a educação, seja formal ou informal. Analisando o consumo de universos narrativos e a produção de histórias que expandem tais universos, por parte dos sujeitos fãs, percebemos grande potencial para a aprendizagem, tanto na leitura e produção de textos em diferentes linguagens, como em relação a conteúdos de diversas áreas do conhecimento que são discutidos nas histórias, inclusive conteúdos que integram as estruturas curriculares nos contextos da educação formal.

Desse modo, tivemos como norteador do estudo a seguinte problemática: **Quais as potencialidades da transmediação de conteúdos, por meio da produção de *fanfics*, para a**

¹ Neste estudo, ao referimo-nos aos sujeitos imersos no *Spirit Fanfics e Histórias*, utilizamos o termo usuário por ser esse aderido no site para denominar as pessoas que possuem cadastro. No decorrer da fundamentação teórica utilizamos outros termos em diferentes momentos, mas a referência é feita aos sujeitos usuários do *Spirit*.

aprendizagem? A fim de chegar a respostas para o problema, traçamos procedimentos de pesquisa descritos na seção destinada à metodologia. Com isso, apresentamos possibilidades para o contexto educacional, enfatizando aprendizagens que acontecem no contexto da cultura digital, por meio da produção de conteúdos para fins diversos, em especial, para o entretenimento.

Defendemos a tese de que a prática da produção de *fanfics*, por meio da liberdade, autoria, colaboração e, conseqüentemente, engajamento, apresenta potencialidade para o processo de aprendizagem. Os sujeitos imersos nessa prática são instigados pela liberdade de expressar o que desejam, coautoria/autoria, colaboração nas produções e, conseqüentemente, engajamento com o conteúdo explorado.

Com essa proposição, temos como objetivo geral do estudo: investigar como os sujeitos imersos na cultura digital, por meio da autoria em rede, do ponto de vista da transmidiação marcada nas *fanfics*, aprendem a partir de produções narrativas. Para alcançar tal objetivo, traçaremos o caminho apresentado pelos objetivos específicos: estudar os conceitos de narrativa transmídia, transmidiação, *fanfics* e autoria em rede; descrever os conteúdos disponíveis no site *Spirit Fanfics e Histórias*; identificar conhecimentos produzidos e construídos pelos participantes desta comunidade/site de fãs, além de como acontece o processo de construção das histórias; analisar o que e como os sujeitos participantes dessa comunidade aprendem diante desta prática de leitura e produção de narrativas.

Para confirmar ou refutar a tese proposta, utilizamos como abordagem a pesquisa qualitativa. Inicialmente, como em todo trabalho científico-acadêmico, foi realizada uma pesquisa bibliográfica, na qual foram fundamentados os conceitos de cultura digital, autoria em rede, NT, transmidiação e *fanfics*, principalmente. Para o estudo do site *Spirit Fanfics e Histórias* utilizamos a pesquisa netnográfica, por meio da qual observamos a plataforma na qual as histórias são produzidas e disponibilizadas por sujeitos fãs de determinado universo transmídia, livro, filme, música, banda musical, novela, personagem (real ou fictício). Realizamos o levantamento de dados descritivos acerca do site a partir da observação e de registros escritos guiados pelo roteiro de observação (Apêndice A) elaborado para isso.

Também por meio da observação participante, entramos em contato com alguns autores de *fanfics* a fim de solicitar o envio de *fics* que passaram pela revisão de algum *beta reader*. As histórias selecionadas para esse contato foram as que estavam em destaque do dia 19 de dezembro de 2018 a 30 de janeiro de 2019. Vale mencionar que os *beta readers* são usuários selecionados pelos administradores do site para ficarem a disposição dos outros no caso de esses precisarem de revisões textuais e orientações na/sobre suas produções.

Utilizamos, também para a construção de dados, o questionário online (Apêndice B) aplicado aos *beta readers* do *Spirit Fanfics e Histórias*. Para a análise, utilizamos a técnica da análise de conteúdo. De acordo com os procedimentos de análise de conteúdo apresentados por Bardin (2011), após a leitura, organização e codificação dos conteúdos dos questionários respondidos, elencamos as categorias de análise deste estudo, são elas: (1) Liberdade e subjetividade na produção de *fanfics*; (2) Autoria e coautoria em rede na perspectiva dos *beta readers* do *Spirit Fanfics e Histórias*; (3) Colaboração na produção das *fanfics*; e (4) Engajamento e diversidade de conteúdos nas *fanfics*.

Diante do que propomos investigar, buscamos, no catálogo de teses e dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), em julho de 2018, pesquisas relacionadas ao objeto estudado, a fim de elucidar o ineditismo da tese. Na busca foram utilizados os seguintes descritores: *fanfic*, *fanfics*, *fanfiction* e *fanfictions*. Encontramos o total de 62 pesquisas relacionadas à temática. Dessas, 52 dissertações de mestrado e 10 teses de doutorado. Não foi determinado intervalo de tempo para selecionar os estudos citados. As pesquisas da área da educação (3 dissertações e 3 teses) foram desenvolvidas entre 2009 e 2017.

As pesquisas encontradas são de diferentes áreas do conhecimento. Dentre as dissertações, 3 são da Educação, 38 são das áreas de Linguagens, Letras, Linguística e Literatura, 9 são da Comunicação e Mídias, 1 é da Crítica Cultural e 2 são da Ciência, Tecnologia e Sociedade. Em relação às teses, 2 são da área da Educação, 4 são das áreas de Linguagens, Letras, Linguísticas e Literatura, 2 são da Comunicação, 1 é da Antropologia e 1 é da Informática na Educação.

A maioria das pesquisas relacionadas a *fanfics* é da área de Linguagens, Letras, Linguística e Literatura. Por isso e por tratar-se de um gênero textual, consideramos pertinente a discussão em relação à leitura e produção de textual baseada nessa temática, dentre outras discussões que podem ser abordadas.

Para atestar o ineditismo da pesquisa na área da Educação, destacamos as dissertações e teses encontradas por meio do levantamento. Das 3 dissertações, uma trata da influência/popularidade exercida pela série *The Big Bang Theory* em/entre jovens seguidores da cultura *geek* (nerds) que frequentam as escolas na contemporaneidade. Nesta, Melo (2017) aborda uma discussão sobre o consumo influenciado pelos episódios da série, bem como o comportamento desses jovens em relação à narrativa. Sobre esse comportamento são mencionadas as *fanfictions* como umas das práticas dos fãs da série.

Em outra dissertação, Cruz (2017) apresenta uma pesquisa sobre os gostos literários de estudantes da Educação Básica, dentre os gêneros mencionados aparecem as *fanfics*. Os

resultados alcançados pela pesquisa demonstram que os gêneros textuais presentes no currículo da educação básica não possuem relação com as leituras que atraem os sujeitos pesquisados. Porém, os dados também apontam que o fato de esses sujeitos estarem no contexto escolar, consumindo literaturas consideradas clássicas, aproxima-os da leitura literária, mesmo que indiretamente.

A terceira dissertação foi defendida por Silva (2009) e não há o arquivo disponibilizado no catálogo, apenas o título “Professores e alunos fanfiqueros: modos de endereçamento e letramento digital nas *fan fictions*”.

Dentre as teses encontradas, destacamos a da área de Informática na Educação e as duas da área da Educação. Na pesquisa desenvolvida na área de Informática na Educação, Costa (2013) desenvolve uma prática com os participantes. Nessa, os sujeitos escolheram uma *fanfic* de sua preferência. Em seguida, esses utilizaram o recurso da mineração textual, a fim de selecionar palavras/termos recorrentes na narrativa escolhida e lida.

Com a seleção, utilizaram um *software* que produz imagens a partir de um conjunto de palavras/trechos. A imagem de cada um foi entregue a um colega, para que esse produzisse uma *fanfic* em língua estrangeira a partir da imagem. A autora apresentou como resultado a contribuição do recurso da mineração textual para a produção de textos em língua estrangeira e, conseqüentemente, para o letramento em língua estrangeira.

As duas pesquisas da área da Educação não têm arquivos para consulta do conteúdo. Uma das teses é intitulada “Práticas de leitura e escrita na contemporaneidade: jovens & *fanfictions*” e foi defendida por Carvalho (2012). A outra é intitulada “A escrita de nativos digitais”, defendida por Werneck (2010).

Desse modo, o ineditismo desta pesquisa está em abordar/defender que a prática de leitura e produção de *fanfics* engaja o sujeito, levando-o à aprendizagem das temáticas abordadas em suas narrativas; no estudo do site *Spirit Fanfics e Histórias* em específico; defender que a tríade (liberdade, autoria e colaboração), presente no cenário da produção de *fanfics*, leva o sujeito ao engajamento com a prática de produção das *fanfics*. E, uma vez engajado, esse constrói conhecimento acerca do conteúdo que está produzindo.

Esta tese é composta por quatro capítulos e as considerações finais. No primeiro capítulo, *Autoria em Rede: Aproximações com a Educação*, discutimos acerca das mudanças sociais trazidas pela cultura digital, dentre essas destacaremos a autoria em rede e como essa apresenta caminhos para a educação. No segundo capítulo teórico, *Narrativa Transmídia e Fanfic: interfaces educacionais*, refletimos sobre o conceito de NT e conceitos correlatos, bem

como suas potencialidades para a educação. Além disso, apresentamos um breve histórico e o conceito das *fanfics*.

No terceiro capítulo, *A escrita de fãs no Spirit Fanfics e Histórias*, descrevemos o site, bem como apresentamos a análise dos dados da pesquisa. Nesse capítulo, estão descritos os tipos e os instrumentos de pesquisa e as técnicas utilizados para a construção e análise dos dados. Além disso, há a descrição e análise dos coletados por meio da observação participante e da aplicação dos questionários online. O quarto capítulo, *Discussão dos Resultados*, traz nossas reflexões acerca dos dados coletados por meio dos diferentes instrumentos e técnicas de pesquisa.

Nas considerações finais, retomamos, de forma sintetizada, o percurso teórico e metodológico percorrido durante o desenvolvimento do estudo, de maneira a elucidar a confirmação da tese proposta e a consecução de todos os objetivos. Destacamos, também, as dificuldades encontradas para a realização da pesquisa, bem como a relevância do estudo e as possibilidades de desdobramentos dentro da temática.

2 AUTORIA EM REDE: APROXIMAÇÕES COM A EDUCAÇÃO

Para iniciar a discussão acerca da cultura digital e da autoria em rede, realizamos um levantamento de estudos embasados nessas temáticas, publicados nos últimos dez anos. As plataformas utilizadas para a coleta desses estudos foram o Scielo, o Portal Educ@ e o Portal de Periódicos da Capes. Utilizamos, na busca destinada à cultura digital, os seguintes descritores: cultura digital; cultura digital e educação; cultura e educação; cultura e ensino; cultura e identidade cultural; cultura escrita; cultura midiática; cultura participativa; cultura tecnológica; *cultura y educación*; cultura e linguagem; cibercultura; *cultura digital y la educación*; *cyberculture*.

Na busca destinada à autoria em rede utilizamos os seguintes descritores: autoria; autoria colaborativa; autoria coletiva; autoria e colaboração composicional; autorias; autoria múltipla; autoria e tecnologias; autoria e mídias; *producer*; leitor e autor; lator; *network authorship*; *authorship*; autoria e discursividade; autoria e educação; *autoria y educación*; autoria e linguagens; autoria colaborativa; autoria em rede; autoria e colaboração.

A partir desse levantamento e de nossas reflexões, afirmamos que a cultura digital, acarretada pelo desenvolvimento das TDIC, proporciona diferentes possibilidades para a educação. Com as características da cultura digital, pensamos nas implicações e possibilidades que essa apresenta para o contexto da aprendizagem, seja ela formal ou informal.

Para refletir sobre isso, levamos em consideração os estudos de Zuin (2014), Area e Pessoa (2012), Regis *et al* (2012), Xiberras (2010) e Garcia e Sousa (2011), por meio dos quais verificamos a consonância nas discussões acerca da relação entre a cultura digital e a educação, bem como quais as influências que a realidade das mídias digitais trazem para o ensino e a aprendizagem.

Nas reflexões de Zuin (2014) e Garcia e Sousa (2011) são apresentadas as transformações ocorridas na relação entre professor e aluno a partir do contexto da cultura digital. Essas mudanças devem, principalmente, acontecer nas metodologias de ensino e aprendizagem utilizadas no processo. No contexto dessa cultura é fundamental que o professor mude sua postura de meros “transmissores de conteúdos” para “orientadores para a aprendizagem”, de maneira que engaje o aluno nos conteúdos a partir de possibilidades e características apresentadas na cultura digital, sendo essas já vivenciadas pelos sujeitos imersos nessa realidade.

Garcia e Sousa (2011) apresentam um breve histórico do desenvolvimento das tecnologias no meio social. Os autores afirmam que os sujeitos sempre fizeram uso de

tecnologias nos processos de comunicação. A princípio, eram utilizadas tecnologias consideradas analógicas, alguns exemplos são: a máquina de datilografia, o livro impresso, o vídeo e a fita cassete, o mimeógrafo, entre outros. Com as transformações culturais e o surgimento de algumas necessidades amplia-se o uso das TDIC, que estão em constante desenvolvimento a fim de atender, cada vez mais, as necessidades de os sujeitos comunicarem-se, dentre essas: câmera fotográfica digital, jogo digital, *smartphone*, computador em suas diferentes versões.

Nos estudos de Area e Pessoa (2012) e Regis *et al* (2012), são apresentadas propostas de inserção das TDIC na educação e estudos das TDIC no contexto cognitivo, a fim de auxiliar o uso de novas metodologias de ensino e estudos da cibercultura. É de fundamental importância avançar em estudos e práticas acerca da inserção das TDIC nas metodologias do processo de ensino e aprendizagem, uma vez que o contexto em que os sujeitos estão inseridos socialmente, de forma engajada, deve estar inserido nas instituições de ensino formal.

A partir desse contexto, a colaboração na produção de conteúdos é discutida por Xiberras (2010). Para isso, o autor utiliza o conceito das inteligências coletivas² e discute como essas acontecem na cibercultura. Para tanto, o autor apresenta e reflete sobre como acontece a construção de conteúdo em diferentes plataformas, como o *Facebook* e a *Wikipédia*. É enfatizado que por meio da colaboração os sujeitos imersos na cultura digital podem compartilhar, consumir e, principalmente, construir conteúdos em parceria com outros sujeitos.

Backes e Pavan (2014) apresentam resultados de uma pesquisa sobre a interferência da cultura digital em relação aos alunos. Feita com 20 professores, a pesquisa apresenta como o contexto dessa cultura interfere na identidade dos sujeitos, ou seja, a partir da visão dos professores são apresentados pontos que tem relação com a forma de os alunos relacionarem-se e aprenderem. Na conclusão, os autores demonstram que as identidades dos sujeitos, a partir da cultura digital, são ressignificadas constantemente devido ao fluxo de conteúdos produzidos e consumidos pelos sujeitos imersos nessa realidade, o que deve ser levado em consideração pelos docentes.

Buckingham (2010) e Buzato (2010) discutem sobre a inclusão digital no contexto da educação formal. O primeiro discute a necessidade de a escola aceitar e apresentar crítica à cultura digital, como oportunidades de participação dessa no contexto educacional formal. Enquanto Buzato (2010) apresenta vantagens na inclusão digital e inovações tecnológicas na perspectiva de novos letramentos.

² “[...] uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências” (LÉVY, 2003, p. 28).

Refletir sobre as mudanças culturais na sociedade é necessário para todos os cidadãos, bem como para todas as instituições, principalmente as de ensino. Se a cultura digital envolve e engaja os sujeitos no desenvolvimento de diversas atividades diárias e apresenta possibilidades de aprendizagem, as instituições de ensino poderiam refletir sobre isso, a fim de, também, engajar os sujeitos no processo de aprendizagem. Dessa forma, acreditamos haver potencialidade para a aprendizagem por meio da inserção da cultura digital no contexto dessas instituições, pois essa cultura está prevalecendo no contexto social.

Sobre a discussão feita por Buzato (2010), pensamos ser um complemento para o que discutimos até aqui, de forma mais específica. O autor trata das possibilidades apresentadas pelas TDIC em novos letramentos. Um sujeito letrado em uma sociedade é aquele capaz de ler e produzir gêneros textuais que circulam no seu espaço social, ou seja, em uma sociedade da cultura digital é necessário que os sujeitos sejam capazes de ler e produzir, de forma efetiva, textos que circulam em todos os espaços dessa sociedade.

A partir disso, destacamos autores que refletem sobre a prática de leitura e de escrita no contexto da cultural digital, uma vez que os sujeitos imersos nessa realidade estão a todo tempo lendo e produzindo textos, seja para qual finalidade for. Isso nos leva a discutir acerca das vantagens trazidas pela cultura digital para a prática da leitura e da escrita por parte desses sujeitos (KLEIMAN, 2014; GLÓRIA; FRADE, 2015).

Nessa perspectiva, Kleiman (2014) apresenta questionamentos sobre o que é ser letrado na contemporaneidade, discutindo práticas de letramento digital e a formação do professor que atua no contexto atual, como agente de letramento no mundo contemporâneo. Glória e Frade (2015) apresentam uma pesquisa prática, na qual foram inseridos computadores em atividades de alfabetização de crianças de 6 anos. Por meio dessa pesquisa foi possível verificar as implicações e as possibilidades trazidas pelas mídias digitais para a alfabetização dessas. Com isso, as autoras concluíram que a inserção do computador nas atividades foi benéfica ao processo de alfabetização das crianças, uma vez que essas tiveram contato com diferentes gêneros textuais, digitais e não digitais, o que foi apresentado como positivo para o processo de aprendizagem de gêneros que circulam no contexto sociocultural.

Garcia e Sousa (2011) apresentam uma discussão sobre a crise proporcionada pela Segunda Guerra Mundial, a partir da qual foram apoiadas pesquisas para o desenvolvimento da interatividade entre o homem e o computador. Dessa maneira, foram desenvolvidos *softwares* a fim de atender essa necessidade. Com isso, os sujeitos tiveram ampliação do uso do computador, proporcionando o surgimento da *internet*. A partir daí essa passou por desenvolvimentos e, hoje, proporciona, de acordo com Garcia e Sousa (2011), cada vez mais

possibilidades de acessos a diversos conteúdos, o que faz com que mais conteúdos sejam produzidos, ou seja, um ciclo contínuo que requer dos sujeitos, também cada vez mais, conhecimentos.

Sobre autoria, Arán (2014) discute a imagem do autor a partir de sua consciência e existência, o qual constrói diferentes conhecimentos de si e do mundo por meio da intersubjetividade. Além desse, Menezes (2013) e Santa (2013) discutem acerca da relação das mídias e do ciberespaço na construção de conteúdos por parte das audiências na rede, destacando as características de leitor e autor que se tornam presentes no mesmo sujeito, dando espaço para a coautoria nos ambientes digitais.

Em um contexto mais prático de autoria em rede, Zart e Fraga (2013) e Bassani e Fritz (2013) apresentam discussões acerca da autoria na produção colaborativa de conteúdos na rede. Produção que implica potencialidades, segundo as autoras, para a aprendizagem colaborativa se considerada pela escola para práticas de aprendizagem. Nessa perspectiva, Santos *et al* (2015) apresentam resultado de uma pesquisa prática aplicada com professores em formação, na qual os sujeitos pesquisados desenvolveram atividades de produção de Recursos Educacionais Abertos (REA). Como resultado, os autores elucidam a contribuição da atividade para a formação de sujeitos-autores e construtores de suas próprias ferramentas pedagógicas.

Reafirmando as discussões anteriores, Veloso *et al* (2016) e Souza *et al* (2011) defendem que o ciberespaço cada vez mais proporciona o desenvolvimento da autoria em rede, inclusive para o contexto da educação formal. Destacam ainda que esse desenvolvimento e essas possibilidades de autoria em rede devem ser aproveitados tanto pelos alunos como pelos docentes, a fim de enriquecer os processos de ensino e de aprendizagem.

É na perspectiva do desenvolvimento da autoria na cultura digital, a denominada autoria em rede (MARTINS, 2014), que construímos este capítulo. Para isso, tratamos dos conceitos da cultura digital e da autoria em rede, a fim de elucidar que com o uso de TDIC e da internet os sujeitos podem ser autores e/ou coautores de conteúdos de forma instantânea e contínua. Além disso, discutimos sobre as implicações da cultura digital no processo de aprendizagem dos sujeitos, de maneira a enfatizar a autoria em rede nesse processo, uma vez que essa é apresentada como característica do contexto da cultura atual e está presente na realidade de todos os sujeitos usuários da rede.

2.1 Linguagem e comunicação na cultura digital

A comunicação é fator inerente ao ser humano para que esse possa conviver com outros sujeitos em sociedade. É por meio da comunicação que construímos e compartilhamos conhecimento, demonstramos sentimentos e emoções, dialogamos, entre outros. E são nessas comunicações que utilizamos as linguagens, dentre as diversas existentes. Sendo assim, a comunicação precisa da linguagem para concretizar-se e a linguagem está inserida em todos os eventos de comunicação entre sujeitos, ou seja, são indissociáveis.

Histórica e culturalmente, a linguagem e a comunicação estão entrelaçadas de tal forma que uma não se completa sem a outra, pois não é possível comunicar algo sem utilizar uma linguagem ou, ainda, utilizar uma linguagem e não comunicar algo. Linguagem e comunicação sempre fizeram parte das interações sociais. Os seres comunicam-se entre si por diversos meios e não só pelas palavras, são diversas as possibilidades de linguagens que podem ser utilizadas. E, ainda, vale destacar que a linguagem que melhor atingir o objetivo do comunicador deve ser a utilizada. Os gestos, as imagens, os sons comunicam, no entanto, a maneira de comunicar-se varia de acordo com diferentes culturas (CAUNE, 2014). No intuito de fundamentar essa ideia, apresentamos uma reflexão de Castells (2015, p. 101) sobre o conceito de comunicação:

[...] é o compartilhamento de significado por meio da troca de informação. O processo é definido pela tecnologia da comunicação, pelas características dos emissores e receptores da informação, por seus códigos culturais de referência e protocolos de comunicação e pela abrangência do processo comunicativo.

De acordo com o autor, a comunicação constitui-se pela troca de informações entre sujeitos. Para que essa troca seja concretizada são necessários alguns fatores, dentre os quais temos a tecnologia que será utilizada, podendo ser essa analógica ou digital, pelos sujeitos envolvidos e pelo objetivo da comunicação. Acerca do envolvimento dos sujeitos, é importante considerar o conhecimento destes sobre o que será comunicado, sobre a cultura em que esses estão inseridos e, também, o local específico no qual esse processo de comunicação acontecerá. Em relação ao objetivo, os sujeitos envolvidos, principalmente o emissor ou comunicador, precisam ter clara noção sobre qual é o seu objetivo no processo da comunicação.

A fim de ampliar essa perspectiva, afirmamos que por meio da comunicação, mediada por diversas linguagens, os sujeitos interagem nos espaços sociais onde estão inseridos. Para Penteadó (1987, p. 1), “comunicação é convivência; está na raiz da comunidade, agrupamento caracterizado por forte coesão, baseada no consenso espontâneo dos indivíduos”. A comunicação está relacionada à socialização, interação, informação, conhecimento, aprendizagem, compartilhamento das e entre comunidades sociais.

Sobre isso, Castells (2015) afirma que é a partir da comunicação que os sujeitos interagem nos espaços sociais em que estão inseridos. E esse processo de comunicação está diretamente relacionado à cultura atuante na sociedade na qual acontece a comunicação. Por cultura entendemos a forma como os sujeitos organizam-se, atuam, convivem em sociedade. Sendo assim, em consonância com Canclini (1997), a comunicação acompanha os costumes, modos de comportamento, interesses, necessidades dos sujeitos inseridos em determinada sociedade cultural.

Em consonância com o que afirma Martín-Barbero (2014), existe a comunicação quando a linguagem utilizada proporciona a convivência dos sujeitos em sociedade de forma recíproca, ou seja, quando o objetivo da comunicação é atingido e há o retorno dessa pelo outro ou pelos outros. Dessa maneira, é relevante pensar nas linguagens utilizadas como elemento que deve fazer parte do conhecimento de todos os inseridos na sociedade, para que haja sempre a reciprocidade mencionada pelo autor.

Sobre a definição de linguagem, Martín-Barbero (2014, p. 30) afirma que “a linguagem é a instância em que emergem mundo e homem ao mesmo tempo. E aprender a falar é aprender a dizer o mundo, a dizê-lo com os outros, a partir da experiência de *habitante da terra*, uma experiência acumulada através dos séculos”. De acordo com o autor, a linguagem é quem relaciona o homem com a sociedade em que ele está inserido. E o uso da linguagem relaciona-se com a experiência que o sujeito possui enquanto parte da sociedade e com a cultura do espaço social. Ou seja, a forma como acontece a comunicação entre os sujeitos em determinada comunidade está relacionada à cultura presente naquele contexto.

Para que a comunicação seja efetiva é necessário que se considere a cultura dos sujeitos, para que o que se comunica seja compreendido e usufruído de fato. No contexto atual, a comunicação vai além da fala, leitura e escrita. Em tempos de interação, inovações nos meios de comunicação, troca e compartilhamento de informações contínuas, consideramos que a cultura mudou e segue mudando. Uma sociedade em que a comunicação entre os sujeitos acontece em grande parte por meio das TDIC, a partir de diferentes linguagens presentes em diferentes plataformas de mídias, vemos transformações culturais e características de uma sociedade imersa no mundo digital.

As mudanças culturais estão diretamente ligadas com a forma que os sujeitos comunicam-se em sociedade. Dessa maneira, entendemos, em consonância com o que apresenta Lévy (2010), que os dispositivos informacionais e comunicacionais são, também, responsáveis por essas mudanças culturais. Ou seja, se a cada dia surgem dispositivos digitais

com mais funções e possibilidades comunicacionais e os sujeitos engajam-se na comunicação digital cada vez mais, a sociedade é levada à cultura digital.

Nessa cultura os sujeitos interconectam-se instantaneamente por meio de dispositivos digitais. O local no qual essas interconexões acontecem é o ciberespaço, neste é possível os sujeitos comunicarem-se independente de fatores que poderiam atrapalhar a comunicação, utilizando, apenas, os dispositivos digitais e a internet para isso. De acordo com Lévy (2010, p. 17),

o ciberespaço [...] é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo.

Dessa forma, como ciberespaço, consideramos toda a estrutura na qual estão integrados instrumentos e dispositivos digitais utilizados para a comunicação, todos os conteúdos informacionais que nele estão inseridos e todos os sujeitos inseridos nesse espaço, consumindo e/ou produzindo conteúdos. É no ciberespaço que os sujeitos apropriam-se e desenvolvem a cultura digital ou cibercultura (LÉVY, 2010).

Numa determinada cultura existem características específicas que se desenvolvem entre os sujeitos inseridos na sociedade em que essa determinada cultura prevalece. Lévy (2010) defende que as técnicas produzidas dentro de uma cultura conduzem a sociedade, ou seja, a inserção dos dispositivos digitais na comunicação conduz toda a sociedade a aderir essa técnica/prática/característica comunicacional.

A cultura digital surge não só pelo desenvolvimento das TDIC, e sim, antes de ser pensado esse desenvolvimento, devemos enfatizar também as necessidades de os sujeitos em comunicarem-se. É a partir dessas necessidades e, conseqüentemente, da produção de técnicas/características que surge o desenvolvimento das TDIC, com novas formas de comunicação e a mudança cultural. Desse modo, destacamos que cultura digital integra o conjunto dessas técnicas, características, práticas, atitudes, modos de pensar que se desenvolvem no ciberespaço (LÉVY, 2010).

Nesse espaço, ideias, informações, conhecimentos, conteúdos de diferentes espécies são produzidos, reproduzidos, compartilhados e consumidos em fluxo contínuo. E é nesse espaço que os sujeitos comunicam-se, com quem, quando e onde quiser, utilizando apenas um dispositivo e a rede. Esse fluxo contínuo de conteúdos implica na construção contínua de conhecimento pelos sujeitos imersos nesse espaço. Para Martín-Barbero (2014, p. 133), o ciberespaço pode ser caracterizado como o:

novo espaço comunicacional, já não mais tecido de encontros e multidões, mas de conexões, fluxos e redes, onde emergem novas “formas de estar juntos” e outros dispositivos de percepção mediados, num primeiro momento, pela televisão, depois, pelo computador e, logo, pela imbricação entre televisão e internet em uma acelerada aliança entre velocidades audiovisuais e informacionais.

O ciberespaço é desenvolvido a partir das características comunicacionais dos sujeitos que alimentam a cultura digital. Como citado pelo autor, em determinado momento, um dispositivo predominava no meio comunicacional, em seguida surge outro, em consonância com a necessidade e maneiras que sujeitos passam a se comunicar, em outro momento os dois dispositivos estão juntos servindo para a comunicação dos sujeitos, agora, de forma mais rápida e contínua. E a cada mudança nas ações dos sujeitos e no surgimento de outras necessidades, outros dispositivos vão surgindo e/ou aliando-se ao(s) já existente(s) para atender ao contexto comunicacional presente no momento.

Com esse novo contexto cultural, refletimos sobre o conceito de universal sem totalidade apresentado por Lévy (2010). Segundo o autor, o universal relaciona-se ao local e ao tempo dos sujeitos de forma paradoxal, ou seja, sem lugar e tempo exatos. Na cultura digital não existe tempo ou espaço que interfira na comunicação se os sujeitos atores dessa possuem dispositivos digitais e acesso à rede. E é a partir dessa noção do universal que iniciamos uma discussão acerca da relação entre cultura digital e educação.

De acordo com Martín-Barbero (2014), não cabe mais à sociedade atual o sistema educativo, o qual relaciona-se com o que Lévy (2010) denomina totalidade. Estamos diante de uma sociedade do conhecimento e aprendizagem contínuos. Nessa sociedade o conhecimento e a informação perpassam por todos os locais e tempos, sem definição pré-estabelecida do que deve ser aprendido, quando e onde. Esta sociedade do conhecimento e aprendizagens contínuos está relacionada com o que Lévy (2010) chamou de universal.

A estigmatização por parte de instituições de ensino gera o desconhecimento da complexidade e das possibilidades de aprendizagens que estão em fluxo no ciberespaço (MARTÍN-BARBERO, 2014). Ainda de acordo com Martín-Barbero (2014, p. 79), “[...] a tecnologia remete hoje não à novidade de uns aparatos, mas sim a novos modos de percepção e de linguagem, a novas sensibilidades e escrituras”. São linguagens que surgem a cada necessidade de comunicação, linguagens que, muitas vezes, não estão presentes no contexto escolar. Com isso, urge refletirmos sobre o papel sociocultural das instituições de ensino.

Se vivemos na cultura digital, na qual a comunicação entre os sujeitos acontece, com frequência, por meio de dispositivos, linguagens e técnicas digitais e é papel da escola orientar

os alunos a serem cidadãos nas sociedades em que estão inseridos, a barreira imposta por instituições de ensino entre ela e a cultura digital contribui para a formação dos seus alunos enquanto cidadãos? Para refletir acerca do questionamento, Martín-Barbero (2014, p. 107) elucida que:

Se o característico da cidadania é estar associada ao “reconhecimento recíproco”, isto passa decisivamente hoje pelo direito de informar e ser informado, de falar e ser escutado, imprescindível para poder participar nas decisões que dizem respeito à coletividade.

Na sociedade atual é de fundamental importância que os sujeitos desenvolvam e/ou dominem a habilidade da leitura dos textos presentes no ciberespaço, que integram diferentes e novas linguagens, muitas vezes em um só texto. Os sujeitos inseridos nessa sociedade precisam desse conhecimento para que possam ter uma comunicação recíproca com os outros, participar de forma criativa e crítica em diversos espaços e momentos comunicativos.

No contexto da educação formal, faz-se necessário que os sujeitos aprendam a ler os textos que circulam na cultura digital na qual estão inseridos, textos esses muitas vezes multimodais. Em relação a isso, Rojo (2013, p. 7) 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”. De modo que as instituições escolares possuem o papel de construir cidadãos para a realidade social na qual estão inseridos, são necessárias reflexões dessas sobre a inserção da cultura digital em seu contexto.

Nessa perspectiva, cogitamos que os sistemas tradicionais de ensino que ainda predominam em instituições escolares devem se ater que na cultura digital o fluxo de conteúdos e informações é contínuo, acesso, produção e compartilhamento desses acontecem em qualquer lugar, a qualquer tempo e para qualquer sujeito. Sendo assim, entendemos que os sistemas de ensino tradicionalmente estabelecidos precisam repensar e atentar-se ao fato de que não pode-se determinar sobre como, onde e o que os sujeitos devem aprender. Inseridos no ciberespaço, os sujeitos constroem seus próprios percursos de aprendizagem de acordo com suas necessidades e afinidades, por isso as instituições de ensino ao invés de determinar esse percurso, poderiam orientar para que cada sujeito construísse seu conhecimento de forma singular e subjetiva.

A fim de evidenciar essa discussão, vale abordar acerca do processo de letramento do sujeito. De acordo com Zacharias (2016), o sujeito letrado é aquele que se apropria do uso da palavra e a dissemina por meio de diferentes linguagens, sabendo levar em consideração o

espaço, o mecanismo de produção e reprodução, a audiência, entre outros. Entendemos que o sujeito letrado, linguisticamente falando, é aquele que utiliza a língua de forma efetiva em seus diversos usos autênticos na sociedade, levando em consideração os fatores mencionados.

Na leitura deve-se pensar além do que está escrito graficamente, considerando diferentes fatores a fim de compor a interpretação/inferência, resultando na construção de sentido. Enquanto na escrita, deve-se pensar no objetivo de comunicação, em quem são os leitores, no contexto social, histórico e cultural nos quais o texto irá circular.

A preocupação com isso implica na formação de um sujeito engajado na sociedade em que está inserido, que sabe comunicar-se de maneira efetiva com os quais possui ou venha a possuir relações sociais. Apresentamos essa reflexão acerca de letramento com a finalidade de aprofundar a discussão em relação à inserção da cultura digital nas instituições de ensino, por meio do letramento digital. Sobre isso, Zacharias (2016, p. 21) apresenta que

o letramento digital parte desse pluralismo, vai exigir tanto a apropriação das tecnologias – como usar o mouse, o teclado, a barra de rolagem, ligar e desligar os dispositivos – quanto o desenvolvimento de habilidades para produzir associações e compreensões nos espaços multimidiáticos.

Conforme o autor, ser letrado digitalmente integra duas habilidades. Uma delas é o conhecimento sobre o aparelho tecnológico, ou seja, a máquina, de forma que saiba manusear. A outra é a habilidade de compreender os conteúdos disponíveis nas diversas plataformas digitais que se tem acesso por meio de um aparelho conectado à internet, bem como construir sentidos e conhecimentos. Além disso, o letramento digital abrange a habilidade de produção de conteúdos nessas plataformas digitais.

Estamos imersos em um contexto em que os meios digitais estão cada vez mais presentes em nossas vidas e, desse modo, é necessário que os sujeitos que vivem nessa realidade saibam lidar com isso. E cabe, também, às instituições de ensino refletir sobre e formar cidadãos que saibam conviver na sociedade da qual fazem parte. Ou seja, é relevante, para as instituições de ensino, a reflexão sobre o letramento digital de seus discentes, a fim de engajá-los nos modos de usar os aparatos tecnológicos, bem como na diversidade de conteúdos que circulam no meio digital, tanto para consumir/ler como para produzir.

Dessa maneira pensamos em consonância com Martín-Barbero (2014) e pressupomos que a crise atual dos jovens com relação à leitura não tem relação com a atração que as TDIC proporcionam, e sim com a reorganização da escrita e dos modos de ler na cultura digital. Por isso, cabe à escola inserir em seu contexto as linguagens que circulam nos contextos da

sociedade, para que os sujeitos conheçam as formas de leitura e escritas digitais e integrem-se de maneira efetiva no meio social.

2.2 A autoria no contexto da cultura digital

Diante da diversidade de linguagens possíveis de os sujeitos utilizarem nos processos comunicacionais, ampliada pelo contexto da cultura digital, enfatizaremos, neste estudo, a produção de conteúdos verbais, uma vez que discutimos a autoria textual em rede, bem como refletimos acerca da constituição de narrativas transmídia e produção de narrativas ficcionais de fãs, as *fanfics*.

A produção escrita ou produção textual é uma das formas mais utilizadas para a comunicação dos sujeitos em diversos contextos, se não a mais, levando em consideração grupos sociais, comunidades, instituições no geral. E, de acordo com Coulmas (2014), essas instituições regem formas particulares de produção de textos escritos. Para a nossa discussão, levamos em consideração a instituição sociedade e a produção de conteúdos de sujeitos imersos nessa, na qual, atualmente, predomina a cultura carregada por meios e mídias digitais.

Para Lévy (2010, p. 17), o termo cibercultura representa um “conjunto de técnicas, de práticas, de atitudes, de modos de pensamentos e de valores” que são desenvolvidos pela disseminação do ciberespaço³. A cultura carregada pelas TDIC proporciona a mudança de comportamento dos sujeitos, que passam a utilizar uma dessas tecnologias em quase todas as suas atividades cotidianas. A comunicação, os relacionamentos, a aprendizagem, os modos de informação, entre outros, estão cercados pela cultura digital.

A cultura digital ou a cibercultura, como também denominam Santos *et al* (2015), é caracterizada pela ampla mobilidade e possibilidade de presença em qualquer lugar e a qualquer momento pelos usuários dos meios digitais, o que provoca mudanças nos espaços sociais e nas práticas cotidianas desses sujeitos. Ou seja, essa cultura que surge com a disseminação dos meios digitais modifica toda a maneira das pessoas relacionarem-se entre si e consigo mesmas.

De acordo com Santaella (2013, p. 2), “[...] a revolução digital encontra-se hoje em plena era da mobilidade, que também chamo de tecnologias comunicacionais da conexão contínua constituídas por uma rede móvel de pessoas e de tecnologias nômades que operam em espaços físicos não contíguos”. Dessa maneira, essas TDIC estão fazendo com que diversas

³ “[...] é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo” (LÉVY, 2010, p. 17).

subjetividades surjam, programadas pelos usuários das tecnologias, pelo fato de essas tecnologias apresentarem possibilidades e propiciarem essa construção e adaptação de subjetividades, fator que já enquadra o sujeito usuário na condição de autor (SANTAELLA, 2013).

A autoria no contexto da cultura digital é uma produção não mais individual e sim geral, não mais única e sim múltipla. O autor como o sujeito especialista em determinado conhecimento é substituído pelas possibilidades de atuação de diversos sujeitos na construção de determinado conteúdo de forma colaborativa, cada um contribuindo com seus conhecimentos. A fim de enfatizar isso, de acordo com Martins (2014, p. 16), “nesse contexto, é cada vez mais comum a produção compartilhada em obras das mais diversas naturezas, de *softwares* a enciclopédias, nas quais a concepção de autoria se apresenta de forma difusa”. Nessa cultura, as características da autoria são integradas às características da colaboração em rede, chegando-se a autoria em rede.

Antes de aprofundarmos nossa discussão sobre a autoria em rede, refletimos acerca da história da autoria, desde a antiguidade até a modernidade. Baseando-nos em reflexões feitas por Martins (2014), a autoria na Antiguidade tinha como característica principal a “transcendentalidade”, a produção de conteúdos nessa época não acontecia por meio da subjetividade do autor e sim a partir de inspirações exteriores.

No período helenístico a questão da nomeação da autoria é fator de relevância, porém isso não acontecia pela preocupação com a propriedade intelectual dos textos. Na verdade, a preocupação acerca da autoria nessa época era a de prezar pela autenticidade da catalogação nas bibliotecas. Outro fator digno de destaque, nessa época, é que a escrita era combinada com a oralidade. Desde a Antiguidade até o século XVIII os textos literários eram lidos publicamente, o que auxiliava para que o processo autoral tivesse um caráter fluido e coletivo.

Ainda segundo os relatos históricos apresentados pela autora, na Idade Média havia grupos de sujeitos organizados de forma hierarquizada, denominados *auctoritas*. Estes tinham como função avaliar as produções de textos e determinar o valor dessas. Dessa forma, o que os autores produziam nessa época sempre era avaliado por um desses grupos. Na Idade Média toda a sociedade e sua cultura estavam dominadas pela religião e não foi diferente com a autoria. Os *auctoritas* eram considerados porta-vozes do saber divino e as produções, julgadas pelos membros desses grupos, eram divulgadas e consumidas se houvesse a aprovação desses.

O autor era considerado como transmissor do divino, não sendo ele contemplado com o mérito da autoria. Desse modo, o sujeito que produzia os textos não recebia o mérito devido por suas produções, esse era visto como mero intermediário dos saberes entre o que era

considerado divino e os outros membros da sociedade. Com o fim da Idade Média, o centro da sociedade deixa de ser o divino e passa a ser o homem.

Nesse momento, o autor passa a ter o devido reconhecimento sobre suas produções e, também, passa a ser o responsável pela validação de suas obras. Esse deve construir seu discurso de forma consistente e assumir as responsabilidades por suas ideias expostas em seus textos. A queda da Idade Média e a ascensão da modernidade torna o humano um ser centrado e autônomo, estas características recaem sobre os autores também. A partir desse momento histórico, os autores são autônomos em suas produções e devem responder por suas ideias.

Por meio da descrição de como era considerada a autoria nos principais períodos históricos, percebemos a relação entre como concretizava-se a autoria e a atribuição de sentido aos textos produzidos com a cultura da sociedade de cada contexto histórico. Sobre isso, Coulmas (2014, p. 161) afirma que “a história da civilização produziu e continua a produzir uma multiplicidade de letramentos com diferentes tipos de escrita moldados por diferentes contextos culturais e neles inseridos”. Desse modo, elucidamos a cultura digital e sua relação com a autoria e a atribuição de sentido aos textos produzidos nesse contexto.

O desenvolvimento social e cultural trouxe, ainda mais, mudanças para a realidade da autoria, mesmo depois da chegada da modernidade. E um dos fatores que impulsionou essas mudanças foi o advento das TDIC. As produções publicadas nas redes eletrônicas desestabilizam a ideia da autoria como algo individual, ideia propagada no início da modernidade.

Como afirma Martins (2014, p. 143), “não há dúvidas de que vivemos tempos de mudanças. Uma das mais significativas, sem dúvida, é a do deslocamento dos processos autorais, antes centrados na figura do autor individual, e agora interativos e distribuídos pelas redes de comunicação”. Ou seja, no cenário digital a autoria passa a ser característica possível de qualquer sujeito imerso no ciberespaço. Por meio das possibilidades que surgem com o desenvolvimento, cada vez mais acelerado, das TDIC, os sujeitos produzem conteúdos sobre diferentes temáticas sem ser especialistas na área e, ainda, usam diferentes linguagens em suas produções, muitas vezes várias em uma mesma produção.

Sobre essa mudança significativa, reafirmamos ter sido ela impulsionada pelas TDIC, pois, de acordo com Barton e Lee (2015), as mídias digitais permitem ao sujeito diversas possibilidades em relação ao manuseio de conteúdos. Ações como criar, produzir, consumir/ler autonomamente, exibir, recriar, comentar, compartilhar, moldar, mixar, entre outras, são possibilitadas pelos meios digitais. O sujeito imerso nessa realidade está agindo assim de alguma forma, ou seja, estão, de algum modo, sendo autores tanto quando estão emitindo como

quando estão recebendo os conteúdos. Tudo isso por meio do uso de diversas linguagens, muitas vezes ao mesmo tempo, o que é também possibilitado pelos meios da cultura digital.

Essas mudanças vistas no processo autoral, após a modernidade, apresentam características de períodos históricos anteriores, como a antiguidade e o período helenístico. Durante esses dois períodos a autoria tinha o caráter fluido e coletivo, principalmente pelo fato de os textos literários serem lidos em público, de forma aberta. Dessa forma, os ouvintes de tais histórias tinham a possibilidade de participar da criação, interagir, mesmo que por meio do seu imaginário, apenas. O engajamento dos sujeitos com os textos está na característica desses serem lidos em público, abertamente, proporcionando abrangência na chegada das obras aos sujeitos da sociedade.

É justamente isso que acontece na autoria em rede, os textos dos autores que divulgam seus trabalhos na rede abrangem grande número dos sujeitos sociais. Além disso, as TDIC apresentam possibilidades para que os sujeitos muito mais do que apenas leitores, possam produzir baseando-se nos textos lidos, seja por meio de comentários, críticas, reproduções e/ou expansões.

De acordo com Martins (2014, p. 57), “[...] as redes de comunicação digital possibilitam uma troca ponto a ponto a multidirecional, na qual todos os nós podem ser receptores e emissores de informação, portanto, com alto potencial interativo”. As TDIC e o acesso à internet facilitam a junção das características de autor e leitor em um sujeito, uma vez que são diversas as possibilidades de plataformas, tanto para publicação de conteúdo, como para divulgação e, ainda, com essas duas funções juntas.

O cenário de leitura e produção de conteúdos, de forma instantânea, frequente, interativa, multilíngue, colaborativa, entre outras características desse contexto, apresenta uma consequência que merece destaque. Essa consequência é que por meio da diversidade de dispositivos digitais conectados, que apresentam inúmeras possibilidades aos sujeitos, mais do que em qualquer outro momento histórico mais pessoas passaram a escrever, ou seja, tornaram-se autores (COULMAS, 2014). Autores de conteúdos digitalmente compartilhados, reescritos, comentados, criticados a todo instante.

O contexto online está em constante produção. A todo momento há um sujeito enviando uma mensagem, escrevendo um comentário, atualizando um blog, criando um site, contribuindo em algum texto aberto, entre outras atividades. Essas podem contemplar a individualidade, por meio de conteúdos produzidos por um único autor, a colaboração, por meio de conteúdos produzidos por mais de um autor, e a participação, por meio de comentários, por exemplo.

Essas três formas de produção estão presentes na cultura digital, mesmo a colaboração e a participação sendo dominantes nessa, pode haver a presença da individualidade, em um site criado por um único sujeito e que não possibilita nenhuma forma de interação por parte do leitor. Em consonância com Barton e Lee (2015), ressaltamos que, ao escrever, os sujeitos deixam suas marcas no texto que, ao serem publicados, podem ser utilizados por outros sujeitos. Estes podem reproduzir, citar, reescrever o texto “original”, deixando suas marcas, também, nesta produção. Conteúdos publicados online não são estáveis, estão em constante transformação, passando pelos olhos e mãos de diferentes leitores e autores a todo instante.

A autoria é um elemento que sempre esteve presente na comunicação entre os sujeitos, desde a Antiguidade. Mas, com a disseminação da cultura digital, esse elemento também sofreu mudanças em seu formato. O que na Antiguidade e no Período Helenístico era conhecido como a escrita e leitura em público de textos literários, na idade média como o saber divino e na modernidade como autoria individualizada, hoje conhecemos como autoria em rede. De acordo com Martins (2014, p. 15):

[...] as redes de comunicação têm impulsionado significativo deslocamento nos processos autorais de escrita, que adquirem nova dinâmica no meio eletrônico, apresentando-se cada vez mais como ação interativa entre diferentes agentes criadores. Em inúmeros projetos editoriais na Internet, em diversos formatos, observa-se a existência de uma autoria constituída da soma de diversas contribuições, nomeadas ou anônimas, pela intervenção de múltiplos atores que atuam de forma distribuída em rede.

Como é apresentado pela autora, as mudanças nos formatos de comunicação refletiram, também, nos processos autorais. O que era “privilégio” de um único indivíduo que representava o detentor de determinado conteúdo, passou a ser característica de todos que estão imersos na cultura digital. Com o alargamento dessa e o acesso às TDIC pelos usuários, estes têm a possibilidade de serem autores de qualquer conteúdo. O papel dos sujeitos imersos na cultura digital passa de meros leitores para leitores e autores, simultaneamente.

Para Castells (2015), as TDIC contribuem para que os sujeitos imersos na rede produzam seus próprios conteúdos, independente da especialidade, e compartilhem no ciberespaço. Esse formato de autoria diminui as burocracias e o controle de corporações especializadas. Imersos no ciberespaço, todos os usuários colaboram, produzem, criticam qualquer tipo de conteúdo, seja ele de caráter informativo, educativo ou, ainda, que sirva para entretenimento.

A partir da ampliação do acesso a TDIC e a internet, os sujeitos deparam-se com diversas possibilidades de produção de conteúdos. Essa diversidade aliada a interação e a

colaboração, que há nesse contexto cultural, engaja, cada vez mais, os sujeitos no processo autoral. Observamos, no ciberespaço, a constante participação dos sujeitos, seja por meio da criação de algo ou interferindo na criação do outro, apresentando opiniões. Afirmamos que para isso o espaço mediado pelos meios e mídias digitais proporciona infinitas possibilidades de linguagens, gêneros textuais e suportes.

Diante disso, reafirmando o que propôs Castells (2015), evidenciamos que nesse cenário, proporcionado pela cultura digital, a autoria como elemento autocrático está se tornando obsoleta. A opinião dos sujeitos está cada vez mais presente nos conteúdos publicados e compartilhados nas mídias, além disso, essa intervenção aos conteúdos não acontece apenas com os que são publicados em mídias digitais. Há conteúdos publicados em outras mídias, não conectadas à internet, e os sujeitos fazem esses convergirem de uma mídia para outra, por meio de construção de opiniões, reelaboração, replicação. Em consonância com o pensamento de Coulmas (2014), enfatizamos que são evidentes as mudanças nos modos de ler e, principalmente, escrever dos sujeitos em uma sociedade digitalmente conectada.

São muitas as possibilidades desses sujeitos construírem conteúdos, que passam a ter diversas “mãos” trabalhando em sua construção, ou seja, diferentes autores podem construir juntos um único conteúdo, de forma colaborativa. Com essa diversidade de autores e, conseqüentemente, de ideias, os conteúdos estarão em constante construção à medida que um autor diferente faz a sua contribuição nessa construção. Exemplo disso é a plataforma *Wikipédia*, na qual a construção de verbetes pode ser colaborada por qualquer sujeito da rede que tenha interesse em fazer isso. Assim, à medida que vão surgindo outros, com ideias distintas ou com ideias a mais, vão fazendo com que o verbete fique em constante atualização.

Em conformidade com o pensamento de Martins (2014), a autoria que está atrelada ao mundo virtual tem duas tipologias: a colaborativa e a dialógica. Ao refletir acerca do conceito desses dois tipos de autoria em rede, conceituamos a autoria colaborativa, na qual os sujeitos produzem um único conteúdo juntos. A produção recebe contribuição de diferentes sujeitos e, por isso, está em constante construção, exemplo disso é a *Wikipédia*. Enquanto a autoria dialógica está atrelada à construção de determinado conteúdo por determinado sujeito e há a possibilidade de outros, imersos no ambiente virtual no qual o conteúdo está disponibilizado, apresentarem suas impressões, contribuições, avaliações, a partir de comentários ou outra ferramenta semelhante.

A exemplo da autoria dialógica, podemos citar os *blogs* e sites de notícias. Nessas plataformas, determinado sujeito produz o conteúdo e qualquer outro que acessar o endereço dessa produção pode fazer comentários, dar sugestões, criticar, entre outros. Mais um ponto

relevante da autoria no campo jornalístico é a visibilidade que alguns jornais vêm dando para autores de notícias da rede. Esses jornais apresentam a possibilidade de leitores de suas plataformas produzirem conteúdos e esses virarem notícias oficiais ou, ainda, fonte para essas notícias. Reafirmamos essa ideia por meio do que escreve Castells (2015, p. 151):

Quase todas as organizações de notícias oferecem aos visitantes a oportunidade de publicar um conteúdo que, se for suficientemente interessante, terá destaque on-line e em um número crescente de programas de televisão que apresentam conteúdo gerado por usuários [...]. Da mesma forma, os jornais hoje regularmente citam blogs e dependem dos membros da blogosfera como fontes de notícias sociais e políticas.

É inegável que a cultura digital proporciona o engajamento dos sujeitos imersos nela em uma diversidade de conteúdos e, além disso, proporciona que estes não só se engajem, mas, também, produzam os conteúdos. Nesse contexto, os sujeitos produzem a partir de seus objetivos, interesses, gostos pessoais e, ainda, de forma livre. Com tudo isso, ganham a característica de autores e/ou coautores de conteúdos, fator que pode instigar, ainda mais, os sujeitos em suas produções.

Há novas linguagens, novos gêneros, diferentes maneiras de escrever, que não seguem à risca as regras/leis da língua (CORACINI, 2011). São modos de escrever que atendem às necessidades de comunicação dos sujeitos imersos na realidade da cultura digital e merecem atenção dos sujeitos envolvidos na educação, que precisam engajar o aluno no contexto educacional e “letrar” para o contexto sócio cultural. Para Coracini (2011, p. 44-45),

discutir com os alunos sobre o uso das tecnologias, desmitificá-las, desfeticizá-las, eis o que, acredito, poderia ser mais útil para a formação das crianças e jovens do que uma crítica feroz à escrita pela desobediência à ordem, às regras, que, por serem regras, estão fadadas à violação, à violência, à des-regulação, à des-ordem.

Dessa maneira, acreditamos que uma das possibilidades de os sujeitos imersos na cultura digital engajarem-se nos ambientes educacionais também, seria por meio do uso dessas formas de leitura e escrita que surgiram nessa cultura. O desejável é fazer com que o sujeito conheça e tenha consciência das diferenças que há na leitura e produção de textos a partir de diversos fatores que influenciam na leitura e na produção de textos.

Ao levar isso em consideração, refletimos sobre o que Coulmas (2014, p. 126) apresenta sobre escrita e escola. Segundo o autor, a escrita é uma arte que precisa ser “ensinada, memorizada e laboriosamente praticada”, e a principal responsável por esse trabalho é a escola. Essa instituição tem como papel principal, por meio de suas reflexões e práticas, reproduzir a

sociedade e a cultura na qual os sujeitos estão inseridos e contribuir com a formação de cidadãos capazes de serem crítico criativos nos mais diversos contextos.

Tornar o sujeito conhecedor das diversas formas possíveis de comunicação/interação, dentro e fora do contexto digital é o início de uma possível emancipação desse. A prática da escrita de textos com formatos pré-estabelecidos, sem leitores reais, como são trabalhados muitas vezes por docente no contexto formal da educação, contraria as práticas de leitura e produção nos contextos sociais contemplados pela cultura digital, uma vez que na sua convivência sociocultural, os gêneros textuais lidos e escritos estão em uso, com leitores reais que podem interagir a partir de determinada produção.

É a partir dessas reflexões e das inquietações que elas instigam que estudamos os conceitos de narrativa transmídia e *fanfics*, bem como a produção de *fanfics*, de forma mais específica no *Spirit Fanfics e Histórias*. E, ainda, como a prática de leitura e produção de narrativas ficcionais pode contribuir para a construção de conhecimento dos sujeitos imersos nessa realidade.

3 NARRATIVA TRANSMÍDIA E *FANFIC*: INTERFACES EDUCACIONAIS

Neste capítulo trataremos dos conceitos de NT e *fanfic*, por meio dos quais será possível discutir sobre suas relações com o contexto da cultura digital e a educação. No intuito de explorar esses conceitos, foi feita uma pesquisa na base de dados do Scielo, portal Educ@ e portal de periódicos da Capes, a fim de verificar o que está sendo estudado pelos pesquisadores da área. Nessa pesquisa foram selecionados estudos dos últimos dez anos feitos na área de transmídia e *fanfics*. Os descritores utilizados na busca destinada à narrativa transmídia foram os seguintes: *transmedia storytelling and fanfiction*, *transmedia storytelling*, *la narrativa transmedia*, narrativa transmídia, transmídia e transmidiação.

A partir do conceito de NT, destacamos as *fanfics* como exemplo de um fenômeno cultural. Ressaltamos que as *fanfics* não surgem com o conceito de NT, apenas ganham espaço por meio das possibilidades que surgem com a cultura digital. Na pesquisa feita nas bases de dados citadas e para encontrar textos relacionados às *fanfics*, utilizamos os seguintes descritores: *fanfiction*; *fansite*; *fandom*; *fanpage*; *fans*; *fan fictions*; *fanfics*; *fanfictions*; *fanfiction* e educação; comunidade de fãs; comunidade de *fanfics*.

A NT caracteriza-se pela presença de um universo narrativo presente em diferentes mídias e, além disso, a narrativa presente em cada mídia pode ser consumida de forma individualizada, pois sua construção deve apresentar características do universo narrativo, mas ter uma história que pode ser entendida se consumida individualmente. Ou seja, a partir de uma narrativa presente em um *game* é possível conhecer o universo do qual essa foi derivada, porém, não depender de outra história do universo para ser compreendida.

Por meio do levantamento feito, destacamos o que apresenta Gosciola (2013) acerca da transmídia. Em seu estudo, o autor discute e faz reflexões acerca de conceitos e características da NT, que serão discutidos na parte teórica deste capítulo. Em meio aos textos selecionados, percebemos uma predominância de discussões feitas sobre a relação entre NT e entretenimento. Sobre essa relação destacamos os estudos de Morelli (2013), Guerrero-Pico (2015), Guerrero (2014), Bona e Sousa (2013).

Outros estudos que utilizam como base a discussão da NT são os de Tavares e Mascarenhas (2013), Renó *et al* (2011), Renó (2013), que refletem acerca da relação entre transmídia e jornalismo. Na área do Direito encontramos um texto que apresenta discussões sobre a NT, de autoria de Díaz-Noci e Tous-Rovirosa (2012). Por fim, o trabalho de Dioses *et*

al (2017) apresenta, por meio de uma análise da prática, estratégias de comunicação empresarial utilizadas por um grupo editorial que faz uso da transmídia para isso.

Em seu estudo, Morelli (2013) faz uma análise da série *Dexter*, para isso a autora elucida uma reflexão acerca da situação narrativa e midiática atual. Na discussão, ela destaca que contar uma história por meio da transmídia influencia no sentido final dessa. Além disso, a série *Dexter* é apresentada como um universo narrativo que faz uso de estratégias da transmídia e é por meio dessa análise que a autora apresenta a situação da cultura atual.

Em outro artigo, a transmídia é discutida a partir da série televisiva *Fringe*, por meio da análise feita pela autora chega-se à conclusão de que a *fanfic*, como elemento da NT, apresenta vantagens enquanto ferramenta para a alfabetização midiática. Guerrero-Pico (2015) faz uma análise dos efeitos da NT na criação e consumo de conteúdos de fãs de uma comunidade online de fãs da série *Fringe*.

A autora descreve as características das *fanfics* no contexto transmidiático, bem como as competências interpretativas e midiáticas desenvolvidas pelos fãs na produção dessas histórias. Guerrero-Pico (2015) parte de uma discussão voltada para o entretenimento, por meio da análise de ações de fãs de uma comunidade online dedicada a uma série televisiva e conclui que as *fanfics*, como conteúdos produzidos por fãs nessa comunidade, possui valor como ferramenta para a alfabetização midiática. Logo, percebemos que o autor, apesar de iniciar sua discussão voltada para a relação NT e entretenimento, em sua conclusão apresenta uma possibilidade de valor entre a produção de *fanfics*, elemento presente em NT, e a alfabetização midiática, o que podemos relacionar com a educação.

Guerrero (2014) apresenta diferentes questionamentos acerca da complexidade da NT e dos conteúdos produzidos por fãs de narrativas consideradas transmidiáticas. O autor analisa duas séries televisivas por meio de suas características transmidiáticas. Como resultado de pesquisa, Guerrero (2014) apresenta novos papéis desempenhados pelos usuários/fãs de séries televisivas no contexto da cultura digital, no qual apresenta-se a NT. Sujeitos que antes eram apenas consumidores, ou seja, apenas assistiam aos conteúdos das séries televisivas, agora têm a possibilidade de serem consumidores e produtores de conteúdos de forma simultânea.

A partir do conceito de NT apresentado por Jenkins (2009), Bona e Sousa (2013) analisam a universo de *The Walking Dead* enquanto narrativa transmídia. Os autores apresentam o trajeto feito pela narrativa, que iniciou na história em quadrinhos (HQ) e foi expandida para a série televisiva, *websérie* e *games*. Como resultado da análise, os autores afirmam que cada narrativa de *The Walking Dead*, presente em diferentes mídias, expandem e compõem esse universo narrativo. Dentre os artigos encontrados no levantamento feito, dos que

estão relacionados ao entretenimento, apenas um menciona o potencial da NT para a educação. De forma mais específica, o autor afirma que a produção de *fanfics* pode ser uma ferramenta valiosa para a alfabetização midiática.

Outra área na qual pesquisadores da NT estão dando destaque é o jornalismo transmidiático. Sobre isso, Renó *et al* (2011) discutem o contexto cultural no qual as transformações nas formas de os sujeitos comunicarem-se são destaque e chegam ao conceito de NT como linguagem social na ficção e no jornalismo. Por meio de discussões teóricas e práticas, Renó (2013) apresenta como pode ser elaborado um documentário transmídia e destaca quais padrões de interface este deve oferecer. Para isso, o autor fundamenta o conceito de NT e discute acerca de características de um documentário transmídia.

Outros que discutem a NT na perspectiva do jornalismo são Tavares e Mascarenhas (2013), estes apresentam as possibilidades trazidas pelo contexto da cultura digital em relação aos sujeitos imersos nela. É dado destaque para a possibilidade de os sujeitos produzirem conteúdos de forma livre, enfatizando os conteúdos jornalísticos que os usuários de mídias digitais produzem de forma contínua.

Nessa discussão, apresenta-se o papel do jornalista e dos novos contadores de histórias que surgiram com as TDIC, além dos novos formatos narrativos. Por fim, os autores deixam como reflexão a interferência que a NT pode apresentar nas regras do jornalismo. A NT em meio a cultura digital proporciona ao sujeito, imerso nessa realidade, possibilidades que o tornam leitor e autor/consumidor e produtor ao mesmo tempo. Com isso, o jornalismo não pertence mais apenas aos jornalistas “formados”, mas também a todos os sujeitos imersos na rede que conheçam conteúdos de cunho jornalístico e queiram compartilhá-los na rede.

A partir dessas possibilidades de produção de conteúdos, a área do Direito também se faz presente no tema da NT. Sobre isso, Díaz-Noci e Tous-Roviroza (2012) apresentam essas características de produção de conteúdos no contexto da cultura digital, as quais abordam a autoria/(co)autoria. Por meio disso, os autores apresentam reflexões jurídicas sobre esses novos modos de produção de conteúdos.

Sobre transmídia e comunicação, Dioses *et al* (2017) apresentam uma pesquisa feita a partir da gestão de conteúdos feito por um grupo editorial do Peru. Para isso, os autores passam pela discussão sobre o surgimento de diversos meios de comunicação, até chegar à difusão de conteúdos por diferentes canais midiáticos e, conseqüentemente, na NT. Com a fundamentação feita, os autores analisam como um grupo editorial coordena seus conteúdos em diferentes mídias e verificam que o modelo de comunicação utilizado pela empresa é um modelo transmídia.

A partir dos estudos analisados, percebemos que apenas um faz relação, de forma direta, com a educação. O que nos deixa ainda mais inquietos acerca das possibilidades de aprendizagem proporcionadas pela NT, mais especificamente pela produção de *fanfics*, que podem ser utilizadas como estratégia no contexto educacional.

As *fanfics*, produções narrativas de fãs de determinado universo narrativo, não são produzidas por interesses lucrativos, mas sim por afinidade/sentimento/gosto de sujeitos por determinado filme, história, *game*, banda, série, desenho animado, romance, artista, personagem. Produzir *fanfic* é ler e escrever por afeição a determinado universo narrativo.

Por meio da revisão da literatura sobre *fanfics*, encontramos os textos de Amaral *et al* (2015); Costa e Reategui (2012); García (2011); Viter (2014); Porto *et al* (2016); Aguiar (2011). Nesses estudos, a leitura e produção de *fanfics* é relacionado à educação, seja ela formal ou informal.

O ativismo de fãs, enaltecido pelas possibilidades da cultura digital, é discutido por Amaral *et al* (2015), as quais apresentam discussões teóricas e práticas sobre o que e como fãs agem a fim de buscar intimidade com o objeto idolatrado, seja filme, personagem, cantor, série, música, romance, novela, ator, entre outros. Viter (2014) também analisou práticas e percepções de um grupo digital, no qual sujeitos leem e produzem textos colaborativos, derivados do romance Orgulho e Preconceito. Para isso, foram discutidos teoricamente os conceitos de comunidade digital e comunidade de prática.

Por meio dessas pesquisas, foram identificados processos de ressignificação das participações dos sujeitos imersos nessa realidade e afirmado que esses constroem conhecimento por meio das interações e atividades desenvolvidas. Esses dois textos partem de práticas utilizadas pelos sujeitos para o entretenimento e os autores mencionam possíveis aprendizagens que podem ocorrer por meio dessas práticas.

Costa e Reategui (2012) apresentam uma proposta de aprendizagem de língua inglesa por meio da produção de *fanfics*. A ideia trabalhada pelos autores foi de os alunos partirem da mineração textual, extração de termos recorrentes em um texto. Com esses termos os alunos foram orientados a criar uma *fanfic* na língua inglesa e compartilhá-la no meio digital. A partir dos resultados alcançados, foi observado que a técnica de mineração textual deu suporte à produção da *fanfic*, além de contribuir na aprendizagem da língua inglesa e do letramento digital.

García (2011), em seu estudo, destaca a prática de leitura no contexto da cultura digital. O texto apresenta uma discussão comparativa entre a cultura letrada e a cultura digital. Na cultura letrada, a leitura era vista como uma prática superior, por isso poucos tinham acesso.

Com a cultura digital, a leitura torna-se uma prática popular. Para o autor, a cultura digital possibilita que o sujeito aproprie-se do conteúdo lido. Em meio a essa discussão, reflete-se sobre as implicações culturais e educativas dessa mudança cultural, destacando as *fanfics* como gênero textual digital.

O autor defende que as instituições de ensino devem alfabetizar seus alunos para serem sujeitos sociais ativos. Porém, ele destaca, ainda, que a alfabetização dos sujeitos deve ser integral, ou seja, digital e não digital. Porto *et al* (2016) apresentam a produção de *fanfics* como proposta de prática de leitura e escrita na educação formal. As autoras defendem que a produção de *fanfics* apresenta potências para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita. Para isso, discutem acerca da convergência midiática e as mudanças que essa trouxe para a produção e disseminação de conteúdos. A partir dessa discussão são enaltecidas a leitura e a produção de textos nesse contexto, destacando o gênero *fanfic*.

No estudo feito por Aguiar (2011) são apresentadas propostas metodológicas para o ensino de língua e literatura por meio de narrativas contemporâneas. A autora discute sobre narrativas contemporâneas, citando a *fanfic*. Além disso, é feita uma descrição de como acontece o processo de leitura e escrita nos veículos midiáticos. São apresentados modelos de ensino de língua e literatura a partir dessas novas narrativas. Segundo a autora, o ensino desses novos modelos de comunicação tem como objetivo tornar o aluno um sujeito com voz e vez na sociedade contemporânea. Com os estudos apresentados, foi possível perceber que as *fanfics* estão sendo exploradas e estudadas, inclusive estão sendo apresentadas como potência para a educação.

3.1 Estudo do conceito de narrativa transmídia

Neste item conceituamos a NT tomando como ponto de partida os estudos apresentados na revisão da literatura. A partir desses, refletimos sobre concepções de universo transmídia, universo narrativo transmídia, NT e transmidiação a partir de discussões de alguns autores. Mas, antes de chegar às definições, apresentamos uma breve introdução sobre narrativa e cultura da convergência, a qual surge no contexto da cultura digital.

O ato de narrar é uma das características dos sujeitos que vivem em sociedade. Usamos a narrativa para contar um fato, registrar algum momento, contar as nossas histórias e as dos outros. Narramos como forma de desabafo em diários pessoais, bem como em plataformas públicas, narramos por afeto a determinada história, são inúmeras as maneiras de usarmos a

narrativa. A narração está presente em nosso meio social desde a antiguidade, e é por meio dela que conhecemos a história da sociedade e a nossa história.

De acordo com Murray (2003, p. 9), “a narrativa é um de nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. É também um dos modos fundamentais pelos quais construímos comunidades, desde a tribo agrupada em volta da fogueira até a comunidade global reunida diante do aparelho de televisão”. É por meio da narrativa que contamos histórias uns aos outros, seja de forma oral ou escrita, seja história real ou fictícia, seja contada em mídias analógicas ou digitais. A história, contada por meio da narrativa, influencia nosso modo de agir e pensar.

É por meio da narrativa que o sujeito passa por experiências, pois é narrando que histórias são reveladas e vivenciadas (PALÁCIO; STRUCHINER, 2017). As narrativas fictícias fazem com que o sujeito instigue a imaginação e a criatividade, enquanto as narrativas reais fazem com que os sujeitos conheçam a história da sociedade em que está inserido, bem como de sua família e a sua em específico. A narrativa, tipo textual utilizado para contar histórias, está inserida de forma inerente na vida dos sujeitos sociais.

De acordo com Motta (2005), a narrativa representa o conhecimento do mundo, seja esse subjetivo ou objetivo. O conhecimento sobre crenças, relações humanas, natureza etc. postos em relatos nos fazem compreender a maioria das coisas do mundo. Ou seja, é por meio do registro de relatos, sejam eles reais ou fictícios, os quais imitam a realidade, que podemos ter acesso a diferentes conhecimentos de diferentes épocas.

Sobre as narrativas, Todorov (2013) expõe que essas devem deixar possibilidades de criação de outras histórias, interna e externamente delas. Entrelaçar histórias no interior de uma narrativa possibilita a diversos personagens viverem durante o desenrolar do enredo. A criação de narrativas externamente à história objetiva expandir o enredo para além do que foi contado nessa.

Assim sendo, percebe-se uma relação aproximada entre essa discussão de Todorov (2013) e a produção de NT, neste estudo, de forma mais específica, de *fanfics*. As possibilidades que as narrativas devem ter, segundo Todorov (2013), dialogam com as NT, histórias que expandem outra(s) história(s) a fim de ampliar a experiência dos sujeitos, proporcionar a continuidade das vidas de personagens, bem como possibilitar aos leitores suas próprias criações a partir das leituras.

Com a digitalização dos aparatos tecnológicos as narrativas ganharam outros formatos e linguagens. A influência da cultura digital chegou, também, nas formas de os sujeitos lerem e criarem as 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, p. 29) denomina como Cultura da Convergência. O autor conceitua convergência como:

[...] 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.

Ainda segundo o autor, a convergência concretiza-se não só pelo fato de o conteúdo disponibilizado na internet perpassar por diversas plataformas de mídia, mas, também, pelo fato de os sujeitos perpassarem por diferentes plataformas de mídia em busca do conteúdo que lhe interessa. A partir dessa ideia da Cultura da Convergência, observamos 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. Com essa convergência de mídias, destacamos, também, a convergência que acontece entre as características de leitor e autor.

As possibilidades apresentadas pelas TDIC e pelas características das culturas digital e da convergência destroem o limite entre a função de leitor e autor, pois os dois passam a ser um. 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. Dessa forma, esses sujeitos, antes denominados leitores ou autores, podem agora ser denominados *lautores* (leitores + autores).

De acordo com Rojo, em entrevista concedida à Vicentini e Zanardi (2015), esse contexto digital possibilita nos apropriarmos dos conteúdos disponíveis, e recriarmos esses seja por meio da hibridação seja por meio da recriação, o que nos tira das características de sermos apenas leitores e/ou espectadores de conteúdos. Dessa forma, a autora justifica o uso da expressão *lautor*, uma vez que estamos a todo momento recriando conteúdos. Essa afirma, ainda, que 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.

Diante dessas reflexões, elucidamos que a NT concretiza-se por meio da transmidiação dos conteúdos de determinado universo narrativo. A transmidiação caracteriza-se pelo ato de

transmidar 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. Sendo assim, 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 em NT.

Ressaltamos que não estamos falando de um único conteúdo presente em diferentes mídias, mas de diferentes histórias, pertencentes a um universo narrativo, que estão presentes em mídias distintas. Ainda trazendo discussões apresentadas por Jenkins (2013, p. 111), “uma narrativa transmidiática é aquela que se desenrola através de múltiplas plataformas de mídia, com cada texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo”, ou seja, cada parte do universo narrativo que está disponibilizado em mídias diferentes contribui para a sua construção.

Cada história que compõe o universo narrativo e cada plataforma em que a história é disponibilizada deve ser pensado a fim de contribuir da melhor forma para o universo. Com a finalidade de que “uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo seja explorado em *games* ou experimentado como atração de um parque de diversões” (JENKINS, 2013, p. 111). Destacamos que cada parte do universo deve ser independente, de forma que para o sujeito usar o *game* não precise, necessariamente, conhecer a história do filme, ou, ainda, para entender a história contada no romance não precise, necessariamente, assistir ao filme. Segundo Montanaro (2016, p. 30-31),

a narrativa transmídia, portanto, não é simplesmente a criação de conteúdos que podem ser reproduzidos e consumidos em dispositivos diferentes. A proposta é outra – e tão mais interessante quanto complexa -, de se estruturar dentro de uma franquia de mídia um mosaico de conteúdos independentes que se interconectam por um universo multifacetado, mais amplo e rico, cada qual funcionando como uma engrenagem individual que, se conectada às demais, estabelece uma forma mais profunda de se experimentar o mundo criado. É um formato muito mais complexo de se criar e de se administrar, e que pressupõe uma participação direta e proativa de seu público.

Com o pensamento de Montanaro (2016), a ideia de que a NT não é simplesmente um amontoado de conteúdos compartilhados em diferentes mídias é reafirmada. Entendemos a NT como uma história, com características estruturais de narrativa, que desdobra uma narrativa ou um universo narrativo. Por meio desse desdobramento, cada narrativa disponibilizada em cada mídia trata de forma mais específica de determinado tema/assunto e/ou personagem do universo, sendo que cada uma dessas partes contribui para a formação do todo, no caso o universo narrativo. Entendemos que 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).

Para Phillips (2012), cada NT de um universo narrativo deve ter característica de uma narrativa completa. Ou seja, a ideia central e características específicas do universo narrativo permanecem, mas cada história que compõe o todo deve ter começo, meio e fim, para que o sujeito tenha entendimento claro do que foi lido/assistido, sem que seja necessário buscar outras fontes para isso.

Acerca disso, Giovagnoli (2011, p. 17) afirma que “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”. Percebemos que a NT tem como objetivo levar a temática do universo narrativo para outro espaço, seja digital ou não, contando a história de outra perspectiva, com outro olhar, diferente, mas sempre permanecendo a essência do universo em expansão.

A fim de esclarecer o conceito de NT, refletimos sobre a transmídiação, o universo narrativo transmídia e o universo transmídia. Consideramos o universo transmídia o conjunto de conteúdos/produtos culturais construído por meio da transmídiação, seja essa praticada pelos produtores de determinada marca ou pelos consumidores. Como exemplo de universo ficcional transmídia temos a marca *Star Wars*, constituído por diversos produtos culturais presentes em diferentes mídias, desde filmes, quadrinhos, animações, *games*, série, *fanfics*, *fanfilms* a brinquedos, roupas e acessórios, *fan sites*.

Dentro do universo transmídia, as narrativas transmidiadas, tanto pelos produtores como pelos consumidores, são as denominadas NT. Entendemos o conjunto dessas narrativas como a constituição de um universo narrativo transmídia dentro do todo, ou seja, do universo transmídia. As NT são constituídas por meio da transmídiação, designada por Fachine (2012, p. 69) como “[...] um conjunto variado de estratégias de desenvolvimento e distribuição de conteúdos em múltiplas plataformas”. Como exemplo, pensamos em um filme que é desdobrado por uma história em quadrinhos, a ação de transmidar o conteúdo do filme por meio de outra narrativa e outra mídia constituiu a NT.

No intuito de ilustrar nossas reflexões e interpretações acerca dos conceitos de universo transmídia, universo narrativo transmídia, narrativa transmídia e transmídiação, elaboramos uma figura (Fig. 1) tendo como exemplo o universo ficcional transmídia da franquia *Star Wars*. Neste momento utilizamos o termo universo ficcional transmídia pelo fato de se tratar de um produto cultural que, de fato, é ficcional. Justificamos que em toda a discussão teórica optamos

por utilizar o termo universo transmídia por vislumbrarmos a possibilidade de criação de universos transmídia baseados em histórias reais.

Figura 1 – Universo transmídia da franquia *Star Wars*



Fonte: Elaborada pela pesquisadora (2020).

A partir da figura 1, pensamos ser a transmídiação estratégias de recepção e produção de conteúdos de determinado universo transmídia (FECHINE, 2012). Uma vez que entendemos a palavra como uma ação, consideramos a transmídiação 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. De forma objetiva, afirmamos ser essa a ação de transmidar os e entre conteúdos do universo.

Ressaltamos que a transmídiação é assim chamada se o conteúdo for um desdobramento da narrativa fonte, ou seja, um complemento, expansão, aprofundamento, nunca uma replicação. Pois, a repetição de narrativas em diferentes mídias não constitui transmídiação e,

consequentemente, não constitui narrativa transmídia. Com a apresentação da figura 1, voltamos à discussão destacando as especificidades da NT, apresentadas por Pucci Jr. *et al* (2013, p. 122-123):

- uma história; - a história é dividida em partes e/ou a história é expandida em outras histórias; - tanto as partes da história quanto as expansões da história não se repetem; - tanto as partes da história quanto as expansões da história são veiculadas por plataformas que melhor possam expressá-las; - as partes ou outras histórias menores e correlacionadas são distribuídas e veiculadas por outras plataformas que melhor possam expressá-las; - a colaboração do público é bem-vinda, mas não obrigatória como os itens anteriores, seja pela interferência direta nas histórias e plataformas ou pela criação e veiculação de novos conteúdos.

Por meio da leitura da figura 1 e das especificidades da NT apresentadas pelos autores, reafirmamos que a participação do público faz parte da construção dos universos transmídia. É essa participação que exploramos neste estudo. Destacamos a participação ativa de fãs na construção de universos transmídia por meio da transmidiação desses ao produzirem ficções narrativas, as *fanfics*, que desdobram o universo do qual possuem envolvimento. Atentamos que a partir deste ponto não utilizaremos os termos consumidor e/ou público, substituímo-los por fãs.

Justificamos essa substituição pelo fato de que tratamos, nesta pesquisa, de sujeitos imersos, ativamente, em um cenário participativo. Os fãs, além de receberem os diversos produtos culturais do universo do qual possuem relação, sentem-se no direito de questionar, criticar, comentar e, nosso principal ponto abordado, criar e/ou recriar histórias/estórias que desdobram esses produtos e, consequentemente, o universo.

A fim de esclarecer em relação ao uso do termo, consideramos que os consumidores são sujeitos que selecionam produtos culturais, em meio a amplitude de possibilidades no contexto midiático, para serem aproveitados, ou seja, usados, ou como o próprio termo apresenta, consumidos. Em contrapartida, os fãs, também consumidores, são sujeitos que constituem um grupo ativo no que se refere ao uso dos produtos culturais, esses além de selecionar por afinidade e consumir esses produtos, apropriam-se desses e engajam-se em suas produções (JENKINS, 2015).

Essa grande ramificação, ilustrada pela expansão de universos transmídia, acontece graças às possibilidades apresentadas pelas TDIC e pelo acesso à internet por meio dessas tecnologias. Pernisa Júnior (2016) afirma que em meio ao grande número de possibilidades de caminhos dadas pela rede, um mapa é necessário para se guiar sobre onde se está e para onde pode-se ir. Para o autor, essa é uma marca que define bem a transmídia. A transmídia é, realmente, construída como um mapa, mas não, necessariamente, serve para guiar o

leitor/consumidor sobre o caminho que esse dever percorrer. Esse caminho é construído pelo sujeito que usufrui do universo narrativo, a partir do que cada parte do universo desperta nele.

Por meio de modelos de construção de uma NT, como *Harry Potter*, *Star Wars*, *Superman*, percebe-se o interesse de os 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. A partir desse contexto de narrativa expandida e presente em diferentes locais, fazemos o seguinte questionamento: Qual é o papel do leitor e fã em meio a esses universos narrativos? 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 da 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. Para essas, dependendo da linguagem e plataforma de mídia utilizada, denominamos *fanfics*, *fanfilmes*, *fansites*, *fanvideo*. Para este estudo iremos, a partir do próximo item, aprofundar-nos na discussão acerca das *fanfics*.

Ainda sobre reflexões acerca do conceito de NT, partilhamos da ideia de Scolari (2013, p. 83) quando afirma que “cada meio ou plataforma de comunicação gera diferentes experiências – cognitivas, emotivas, físicas – de uso, cada meio tem sua especificidade”. É justamente isso que uma NT provoca em seus leitores e fãs, diferentes experiências, em diferentes contextos, com diferentes histórias, por meio de diferentes linguagens. Experiências estas que conquistam e engajam cada vez mais sujeitos, em número e em envolvimento.

De forma objetiva, Phillips (2012) define a NT como possível de ser construída a partir de dois processos. Primeiro, a autora afirma que uma NT pode ser desenvolvida por meio de uma história/estória e esta é dividida em diversas mídias. O segundo processo defendido pela

autora é o de uma história/estória inicial possibilitar sua expansão por meio de outras histórias/estória presentes em diferentes mídias. Concordamos com o que afirma a autora no segundo processo, ou seja, defendemos que a NT está em constante construção, após iniciada por uma história/estória que apresenta possibilidades expansivas, inicia-se o ciclo e criação de diversas histórias/estórias que vão compor o todo, o universo narrativo.

A partir desse contexto, visualizamos possibilidades das estratégias utilizadas na produção de uma NT serem utilizadas na educação, em diferentes áreas do conhecimento. Porém, neste estudo, atentamo-nos a construção de conhecimento por meio da leitura e produção de textos de fãs de determinado universo narrativo. Como ilustramos na figura 1, as ações de ler e produzir *fanfics* constituem-se em transmídiações dos fãs e, especificamente a produção, além da transmídiação, na construção de uma narrativa transmídia. Esta, em conjunto com os outros desdobramentos do universo transmídia, resulta na denominação de narrativas transmídias ou universo narrativo transmídia.

Apesar de nossa pesquisa não ter sido feita em espaço formal de educação, docente pode engajar o aluno no conteúdo trabalhado, assim como acontece na produção de conteúdos para o entretenimento dos sujeitos na cultura digital. Esse engajamento parte da possibilidade de o sujeito tornar-se autor de conteúdos produzidos para leitores reais (autoria), ter a possibilidade de receber sugestões, críticas, elogios e/ou complementos para o conteúdo produzido (colaboração), bem como ser orientado a buscar e construir seu próprio conhecimento (autonomia). Sobre isso, Palácio e Struchiner (2017, p. 69) enfatizam que

[...] a produção das narrativas digitais está relacionada à maior autonomia do aluno e ao estímulo à sua iniciativa, reforçando a necessidade de aprender a aprender, refletir sobre as suas experiências e como representá-las da melhor forma para que veiculem significados para si e para os outros [...].

O autor enfatiza a autonomia que pode ser desenvolvida no aluno por meio da produção de narrativas digitais. Além da autonomia, o trabalho com a produção de narrativas em plataformas digitais apresenta características que podem engajar o sujeito no conteúdo que está sendo trabalhado, são elas a colaboração, a autoria e a liberdade. A colaboração é elemento presente em diversos espaços de produção de conteúdo digital, faz com que o sujeito interaja com seu(s) leitor(es), enquanto a autoria faz dele um sujeito livre para produzir o seu conteúdo que será lido e criticado por outros *lautores*. A autoria ainda pode enaltecer a vontade de o sujeito produzir, pois ser considerado autor de determinado conteúdo pode mexer com o/a ego/vaidade do sujeito, fazendo com que esse seja instigado.

Em consonância com essa discussão, Massarolo e Mesquita (2013) afirmam que as instituições de ensino, bem como professores, devem 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.

Sendo assim, levando em consideração a 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*. Para os precursores e seguidores do construtivismo, o conhecimento é construído a partir da interação entre o sujeito e o conteúdo/objeto. Diante disso, a aprendizagem acontece no significado construído pelo sujeito a respeito desse conhecimento proporcionado pela interação. Mas, no contexto da cultura digital, além disso, os sujeitos precisam desenvolver características específicas para atuar ativamente nesse e, conseqüentemente, concretizar a aprendizagem.

Levando isso em consideração, Siemens (2014) apresenta algumas tendências na aprendizagem, a fim de mostrar o perfil dos sujeitos aprendizes da cultura digital. Uma das tendências é a diversidade de áreas do conhecimento por quais o sujeito passará durante sua vida. Como já foi mencionado, no cenário atual as informações/conhecimentos surgem a todo instante e do mesmo modo podem se tornar obsoletos, a velocidade e frequência com que os conhecimentos são produzidos implica em mudanças contínuas. Sendo assim, o sujeito aprendiz deve ter a habilidade de perceber isso e estar aberto a aprender conhecimentos distintos.

Outra tendência apresentada pelo autor é o significado da aprendizagem informal para a nossa experiência de aprendizagem. Os contextos formais não abrangem mais a maioria da aprendizagem dos sujeitos. No cenário digital o conhecimento está disponível em qualquer lugar, a qualquer momento, para qualquer sujeito que tenha acesso a uma TDIC conectada à internet. Diante dessa tendência, elucidamos nosso objeto de estudo, a leitura e produção de *fanfics*.

Siemens (2014) explana que não há fase para a ocorrência da aprendizagem, durante toda a vida o sujeito aprende, é um processo contínuo e, por meio do contexto digital, em rede. As TDIC, como elas estão sendo pensadas e utilizadas está alterando nosso modo de se informar, se comunicar, aprender. A estratégia utilizada na construção dos universos transmídia proporciona uma forma de aprendizagem e como o sujeito explora esse universo proporciona outra forma, ambas convergentes e conectadas.

Desenvolver a habilidade de saber o que, como e onde encontrar o conhecimento para atender à necessidade é a tendência da aprendizagem que urge no contexto da cultura digital. Pelas possibilidades proporcionadas pelas TDIC, a quantidade e a frequência com que conteúdos são produzidos e publicados são grandes, por isso é necessário que o sujeito imerso nesse contexto cultural tenha desenvolvida a habilidade de saber selecionar os conteúdos que atendam a sua necessidade de aprendizagem. Consideramos que essa é uma das tendências que deve ser pensada pelas instituições formais de educação e seu pessoal como um todo.

A partir dessas tendências da aprendizagem, Siemens (2014) propõe uma teoria da aprendizagem levando em consideração as mudanças culturais acarretadas pelas TDIC, denominada conectivismo. Na perspectiva do conectivismo, 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, 2014). Em uma de suas discussões, o autor apresenta os princípios do conectivismo, são eles:

Aprendizagem e conhecimento apoiam-se na diversidade de opiniões; Aprendizagem é um processo de conectar nós especializados ou fontes de informação; Aprendizagem pode residir em dispositivos não humanos; A capacidade de saber mais é mais crítica do que aquilo que é conhecido atualmente; É necessário cultivar e manter conexões para facilitar a aprendizagem contínua; A habilidade de enxergar conexões entre áreas, idéias [sic] e conceitos é uma habilidade fundamental; Atualização (“currency” – conhecimento acurado e em dia) é a intenção de todas as atividades de aprendizagem conectivistas; A tomada de decisão é, por si só, um processo de aprendizagem. Escolher o que aprender e o significado das informações que chegam é enxergar através das lentes de uma realidade em mudança. Apesar de haver uma resposta certa agora, ela pode ser errada amanhã devido a mudanças nas condições que cercam a informação e que afetam a decisão (SIEMENS, 2014, p. 6).

Com isso, elencamos o construtivismo e o conectivismo como as duas teorias da aprendizagem que possuem princípios os quais se relacionam com nossa ideia de que os processos de leitura e produção de ficções narrativas no contexto da cultura digital acarreta na aprendizagem dos sujeitos leitores e/ou autores desses conteúdos. Tanto os princípios do conectivismo como o que é defendido pelos construtivistas 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*.

Abordamos sobre as duas teorias da aprendizagem porque pensamos que tanto a construção de significados como a formação de conexões entre diferentes conteúdos são essenciais no processo de aprendizagem, dois fatores presentes na e facilitados pela cultura digital. Ler e produzir significados, conectar conteúdos presentes em diferentes plataformas,

engajar-se com os conteúdos, ser crítico, produzir outro(s) conteúdos, essas são algumas ações executadas por leitores e autores *fanfics*. Tais ações relacionam-se com as teorias citadas.

“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). Todo 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, ou seja, o sujeito 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 conteúdos. E, ainda, deve possuir uma escrita criativa, que traga a característica da autoria para o seu conteúdo, 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.

Com isso, acreditamos que as instituições de ensino e, principalmente, os docentes podem refletir acerca dessas possibilidades apresentadas pelo cenário digital, bem como das vantagens que esse pode trazer para a construção de um sujeito socialmente engajado. Uma vez que estamos vivendo em meio à cultura digital, para que os sujeitos façam parte, de modo engajado, da sociedade, é necessário que possuam as habilidades que esse contexto demanda. Segundo Martín-Barbero (2014, p. 66),

a revolução tecnológica que vivemos não afeta apenas individualmente a cada um dos meios, mas produz transformações transversais que se evidenciam na emergência de um ecossistema educativo conformado não só por novas máquinas ou meios, mas por novas linguagens, escritas e saberes, pela hegemonia da experiência audiovisual sobre a tipográfica e a reintegração da imagem ao campo da produção de conhecimentos.

O autor menciona a urgência de o contexto educacional levar em consideração as linguagens, as produções e as formas de construção de conhecimento presentes nos espaços digitais. A transmidiação e, conseqüentemente, a construção de NT são estratégias que podem auxiliar no processo de aprendizagem do sujeito. Elementos como liberdade, autoria, colaboração, engajamento, interação estão inseridos no dia a dia de sujeitos imersos na cultura digital.

A inserção das TDIC nos processos de aprendizagem dos sujeitos imersos no contexto da cultura digital urge a necessidade do repensar as teorias da aprendizagem, a fim de que essas adequem-se ao cenário digital (SIEMENS, 2014). Como discutimos, o conectivismo elucidada

que a informação está disponível na rede de igual modo para todos, porém, as conexões que cada sujeito faz dessas informações gera uma aprendizagem diferente, subjetiva, única (RENÓ, 2014). Assim como acontece com o fã de um universo transmídia, cada um cria conexões próprias em relação aos conteúdos disponíveis nas diferentes mídias e, a partir dessas conexões, outras ações são executadas, a exemplo temos a produção de *fanfics*.

Desse modo, a estratégia de transmidiação, se inserida no processo formal de aprendizagem, pode apresentar potências para essa. Vale ressaltar a possibilidade do desenvolvimento da característica de ser autônomo no sujeito, principalmente em relação a sua aprendizagem. Sobre isso, refletiremos de forma mais aprofundada nos próximos itens deste estudo, por meio de discussão, descrição e análise do contexto da cultura de fãs.

A partir disso, pensamos na *fanfic* para ser nosso objeto de estudo. Nessa perspectiva de leitura e produção de conteúdos na mídia, vimos na *fanfic* possibilidades de aprender a partir de produção de histórias/estórias as quais o autor possui alguma ligação afetiva. Ou seja, ao produzir histórias/estórias sobre histórias/estórias das quais gosta, o sujeito sente-se instigado a apresentar o seu melhor nessas produções.

Com isso, nas próximas discussões apresentamos possibilidades de aprendizagem do sujeito por meio da escrita de histórias/estórias de fãs. Dessa forma, defendemos a ideia de que docentes, em primeiro lugar, se voltarem-se para reflexões feitas neste estudo, na tentativa de alavancar a educação, podem chegar à melhora no processo de aprendizagem dos sujeitos. Pois, se o sujeito inserido na cultura digital lê e produz diferentes conteúdos de forma engajada, é possível que as estratégias utilizadas nesses espaços sejam transferidas, também, para a educação formal, de modo que os alunos podem, também, engajar-se nos conteúdos trabalhados.

3.2 O mundo dos fãs: contextualizando as *fanfics*⁴

É histórico 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

⁴ *Fanfic, Fic, Fanzine, Ficwriter, Fansite, Fandom, Fanfiction, Beta reader*, entre outros, são termos próprios da cultura fã. Os termos surgiram e consolidaram-se nesse contexto cultural, desse modo não há neste item referência a teórico que define e/ou conceitua esses termos.

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 responsabilidade do(s) autor(es) do conteúdo, bem como cautela e criticidade do leitor, uma vez que o ciberespaço é aberto, sendo assim 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, passou a ser acessado e construído 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, conseqüentemente há a popularização de sujeitos que não se satisfazem em apenas consumir produtos culturais. Esses, também, produzem conteúdos relacionadas, ou não, com o que foi consumido. De forma objetiva, 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 para o termo fanático, *fan*, no inglês, 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 passou a ser denominado *fan* todo sujeito que era seguidor fiel de equipes de esportes e de produtos do entretenimento comercial.

Diante desse contexto, aprofundamo-nos na discussão sobre fãs de universos narrativos que, também, estão em constante leitura e produção de conteúdos. Segundo Recuero (2015), esses são fãs de determinadas histórias/estórias⁵, universos ficcionais, personagens, entre outros, que produzem conteúdos baseados no produto cultural do qual são fãs. E, no contexto atual, esses sujeitos têm acesso a mídias que facilitam sua atuação, pois, como afirma Recuero (2015, p. 6), “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”.

Relacionado a isso, afirmamos que 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, destacamos que o desenvolvimento e disseminação das

⁵ 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 história reais e/ou baseada em fatos reais.

TDIC contribuem para facilitar essas produções, bem como diminuir o controle dos produtores sobre as ações, ou seja, transmediações dos fãs.

Sendo assim, afirmamos que 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. Como Recuero (2015) explicou, fora do controle do autor da história/estória “original”. 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 de transmediação e as histórias/estórias por eles produzidas de narrativas transmídia, como apresentamos no item anterior.

Sobre a facilitação do acesso, bem como da produção de conteúdos diversos, Neves (2014) destaca que a internet tornou democrática a construção de conhecimento, pois a ideia de verdade não é mais a apresentada por especialistas/estudiosos da área, única e exclusivamente. No contexto atual, a construção de conhecimento no ciberespaço acontece em fluxo contínuo e por meio da participação de vários sujeitos, independentemente de sua formação. Dessa forma, a internet contribuiu com ações de sujeitos que já possuíam características de consumidores ativos, bem como despertou, e continua despertando, essas características em outros sujeitos que participam do contexto da cultura digital.

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. De acordo com Jamison (2017), Aristóteles afirmou que a arte era uma imitação da natureza. Enquanto Dionísio de Halicarnaso, historiador que nasceu centenas de anos depois de Aristóteles, defendia que a arte, com destaque para a arte da escrita, era mais verdadeiramente a 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 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, pois como o historiador citado acima afirma, a arte da escrita é a imitação de outros escritores que escreveram antes de você, ou seja, recriar histórias que já foram escritas anteriormente por outro sujeito.

Sobre esse contexto histórico relacionado às *fanfics*, Neves (2014, p. 86) apresenta os *fanzines*. Segundo o autor, “os *fanzines* (acrônimo de “*fanatic magazine*”, ou “revista de fã”) revelam-se como um dos primeiros exemplos históricos da “cultura de fã””. Desse modo, afirmamos que 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).

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 compõe. A leitura e escrita de *fanfics* existia antes de a 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, contribuía 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.

Ressaltamos que 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. Como afirma Neves (2014), 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.

Diante disso, refletimos acerca do conceito das *fanfics*, as ficções narrativas produzidas por fãs. “[...] hoje entendemos a *fanfiction*⁶ 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.

Sabemos que os sujeitos compartilham narrativas desde os primórdios e que essa característica os acompanha 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 histórias/estórias, como exemplo temos o site estudado, o *Spirit Fanfics e Histórias*.

⁶ A autora usa o termo *fanfiction*, mas este, também, se refere à produção escrita de fãs, assim como *fanfic*, *fanfics*, *fic*, *fics*.

Outros termos que merecem destaque no contexto da cultura dos fãs são: *fansite* e *fandom*. O *fansite* constitui-se como um local na *web* em que um grupo de fãs de determinado universo narrativo reúne informações sobre esse. O *fansite* é uma atividade comum entre grupos de fãs imersos na cibercultura. O *fandom* denomina determinado grupo de fãs de um universo narrativo que se juntam para discutir acerca do produto cultural do qual possuem interesse. No *fansite* o objetivo é compartilhar informações e notícias sobre determinado produto, enquanto no *fandom* o objetivo é compartilhar opiniões, críticas, discussões sobre o produto cultural de interesse do grupo.

Nas comunidades de *fanfics* e/ou sites de publicação de *fanfics*, os sujeitos compartilham suas produções baseadas no(s) universo(s) do(s) qual(is) é/são fã(s). Essas comunidades podem ser destinadas a um único universo narrativo, como podem ser publicadas histórias/estórias relacionadas a diversos universos narrativos e/ou produtos e artistas culturais. Nessas, além das publicações há a possibilidade de os outros usuários ler e comentar sobre as narrativas, apresentar opiniões/críticas e, ainda, colaborar com a produção, se for um leitor beta e o dono da narrativa aceitar as sugestões. Jamison (2017, p. 34) afirma que,

as comunidades de *fanfiction* oferecem uma rede de apoio para escritores iniciantes de uma forma que nenhum empreendimento comercial poderia. Hoje, centenas de milhares de novos escritores – jovens, crianças – crescem escrevendo não no isolamento, mas com uma comunidade pronta de leitores e comentaristas que já adoram os personagens e o mundo sobre os quais escrevem.

De acordo com a autora, as comunidades de *fanfics* apresentam uma nova possibilidade para a prática de leitura e escrita. O que antes era feito de forma individualizada, hoje, com as possibilidades apresentadas pela cultura digital, está sendo diferente. Os jovens que estão imersos nessas comunidades crescem lendo e produzindo em conjunto, com vários outros leitores reais e escritores. Essas características das comunidades de *fanfics* foram verificadas e ilustradas por meio da observação e descrição do site objeto de estudo, o *Spirit Fanfics e Histórias*.

Além disso, as ações dos fãs envolvem duas vertentes, o amor pelo produto cultural e/ou universo e a frustração, o que proporciona a resistência desses em relação ao conteúdo. Pressupomos que a junção dessas duas vertentes contribui no engajamento do sujeito nos produtos de determinado universo. Uma vez que algumas narrativas do universo não satisfazem os sujeitos, mas esses se mantêm fascinados, não há como desconsiderá-las. Dessa forma, por meio da resistência, esses sujeitos procuram maneiras para recriar as narrativas que condizem

com seus interesses, sem absterem-se do universo do qual possui relação emocional (JENKINS, 2015).

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 e sites de publicação de *fanfics*, 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 por usuário de qualquer lugar de forma instantânea.

Segundo 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, pública. 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, nas *fanfics*. Uma vez que essas são um gênero textual, moldam-se às transformações culturais, assim como acontece com outros gêneros textuais, a exemplo da carta que com o advento da internet passa a ter suas características moldadas pelo 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”. As mudanças culturais trazidas pela cultura digital apresentaram mudanças na leitura e escrita de *fanfics*, como apresentamos nos parágrafos anteriores. E, além dessas já mencionadas, há o fato do acesso, por um infinito número de sujeitos, ao conteúdo compartilhado em plataformas digitais. Então, 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.

Nesse contexto, há um elemento fundamental que é o pilar de tudo o que foi discutido até aqui, 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. Esses sujeitos autores dessas ficções são denominados *ficwriters* no mundo dos fãs.

A fim de aprofundar a conceituação do gênero *fanfic*, reafirmamos que esse, de acordo com Neves (2014), é história alternativa, escrita em prosa, por fãs de determinado universo narrativo, personagem, banda, novela, romance, ou até mesmo de um *fandom*. Na produção dessa história/estória o(s) autor(es) pode(m) recriar o enredo da forma como a imaginação dele permitir, mudando história de vida de personagem, criando novos enredos para esse, dando vida ao personagem além do que é contado na história original, são alguns exemplos do que os fãs/*ficwriters* desenvolvem em suas produções.

Sobre isso, apresentamos, segundo Jenkins (2015), 10 estratégias que os fãs/*ficwriters* utilizam para interpretar, apropriar e reconstruir as narrativas, ou seja, para produzir suas *fics*. De acordo com o autor, estas estratégias foram identificadas por meio de abordagem com os próprios sujeitos fãs. As estratégias são as seguintes: “recontextualização, dilatar a linha temporal do seriado, refocalização, realinhamento moral, variação de gênero, *cross overs*, deslocamento de personagem, personalização, reforço emocional e erotização” (JENKINS, 2015, 169). A seguir, seguem descritas, de acordo com o autor, as principais características de cada uma dessas estratégias.

Por meio da recontextualização, os fãs/*ficwriters* escrevem narrativas a fim de preencher vácuos deixados pelo enredo elaborado pelos produtores. É comum, por meio desta estratégia, serem explorados alguns personagens de forma mais específica, a fim de explicar seus comportamentos no enredo “original”. Muitas vezes, essas “explicações” criadas pelos fãs/*ficwriters*, concretizadas nas *fanfics*, partem de discussões desses nos *fandoms* sobre essas lacunas deixadas no produto a ser desdobrado.

A dilatação da linha temporal é uma estratégia por meio da qual os fãs/*ficwriters* utilizam para expandir, em relação ao tempo histórico, acontecimentos do enredo. Ocorre de alguns personagens surgirem no universo narrativo sem explicações sobre seus antecedentes e/ou não são contados os seus futuros. Diante disso, bem como da criatividade e imaginação dos fãs, *fanfics* são criadas a fim de expandir o universo por meio da abordagem do que antecede e/ou do que apresenta o futuro de personagens.

É comum que nas *fanfics* sejam exploradas histórias de personagens principais dos universos narrativos. Porém, a partir da refocalização os autores de *fanfics* dão vida a personagens que não são bem exploradas no enredo, ou seja, personagens secundárias. Nas

ficções de fãs construídas a partir da refocalização, personagens que não têm visibilidade na história “original” passam a ser protagonistas. Ao usar esta estratégia, os *ficwriters* podem explorar o perfil psicológico da personagem e/ou apresentam seus potenciais, dentre outras possibilidades.

O realinhamento moral, enquanto estratégia utilizada pelos *ficwriters* em suas produções, apresenta semelhanças com a refocalização. Por meio deste realinhamento, os fãs recriam narrativas nas quais os vilões do enredo “original” são os protagonistas. São diversas as formas desses autores utilizarem o realinhamento moral, mas, geralmente, os *ficwriters* tornam o vilão protagonista e contam a estória da perspectiva desse personagem.

Outro modo dos fãs/*ficwriters* demonstrarem amor e/ou resistência pelo produto cultural ou universo que deriva suas produções, é por meio da variação de gênero. A partir da variação de gênero, os sujeitos recriam narrativas em gêneros diferentes do qual está a narrativa “original”, ou seja, gêneros alternativos. Por exemplo, fãs de um seriado classificado em determinado gênero desdobram o enredo desse por meio de outro(s) gênero(s) (romântico, dramático, suspense, erótico, entre outros).

Fazer *cross over* no contexto da produção ficcional é mesclar personagens, espaços e/ou tempos históricos. *Fanfics cross overs* extrapolam as margens do universo narrativo e entra em outro universo. É comum, por meio desta estratégia, os *ficwriters* produzirem enredos nos quais determinado personagem é integrado em espaços/ambientes com grande distinção de suas características e/ou do espaço/ambiente do qual faz parte na história original. Além disso, os autores de *fanfics*, ao produzirem a partir desta estratégia, podem produzir um enredo no qual personagens de enredos distintos interagem.

Outra alternativa da qual os fãs/*ficwriters* fazem uso na produção de suas narrativas é por meio do deslocamento de personagem. A partir desta estratégia, personagens são retiradas de sua situação original e passa a ter nomes e identidades alternativas, de acordo com a criatividade do autor da *fanfic*. O deslocamento de personagem assemelha-se ao *cross over* no que tange a mudança de espaço para com os personagens, porém, há uma diferença, no deslocamento a personagem recebe outro nome e outras características identitárias, o que não acontece no *cross over*.

A personalização é a estratégia pela qual os fãs/*ficwriters* inserem-se, por meio de fatos e/ou experiências, no mundo ficcional. É o modo que os sujeitos encontram para excluir a divisão entre suas experiências pessoais e a ficção. Na prática, é comum encontrar produções de fã nas quais ele é um dos personagens e relaciona-se com os personagens do universo ou,

ainda, ele cria um personagem com suas características, histórico, experiências, perfil psicológico e social.

O perfil psicológico das personagens é um dos fatores que os fãs dão grande importância em suas discussões com outros fãs, bem como em suas produções narrativas. Por isso, há uma estratégia pela qual esses sujeitos enfatizam, em suas *fanfics*, momentos nos quais são destacados emoções, sentimentos, frustrações dos personagens, essa estratégia denominamos reforço emocional. Os fãs/*ficwriters* instigam-se com enredos nos quais há a exposição de relacionamentos, momentos de êxtase, conflitos de personalidade e, ao instigarem-se, engajam-se e apropriam-se na criação, recriação de narrativas que exploram esses elementos psicológicos.

A última das 10 estratégias utilizadas pelos fãs, segundo Jenkins (2015), na produção das *fanfics*, é a erotização. Por meio dessa os *ficwriters*, livres da censura, exploram o erotismo na vida das personagens. As *fanfics* produzidas a partir da erotização transformam personagens e enredos, muitas vezes castos, em demonstrações sexuais. Ressaltamos que é comum a presença de estórias inesperadas quando o tema é sexualidade, pois, de acordo com Jenkins (2015, p. 181), “os escritores constantemente buscam maneiras de criar histórias baseadas em casais improváveis”. Ou seja, é comum os sujeitos, ao utilizarem da erotização como estratégia em sua produção, soltarem a imaginação e abusarem da criatividade.

Após elucidar algumas estratégias que os autores de *fanfics* utilizam em suas produções, retomamos a ideia de que os sujeitos imersos na cultura digital não aceitam ser somente leitores de conteúdos e posicionam-se, também, como autores, os quais denominamos de *lautores*, estes são os *ficwriters* no contexto das *fanfics*. Esses sujeitos, por meio de uma ou mais abordagens/estratégias apresentadas por Jenkins (2015), produzem suas próprias histórias/estórias.

A fim de reforçar essa reflexão, 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. Além disso, 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.

Outro elemento importante de ser mencionado nesse contexto é a gratuidade das *fanfics*, já que 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 narrativo e sua vontade de reescrever a história/estória de acordo com sua subjetividade. Jamison (2017)

elucida que as *fanfics* transformam os *ficwriters* em deuses em um mundo que não pertence a eles. Essa comparação feita pela autora está ligada ao fato de os escritores de *fanfics* serem livres para reescrever e/ou desdobrar histórias/estórias já publicadas por outro(s) autor(es), de acordo com suas vontades, opiniões, gostos.

De acordo com Shirky (2011, 77-78), “amadores às vezes se diferenciam de profissionais por habilidade, mas sempre pela motivação; o próprio termo vem do latim *amare* – “amar”. A essência do amadorismo é a motivação intrínseca: ser um amador é fazer uma coisa por amor”. De acordo com o autor, o fato de haver uma relação emocional do sujeito com o conteúdo lido contribui para o engajamento desse, seja para ler mais sobre o conteúdo, seja para a produção baseada nele.

Produzir *fanfics* não se trata apenas da escrita de histórias/estórias recriadas a partir de outras já publicadas, mas escrever histórias/estórias para leitores reais, que querem ler e fazer comentários, dar opiniões. Esses leitores podem também, inclusive, estar escrevendo outras histórias/estórias acerca do mesmo universo narrativo (JAMISON, 2017). Ler e produzir *fanfics* é ser autor de sua própria história/estória, 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 narrativas, enfim, é produzir conteúdo autoral de forma colaborativa. Acerca do contexto de produção de *fanfics*, Jamison (2017, p. 159) afirma que

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*.

Como elucida a autora, a vivência do sujeito no contexto das *fanfics* proporciona constante aprimoramento das habilidades de leitura e escrita a esse. E, além disso, insere o sujeito em diferentes campos de conhecimento, proporciona lições de escrita criativa, engaja-o no universo narrativo. Sendo assim, o sujeito que está imerso na cultura dos fãs está em constante aprendizagem, seja por meio da leitura, seja por meio da produção escrita, seja por meio das diversas temáticas abordadas, enfim, por meio das *fanfics*.

Todas essas características presentes no cenário da leitura e produção de *fanfics* possuem relação com princípios do conectivismo, de acordo com Siemens (2014). Uma vez que 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.

Além do conectivismo, leitura e produção de *fanfics* enquadra-se no que é defendido pelos estudiosos e seguidores do construtivismo. Diante disso, destacamos, neste estudo, o pensamento de Paulo Freire sobre a aprendizagem autônoma. Segundo Freire (1996), aprender está relacionado a construir e reconstruir, o que não é possível de ser feito sem estar aberto ao risco e à aventura do espírito. Essa definição do que é aprender, também, possui estreita relação com as práticas dos *ficwriters*.

Percebemos que, desde os *fanazines*, os sujeitos imersos nessa realidade de produção alternativa almejam transformar a ideia de uma cultura hegemônica, apresentando as vozes das classes consideradas minoritárias (NEVES, 2014). Esses sujeitos, “[...] de meros consumidores passam a ser (re)produtores inconformados com a “originalidade” imposta pelo autor” (NEVES, 2014, p. 104). A fim de mudar essa cultura da disseminação do conhecimento ser centrada em públicos restritos, no caso das *fanfics* centrado nos autores dos enredos originais, esses sujeitos agem de forma a proporcionar um movimento marginal de deslocamento ao centro, tornando-se autores de suas próprias histórias/estórias.

Outro elemento integrante do mundo dos fãs são os *beta readers*, sujeitos selecionados pelos administradores das comunidades de *fanfics* para terem como função auxiliar aos *ficwriters* em suas produções. Consideramos que aqueles, pelo fato de passarem por uma seleção, possuem um nível de conhecimento maior com relação às *fanfics* e todos os elementos que a integram, o que os tornam aptos a fazer sugestões para as narrativas dos *ficwriters* que os procuram a fim de melhorar a qualidade de sua *fic*.

Ressaltamos que a *fanfic* é de autoria do *ficwriter* e o *beta reader* sugere melhorias, se for solicitado pelo autor para isso, e as alterações são feitas se esse achar conveniente. Fazendo analogia, os *beta readers* atuam como orientadores dos *ficwriters*, dando sugestões na escrita das narrativas. Essas sugestões apresentadas pelos *beta readers* colaboram na construção de conhecimento de forma autônoma por parte dos autores, uma vez que esses produzem de forma independente, recebem sugestões de melhorias e aderem a essas da forma que convier ao seu texto e a suas ideias.

A prática de construção de conhecimento de forma participativa/colaborativa cresce entre os sujeitos diante desse novo cenário da comunicação. Acreditamos que assim deve acontecer, também, no cenário educacional, a fim de os sujeitos passarem a ser autores de sua própria aprendizagem. Para que haja essa mudança no contexto da educação formal, é de fundamental importância que os docentes, principalmente, estejam conscientes de que são

mediadores da aprendizagem e, por meio dessa mediação, o objetivo é que o discente desenvolva e/ou aprimore a autonomia para buscar e construir seu conhecimento na diversidade de meios disponíveis, sejam eles digitais ou não.

Diante disso, retomamos a ideia exposta por Siemens (2014) ao refletir sobre o conectivismo. 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, conseqüentemente, aprendem.

A ideia de autonomia apresentada por Freire (2011), considerada como o amadurecimento do ser para si é, justamente, o que acontece com os sujeitos imersos e engajados no contexto da cultura digital e, de forma específica, nas comunidades/redes de publicação de *fanfics*. Dessa maneira, entendemos que é por meio de um processo moldado por experiências em que o sujeito torna-se autônomo. Nesse sentido, a aprendizagem deve estar ligada à “Pedagogia da Autonomia”, a partir de experiências que estimulam a decisão e a responsabilidade do sujeito, engajando-o, dessa forma, em experiências de liberdade.

Afirmamos que, nesse cenário, é relevante que os docentes compreendam “[...] que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção. [...]” (FREIRE, 2011, p. 47). Desse modo, entendemos que a criação dessas possibilidades desenvolve a característica da autonomia no sujeito, uma vez que essa é construída por meio da experiência de decisões que os sujeitos tomam (FREIRE, 1996).

Sendo assim, defendemos que os processos de leitura e produção de narrativas ficcionais apresentam possibilidades para os profissionais da educação (re)pensarem a aprendizagem em contextos formais. De modo que levem em consideração o perfil do sujeito imerso nessa cultura, a aprendizagem por meio de conexões e a autonomia que é construída e/ou desenvolvida nesse processo.

O contexto de leitura e produção de narrativas ficcionais, presente nas comunidades de *fanfics*, é relevante para os contextos de educação formal, uma vez que esse trabalha as habilidades de leitura e escrita, principalmente, da forma como Freire (2011) apresenta que seja a aprendizagem autônoma. Nesse caso, ao fazer relação com a educação formal, os *ficwriters* seriam os alunos, enquanto os professores teriam o papel que têm os *beta readers*, ou seja, de orientadores de uma aprendizagem independente, ou seja, autônoma. No item apropriado para a análise dos dados da pesquisa retomamos essa discussão, com a finalidade de verificar se há aprendizagem por parte dos sujeitos que vivem imersos no contexto de leitura e produção de *fanfics*, mais especificamente no site *Spirit Fanfics e Histórias*.

Por meio deste estudo, relacionamos os conceitos de NT, transmídiação e *fanfics* a duas teorias da aprendizagem, o construtivismo e o conectivismo. Expomos que dentro de um universo transmídia, seja ele ficcional ou não, há as histórias/estórias, a essas denominamos narrativas transmídia. Dentre as narrativas de um universo transmídia, há as *fanfics*, as quais são ficções narrativas criadas pelos fãs do universo e, ainda, que a prática dessa criação proporciona experiência aos sujeitos e, conseqüentemente, aprendizagem.

Para enfatizar isso, Versuti e Lima (2018, p. 345) afirmam 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”. Autonomia esta discutida por Paulo Freire, o qual relaciona a aprendizagem autônoma à experiência vivenciada pelo sujeito. Essa experiência e esse tipo de aprendizagem estão presentes na produção de ficções de fãs, autoria independente, construída a partir de diálogos com/entre sujeitos (VERSUTI; LIMA, 2018).

Disponível o universo transmídia aos sujeitos, estes transmídiam de um conteúdo para outro, construindo um significado individual a partir de suas experiências, tanto as que tinha como as que estão acontecendo. De modo 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*. Sendo assim, elucidamos que a transmídiação está presente tanto nas leituras que os sujeitos fazem das narrativas transmídia, como nas produções desses, as quais ampliam o universo.

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 (VERSUTI; LIMA, 2018, p. 324).

Diante disso, afirmamos que a transmídiação 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.

4 A ESCRITA DE FÃS NO *SPIRIT FANFICS E HISTÓRIAS*

Este estudo investigou possibilidades de aprendizagem por meio da autoria na produção de *fanfics*. Para isso, descrevemos o conteúdo do site *Spirit Fanfics e Histórias* (<https://www.spiritfanfiction.com/>) por meio de registros feitos a partir da observação participante, bem como analisamos o conteúdo dos questionários respondidos pelos próprios autores de *fanfics* e, também, *beta readers*. No questionário online (Apêndice B) há perguntas sobre como, a partir de suas experiências no contexto do site e da cultura fã, eles aprendem, colaboram um com o outro e como relacionam-se com as TDIC. Vale ressaltar que o *Spirit* foi escolhido pelas características em relação ao *layout* e organização, principalmente, bem como pelas ferramentas disponíveis aos usuários cadastrados. Neste capítulo são apresentados: metodologia da pesquisa, local e sujeitos da pesquisa, os dados coletados por meio da observação participante e dos questionários, bem como a análise das respostas dadas nesses.

4.1 Abordagem da pesquisa

Esta pesquisa investigou acerca de como ocorre 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 de pesquisa investigar aspectos relacionados a uma comunidade online.

Nessa etapa foi observado o site, no qual foi feita uma observação participante. Para a realização da observação foi utilizado um roteiro (Apêndice A), a fim de estruturá-la, que serviu de guia para o registro escrito e descrição do que foi observado. Iniciamos a observação em 18 de agosto de 2016, data na qual foi feito o cadastro no site. Nas primeiras semanas após feito o cadastro, realizamos observações em todos os espaços do site a fim de estruturar e finalizar o projeto da pesquisa.

Em seguida, elaboramos o roteiro baseado em nossa proposta e nas principais características que havíamos observado no *Spirit*. Após a elaboração do instrumento, iniciamos a observação juntamente com o registro escrito, contemplando, de forma detalhada, cada um dos itens que compõem o roteiro. Esse registro foi feito em, aproximadamente, um mês, porém a observação não cessou, uma vez que após essa etapa aplicamos um questionário online (Apêndice B) a um grupo específico do site, os *beta readers*. E, ainda, permanecemos acessando

o site uma vez por semana a fim de verificar as mudanças que poderiam vir a ocorrer. Os dados coletados com aplicação dos questionários foram analisados por meio da técnica análise de conteúdo.

A observação participante serviu para que pudéssemos entrar em contato com autores de *fanfics*, com o intuito de coletar textos que foram revisados por *beta readers*. O objetivo de coletar essas *fics* foi o de comparar os textos (antes e após a revisão), a fim de elucidar mais um meio pelo qual os sujeitos aprendem no contexto da leitura e produção de histórias ficcionais.

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). Neste caso, utilizamos a abordagem netnográfica interligada ao registro em diário de campo, ao questionário online e à análise de conteúdo.

Para o autor, “a netnografia é 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 que será desenvolvida na comunidade *Spirit Fanfics e Histórias*.

Durante o processo foram observadas as relações interacionais dos 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.

Segundo Creswell (2014, p. 82), “as etnografias focam no desenvolvimento de uma descrição complexa e completa da cultura de um grupo, um grupo que compartilha uma cultura”. Uma vez que estamos discutindo e explorando acerca de um grupo que compartilha, discute, produz e consome conteúdos por meio da cultura digital, verificamos que a abordagem netnográfica contempla nossos objetivos e pressupostos.

4.2 Local e sujeitos da pesquisa

A pesquisa foi realizada no site *Spirit Fanfics e Histórias*, no qual há usuários que representam a população pesquisada. De acordo com informações coletadas no filtro do próprio site, em fevereiro de 2018, o número de usuários é 2.778.158. Desse número fizeram parte da amostra pesquisada sujeitos imersos na prática de leitura e de produção, bem como de colaboração direta, quando solicitado, de *fanfics*.

Os usuários selecionados para serem pesquisados foram os *beta readers* da comunidade. Justificamos essa seleção pelo fato de esses sujeitos serem tanto leitores e produtores de *fanfics*, como colaboradores das produções dos outros usuários do site. Característica que contempla os elementos presentes no problema da pesquisa e na discussão de um modo geral.

O site possui características de rede social digital, uma vez que os usuários interagem uns com os outros de diferentes maneiras: comentário sobre as *fanfics*, publicações no perfil, mensagens, orientações sobre as *fanfics*, compartilhamento de conteúdos de Língua Portuguesa e discussão sobre esses por meio de comentários.

Na comunidade *Spirit Fanfics e Histórias* os sujeitos imersos são fãs de determinado universo narrativo ou de diferentes universos narrativos ou, ainda, são sujeitos que escrevem suas histórias originais, ou seja, não utiliza elementos de um universo. Além disso, há a possibilidade de haver usuários que estão no espaço para ler e comentar sobre as histórias publicadas. Os usuários do site são, predominantemente, brasileiros e portugueses, e os brasileiros fazem parte de todas as regiões do país e de quase todos os estados. Os usuários são sujeitos de diferentes idades, com predomínio de jovens e adultos. Essas informações foram obtidas por meio da observação participante feita no site.

Os *beta readers* foram contatados pelo *e-mail* disponibilizado em seus perfis no site em estudo. Em uma primeira tentativa de contatar esses sujeitos, foram enviados *e-mails* aos catorze *beta readers* do site na época, desses, quatro responderam ao questionário online. Transcorridos dois meses dessa primeira tentativa, enviamos *e-mails* mais uma vez aos *beta readers* que não responderam no primeiro contato. Na época dessa segunda tentativa, o site estava com oito *beta readers* cadastrados. Dentre esses estavam os quatro que responderam ao questionário no primeiro contato. Dessa forma, enviamos o questionário aos outros quatro *beta readers*, mas nenhum desses respondeu.

Numa primeira exploração no site e a partir de leituras feitas acerca dos participantes de comunidades online de *fanfics*, caracterizamos esses usuários como sujeitos que estão imersos no contexto da cultura digital e fazem uso desses espaços para se relacionar/interagir. Características mais específicas em relação aos *beta readers*, sujeitos participantes da pesquisa, seguem na Quadro 1.

Quadro 1 – Características dos *beta readers*

	Beta 1	Beta 2	Beta 3	Beta 4
Idade	23	26	18	20
Sexo	Masculino	Feminino	Feminino	Feminino
Tempo de uso de TDIC	11 anos	23 anos	8 anos, aproximadamente	8 anos, aproximadamente
Tempo dedicado diariamente ao uso de TDIC	12 horas	16 horas	2 horas	Entre 3 e 4 horas
Números de atividades diárias com e sem uso de TDIC	5 com e 5 sem o uso de alguma TDIC	4 com e 2 sem o uso de alguma TDIC	3 com e 6 sem o uso de alguma TDIC, aproximadamente	Não há como contar, pois são muitas
Tempo que é usuário do <i>Spirit Fanfics e Histórias</i>	11 anos	1 ano e 4 meses	5 anos	5 anos

Continua

Continuação

	Beta 1	Beta 2	Beta 3	Beta 4
Participa de outra comunidade de fãs	Sim, a <i>Alvanista</i>	Não	Não	Sim, a <i>Nyah!Fanfiction</i>
Universos narrativos de que é fã	Naruto, Homem-Aranha, <i>Fairy Tail</i> , <i>Fallout</i> , <i>Shin Megami Tensei</i>	<i>DC Comics</i> , Naruto, <i>Bleach</i> , <i>Saint Seiya</i> , <i>Ouran Highschool Host Club</i> , <i>Hetalia</i> , <i>Yuri!!! on Ice</i>	Em se tratando de categorias, as Originais	Originais e <i>cartoons</i>
Frequência de publicação de <i>fanfics</i> finalizadas	Raramente	Toda semana	Raramente	2 ou 3 vezes por mês
Tempo diário dedicado à produção de <i>fanfics</i>	2 horas	4 horas	Menos de 1 hora	Entre 3 e 4 horas
Atividades desenvolvidas como <i>beta reader</i>	Correção das <i>fanfics</i> enviadas pelos autores que solicitam a correção (são corrigidos erros gramaticais e dadas opiniões acerca do enredo); envio de mensagens a escritores de <i>fanfics</i> quando é verificado que há irregularidades em alguma(s) ficção(ões) publicada(s) por eles; resposta a perguntas de usuários nos fóruns de discussão	Revisão do texto; conversa com o autor sobre o enredo; ajuda na adequação do texto quanto as regras do site; responder o fórum de dúvidas	Correções em textos dos usuários; auxílio com opiniões sobre o enredo, regras do site e afins; respostas a questões no fórum que podem ser referentes às <i>fanfics</i> ou não	Contato com os usuários, em busca das dúvidas mais frequentes para saná-las
Tempo que é <i>beta reader</i> do <i>Spirit Fanfics e Histórias</i>	3 meses	3 meses	3 anos	3 meses

Continua

Conclusão

	Beta 1	Beta 2	Beta 3	Beta 4
Descrição do processo seletivo pelo qual passou para ser <i>beta reader</i> do <i>Spirit Fanfics e Histórias</i>	Responder um formulário com perguntas a respeito de regras do site; fazer <i>betagem</i> de 7 <i>fanfics</i> (uma por dia da semana).	Cadastro, no qual tínhamos que demonstrar nossos conhecimentos sobre as regras do site; teste de uma semana, no qual simulamos situações corriqueiras na correção (quanto à adequação as regras do site) de <i>fanfics</i> e no fórum.	Avaliação do meu perfil, da minha conduta no site e da qualidade das minhas histórias até então postadas; respondi um questionário que continha perguntas dissertativas, relacionadas às regras de postagem de <i>fanfics</i> no site, tendo que explicar como eu interpretava algumas delas; situações hipotéticas para avaliar como eu responderia e lidaria com determinados usuários; revisar uma <i>fanfic</i> escolhida pela administração; escrevi um texto no qual eu deveria destacar o porquê de querer ser Beta.	Análise do meu perfil; avaliação dos meus conhecimentos sobre gramática

Fonte: Dados da pesquisa (2020).

Por meio das respostas dadas pelos quatro *beta readers*, percebemos uma média de 21 anos de idade entre esses sujeitos, sendo todos adultos. Em relação ao tempo que utilizam algum tipo de TDIC, temos uma média de 12 anos por *beta reader*, destacando que o Beta 2 utiliza alguma TDIC há 23 anos. De acordo com essa informação, percebemos que este usuário começou a ter acesso a alguma tecnologia digital aos 3 anos de idade.

Sobre o tempo diário destinado ao uso de alguma TDIC, temos uma média de 8h e 30min. O Beta 3 merece ser citado pelo baixo tempo utilizado em relação à média. Segundo informação desse sujeito, ele faz uso de alguma TDIC durante 2h por dia. Em relação ao número de atividades diárias que os betas realizam com e sem o uso de alguma TDIC, evidenciamos que há equilíbrio entre a quantidade de atividades realizadas com e sem o uso de alguma tecnologia digital. Apenas o Beta 4 não informou os números das atividades, pois afirmou que são muitas e não teria como contar.

Os quatro *beta readers* são usuários do *Spirit Fanfics e Histórias*, em média, há 5 anos e meio. Porém, o Beta 1 é usuário do site há 11 anos, enquanto o Beta 2 há 1 ano e 4 meses. Sobre os universos narrativos dos quais os *beta readers* pesquisados são fãs, dois dos sujeitos afirmaram ser fãs de diferentes universos ficcionais, enquanto dois afirmaram preferir as histórias originais. As histórias originais são as criadas pelos próprios sujeitos, sem se basear em outra narrativa. Essas não são denominadas *fanfics*, são histórias originais, por isso o título do site ser composto pelo vocábulo “palavra” também.

Dentre os quatro betas, dois publicam *fanfics* raramente, enquanto dois publicam em uma frequência de uma *fanfic* por semana. Acerca do tempo diário destinado à produção de *fanfics*, os *beta readers* pesquisados enquadram-se em uma média de 2h e 30min por dia. Em relação às atividades desenvolvidas pelos *beta readers* no *Spirit Fanfics e Histórias*, percebemos congruência entre as respostas dadas pelos Beta 1, 2 e 3. O Beta 4 informa que, ao exercer suas atividades nessa função, entra em contato com os usuários do site para saber se esses estão com dúvidas, a fim de tirá-las.

Sobre as atividades mencionadas pelos Beta 1, 2 e 3, enquanto *beta readers*, esses revisam os textos dos usuários que solicitam esse serviço, entram em contato com autores de *fanfics* para sugerir melhorias às histórias, bem como para alertá-los em relação à adequação das *fanfics* às regras do site. Além disso, respondem dúvidas dos usuários nos fóruns de discussão.

Dos quatro sujeitos, três são *beta readers* do site em estudo há pouco tempo, 3 meses. Apenas o Beta 3 possui maior experiência no *Spirit Fanfics e Histórias*, 3 anos. Com isso, percebemos que os três betas que estão nessa posição há menos tempo do que o Beta 3 fizeram parte da mesma seleção. Isso fica evidente por meio da congruência percebida na descrição das etapas mencionadas. Destacamos, ainda, que todos os *beta readers* participantes desta pesquisa passaram por uma seleção antes de ocupar essa função no *Spirit Fanfics e Histórias*.

4.3 Construção dos dados da pesquisa

De acordo com Creswell (2014), o estudo que tem como objetivo buscar padrões de um grupo que faz parte de determinada cultura requer um amplo trabalho de campo por meio da coleta de dados. Desse modo, as técnicas elencadas para a coleta dos dados da pesquisa foram a observação participante e o questionário online. Por meio da observação foi possível descrever o visual do site, as possibilidades de relação entre os usuários, as ferramentas disponíveis, bem como as histórias compartilhadas. A observação participante foi feita constantemente durante

toda a realização da pesquisa, essa foi feita no período de 2017 a 2019. E, por meio da aplicação do questionário online, obtivemos informações pessoais dos sujeitos participantes da pesquisa, inclusive sobre o que e como eles aprendem a partir da produção de *fanfics*.

Agrosino (2009, p. 74) apresenta uma definição para a observação. Segundo ele, “observação é o ato de perceber um fenômeno, muitas vezes com instrumentos, e registrá-lo com propósitos científicos”. Sendo assim, percebemos o fenômeno da cultura digital em prática na produção de *fanfics* em uma comunidade online de sujeitos que leem, produzem e colaboram com o outro. O processo da observação foi norteado por um roteiro, instrumento no qual elencamos os elementos que foram observados, a fim de não nos perdermos do objetivo.

A observação foi do tipo participante, uma vez que fomos reconhecidos pelos participantes, principalmente os que responderam aos questionários online, ou seja, os *beta readers*. Gold (1958) *apud* Agrosino (2009) reflete que o pesquisador no papel de observador participante faz observações breves no espaço que está sendo pesquisado, com a finalidade de estabelecer contexto para a realização de entrevistas ou outros tipos de pesquisa, neste caso a aplicação dos questionários online.

O questionário online (Apêndice B) aplicado aos *beta readers* do *Spirit Fanfics e Histórias* possuía 27 perguntas abertas. Esse foi estruturado por meio da ferramenta *Formulários Google* e enviado ao *e-mail* de cada um dos participantes. Com acesso ao site foi possível obter o endereço de *e-mail* dos *beta readers* que o disponibiliza em seus perfis, no caso dos que não disponibilizam o *e-mail* no site, foi enviada mensagem pela ferramenta própria para este fim.

Por meio do questionário online com perguntas abertas, 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. Nesse questionário foram explorados, também, elementos acerca da familiaridade e experiência que esses sujeitos têm com as TDIC, levando em consideração o fato de que, hoje, a produção de *fanfics* está integrada ao contexto da cultura digital.

Em contato com os participantes por *e-mail*, enviamos o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (Anexo A), bem como o *link* para acesso ao questionário. O principal fator que justifica a escolha desse instrumento para o registro dos dados é o fato de os participantes fazerem parte de diferentes localidades do país. Além disso, esses possuem certa familiaridade com a leitura e produção escrita em dispositivos móveis.

Na observação e descrição do site *Spirit Fanfics e Histórias*, por meio da Netnografia, bem como por meio da análise dos questionários respondidos, destacamos elementos como o visual do site, as possibilidades de relação entre os usuários, as ferramentas disponíveis, como acontece a publicação das *fanfics*, as informações dos *beta readers* coletadas a partir dos questionários, as quais tem destaque dados pessoais dos sujeitos e discussão de elementos como liberdade, colaboração, autoria, engajamento e aprendizagem.

4.3.1 O site *Spirit Fanfics e Histórias*

O *lôcus* desta pesquisa é o site *Spirit Fanfics e Histórias*, o qual se caracteriza como uma rede social na qual estão imersos sujeitos com interesses em comum. Nesse caso, os sujeitos que fazem parte do *Spirit Fanfics e Histórias* interessam-se pela produção de *fanfics* de diversos gêneros, categorias e universos narrativos, bem como histórias originais. Por meio de um cadastro realizado no próprio site, qualquer usuário pode ter um perfil nessa rede e, com isso, produzir e ler as *fanfics*. A página inicial do site está ilustrada na figura 2, nessa os sujeitos podem realizar o cadastro e criar um perfil e/ou acessar os conteúdos por meio do *login* e senha. A partir da exploração feita no site, foi possível verificar que esse possui vários espaços e formas de entreter os usuários.

Figura 2 – Página inicial do *Spirit Fanfics e Histórias*



Fonte: *Spirit Fanfics e Histórias* (<https://www.spiritfanfiction.com/>).

A fim de apresentar os espaços e formas de entretenimento, elaboramos um instrumento para orientar nossa observação ao objeto de estudo, o site *Spirit Fanfics e Histórias*. A seguir, descrevemos cada um dos itens elencados pelo roteiro de observação do site (Apêndice A). Toda a descrição feita relaciona-se com nossos conhecimentos sobre a temática discutida ao longo dos capítulos teóricos, bem como com a experiência que tivemos como usuários, observadores, do site.

1 - Identificação e descrição da plataforma/site

O *Spirit Fanfics e Histórias* é uma plataforma de autopublicação de histórias ficcionais, sejam elas baseadas em enredos já existentes ou originais. Estas últimas são histórias criadas pelo *ficwriter*, sem possuir relação com algum universo narrativo. As publicações no site são independentes, livres de burocracias e custos, fatores que, geralmente, implicam as publicações pelas editoras tradicionais.

O site possui um *layout* simples, porém, organizado. Todas as funcionalidades estão elencadas em duas barras de ferramentas e no rodapé da página (fig. 3 e 6, respectivamente). Em espaços e atividades nos quais há intensa participação dos usuários há administradores/editores/voluntários para que seja mantida a organização, bem como aconteça a colaboração para com os usuários, principalmente com os menos experientes no contexto de leitura e produção escrita independente.

2 - Identificação e descrição do objetivo/finalidade geral do site

O *Spirit Fanfics e Histórias* tem como finalidade principal a publicação das histórias criadas pelos usuários cadastrados. Essas histórias, em sua maioria, são baseadas em algum universo narrativo que já existe. Além dessas publicações, há as histórias originais, que não são baseadas em universo narrativo algum, mas criadas de forma inédita pelos usuários que preferem produzir nessa categoria.

Outra finalidade do site é aproximar e fazer com que sujeitos com interesses em comum interajam e construam amizades. E, não só os que tem interesses em comum, mas também os que leem e produzem histórias de categorias e gêneros diferentes. Percebemos que a proposta central é os sujeitos expressarem o que sentem/pensam, usem a imaginação, pratiquem as habilidades de leitura e escrita de forma engajada.

3 - Identificação e descrição do histórico do site

As informações relacionadas ao histórico do *Spirit Fanfics e Histórias* não estão disponíveis no site. Solicitamos, por *e-mail* (endereço: contato@spiritfanfics.com), aos administradores tais informações. Após várias tentativas de contato sem respostas, tivemos o retorno de um *e-mail* no qual fomos informados que não há registros sobre essas informações, apenas as que estão disponíveis no site. Na mesma resposta, o responsável mencionou que o site está online desde 2006. Além dessa informação, não é possível apresentar descrição sobre o histórico do *Spirit*.

4 - Identificação e descrição da função dos itens que compõem o site

Todos os conteúdos do site são apresentados por meio de duas barras de ferramentas (fig. 3). Além das barras de ferramentas, há *links* para acessos no rodapé da página inicial (fig. 5). Nesse, verificamos que estão os mesmos conteúdos presentes na barra de tarefas, além de outros.

Na primeira barra estão *links* de acesso a conteúdos gerais do site, enquanto na segunda barra estão *links* de acesso a espaços nos quais estão conteúdos relacionados ao perfil do usuário. Neste item, do instrumento utilizado na observação do site, apresentamos cada um desses *links* presentes tanto nas duas barras de ferramentas, como no rodapé do site.

Figura 3 – Barras de ferramentas do *Spirit Fanfics e Histórias*



Fonte: *Spirit Fanfics e Histórias* (<https://spiritfanfics.com/>).

A partir da figura 3, percebemos as diferentes possibilidades de espaços que o site possui. Na barra que aparece na parte superior, os itens são os seguintes: recentes; destaques; aulas; *beta readers*; capistas; gêneros; categorias; *tags*; histórico; minhas histórias. Por meio do item recentes, os usuários têm acesso às histórias postadas mais recentemente, em ordem cronológica decrescente. A partir do que observamos, a publicação de histórias é frequente, uma vez que em todos os acessos a esse item havia pelo menos uma história publicada no mesmo momento ou há alguns minutos.

No item destaques são apresentadas as *fanfics* que estão sendo mais comentadas e curtidas pelos usuários do site. O terceiro item é o aulas (fig. 4), nesse são publicados, pelos *beta readers*, conteúdos de Língua Portuguesa voltados para a gramática, a fim de contribuir para que os usuários possam construir conhecimento sobre, bem como aprimorem sua escrita por meio da extinção de erros gramaticais.

À medida que escrevem, os usuários podem utilizar o espaço das aulas para tirar dúvidas ou, ainda, simplesmente podem utilizar para fazerem leituras e ampliarem seus conhecimentos acerca dos conteúdos disponibilizados. Além disso, os usuários podem compartilhar o conteúdo da aula em seu perfil. Também é relevante mencionar que os administradores do site estimulam a colaboração dos usuários e compreendem que os comentários feitos por eles estimulam a produção dos conteúdos. Prova disso é a observação que aparece no final dos conteúdos: “Muitos usuários deixam de postar por falta de comentários, estimule o trabalho deles, deixando um comentário” (SPIRIT FANFICS E HISTÓRIAS, 2016).

Diante disso, reafirmamos que a autoria, principalmente no que se refere ao fato de haver leitores reais e engajados nas produções, instiga e, também, engaja os sujeitos em suas produções. Do mesmo modo é com a colaboração, na medida em que os sujeitos comentam as produções, eles estão colaborando com essas, uma vez que, a depender do comentário, fará o autor se orgulhar e continuar produzindo e/ou (re)pensar como poderia aprimorar o conteúdo ou suas próximas produções.

Atualmente, o site conta com 58 aulas publicadas, sendo que a última foi publicada em 31 de janeiro de 2016. Devido ao tempo que não há mais novas publicações, acreditamos que essa atividade não seja mais uma prioridade dos *beta readers*, porém, todas as aulas e conteúdos estão disponíveis para os usuários, assim como o espaço para comentários. A figura 4 apresenta como as aulas são disponibilizadas para os usuários do site.

Figura 4 – Aulas de português



Fonte: *Spirit Fanfics e Histórias* (<https://spiritfanfics.com/>).

Em seguida, o item elencado é o *beta readers*. Ao acessar esse item, os usuários encontram respostas para três questionamentos: o que são *beta readers*?; o que fará um *beta reader*?; como posso me tornar um *beta reader*?. Logo após às repostas são apresentados os oito *beta readers* do site. Nessa apresentação os *beta readers* elencam os tipos e gêneros de *fanfics* de sua preferência, apresentam uma breve descrição pessoal, sobre a forma como fazem a “betagem” (prazos, envio, retorno) e, por fim, são apresentados os contatos do beta. Foi por meio desse acesso que entramos em contato com os *beta readers* para solicitar a participação desses na pesquisa.

Ao acessar o item capistas, os usuários encontram esclarecimentos sobre o que são capistas por meio de respostas dadas a quatro perguntas, são elas: o que são capistas?; o que fará um capista?; como entrar em contato com os capistas?; como se tornar um capista?. Em seguida às respostas, há a apresentação e links de acesso dos e aos perfis dos dez capistas do site. Além disso, há um link de acesso a um grupo destinado aos usuários que desejam solicitar capas para suas *fanfics* e histórias. Fizemos a descrição da função dos capistas no item 7 – Identificação e descrição de diferentes funções de alguns usuários do site, além da função de autor de *fanfics/ficwriter*.

Outro item presente na barra de ferramentas é o gêneros. Nesse espaço há uma lista com todos os gêneros dos quais há histórias publicadas, composta por *links* de acesso às *fanfics*. Os gêneros nos quais as *fanfics* são elencadas refere-se ao tema geral de que a história trata. Alguns

dos gêneros presentes na lista do *Spirit Fanfics e Histórias* são: comédia; família; ação; LGBT; magia; policial; romance e novela; terror e horror; violência.

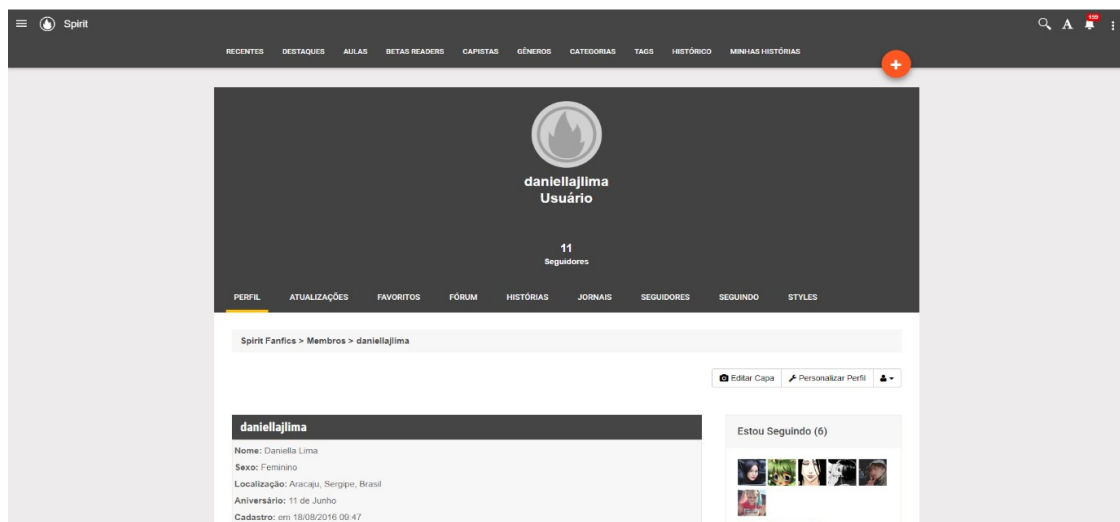
No item categorias são listadas as categorias nas quais as histórias do site estão elencadas. No total, são treze categorias: animes e mangás; bandas e músicos; *cartoons*; celebridades; concursos; filmes; *games*; livros; mitologias e lendas; originais; quadrinhos; séries; novelas e TV; *youtubers* e *social media stars*. As categorias elencadas para as produções relacionam-se aos universos narrativos nos quais as *fanfics* se baseiam. Vale explicar que na categoria originais as *fanfics* não possuem relação com outro universo, pois são independentes e criadas em sua totalidade pelo autor/*ficwriter*.

Outro item presente da barra é o *tags*. Nesse espaço da plataforma são listadas todas as *tags* mencionadas nas *fanfics* publicadas. Essas *tags* são apresentadas em formato de *link* para que os usuários acessem os conteúdos nos quais determinada *tag* foi mencionada. Além da lista, a qual se apresenta em ordem decrescente a partir da *tag* mais popular, há uma caixa de diálogo por meio da qual os usuários podem pesquisar a(s) *tag(s)* que desejarem. Vale ressaltar que, na lista apresentada, a *tag* mais popular no *Spirit Fanfics e Histórias* é a “romance”, com 139.327 menções em 3 de maio de 2018.

Ao acessar o item histórico os usuários encontram a lista do histórico das *fanfics* que visualizou. Por fim, no item minhas histórias, são apresentadas as *fanfics* publicadas pelo próprio dono do perfil, bem como há o *link* com a opção “adicionar história”. Na parte inferior da página é possível acessar outra barra de ferramentas, essa relaciona-se diretamente à conta do usuário. Podendo ser acessados, por meio dela, os seguintes itens: perfil; amigos; atualizações; favoritos; fórum; grupos; histórias; jornais; livro de visitas e *styles*.

No item perfil (fig. 5), o usuário visualiza seu próprio perfil, no qual há a apresentação de dados como: nome, sexo, localização, data de aniversário e data em que o cadastro foi feito. Além disso, há uma lista na qual são elencadas as atualizações do usuário. Do lado direito da página há um espaço reservado no qual mostra os amigos do usuário. Este tem a possibilidade de editar a foto do perfil e a de capa, semelhante como acontece na popular rede social *Facebook*. É possível, também, personalizar, para os usuários que desejam apresentar um perfil diferente do que é padrão do site. Essas opções do lado direito da página ficam expostas independente do item que está sendo acessado da segunda barra de ferramentas.

Figura 5 – Perfil



Fonte: *Spirit Fanfics e Histórias* (<https://spiritfanfics.com/>).

No item amigos são apresentados, em formato de ícone, os amigos do usuário. Nessa apresentação aparecem as fotos de capa e perfil dos amigos, nome, função/status no site, o número de histórias publicadas e o número de seguidores. No terceiro item dessa barra de ferramentas, atualizações, o usuário tem acesso a suas atualizações no site. Em favoritos são listadas as histórias que o usuário elenca como suas favoritas.

Ao acessar o item fórum, o usuário visualiza o(s) fórum(ns) de dúvida/discussão dos quais está participando, seja por meio da criação de um novo tópico, seja por meio de resposta dada em algum dos tópicos existentes. No item grupo são apresentados os grupos dos quais o usuário participa. Por meio do item histórias, igual ao item minhas histórias, apresentado também na barra superior, são apresentadas as histórias publicadas pelo usuário.

O item jornais tem como finalidade apresentar os jornais publicados pelo usuário. Outro item presente da segunda barra de ferramentas é o livro de visitas. Esse exibe mensagens/recados de outros usuários que visitaram o perfil e quiseram deixar o registro. Ressaltamos que em nosso último acesso a esse item havia um aviso que informava acerca da desativação do livro de visitas, a qual estava prevista para acontecer nos próximos meses.

No último item, *styles*, são apresentados os *styles* do usuário. Esse significa, em tradução literal, estilos. Em observação ao site, nenhum dos usuários pesquisados possuem qualquer conteúdo nessa aba. Porém, sabemos do que se trata por meio da observação feita nos outros espaços. Os *styles* são os conteúdos, na sua maioria imagens, criadas pelos membros

personalizar. Esses conteúdos são elencados pelos usuários que quiserem utilizá-los para personalizar seu perfil.

Pressupomos que os espaços referentes aos *styles* nos perfis dos usuários não apresentam conteúdo pelo fato de não serem eles os criadores desse ou, ainda, por ser outro espaço que pode vir a ser desativado no futuro. Isso são apenas pressuposições, pois em tentativa de entrar em contato com os responsáveis pelo site, bem como com os administradores personalizar, a fim de esclarecer esses pressupostos, não obtivemos retorno.

Figura 6 – Rodapé da página inicial



Fonte: *Spirit Fanfics e Histórias* (<https://spiritfanfics.com/>).

No rodapé do *layout* do site (figura 6) há uma breve apresentação da plataforma, na qual são destacadas as possibilidades que o site oferece, como: use sua imaginação e escreva suas histórias, personalize sua própria página, faça amizades e compartilhe ideias. Ainda nesse espaço são apresentadas três colunas com *links* de acesso a outros espaços do site, uma quarta coluna apresenta *links* de acesso do site em outras redes sociais, são elas: *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *Google Plus* e *YouTube*. Dentre os links presentes no rodapé há itens que também estão presentes nas barras de ferramentas. Sendo assim, descrevemos apenas os itens que não estão presentes nesses outros espaços. Os itens descritos a seguir são: ajuda/faq, equipe, embaixadores, membros, jornais, notícias, anuncie, informações, política de privacidade, regras de postagem, sobre, termos de uso e suporte.

Ao acessar o primeiro dos itens do rodapé, o usuário visualiza listas de dúvidas/perguntas e problemas frequentes, bem como suas respostas e possíveis soluções. As listas são divididas por assuntos, são eles: geral, fórum, grupos, histórias, jornais e personalizar.

No item equipe são apresentados os membros da equipe que gerencia o site, bem como a descrição das funções de cada um.

A equipe do *Spirit Fanfics e Histórias* é formada por administradores gerais, moderadores/administradores de fórum, administrador de grupos, editores de notícias, administradores de histórias e administradores personalizar. Descrevemos as funções desempenhadas por cada um dos membros da equipe no item 7 – Identificação e descrição de diferentes funções de alguns usuários do site, além da função de autor de *fanfics/ficwriter*.

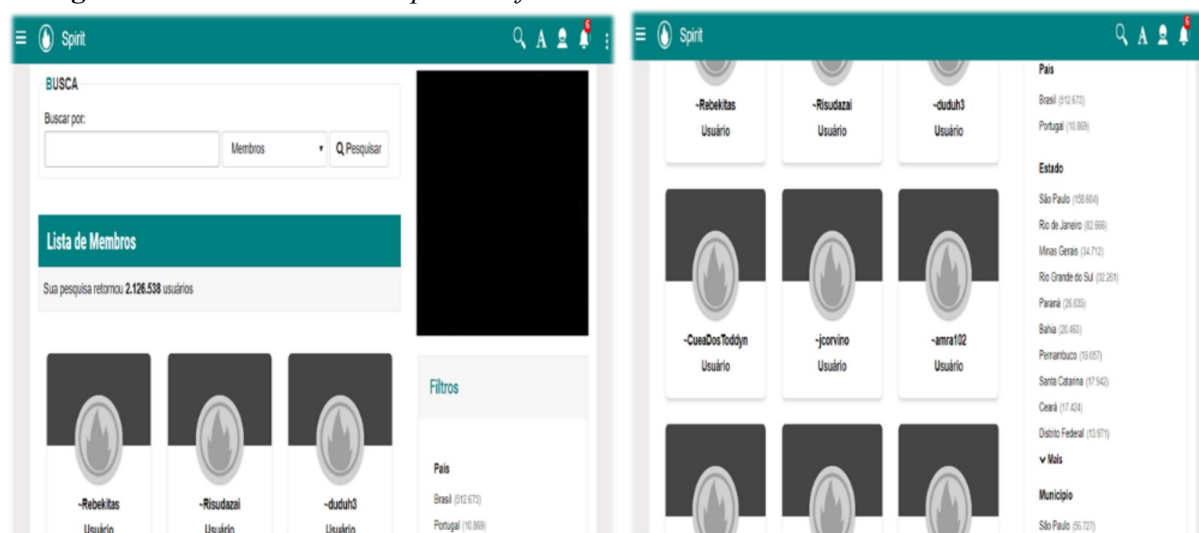
No item embaixadores são apresentados os perfis de usuários que se disponibilizam para colaborar com os outros usuários em relação ao que for necessário e possível. Além disso, esses ajudam a revelar novos talentos, produzir conteúdos e encontrar soluções para problemas que venham a surgir. Diante disso, entendemos os embaixadores como os membros que possuem todas as funções desempenhadas pelos outros administradores do site. Mais informações sobre os embaixadores foram descritas, também, no item 7 – Identificação e descrição de diferentes funções de alguns usuários do site, além da função de autor de *fanfics/ficwriter*.

Por meio do item membros (fig. 7 e 8), os sujeitos têm acesso a lista de todos os membros. Informação válida de ser ressaltada refere-se ao crescimento contínuo do número de usuários cadastrados no site. Em maio de 2018, a lista apresentava 2.974.612 usuários. Atualmente, janeiro de 2020, a lista apresenta 4.485.811 usuários cadastrados.

Posto isso, percebemos o crescente interesse dos sujeitos em produzir conteúdos (co)autorais, tendo em vista a liberdade em escrever sobre temas de seu interesse, a colaboração, seja de pessoas com os mesmos interesses temáticos ou não, bem como de sujeitos designados para isso, os *beta readers*. Acreditamos que isso proporciona o engajamento do sujeito nessas leituras e produções. O crescente número de usuários cadastrados no site que proporciona um cenário com essas características é prova desse engajamento.

Além da lista há uma caixa de diálogo com a opção de busca para serem feitas pesquisas por meio de palavras-chave, bem como um filtro que ele pode elencar sua pesquisa em histórias, fórum, grupos, jornais, membros e *styles*. Do lado direito da tela há listas de filtros que classificam os usuários por meio da localidade. Esses filtros são em relação ao país, estado e município.

Figuras 7 e 8 – Membros do *Spirit Fanfics e Histórias*



Fonte: Spirit Fanfics e Histórias (<https://spiritfanfics.com/>).

No item jornais os usuários têm acesso às postagens do que é denominado jornais do *Spirit*. Ao observarmos este espaço do site, encontramos conteúdos publicados pelos usuários com a finalidade de anunciar suas histórias. Nestes conteúdos são apresentados personagens, ideias para a produção de histórias, anúncios de datas de publicações de *fanfics*. Há, ainda, a possibilidade de qualquer usuário do site comentar os conteúdos publicados (sugerindo, criticando, elogiando, apresentando ideias).

O item notícias é destinado à publicação, pelos editores, das notícias do site. Todas as notícias publicadas são relacionadas ao site: informes sobre abertura de seleção para capistas, *beta readers*, bem como anúncios de aulas, avisos, entre outros conteúdos que são de interesse dos usuários do *Spirit Fanfics e Histórias*. Ao acessar o item anuncie, os usuários e visitantes podem fazer *download* de um arquivo no formato pdf, no qual há uma apresentação do site, números de acesso, perfil dos usuários. Informações relevantes para interessados em fazer anúncios publicitários na página do site.

Por meio do item informações, os usuários têm acesso a *links* de outros espaços do site, são eles: anuncie, *links* oficiais do *Spirit* na Internet (neste são disponibilizados os *links* da comunidade em outras redes sociais), política de privacidade, regras de postagem, sobre o uso de *cookies* (neste há um conteúdo explicando sobre o uso de *cookies* no site), suporte.

No espaço destinado à política de privacidade são descritas as formas como os dados pessoais e os dados anônimos (coletados por meio de *cookies*) são utilizados pelo site, bem como os conteúdos produzidos e publicados pelos usuários. Nessa descrição da política de privacidade é destacado que esta está de acordo com a legislação brasileira. Ao final do texto é

informado que para o usuário que não concorda com a política a única solução é parar de utilizar a comunidade. Ressaltamos que a política de privacidade sofre alterações de acordo com as necessidades e quando isso acontece os usuários são informados por meio de notícia. A data da última atualização foi em 29 de junho de 2014.

O item regras de postagem disponibiliza aos usuários todas as regras de publicação de conteúdos no site. Existem regras para a publicação de *fanfics*, nos fóruns, nos grupos, de jornais e do personalizar. No item sobre é possível ter acesso a informações básicas sobre o site. São, também, destacadas vantagens da autopublicação, como a liberdade de escrever o que pensa, a possibilidade de receber comentários de outros usuários. Além disso, é mencionado que autores conhecidos, hoje, internacionalmente começaram escrevendo *fanfics*.

Ainda no mesmo item é apresentado o que é a *fanfic* e qual é o seu impacto social. Este último destaca-se, segundo informações retiradas do *Spirit Fanfics e Histórias*, pelo interesse de jovens pela leitura e escrita, enquanto isso não acontece, algumas vezes, em relação a textos publicados por editoras tradicionais. No item termos de uso são descritos todos os termos do site, o conhecimento desses é de fundamental importância para todos os usuários. Por fim, ao acessar o item suporte, o usuário encontra um *link* para solicitar pedido de suporte aos responsáveis por este atendimento no *Spirit*.

Diante da observação e descrição das ferramentas disponíveis no site, percebemos que a usabilidade atende às necessidades do cenário de leitura e produção de *fanfics*. Porém, como observamos que a interação entre os usuários é algo que os administradores do *Spirit* tentam instigar, sentimos falta de alguma ferramenta de mensagem instantânea. Apesar de haver a possibilidade de o usuário enviar mensagem para qualquer outro usuário, essa ferramenta não funciona semelhante às ferramentas de mensagem instantânea, nas quais é possível visualizar quais perfis estão *online* e há quanto tempo estavam *online*. Acreditamos que mais essa possibilidade de interação entre os usuários implicaria de forma positiva no que se refere à colaboração.

5 - Identificação e descrição dos usuários, de forma geral, que compõem o site

Por meio da observação participante feita no site, vimos que os usuários do *Spirit Fanfics e Histórias* são de todas as localidades do Brasil. Como o site publica histórias em Língua Portuguesa, há usuários de outros países que tem essa como língua oficial, Portugal e Angola, por exemplo. No Brasil, os usuários que acessam o *Spirit* com mais frequência são de São Paulo, Rio de Janeiro e Minas Gerais.

Segundo informações publicadas no próprio site, muitos passaram a gostar de praticar a leitura e a escrita depois que conheceram o *Spirit*. Ainda é enfatizado que são milhares de jovens que não tinham acesso ou interesse pela literatura e/ou por conteúdos publicados pelas editoras tradicionais. De acordo com estatísticas apresentadas no item sobre, com referência do dia 28 de fevereiro de 2018, havia um total de 2.795.198 usuários cadastrados e uma média diária de 3.100 novos cadastros⁷.

A partir do item anuncie, presente no rodapé da página, tivemos acesso ao documento que apresenta o perfil geral dos usuários. Segundo esses dados, no *Spirit* os sujeitos têm uma faixa etária que varia entre 18 e 44 anos. Os com idade entre 18 e 24 anos representam 89% do total, os com idade entre 24 e 34 anos representam 7% do total e os com idade entre 35 e 44 anos representam 2% do total de usuários do site. Em relação ao gênero, 91% são do sexo feminino e 8% são do sexo masculino.

Percebemos que neste último dado apresentado no documento há um erro no somatório da porcentagem. Ao somar os números da porcentagem de usuários do sexo feminino e masculino verificamos que dá um total de 99%. Dessa forma, inferimos que houve um erro na digitação do documento. Com estes dados podemos afirmar que o *Spirit Fanfics e Histórias* é uma comunidade de *fanfics* de grande porte, que abrange usuários de diversos espaços geográficos, o que remete à diversidade cultural, e, conseqüentemente, possui um acervo de conteúdos diversos.

6 - Identificação e descrição das possibilidades de interação entre os usuários do site

O *Spirit Fanfics e Histórias* apresenta diferentes possibilidades para os usuários relacionarem-se. Neste item apresentamos as possibilidades que identificamos por meio da observação. No site, que tem características de rede social, os sujeitos podem solicitar a amizade de qualquer um dos cadastrados. Além de solicitar amizade, é possível seguir qualquer um dos usuários, a fim de receber notificação sempre que houver uma nova publicação do perfil seguido. É possível ser amigo e seguir, bem como é possível utilizar apenas uma das duas opções.

No *Spirit* há um espaço reservado para o envio de mensagens. Qualquer usuário pode enviar mensagem para outro, independentemente de ser amigo, seguidor ou não. A cada mensagem recebida, o perfil destinatário recebe notificação em sua página de acesso. O fórum

⁷ Disponível em: <https://spiritfanfics.com/sobre>. Acesso em: 15 maio 2018.

de discussão é outro meio utilizado pelos sujeitos cadastrados no *Spirit*, nesse espaço há uma divisão entre fóruns gerais e fóruns por categorias de histórias. Os fóruns gerais são mais relacionados à parte técnica do site, enquanto os fóruns por categorias são relacionados à produção das histórias. Nesse espaço, os usuários podem interagir por meio da criação de tópicos nos fóruns existentes, bem como por meio de respostas/comentários nos tópicos criados por outros.

Os grupos são outra maneira de os usuários compartilharem conteúdos, ideias, opiniões com os outros. Nesse espaço, qualquer usuário pode criar um novo grupo relacionado à temática que deseja compartilhar algo ou coletar por meio da ajuda de outros, bem como participar de qualquer grupo dos que existem. Percebemos que a maioria dos grupos do *Spirit* tem como temática algum universo narrativo ou alguma história original criada pelo próprio usuário. *Star Trek* e Truque de Mestre são dois exemplos de grupos do site.

Além da possibilidade da criação do grupo, os usuários podem criar tópicos em qualquer um dos grupos, bem como fazer comentários e/ou apresentar respostas em qualquer um dos tópicos. Atividades estas que possibilitam o compartilhamento de informações/conteúdos relacionados à temática, principalmente, o que proporciona, conseqüentemente, a construção de conhecimento.

Os jornais caracterizam-se como outra opção que os usuários do site têm para interagirem com os outros. Qualquer um dos usuários pode criar jornais sobre qualquer temática. Pelo que observamos, majoritariamente os jornais publicados nesse espaço referem-se a algum personagem e/ou a alguma *fanfic*/história. Qualquer usuário do site pode fazer comentários sobre os conteúdos dos jornais. No espaço em que os conteúdos dos jornais são apresentados, bem como a caixa de diálogo para a publicação dos comentários, há um pequeno texto no qual é solicitado que os usuários comentem sobre os conteúdos, pois é considerado que isto instiga os autores a publicarem.

Outra opção que os usuários do *Spirit* encontram para interagir é por meio do livro de visitas. Apesar do anúncio da desativação desse recurso, fazemos menção a ele pois na época em que foi feita a pesquisa ele estava ativo. O livro de visitas é como um mural que qualquer usuário que visitar o perfil de outro pode deixar um recado, seja o usuário visitado amigo, seguido ou seguidor, ou nenhuma das opções.

Aulas de Língua Portuguesa que são publicadas em um espaço do site também amplia a relação entre os usuários, assim como destacamos a construção de conhecimento desses ao fazerem uso dos conteúdos. Acreditamos que em todos os espaços do *Spirit* os sujeitos estão passíveis à construção de conhecimento, apenas destacamos as aulas Língua Portuguesa por ser

um espaço que alia conteúdo formal ao entretenimento. As aulas são publicadas separadamente por assunto e os usuários têm a possibilidade de apresentar dúvidas, opiniões, impressões, sanar dúvidas de outros, por meio dos comentários. A caixa de diálogo para a publicação de comentários está presente no espaço de todas as aulas.

Por meio da publicação das histórias, função principal do *Spirit Fanfics e Histórias*, os usuários estão em constante interação. Desde o momento da publicação, fazendo com que outros tenham acesso ao seu conteúdo, passando pela leitura dos usuários e os comentários que podem ser feitos por qualquer um desses. Os comentários podem ser feitos para toda a história ou todo o livro, como são denominadas as histórias compostas por mais de um capítulo, assim como podem ser feitos por capítulo.

A possibilidade de ter contato com usuários especializados para ajudar no aprimoramento das histórias, seja no conteúdo, seja na apresentação visual, engaja o sujeito na produção por meio da colaboração. Usuários como os *beta readers* e os capistas, os quais se disponibilizam a colaborar com os autores para que esses aumentem a qualidade de suas histórias, concretizam, também, interação, pois esses estão trocando informações/conteúdos/conhecimentos por meio dessas atividades.

Diante dessas informações, retomarmos às reflexões feitas no primeiro capítulo deste estudo, no qual apresentamos discussões acerca das características da Cultura Digital. As possibilidades de o usuário do *Spirit* ler e produzir conteúdos, interagir com outros sujeitos, interferir, por meio de comentários, um na produção do outro e, de forma mais específica, expressar sua subjetividade por meio da autoria. Essas são características da autoria na Cultura Digital, as quais identificamos no *locus* da pesquisa.

Com essas possibilidades de interação observadas, relacionamos essas ferramentas disponíveis no *Spirit* com uma das categorias elencadas na análise dos dados, a *colaboração na produção das fanfics*. Por meio de comentários, troca de mensagens, discussões em fóruns, entre outros, os usuários estão em constante colaboração. Colaboração esta que implica na produção das narrativas ficcionais.

Além disso, percebemos a liberdade dada aos usuários para que a interação aconteça de fato, uma vez que, independente da relação com o usuário autor da publicação, é possível participar por meio de comentários, bem como há a possibilidade de qualquer usuário criar outros conteúdos diferentes das *fanfics*. Porém, destacamos que apesar dessa liberdade, os administradores do site zelam pela organização, sendo assim é necessário que os usuários adequem seus conteúdos aos termos e regras do *Spirit*.

Sobre o que pensamos acerca da interação, Carvalho (2010) afirma que essa é essencial para o encontro entre duas ou mais pessoas, pois só há encontro quando há interação. Dessa forma, há encontros entre os usuários do *Spirit Fanfics e Histórias*, uma vez que há interações. De acordo com Primo (2008), há dois tipos de interações, a reativa e a mútua. A interação reativa limita-se pelo determinismo entre inquietação e resposta. Enquanto a interação mútua caracteriza-se por relações interdependentes, na qual cada sujeito interagente colabora na construção do relacionamento. Sobre as interações que acontecem no *Spirit Fanfics e Histórias*, as elegemos como interações mútuas, uma vez que as partes são interdependentes e cada um colabora na construção das relações.

7 - Identificação e descrição de diferentes funções de alguns usuários do site, além da função de autor de *fanfics/ficwriter*

O *Spirit Fanfics e Histórias* é composto por mais de 4 milhões de usuários cadastrados, e todos esses têm a liberdade de interagir e publicar suas histórias. Neste item destacamos os usuários que, além dessas atividades, contribuem por meio da colaboração e organização geral do site. Esses usuários são o que possuem função de *beta reader*, capista, administrador geral, administrador de fórum, administrador de grupo, administrador de histórias, administrador personalizar, embaixador e editor de notícias.

Em relação às atividades desempenhadas pelos administradores de histórias, administrador de grupo e administradores personalizar não encontramos a descrição no site. Entramos em contato com esses por mensagem enviada pela própria plataforma, mas não obtivemos respostas. No entanto, por meio da observação, fizemos inferências e interpretações em relação às atividades desempenhadas por esses administradores.

Os *beta readers* tem como principal função revisar as histórias, bem como fazer sugestões sobre essas, dos/aos autores/*ficwriters* que solicitam sua ajuda. Os *beta readers* não modificam o texto do autor, apenas colaboram com a produção, cabe ao *ficwriter* aceitar, ou não, as sugestões. Usuários com função de *beta readers* existem em todas as comunidades de *fanfics*, é uma característica da produção colaborativa que acontece dentro da cultura fã. No caso dos *beta readers* do *Spirit Fanfics e Histórias*, além desses revisarem as histórias dos *ficwriters* que solicitam essa colaboração, elaboram e publicam as aulas de Língua Portuguesa, a fim de melhorar o conhecimento dos usuários e aprimorar suas produções.

Os *beta readers* chegam a essa posição no site após passarem por uma seleção feita pela equipe que administra o *Spirit*. Atualmente, existem 8 *beta readers* e quando há um desfalque

e há a necessidade de mais usuários com essa função, os administradores fazem a seleção entre os que se disponibilizam. A seleção sempre é divulgada no espaço destinado às notícias.

Além dos *beta readers*, outro grupo que colabora com as produções dos usuários são os capistas. Estes elaboram capas para as histórias dos fãs que solicitam esse serviço, para as histórias que estão sem capa e para as histórias que estão utilizando imagens aleatórias da internet sem edição. No espaço destinado à apresentação dos dez capistas do site, além dos perfis de todos esses, há um *link* de um grupo destinado à solicitação de capas pelos usuários interessados.

Para tornar-se um capista, é necessário passar por uma seleção. Os pré-requisitos para participar da seleção é ter conhecimento das regras do site e ter experiência com editores de imagem. A seleção é feita quando há desfalque na equipe, sendo divulgada no espaço destinado à publicação de notícias do site, da mesma forma como acontece com os *beta readers*.

Os administradores gerais são usuários que administram o sistema do site de uma maneira geral, ou seja, em todos os espaços do *Spirit*. Esses gerenciam o sistema do site, zelam pela adequação aos termos e regras dos conteúdos publicados pelos usuários. Além desses, há os administradores de espaços específicos, esses administram o sistema apenas do espaço pelo qual é responsável, seja os fóruns, os grupos, as histórias, o personalizar ou as notícias.

Administrar fórum requer do usuário que ele gerencie e fiscalize os tópicos e as repostas/postagens publicadas a fim de manter o espaço organizado e, assim como todos os outros, de acordo com os termos e regras do site.

O administrador de grupo tem a função semelhante à dos administradores de fórum. Administrar os grupos no *Spirit* consiste em gerenciar o sistema desse espaço, bem como fiscalizar os grupos e tópicos criados pelos usuários, bem como as postagens feitas nesses. Essa atividade tem, também, como finalidade manter o espaço organizado e de acordo com os termos e regras do site.

Outra função desempenhada por alguns usuários do *Spirit Fanfics e Histórias* é o de administrador de histórias. Esse deve gerenciar o espaço no qual as histórias são apresentadas a fim de verificar se estão de acordo com os gêneros e categorias elencados, bem como se apresentam a devida censura em relação à idade mínima para a leitura. Além dessas tarefas, igual aos outros administradores, os administradores de histórias devem zelar pela organização do espaço pelo qual são responsáveis, bem como verificar a adequação dos conteúdos publicados com os termos e regras do site.

A personalização dos perfis dos usuários também pode ser feita por meio da colaboração de usuários do *Spirit* que se disponibilizam para essa função. Os administradores personalizar

são responsáveis pela criação dos *styles*, ou seja, colaboram com os usuários que solicitam a ajuda deles para contribuírem com a edição da aparência de seus perfis. Além disso, esses administradores estão sempre atentos às imagens presentes nos perfis dos usuários, bem como em suas histórias e publicações, a fim de evitar o uso de imagens aleatórias da internet sem edições.

Os embaixadores são usuários que se disponibilizam a auxiliar no bom andamento do site das mais diversas maneiras. Esses auxiliam os usuários quando necessário, divulgam o site em outras redes sociais, ajudam a revelar talentos, contribuem na solução de problemas que venham a surgir. Ou seja, os embaixadores são usuários que estão disponíveis para manter a organização do site em todos os seus espaços.

No item destinado à apresentação dos embaixadores, há a descrição de quatro responsabilidades desses usuários: “auxiliar os usuários novatos que tenham dúvidas e precisem de ajuda; divulgar o *Spirit* em outras redes sociais, sites e eventos, promovendo a ampliação da rede; zelar pela rede, garantindo a manutenção de um ambiente de convivência saudável nos canais; manter uma postura amigável e orientar os demais usuários em quaisquer necessidades”. Os editores de notícias são usuários responsáveis por gerenciar o sistema do site, mais especificamente no espaço das notícias. Assim como escrever e publicar, no espaço destinado para isso, as notícias referentes ao *Spirit Fanfics e Histórias*.

Quadro 2 – Síntese das funções dos usuários que compõem a equipe do *Spirit Fanfics e Histórias*

Função	Descrição
<i>Beta reader</i>	Responsável pela revisão de <i>fanfics</i> e histórias dos usuários do site.
Capista	Responsável pela criação de capas para <i>fanfics</i> e histórias dos usuários do site.
Administrador geral	Responsável por gerenciar todo o site, com a finalidade de zelar pela organização no geral e adequação aos termos e regras do <i>Spirit</i> .
Administrador de fóruns	Responsável por gerenciar as postagens e os tópicos dos fóruns, a fim de mantê-los organizados e em atendimento aos termos e regras do <i>Spirit</i> .
Administrador de grupos	Responsável por gerenciar os grupos e tópicos criados pelos usuários, bem como as postagens feitas por esse, a fim de manter o espaço organizado e de acordo com os termos e regras do <i>Spirit</i> .
Administrador de histórias	Responsável pela verificação das histórias em relação à adequação dessas com os gêneros e categorias elencados pelo autor, se essas apresentam a censura em relação à idade mínima necessária para a leitura e zelar pela organização do espaço, bem como pela adequação aos termos e regras do <i>Spirit</i> .
Administrador personalizar	Responsável pela colaboração em relação à personalização dos perfis dos usuários, bem como pela fiscalização dos perfis, <i>fanfics</i> e histórias a fim de evitar o uso de imagens da internet sem edição.
Embaixador	Responsável pelo auxílio e orientação aos usuários, divulgação do site em outras redes e manutenção de um clima saudável entre os usuários do <i>Spirit</i> .
Editor de notícias	Responsável pela produção e divulgação de notícias relacionadas ao <i>Spirit</i> .

Fonte: Dados da pesquisa (2020).

No quadro 2 estão apresentadas, de forma sintetizada, cada uma das funções dos membros do *Spirit Fanfics e Histórias* e suas respectivas descrições. Além de serem *ficwriters*, os sujeitos responsáveis por cada uma dessas funções possui tais atribuições, as quais contribuem para o funcionamento do site de forma organizada.

8 - Identificação e descrição acerca das histórias publicadas (como é feita a publicação e como podem ser lidas)

A plataforma do *Spirit Fanfics e Histórias* tem como fim principal a publicação de histórias escritas por sujeitos independentes, os denominados *ficwriters*. Nesse site a publicação pode ser feita por qualquer usuário cadastrado, desde que obedeça aos termos e regras estabelecidos. O *Spirit* publica *fanfics*, histórias criadas por fãs que se baseiam em algum universo narrativo, e originais, histórias criadas pelos próprios autores, independentes de qualquer outro universo narrativo.

As histórias podem ser publicadas por parte/capítulo, isto é, livre para que o autor publique à medida que ele achar conveniente a ele e aos seus leitores. O *Spirit* considera as histórias publicadas como livros nos quais os autores acrescentam conteúdo livremente, desde que mantenham os padrões estabelecidos pelo site. Para auxiliar na qualidade das produções, os autores das histórias podem contar com a colaboração dos *beta readers* e dos capistas, bem como dos outros usuários, seus leitores, por meio dos comentários postados para as histórias ou para os capítulos.

Ressaltamos que a publicação das histórias no *Spirit* não garante ao autor a plenitude legal desse *status* em relação às histórias, pois trata-se de um espaço público. Para os autores que desejam registrar formalmente sua autoria em relação às histórias, devem fazer isso junto aos órgãos competentes em suas localidades.

Em relação à leitura das histórias, ao acessar o site, qualquer sujeito tem a possibilidade de ler os conteúdos publicados, independentemente de ser cadastrado ou não. Como mencionamos anteriormente, os conteúdos do *Spirit* são públicos. Porém, apesar disso, a interação por meio de comentários às histórias publicadas é recurso exclusivo para usuários cadastrados.

Os sujeitos leitores podem acessar as histórias por meio da classificação de gêneros e/ou categorias. Além disso, pode utilizar o espaço recentes, no qual há a lista das histórias publicadas mais recentemente, em ordem cronológica. Essa lista está em constante atualização. Com tudo isso, percebemos que a autoria, a liberdade e a colaboração são elementos frequentes

em qualquer uma das atividades desenvolvidas pelos sujeitos imersos no contexto do *Spirit Fanfics e Histórias*.

4.3.2 *Fanfics* revisadas por *beta readers*

Com o intuito de demonstrar o maior número possível de elementos para comprovar nossa tese, entramos em contato com alguns autores de *fanfics* do *Spirit Fanfics e Histórias* a fim de tentar coletar histórias que passaram pela revisão de algum *beta reader*. A ideia era ter acesso ao conteúdo da história em duas versões, antes e depois da revisão, a fim de comparar a qualidade do conteúdo nas duas versões. Para isso, usaríamos a técnica análise de conteúdo de acordo com Bardin (2011).

Durante sete semanas acessamos o site, mais especificamente a área na qual estavam as *fanfics* em destaque, entramos em contato com o autor da história que estava no topo das *fics* do site. Ao final das sete semanas e a partir dos contatos com os sete autores, não conseguimos nenhuma *fanfic* que tenha sido revisada por algum *beta reader*. No Quadro 3 apresentamos as informações e dados sobre as *fanfics* selecionadas.

Quadro 3 – *Fanfics* selecionadas para serem comparadas as duas versões (antes e depois da revisão de algum *beta reader*)

Título	Data do contato	Classificação da <i>fanfic</i> na data de contato	Status/Categoria/Gêneros	Comentários/Favorita	Retorno
<i>Tranne Te</i>	19 de dezembro de 2018	1º	Terminada/ <i>Harry Potter</i> /Festa, ficção adolescente e magia	28 comentários Favorita de 285 usuários	A <i>fanfic</i> não passou por revisão de <i>beta reader</i>
Vulnerabilidade	26 de dezembro de 2018	1º	Terminada/Amor doce/Drama (tragédia), festa, musical (<i>songfic</i>), <i>shoujo</i> (romântico)	16 comentários Favorita de 246 usuários	A <i>fanfic</i> não passou por revisão de <i>beta reader</i>
Platônico	2 de janeiro de 2019	3º	Terminada/O segredo além do jardim/Drama (tragédia)	184 comentários Favorita de 2.911 usuários	A <i>fanfic</i> não passou por revisão de <i>beta reader</i>
Pobres almas desafortunadas	9 de janeiro de 2019	1º	Em andamento/A pequena sereia/ <i>Bishounen</i> , drama (tragédia), romance e novela, <i>shonen-ai</i>	44 comentários Favorita de 252 usuários	A <i>fanfic</i> não passou por revisão de <i>beta reader</i> , porém, pediu conselhos pontuais a outros usuários do site.

Continua

Conclusão

Título	Data do contato	Classificação da <i>fanfic</i> na data de contato	Status/Categoria/Gêneros	Comentários/Favorita	Retorno
<i>Timeless</i>	16 de janeiro de 2019	1º	Terminada/Histórias originais/Drama (tragédia), família, poesias	49 comentários Favorita de 481 usuários	A <i>fanfic</i> não passou por revisão de <i>beta reader</i>
Amnésia	23 de janeiro de 2019	6º	Terminada/ <i>Avenged sevenfold</i> /Drama (tragédia), família, <i>hentai</i> , literatura, feminina, romance e novela, universo alternativo	174 comentários Favorita de 1.367 usuários	A <i>fanfic</i> não passou por revisão de <i>beta reader</i>
Meu amigo de apartamento é um <i>hobbit</i>	30 de janeiro de 2019	1º	Terminada/O <i>hobbit</i> , <i>Sherlock</i> /Comédia, <i>crossover</i> , <i>fluffy</i> , <i>slash</i> , universo alternativo	41 comentários Favorita de 530 usuários	Não houve retorno do autor da <i>fanfic</i>

Fonte: Dados da pesquisa (2020).

Dos contatos feitos durante o intervalo de tempo planejado para isso, nenhuma das *fanfics* que estavam em destaque no site foram revisadas por algum *beta reader*, segundo informações dos autores. Nosso propósito era evidenciar que a colaboração presente nesse contexto de produção contribui na qualidade das narrativas.

Apesar de não termos conseguido uma produção que tenha passado pela revisão de um *beta reader*, um dos autores mencionou que sua *fic* foi produzida com a colaboração de outros autores de histórias ficcionais, com os quais ele possui relação e amizade. A produção de *fanfics* a partir da colaboração de outros *ficwriters* foi mencionada, também, nos questionários aplicados aos *beta readers* que participaram da pesquisa.

Neste item não possível evidenciar a colaboração que há na cultura *fã* a partir da participação dos *beta readers*. Mesmo assim, foi possível reafirmar que a colaboração está presente de outras formas nesse contexto, como na participação por meio de revisões e/ou opiniões entre os próprios autores das narrativas, sem a necessidade de intervenção do *beta reader*. Essa informação, além de evidenciar a colaboração, no remete à liberdade que os sujeitos imersos nesse contexto possuem, pois, apesar de haver usuários específicos para realizar revisões a fim de melhorar a qualidade das produções, os autores são livres para utilizar, ou não, o recurso ou, ainda, solicitar essa ação a qualquer outro sujeito a seu critério.

4.3.3 Categorias de análise dos questionários online

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).

Entendemos a análise de conteúdo como uma junção de procedimentos que torna possível fazer interpretações que vão além do exposto nas palavras. No caso deste estudo, as interpretações por meio da análise de conteúdo foram realizadas a partir das respostas dos *beta readers* aos questionários online, relacionando-as às discussões teóricas feitas nos primeiros capítulos, bem como à observação realizada no lócus da pesquisa. Por meio dessa análise foi possível revelar camadas interpretativas nas falas dos participantes, ao passo que essas foram relacionadas a outras etapas da pesquisa (GOMES, 2012).

Outro fator relevante de ser mencionado acerca da análise de conteúdo é o seu caráter social. Segundo Bauer e Gaskell (2002), essa é uma técnica que tem como objetivo fazer inferências em determinado texto levando em consideração seu contexto social, de forma objetiva. Fizemos inferências nos textos dos *beta readers* (respostas dadas nos questionários) levando em consideração o contexto do *Spirit Fanfics e Histórias*.

Em relação ao uso da análise categorial, julgamos ser essa a técnica que atende às necessidades da pesquisa. Por meio dessa, decompomos os textos escritos pelos *beta readers*, em resposta ao questionário, e a partir daí os reagrupamos de acordo com as temáticas abordadas neste estudo, de maneira a contemplar os objetivos e os pressupostos. Sobre isso, Bardin (2011, p. 201) afirma que essa análise

[...] funciona por operações de desmembramento do texto em unidades, em categorias segundo reagrupamentos analógicos. Entre as diferentes possibilidades de categorização, a investigação dos temas, ou análise temática, é rápida e eficaz na condição de se aplicar a discursos diretos (significações manifestas) e simples.

Em seguida ao desmembramento e categorização do conteúdo, segundo Bardin (2011), trata-se dos resultados obtidos e os interpreta. Sobre essa etapa da análise de conteúdo, Minayo (2006) elucida que o pesquisador que procurar compreender os significados da fala, ou seja, o que a pessoa quer dizer ao se expressar, não são adeptos ao uso de frequências das

palavras/termos como critério de objetividade. Esse sujeito, na realidade, pretende alcançar uma interpretação aprofundada da mensagem apresentada na fala, isso por meio de inferência. Para se fazer essa, leva-se em consideração o contexto histórico e social, idade dos sujeitos, experiência vivenciada com o tema, caso seja pertinente.

Dentro das possibilidades de categorização apresentadas por Bardin (2011), elencamos a análise temática, por meio da qual definimos as categorias levando em consideração as temáticas discutidas na parte teórica da pesquisa, bem como as presentes nas respostas dadas pelos sujeitos da pesquisa. Com isso, atendemos às etapas de organização da análise, ainda segundo a autora, que são: pré-análise, exploração do material e o tratamento dos resultados e interpretação/inferência.

Com os questionários de quatro *beta readers* respondidos, foi feita a leitura flutuante desses, ação que contempla a pré-análise. Ainda nessa etapa escolhemos os documentos que serão analisados, neste caso utilizaremos a regra da exaustividade, pois todos os questionários fizeram parte da análise. Em seguida, na segunda etapa, exploramos o conteúdo das respostas dadas pelo *beta reader*, decompondo-as em unidades de registro e elencando as categorias de análise.

A categorização foi feita da forma prevista por Bardin (2011), após as etapas mencionadas no parágrafo anterior, fizemos a codificação por meio do desmembramento e sistematização das respostas dadas a cada uma das perguntas, com isso chegamos às unidades de registro. Foram selecionadas palavras-chave, estas deram origem às categorias iniciais, apresentadas no Quadro 4, constituídas de trechos das respostas dos *beta readers* e conta com o sufrágio da fundamentação teórica do estudo.

Por meio da aproximação das categorias iniciais, em se tratando de temática, utilizamos da interpretação por meio do respaldo teórico para refletir acerca de conceitos norteadores. Definimos esses com a finalidade de apresentar clareza em relação ao agrupamento das categorias iniciais em categorias intermediárias. Esse agrupamento está apresentado, também, no Quadro 4.

Quadro 4 – Categorias iniciais e categorias intermediárias

Categorias iniciais	Conceito norteador	Categorias intermediárias
Personagens que amo	Os autores de <i>fanfics</i> têm liberdade para escrever histórias baseadas em personagens com os quais possuem afinidade.	Fatores que instigam a produção de <i>fanfics</i>
Histórias que só eu posso criar	Os sujeitos imersos na produção de <i>fanfics</i> criam histórias próprias.	
Exploração de caminhos ignorados pelos autores	Os sujeitos escrevem <i>fanfics</i> e proporcionam desdobramentos em partes da história em que o autor deixa possibilidades para tal.	
Expressão sem explicação	Os <i>ficwriters</i> podem escrever sobre qualquer coisa que surja em sua imaginação sem precisar explicar o porquê.	
Escrita por entretenimento/diversão	A escrita por diversão instiga os autores que produzem neste contexto.	
Aprimoramento da escrita e da imaginação	A evolução na qualidade da escrita e da imaginação são fatores que instigam na produção de <i>fanfics</i> .	
Universo da obra pode ser levado para caminhos inesperados	A criatividade do sujeito comanda os novos caminhos da narrativa.	
Sinto independência em relação aos autores originais	Os autores de <i>fanfics</i> não se consideram dependentes dos autores dos universos narrativos.	Autores de <i>fanfics</i> não se consideram coautores dos universos sobre os quais escrevem suas histórias
Universo narrativo é de quem o cria	O autor e o coautor do universo narrativo são os autores originais apenas.	
<i>Fanfics</i> também tratam de temas que o <i>ficwriter</i> não tem afinidade	Os assuntos que não são de conhecimento do autor de <i>fanfics</i> e/ou esses não possuem afinidade, podem aparecer nas <i>fanfics</i> .	Diversidade de assuntos que podem ser tratados nas <i>fanfics</i>
Produção e inspiração por meio de temas sem afinidade	Os temas que os autores de <i>fanfics</i> não possuem afinidade os instigam a pesquisar e produzir sobre.	

Continua

Categorias iniciais	Conceito norteador	Categorias intermediárias
Críticas dos leitores da história levam à melhoria	O fato das <i>fanfics</i> terem leitores reais que opinam sobre o que leem proporciona melhorias ao texto.	Leitores reais influenciam na melhoria da escrita das histórias
Felicidade pela manifestação dos leitores	A participação dos leitores por meio dos comentários e mensagens gera sentimentos bons nos <i>ficwriters</i> .	
Experiência não satisfatória na produção em ambiente formal, por não se tratar de temas que interessavam	A escrita sobre um tema que não interessa ao autor é fator considerado negativo.	Desvantagens da produção textual em espaços formais
O autor não tem liberdade, em espaços formais, para se expressar na escrita	A falta de liberdade na produção em ambientes formais é fator negativo para os sujeitos imersos no contexto da produção de <i>fanfics</i> .	
Meios digitais apenas facilitaram a presença da colaboração	A colaboração existe nas relações sociais, mas as TDIC facilitaram a ocorrência dessa.	A colaboração já estava presente nas relações sociais antes da cultura digital
Revezamento na escrita dos capítulos das <i>fanfics</i>	A escrita em colaboração permite que diferentes autores escrevam um único texto.	Vantagens da escrita colaborativa
Discussão de novas ideias para as <i>fanfics</i>	Quanto mais sujeitos engajados na produção, mais ideias para as histórias.	Vantagens da escrita colaborativa
Incentivo para os não confiantes ou sem tempo	Para autores que não têm confiança em escrever e publicar suas ideias, bem como os que têm pouco tempo para essa atividade, a escrita colaborativa é fator positivo.	
Cada um pode enxergar diferentes coisas que podem melhorar	Cada um pensa diferente e na escrita colaborativa cada um pode contribuir em diferentes aspectos, aumentando a qualidade da produção.	

Continua

Categorias iniciais	Conceito norteador	Categorias intermediárias
<i>Fanfic</i> livre de erros	A participação de um revisor de texto na produção das <i>fanfics</i> contribui para a diminuição de número de erros gramaticais.	Vantagens que há na produção de <i>fanfics</i> por meio da colaboração do <i>beta reader</i>
Melhoria na escrita	A leitura e avaliação de um <i>beta reader</i> contribui, também, para a melhoria da qualidade da escrita do autor de modo geral, não só para o texto revisado.	
Colaboração indireta, por meio de correções gráficas e dicas sutis	Os <i>beta readers</i> realizam correções sem interferir no enredo construído pelo <i>ficwriter</i> .	
Melhoria em relação ao entendimento dos termos de uso do site	Os <i>beta readers</i> auxiliam os autores das <i>fanfics</i> em relação ao atendimento aos termos de uso e regras do <i>Spirit</i> .	
Abordagem de temas complexos	A depender da história narrada é necessário abordar assuntos que fogem ao senso comum.	Construção de conhecimento por meio da produção de histórias que tratam de diversos assuntos
Pesquisa para escrever sobre temas complexos	Quando é necessário abordar assuntos complexos na escrita de <i>fanfics</i> é necessário construir o conhecimento sobre esses por meio de pesquisas.	
Construção de conhecimento cultural e gramatical	A produção de <i>fanfics</i> contribui para que o sujeito construa conhecimento diverso, bem como aprimore seus conhecimentos acerca da gramática.	Construção de conhecimento por meio da produção de histórias que tratam de diversos assuntos
Absorção de conhecimento por meio de entretenimento	Por meio da escrita de <i>fanfics</i> é possível construir conhecimento.	

Continua

Conclusão

Categorias iniciais	Conceito norteador	Categorias intermediárias
Conhecimentos construídos por meio das <i>fanfics</i> podem ser usados em outros momentos da vida	Os conhecimentos construídos pelos sujeitos por meio da produção de <i>fanfics</i> podem ser utilizados em outros espaços sociais, culturais e temporais por esses.	Construção de conhecimento de forma autônoma para a produção das <i>fanfics</i>
O universo narrativo instiga os sujeitos a pesquisar	A relação que o sujeito cria com o universo é elemento que o influencia a estar engajado com tudo sobre o que o universo trata, o que o instiga a buscar conhecimento sobre, de forma independente.	

Fonte: Dados construídos por meio dos questionários respondidos pelos *beta readers* e, nos conceitos norteadores e categorias intermediárias, elaboração da pesquisadora (2020).

Na exploração do material, agrupamos as categorias intermediárias tematicamente, o que originou as categorias finais da análise. Tanto na origem das categorias intermediárias, como na origem das categorias finais utilizamos conceitos norteadores pelos quais é possível justificar a relação temática entre tais categorias. Os conceitos norteadores foram elaborados a partir de reflexões feitas levando em consideração a discussão teórica, presente na primeira parte da pesquisa, bem como o que foi observado no site e lido nos questionários respondidos. No Quadro 5 apresentamos o agrupamento das categorias intermediárias em categorias finais.

Quadro 5 – Categorias intermediárias e categorias finais

Categorias intermediárias	Conceito norteador	Categorias finais
Fatores que instigam a produção de <i>fanfics</i>	Os fãs produzem <i>fanfics</i> por se sentirem instigados a fazerem isso, por meio de diferentes elementos que se relacionam à liberdade de expressão.	Liberdade e subjetividade na produção de <i>fanfics</i>
Diversidade de assuntos que podem ser tratados nas <i>fanfics</i>	A <i>fanfic</i> é um gênero textual que conta qualquer história, a critério da imaginação do autor dessa, o que pode levar a serem abordados diversos assuntos.	

Continua

Conclusão

Categorias intermediárias	Conceito norteador	Categorias finais
Autores de <i>fanfics</i> não se consideram coautores dos universos sobre os quais escrevem suas histórias	Há respeito em relação a autoria dos universos narrativos originais.	Autoria em rede na perspectiva dos <i>beta readers</i> do <i>Spirit Fanfics e Histórias</i>
Leitores reais influenciam na melhoria da escrita das histórias	As <i>fanfics</i> são produzidas e compartilhadas em espaços onde há sujeitos interessados em ler e comentar as histórias.	
Desvantagens da produção textual em espaços formais	Os espaços formais limitam a produção dos textos em padrões pré-estabelecidos.	
A colaboração já estava presente nas relações sociais antes da cultura digital	O ato de colaborar não é dependente dos avanços das TDIC.	Colaboração na produção das <i>fanfics</i>
Vantagens da escrita colaborativa	Escrever em colaboração traz melhorias ao texto, principalmente em relação à diversidade de ideias apresentadas.	
Vantagens que há na produção de <i>fanfics</i> por meio da colaboração do <i>beta reader</i>	A <i>fanfic</i> que passa pela revisão de um <i>beta reader</i> possui menos chance de conter erros e, ainda, o <i>ficwriter</i> pode aprimorar sua habilidade de escrita por meio das sugestões apresentadas.	
Construção de conhecimento por meio da produção de histórias que tratam de diversos assuntos	O sujeito constrói conhecimento a medida que precisa se informar e estudar sobre os assuntos que serão abordados em sua história.	Engajamento e diversidade de conteúdos nas <i>fanfics</i>
Construção de conhecimento de forma autônoma para a produção das <i>fanfics</i>	Mediante a necessidade de discussões acerca de temas complexos e/ou desconhecidos nas histórias, o autor precisa buscar conhecimento sobre o assunto a fim de se apropriar desse e apresentar informações confiáveis aos seus leitores por meio de suas narrativas.	

Fonte: Elaboração da pesquisadora (2020).

Definidas as categorias de análise, chegamos à terceira e última etapa da análise de conteúdo, o tratamento dos resultados e inferência/interpretação. Essa etapa consiste na captação dos conteúdos manifestos de acordo com cada uma das categorias elencadas, neste caso: (1) Liberdade e subjetividade na produção de *fanfics*; (2) Autoria em rede na perspectiva dos *beta readers* do *Spirit Fanfics e Histórias*; (3) Colaboração na produção das *fanfics*; e (4) Engajamento e diversidade de conteúdos nas *fanfics*.

Ressaltamos que as categorias foram apresentadas neste momento, antes da análise dos dados dos questionários online, a fim de mostrarmos de forma detalhada e organizada os procedimentos seguidos até chegarmos a cada uma delas. No item que segue estão as análises, por categoria, dos dados coletados por meio dos questionários respondidos pelos *beta readers*.

4.4 Análise dos dados dos questionários online

A partir dos procedimentos de análise de conteúdo de acordo com Bardin (2011), apresentamos as categorias de análise a partir dos conteúdos coletados nos questionários dos *beta readers*. A pesquisa teve como proposta verificar se os sujeitos inseridos no contexto da cultura digital, mais especificamente da leitura e produção de conteúdos de forma livre e colaborativa aprendem, o que aprendem e como aprendem.

Por meio da relação entre teoria (pesquisa exploratória do tipo bibliográfica) e prática (descrição site/comunidade de fãs produtores de conteúdos, pesquisa de *fanfics* revisadas por *beta readers* e análise dos questionários online respondidos pelos *beta readers*) vivenciada pelos sujeitos pesquisados, chegamos em reflexões que servem para contribuir com o contexto da educação formal.

Destacamos que na análise dos questionários levamos em consideração, também, os dados construídos em todas as etapas da pesquisa, desde a pesquisa exploratória. O cruzamento desses dados foi feito neste item, no qual o destaque são os questionários respondidos pelos *beta readers*, e no último capítulo desta tese, no qual relacionamos e sintetizamos todos os achados do estudo realizado.

Discutimos resultados que abrangem reflexões acerca da autoria e coautoria em rede, com a utilização dos elementos da transmídia marcados nas *fanfics*, como a liberdade, a colaboração, o engajamento em leituras e produções de conteúdos, valendo-se desses para o processo de aprendizagem. A subdivisão da análise dos questionários online está de acordo com as categorias elencadas na etapa anterior da análise de conteúdo.

4.4.1 Liberdade e subjetividade na produção de *fanfics*

Nesta categoria analisamos o que os *beta readers* disseram a respeito do que os instigam 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 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 transmídia 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 coisas que ferem as leis federais que estão na Constituição da República Federativa do Brasil de 1988⁸. Regras as quais avaliamos como vantajosas para a construção do ser cidadão.

A liberdade que a *fanfic* proporciona é um dos fatores que mais instigam os sujeitos para a produção, segundo os *beta readers* do *Spirit*. 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 apresenta a seguinte afirmação: “*Usar os personagens que amo em histórias que apenas eu posso criar*” (Beta 1).

Acerca disso Jamison (2017) elucida que, atualmente, a *fanfic* é mais diversificada que os textos a que elas se baseiam. “Engloba gravidez masculina, centaurização⁹, 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” (JAMISON, 2017, p. 13). 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 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*”.

Ao ser questionado sobre se o que o instiga a produzir é criar histórias sobre algo que gosta, o *beta reader* afirma que poder criar narrativas para desdobrar caminhos não

⁸ Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>.

⁹ Mudança anatômica do personagem.

desenvolvidos pelo autor da narrativa “original” é o que o instiga. 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.

Com isso, ressaltamos que a nossa ideia de que o que instiga os sujeitos poderia ser também a 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, afirmam 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 ter 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 os quais 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 o sujeito, afirmamos que a 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 e a forma do texto em produção ou produzido.

Sobre a 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, ou seja, é 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, afirmamos que 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.

4.4.2 Autoria e coautoria em rede na perspectiva dos *beta readers* do *Spirit Fanfics e Histórias*

A autoria em rede é o elemento central analisado nesta categoria. Acreditamos que essa, presente na cultura digital como um todo, proporcione contribuições nas produções escritas de fãs. Uma das discussões apresentadas sobre a autoria em rede é a possibilidade mais acessível de se produzir para leitores reais, bem como a possibilidade de se produzir em colaboração, elemento discutido em outra categoria de análise.

Os participantes da pesquisa foram questionados sobre o sentimento que eles têm em relação a serem coautores dos universos narrativos os quais exploram, sobre a diferença entre a produção de textos no modelo das *fanfics* e no modelo desenvolvido em espaços formais de aprendizagem e, ainda, sobre a sensação de ter suas histórias lidas e comentadas por leitores reais.

Em respostas dadas no questionário, três betas afirmam não se considerarem coautores dos universos narrativos os quais eles exploram por meio de suas *fanfics* e um afirma produzir histórias apenas na categoria Originais: “*Não. O universo narrativo é de quem o cria; os escritores apenas o complementam*” (Beta 4). Desse modo, o pressuposto de que a coautoria é um dos fatores que instiga o sujeito a produzir não é confirmado, uma vez que os sujeitos negam serem coautores dos universos narrativos do quais são fãs e exploram.

A fim de fundamentar isso, apresentamos, também, o que afirma Beta 2: “*Não. Eu me sinto totalmente independente dos autores originais e de seus universos, até por uma questão de respeito*”. Sendo assim, consideramos, diante da nossa amostra de quatro *beta readers* do *Spirit Fanfics e Histórias*, que a coautoria é característica irrelevante para os sujeitos sentirem-se instigados a produzir *fanfics*.

Sobre a distinção entre a produção textual em comunidades de *fanfics* e em espaços formais de aprendizagem, percebemos a presença da liberdade, novamente, na fala dos sujeitos. Sobre isso, Beta 3 afirma que:

Acho que quando se escreve para uma comunidade de fãs, você simplesmente expressa aquilo que realmente quer, com toda liberdade que se tem, sabendo que o máximo que pode lhe ocorrer é ter sua história excluída por estar burlando alguma regra, enquanto ao escrever para um professor, por exemplo, você deve estar sempre se policiando, mesmo ao escrever sobre algo que gosta (Beta 3).

Por meio dessa afirmação, interpretamos que o formato de produção textual presente em instituições formais restringe a expressão do sujeito, uma vez que são impostos padrões a serem seguidos. Além disso, há a figura do professor que, por meio do que foi dito por Beta 3, é considerado alguém que irá julgar sua produção, fator que inibe a livre expressão do sujeito, assim como a presença de sua subjetividade na produção. Sobre isso, refletimos acerca do que afirma Neves (2014, p. 68):

[...] é possível perceber que o advento da internet construiu uma escola sem muros, sem fronteiras, pois derrubou as fronteiras geográficas do saber, permitindo, dessa forma, a unificação das experiências das pessoas e universalização de seus mitos; e, possibilitando, também, a todos a escolha por ser autodidatas, visto que, ao se conectar à internet, qualquer pessoa pode buscar, sozinha, o conhecimento/informação que deseja ou de que necessita.

Acreditamos ser essa a reflexão que devemos fazer, enquanto educadores, para as instituições de ensino formal. Os sujeitos aprendem de forma autônoma enquanto estão imersos no ciberespaço, o modelo das ações de leitura e produção de *fanfics* é um exemplo de como isso acontece, dentre várias outras ações possíveis nesse contexto. Metodologias de ensino que impõem formatos a serem seguidos pelos sujeitos, ainda presentes na educação formal, como foi percebido pela fala do Beta 3, contraria o contexto cultural no qual os discentes estão inseridos.

Outro elemento da autoria em rede, presente no contexto da produção de *fanfics* e que foi confirmado sobre ser fator que instiga os sujeitos para a produção é a presença de leitores reais para o que se produz. Sobre isso, Beta 1 afirma o seguinte: “*Eu adoro, pois recebo as críticas direto dos consumidores da história, é uma forma de melhorar*”. Segundo esse, receber críticas dos leitores de suas histórias é interessante, uma vez que por meio dessas ele pode aprimorar suas narrativas. Essas críticas/comentários, geralmente, são direcionadas para a *fanfic* lida, mas que serve de aprendizado para o autor em suas outras produções, a depender do teor da crítica.

Ainda acerca das *fanfics* e histórias terem leitores reais, Beta 2 afirma que “*a sensação é ótima, é legal receber tantos retornos. Mesmo os "negativos", acabamos conseguindo tirar algo de positivo deles. Já recebi muitos retornos maravilhosos, mensagens privadas falando sobre como alguma história ajudou em processos íntimos, etc.*”. Com isso, afirmamos que essa possibilidade de opinar sobre a escrita do outro, prática exercida nas comunidades de *fanfics*, contribui não só para o texto o qual a crítica está sendo direcionada, como também para a formação/experiência do autor/*ficwriter*.

A partir das redes eletrônicas, há uma mudança na função de autor. Ser autor imerso na cultura digital é interagir de modo reticular. Conteúdos produzidos e compartilhados em rede são abertos e inacabados, validados por meio das interações entre autor e leitor (MARTINS, 2014). Diante disso, a construção dos dados, a partir dos relatos dos sujeitos participantes da pesquisa, mostra que a produção de *fanfics* é um exemplo de autoria e/ou coautoria em rede, uma vez que os autores e leitores dos conteúdos estão em constante interação e colaboração, por meio da qual o fim é a melhoria do conteúdo.

Desse modo, elucidamos que a autoria em rede contribui para a aprendizagem do sujeito, tanto autor como leitor, pelo fato de haver essa interação entre eles com a finalidade de aprimorar o conteúdo. Interação proporcionada, no caso das comunidades de *fanfics*, pela troca de conhecimentos, informações por meio de críticas, comentários, opiniões.

4.4.3 Colaboração na produção das *fanfics*

Nesta categoria analisamos as impressões dos participantes em relação ao elemento colaboração, presente na cultura digital como um todo e, também, no contexto de produção de ficções de fãs. Os questionamentos feitos foram relacionados à impressão do participante no que diz respeito ao surgimento da colaboração, a sua relação com a colaboração na produção de *fanfics*, bem como ele avalia a colaboração de um *beta reader* na qualidade das *fanfics*.

De acordo com os quatro participantes, a colaboração já existia antes da cultura digital, esta apenas proporcionou facilidade para a efetivação da colaboração entre os sujeitos que estão imersos nessa realidade. Sobre o princípio da colaboração, Beta 4 afirma que: “*A colaboração está presente em todo lugar. A cultura digital é apenas um meio de enfatizá-la*”. Segundo esse sujeito, a colaboração é fator que permeia todos os espaços sócio históricos e a cultura digital a destaca.

Sobre a adesão da colaboração em suas produções, percebemos que os *beta readers* preferem produzir individualmente, ou seja, sem a participação de outros sujeitos, de forma

direta, na sua escrita. Com exceção do Beta 2, que afirma ter várias *fanfics* produzidas em conjunto. Apesar de afirmarem que preferem escrever de forma individual, Beta 1, 3 e 4 elucidam que a colaboração é um fator que instiga os sujeitos a produzirem *fanfics*, bem como não recusariam a produção em conjunto.

Sobre as impressões dos participantes acerca do aprimoramento da história por meio da colaboração, três betas afirmaram que esse é um elemento vantajoso para a produção. “*Sim, pois os autores podem revesar (sic) na escrita de cada capítulo e discutir novas ideias para a fanfic*” (Beta 1). A colaboração citada pelo participante nesse fragmento está relacionada à produção em grupo, escrita de uma história por mais de uma pessoa. Segundo ele, esse modo de produzir instiga o sujeito a escrever, pelo fato de estar sendo ajudado pelo outro.

“*Uma pessoa pode ver o que o outro escreve de um ponto de vista diferente, podendo apresentar novas ideias assim. Da mesma forma, um pode ver erros que o outro não havia notado*” (Beta 3). Do ponto de vista desse *beta reader*, a produção com mais de um participante engloba diferentes ideias sobre um mesmo assunto. Levando em consideração que a subjetividade de cada sujeito será integrada em uma única produção, o que a torna mais “rica”. Além disso, essa estará menos propícia a ter erros, pois como afirma Beta 3, um sujeito pode enxergar um erro que o outro não enxergou.

Enquanto o Beta 1 negou-se a avaliar a vantagem da colaboração para o aprimoramento das histórias, justificando sua negação por meio da afirmação de que nunca “betou” para *fanfics* escritas por grupos e nunca escreveu em colaboração. Diante disso, afirmamos que pelo fato de Beta 1 estar imerso em uma comunidade de *fanfics* e, ainda, na posição de *beta reader* torna-o um sujeito envolvido na produção colaborativa. Pois, afirmamos que a função exercida pelo *beta reader*, de ler, corrigir e opinar sobre as *fanfics* dos usuários seja um ato colaborativo em si.

Em relação a colaboração do *beta reader* nas *fanfics* dos *ficwriters* que solicitam essa atividade, os quatro betas afirmaram que essa colaboração auxilia na qualidade do texto. Esses elucidam que enquanto *beta readers*, não interferem diretamente nas histórias do *ficwriters*. A função dos betas é de verificar a presença de erros gramaticais, adequação aos termos de uso do site e fazer sugestões sobre algo na *fanfic*, o que pode ser acatado pelo autor, ou não, assim como podem fazer, também, os outros usuários por meio dos comentários após a publicação da história no site.

A fim de enfatizar essa discussão, apresentamos o que afirma Beta 3, “*como beta reader, não posso interferir diretamente no desenvolvimento das fanfics, então é uma*

colaboração bem indireta, embora, em determinados casos, a qualidade final das histórias seja bem diferente da inicial, isso devido às correções gráficas e dicas sutis”.

Em conformidade com Lévy (2010, p. 130), “uma comunidade virtual é construída sobre as afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, tudo isso independentemente das proximidades geográficas e das filiações institucionais”. Ou seja, estar imerso em uma comunidade virtual já faz do sujeito um colaborador, o que é intensificado quando se tem a função de contribuir para o aprimoramento dos conteúdos produzidos por outros usuários da comunidade, como é o caso dos *beta readers*.

Além disso, percebemos a relação entre os tipos de autoria no contexto digital apresentados por Martins (2014), colaborativa e dialógica, e a produção das *fanfics*, uma vez que na produção das histórias de fãs pode haver a presença dos dois tipos de autoria. As histórias podem ser escritas por mais de um autor, dependendo da vontade dos sujeitos, concretizando a autoria colaborativa. E, ainda, há a existência da autoria dialógica, que é a mais evidente na produção das *fanfics*, principalmente na comunidade estudada nesta pesquisa. Ao fazermos a observação participante no site *Spirit Fanfics e Histórias*, vimos que no mesmo espaço no qual são expostas cada uma das *fanfics* há caixas de diálogo para serem escritos e publicados comentários de qualquer usuário da comunidade, dessa forma é concretizada a autoria em rede dialógica. Esses dois tipos de autoria integram a colaboração entre os sujeitos envolvidos.

Desse modo, defendemos que a colaboração, seja entre dois sujeitos ou grupos, contribui para o aumento da qualidade de produções textuais. Beta 1, ao ser questionado acerca de como a colaboração do *beta reader* interfere na qualidade final da *fanfic*, diz que essa é “*muito boa, o autor não só terá uma fanfic livre de erros (o que deixa a leitura melhor), como também melhorará sua escrita*” (Beta 1). Sobre o trabalho que é executado pelos *beta readers*, Beta 1 afirma que esse contribui para o aprimoramento da habilidade de escrita do autor da *fanfic*, assim como diminui o erros presentes no texto. Apesar de, em uma das perguntas do questionário, ter afirmado que não possui condições de avaliar as vantagens proporcionadas pela colaboração às *fanfics* e histórias, Beta 1 afirmou que a colaboração de um *beta reader* melhora tanto a história revisada como a escrita do autor de forma geral.

Por fim, reafirmamos que a colaboração, elemento presente na prática de leitura e produção de *fanfics*, apresenta potencialidades para o engajamento dos sujeitos em suas produções. Além disso, contribui para o aprimoramento da escrita desses, por meio da propensão à redução de erros no que se refere ao uso adequado da Língua Portuguesa. Enfim, a colaboração, por meio das revisões dos *beta readers*, comentários dos usuários ou produções em grupo, contribui com a qualidade do enredo das narrativas publicadas.

4.4.4 Engajamento e diversidade de conteúdos nas *fanfics*

A quarta e última categoria analisada trata do engajamento do sujeito autor de *fanfics* com a diversidade de conteúdos possíveis de serem discutidos nesse gênero de texto. Engajamento que, de acordo com nossas discussões, leva o sujeito à aprendizagem. Dentro desse contexto do engajamento proporcionado pela prática de produção de *fanfics*, questionamos os participantes se é possível desenvolver aprendizagem de conteúdos de diferentes áreas do conhecimento por meio da produção das *fics*.

Nas respostas dos quatro betas, as quais possuem relação com esta categoria, eles afirmam que a diversidade de conteúdos presentes em diferentes *fanfics* proporciona o engajamento do sujeito com esses, de modo que proporciona aprendizagem: “*Sim, pois existem casos de autores abordando temas complexos, como o suicídio, depressão, transtornos de personalidade, entre outros, e é necessário pesquisar quando se quer escrever sobre esses assuntos*” (Beta 1).

Em meio a possibilidade da diversidade de temas que podem ser discutidos nas *fanfics*, como foi citado por Jamison (2017), é necessário, a depender do grau de afinidade do autor com o assunto, que sejam feitas pesquisas e estudos sobre, para que o escritor da *fanfic* possa desenvolver sua narrativa. Esse ato de pesquisar sobre determinado conhecimento específico para escrever uma história demonstra o engajamento com a produção e terá como consequência a aprendizagem sobre o conteúdo.

Elucidamos que os elementos analisados anteriormente instigam o sujeito a produzir e para isso é provável que esse precise construir conhecimentos sobre assuntos específicos. Diante disso, Beta 1 afirma que é preciso que o *ficwriter* faça pesquisas, o que envolve a ideia do Conectivismo sobre a aprendizagem, uma vez que Siemens (2014) afirma que essa está nas conexões que o sujeito faz de diferentes informações/conteúdos coletados. E, além disso, percebemos, nesse processo, o que Freire (2011) denominou de aprendizagem autônoma, uma vez que o sujeito constrói seus próprios caminhos de aprendizagem, de acordo com sua necessidade e subjetividade.

Acerca da busca de conhecimento de forma autônoma, Beta 3 afirma que na produção de *fanfics* isso acontece. “*Ao escrever sobre determinadas doenças, lugares, profissões e várias outras coisas, o autor precisa se informar e pesquisar, dependendo do que for, esse conhecimento pode ser usado para outros momentos da vida da pessoa*” (Beta 3). Com a

finalidade de passar informações confiáveis aos seus leitores, os *ficwriters*, antes de escreverem suas histórias, buscam e constroem conhecimento sobre o assunto abordado.

Quando questionados sobre o desenvolvimento da “bagagem” de conhecimento desde que começaram a ler e produzir *fanfics*, todos os sujeitos mencionaram essa atividade com fator que contribuiu para isso. “*Há, com certeza, um acréscimo de conhecimento, tanto no quesito da cultura como no da gramática*” (Beta 4). Desse modo, elucidamos que a prática de leitura e produção de *fanfics* leva o sujeito à aprendizagem de conteúdos diversos. Isso devido à liberdade de discutir sobre qualquer assunto, bem como a preocupação de os sujeitos apresentarem informações confiáveis em suas produções, o que leva esses a buscarem conhecimento sobre tal conteúdo.

Acerca dos temas que os *beta readers* citaram como conhecidos e aprendidos por meio da leitura e produção de *fanfics*, temos: “*Psicologia, medicina, estratégia de guerra, química e expressão de gênero*” (Beta 1); “*Aprendi já sobre física, psicologia, psiquiatria, matemática, construção civil, direito, espiritualismo, etc, etc (a lista é grande, visto que escrevo há muito tempo)*” (Beta 2); “*Conheci algumas doenças novas, e tenho um conhecimento maior acerca de músicas clássicas*” (Beta 3); “*Na área de universos originais*” (Beta 4). Percebemos que são temas diversos e alguns muito específicos teoricamente.

Sendo assim, afirmamos que os sujeitos envolvidos na prática de leitura e produção de *fanfics* está em contato com conhecimentos considerados “formais”. E o processo pelo qual a produção passa, citado anteriormente, resulta na aprendizagem desses sujeitos. Destacamos, na discussão, a aprendizagem dos *ficwriters*, mas vale ressaltar que os leitores das *fics* também aprendem ao realizarem essas leituras.

Diante dessas discussões, é necessário evidenciarmos a relação entre as 4 categorias, pois a liberdade do sujeito em se expressar no contexto da leitura e produção de *fanfics* leva esse a sentir-se instigado para a produção das narrativas, ou seja, desenvolvimento da autoria no cenário da Cultura Digital, no qual a colaboração entre os sujeitos apresenta-se como uma das características marcantes. Com isso observamos, por meio das falas dos *beta readers*, da observação no site e das reflexões a partir dos estudos teóricos, que esses são elementos presentes no contexto da Cultura Digital, de forma mais específica, para este estudo, na produção de narrativas ficcionais por meio da transmidiação.

Findada a análise dos questionários a partir das categorias elencadas e levando em consideração as outras etapas do estudo, partimos para a última etapa, na qual relacionamos e interpretamos os resultados construídos por meio de todas as etapas que compõem esta

pesquisa. No capítulo que segue, fazemos reflexões a fim de cruzar os dados construídos em cada um dos procedimentos que executamos durante a realização do estudo.

5 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Findada a discussão teórica deste estudo, feita a apresentação e descrição do universo e da amostra da pesquisa, o site *Spirit Fanfics e Histórias* e os *beta readers* desse, respectivamente, e apresentadas e analisadas as categorias de análise a partir dos questionários online aplicados à amostra da pesquisa, discutimos os resultados alcançados de modo que foi possível relacionar nossas reflexões e fundamentos teóricos com os dados coletados.

As *fanfics*, nosso objeto de estudo, envolvem os sujeitos em produções textuais nas quais eles 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 proporcionada no contexto da cultura digital e, mais especificamente, no contexto de produção de histórias ficcionais é um dos elementos que instigam o sujeito a produzir. Justificamos essa afirmação na discussão teórica feita sobre o conceito de autoria em rede, na qual refletimos sobre as possibilidades de leitura e de produção ampliadas por meio das TDIC.

Esse elemento também foi discutido no item que refletimos sobre as *fanfics* e apresentamos suas características. Como meio de comprovação disso, vimos no site *Spirit Fanfics e Histórias* esse elemento em prática e foi confirmado, pelos sujeitos pesquisados, que o fato de eles 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 instigam a produzirem nesse contexto.

Sobre isso, Freire (1996) defende que no ato de ensinar é essencial que o docente respeite a autonomia e a dignidade de cada sujeito. Acreditamos ser 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, entre outros fatores.

Dessa forma, percebemos como a liberdade, pensando na perspectiva de tornar o sujeito ativo no processo de aprendizagem, traz potencialidades para esse. A partir do nosso objeto de estudo, 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.

Além disso, percebemos, a partir da observação participante, que esse é um elemento presente em diversos espaços do site, desde a personalização do perfil até a escolha dos temas/assuntos sobre quais as narrativas abordam. Quanto a isso, a única forma de “imposição” sobre a produção dos *ficwriters* é a proibição em relação a abordagem de temas que infringem leis, como, por exemplo, pedofilia e agressão sexual.

A liberdade no contexto da cultura fã pode ser percebida a partir de diferentes perspectivas, como: liberdade para a criação de histórias imprevisíveis, liberdade para escrever sobre o que gosta, liberdade para criar sem a necessidade de apontar justificativas. Diante disso, elucidamos que 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. Ao ser questionado sobre isso, Beta 4 afirma que “*escrevo porque gosto de abordar assuntos que me apeteçam, mas com certeza não me divertiria tanto se fosse para escrever sobre algo que não gosto*”. Em relação a isso, refletimos sobre 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.

E, ainda, o fato de, nesse contexto, os sujeitos produzirem sem necessariamente justificarem sobre suas ideias é uma perspectiva observada dentro da liberdade. Como afirmou Beta 3, citado no item no qual foram analisadas as categorias, 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.

Entendemos que a criticidade dos autores é o que faz com que esses não se satisfaçam 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 *Spirit Fanfics e Histórias* 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).

Pensar na liberdade e nas perspectivas dessa no contexto da prática de leitura e produção de *fanfics* nos faz voltar à discussão da aprendizagem autônoma. Sobre essa, de acordo com Freire (1996), entendemos que o ensino por meio do estímulo à autonomia do sujeito concentra-se em experiências as quais têm como propósito incitar a tomada de decisão desse, ou seja, experiências que proporcionem liberdade ao sujeito de decidir sobre sua própria aprendizagem. Isso pode acontecer a partir da liberdade de escolha em relação aos caminhos os quais seguir, aos conteúdos os quais serão necessários para chegar à aprendizagem, entre outros.

Diante dessas discussões, reafirmamos que a liberdade presente no cenário da prática de leitura e produção de narrativas ficcionais é elemento que instiga o sujeito nessa prática. E entendemos que à medida que se sente instigado a produzir, o sujeito engaja-se no processo. Além do elemento liberdade enquanto contributo para esse engajamento, discutimos, também, acerca da autoria, especificamente a autoria em rede, e da colaboração, outros dois elementos percebidos na nossa pesquisa.

A partir da observação participante, percebemos o envolvimento dos usuários do *Spirit Fanfics e Histórias* com as produções. Esse envolvimento, de acordo com o que observamos no site, é consequência da possibilidades dos autores terem, para suas narrativas, leitores reais. A autoria em rede, discutida no primeiro capítulo deste estudo e elemento presente no contexto da produção de *fanfics*, engaja, também, o sujeito nessa prática.

Apesar de nosso objeto de estudo se tratar de ficções narrativas criadas por fãs de determinado universo narrativo, real ou fictício, e essas criações apresentarem características desse, os autores das *fanfics* não se consideram coautores do universo do qual são fãs. Isso aparece em respostas dos quatro participantes da pesquisa. Esses apresentam a ideia de que o universo narrativo é de autoria do sujeito que o criou, independente de outros sujeitos remeterem-se a esse para criar outras narrativas.

Diante disso, retomamos nossas reflexões sobre autoria em rede, nas quais apresentamos que por meio dessa é possível que conteúdos sejam produzidos, compartilhados, (re)produzidos, comentados, entre outras possibilidades. A produção de conteúdos no contexto da cultura digital torna-os disponíveis para o acesso por diversos sujeitos, leitores que podem colaborar com a construção do conteúdo, por meio de críticas, intervenção direta e/ou indireta, comentários, sugestões. Assim como acontece na prática de leitura e produção de narrativas no *Spirit Fanfics e Histórias*.

Ainda sobre autoria em rede, Martins (2014) elenca essa em dois tipos: colaborativa e dialógica. No capítulo teórico que trata desse conceito relacionamos esses dois tipos de autoria com o contexto da produção de *fanfics* e, após a observação participante feita no site e a análise dos questionários, reafirmamos essa relação. A autoria colaborativa foi identificada por meio da possibilidade que os sujeitos têm de produzir em grupo um único texto. Isso ficou evidente, principalmente, nas respostas dos participantes aos questionários, apesar de que não é algo que esteja na preferência desses sujeitos. E a autoria dialógica, percebida em diversos espaços do site e nas falas dos quatro participantes, que, no contexto da leitura e produção de *fanfics*, remete a leitores reais, os quais opinam, sugerem, elogiam.

Dentro desse conceito de autoria em rede, verificamos que o elemento que leva o sujeito ao engajamento é o fato de haver leitores reais, os quais ficam à espera da publicação das narrativas. Justificamos essa afirmação a partir das informações coletadas por meio da observação participante, na qual, inclusive, encontramos recados que têm como objetivo instigar a participação dos usuários a partir de comentários sobre as publicações. Nesses recados, fica perceptível que os autores sentem-se instigados a produzir e publicar quando há o envolvimento efetivo dos leitores, por meio dos comentários.

Além disso, a autoria dialógica, por meio da qual percebemos a intervenção indireta dos leitores nas produções, enquanto elemento que contribui para o engajamento dos autores de *fanfics* fica ainda mais evidente a partir dos depoimentos dos participantes da pesquisa. Como afirma Beta 3, *“fico muito feliz com o mínimo de manifestação por parte dos meus leitores. [...] Até hoje, nunca fui criticada, mas caso um dia seja, tentarei usar isso como uma forma de melhorar”*. E Beta 4 diz que se sente *“realizada, pois quero adentrar o ramo da escrita um dia. É muito bom saber que há público para o tipo de literatura sobre o qual quer escrever”*.

Dessa maneira, percebemos a potencialidade presente na possibilidade de as produções desses sujeitos serem lidas por outros, que estão à espera dessas, não só para ler, mas, também, para intervir por meio de comentários, com diversas possibilidades de direcionamentos. Em contrapartida, tem-se a produção textual em contextos formais de educação, nos quais, geralmente, o docente é o único leitor das produções dos discentes. Sobre isso, percebemos, por meio, principalmente, dos questionários respondidos, que a produção com a possibilidade de haver liberdade e leitores que participam com o intuito de colaborar para a melhoria do conteúdo, e não de estabelecer o que é certo e/ou errado, são fatores que instigam e engajam os sujeitos nesse cenário de leitura e produção de histórias ficcionais. Como prova disso, remetemo-nos ao que afirmou Beta 4:

Em espaços formais, há menos liberdade. O escritor tem de seguir um padrão de linguagem, além de não poder dizer, com toda a sinceridade, o que pensa a respeito do assunto. Há limites. No espaço da comunidade de fãs, as pessoas são geralmente mais receptivas e não julgam com tanta facilidade [sic]. Há mais liberdade de expressão.

Dessa forma, percebemos a relevância do sujeito ter independência/autonomia para buscar seu conhecimento. Fica perceptível que a imposição de “formatos” de escrita é algo visto como negativo para o estímulo da produção. A fim de complementar essa discussão, Beta 3 elucida que “[...] ao escrever para um professor, por exemplo, você deve estar sempre se policiando, mesmo ao escrever sobre algo que gosta”, ou seja, de acordo com esse beta, a produção textual feita para um professor, em contexto formal de educação, deve seguir padrões estabelecidos como corretos.

Em continuidade e complemento às discussões, voltaremos nossas reflexões para a colaboração, como foi vista no site por meio da observação e como é percebida pelos participantes da pesquisa. O *Spirit Fanfics e Histórias* oferece diferentes possibilidades de produção para seus usuários e, nessas diferentes possibilidades, percebemos a presença da colaboração. Esse elemento está presente desde a criação de um perfil, na qual o usuário pode contar com a ajuda de membros que colaboram com a personalização desse, até a publicação de livros completos, nas quais os usuários podem fazer, livremente, seus comentários sobre a obra, dentre outras forma de colaboração que observamos durante a pesquisa.

A colaboração está presente em, praticamente, todas as atividades do *Spirit*, uma vez que em todas as ferramentas disponibilizadas na plataforma há a possibilidade de os usuários participarem e auxiliar um ao outro. Além disso, há a colaboração na produção de narrativas em grupo, por meio da qual mais de um autor produz um único texto. Sobre esse tipo de colaboração, os sujeitos pesquisados elucidam a preferência pela produção individual, mas afirmam que produzir em grupo/colaborativamente instiga os sujeitos.

Ao serem questionados se preferem produzir em conjunto ou individualmente, Beta 3 afirma que “*particularmente, tenho dificuldades quando se trata de colaborações. Até hoje, tentei três vezes, sendo sucedida em apenas uma, entretanto, se um dia surgir uma nova oportunidade, não irei recusar*”. Enquanto Beta 2 responde que tem “*várias fanfics em conjunto*”. Apesar desse afirmar que tem muitas produções em grupo, não aponta qual é a sua preferência.

Sobre o elemento colaboração ser um fator que instiga os sujeitos a produzirem, Beta 4 afirma que “*depende muito de autor para autor, mas, em geral, sim*”. Para esse, produzir em grupo instiga o sujeito, porém, o quanto essa forma de produção vai ser utilizada depende de

cada autor e suas preferências. Como podemos perceber em outra resposta, “*para alguns usuários, provavelmente, sim. A colaboração pode ser um grande incentivo para aqueles que não são tão confiantes ou não possuem muito tempo*” (Beta 3). De acordo com o posicionamento desse Beta, a colaboração, além de provavelmente instigar os sujeitos para a produção, é um elemento que pode trazer confiança para os autores que não a possuem, ou seja, produzir um conteúdo junto com outras pessoas contribui para o desenvolvimento da confiança do sujeito sobre suas produções.

Ainda sobre a colaboração instigar os sujeitos para a produção das histórias, Beta 2 afirma: “*isso acho que depende do autor, e também do coautor. Tive coautores que me fizeram prometer para mim mesma que jamais escreveria em conjunto novamente, e outros que me fizeram prometer o contrário. Mas, a parte legal da colaboração é a construção da ideia... de como duas cabeças realmente pensam melhor*”. Diante disso, as produções em grupo abrangem a possibilidade de auxiliar o outro, bem como o enriquecimento do conteúdo, uma vez que quanto mais sujeitos, mais ideias diferentes surgem sobre o mesmo assunto.

Outra forma de colaboração destacada tanto na descrição do site como nos questionários respondidos é a dos *beta readers*. Por meio desses, percebemos como se dá a seleção e a atuação desses usuários nas atividades do site. Sobre os textos revisados por *beta readers*, Beta 4 considera que “*há uma melhora considerável, tanto em relação à gramática quanto em relação aos termos de uso do site*”. Para complementar essa reflexão, Beta 2 elucida que:

Apesar de ser Beta oficial há somente 3 meses, o trabalho de colaboração no aprimoramento de enredos eu faço há muito tempo. Sempre que minhas colegas se viam em um beco sem saída com suas histórias, elas me procuravam. Tenho a mente muito rápida nesse sentido, de enxergar várias possibilidades, visto que adoro trabalhar com a parte psicológica dos personagens. Então acho que minha contribuição até agora foi positiva e eu auxílio o máximo que posso no aprimoramento tanto de enredo quanto de estrutura.

Sendo assim, a partir das respostas de Beta 4 e Beta 2, reafirmamos a reflexão sobre a colaboração enquanto elemento presente em, praticamente, todas as atividades do contexto da prática de leitura e produção de *fanfics*, bem como elemento que instiga e aprimora para e as produções. Dentro dessa discussão, elucidamos a atividade dos *beta readers*, sujeitos centrais no que refere à colaboração no contexto da cultura fã. Outra informação que extraímos por meio dos questionários foi a de que as revisões das *fanfics*, oficialmente, é feita pelos betas, porém, essa colaboração acontece entre os próprios usuários, como podemos verificar na resposta dada por Beta 2. Por meio dessas revisões, a qualidade das *fics* (adequação gramatical e aos termos

do site, sugestões sobre o conteúdo e estrutura) e a habilidade de escrita dos autores são aprimoradas.

Diante das discussões sobre esses três elementos, observados no contexto do *Spirit Fanfics e Histórias* e destacados por meio dos questionários, consideramos que esses contribuem para instigar os sujeitos para a produção de *fanfics*. Além disso, defendemos que o conjunto deles leva esses ao engajamento com os conteúdos/assuntos/temas que se fazem presentes nas narrativas produzidas e, conseqüentemente, à aprendizagem.

A presença da liberdade para produzir o que a criatividade permitir, da autoria em rede por meio da qual os sujeitos produzem seus próprios conteúdos e contam com a leitura e participação de leitores reais e ativos, bem como da colaboração, a qual está presente em todo o contexto dessa prática, desde a colaboração mais discreta entre os usuários à produção textual em grupo. Esses elementos, de acordo com o que percebemos por meio das reflexões teóricas, da observação participante e dos questionários, instigam o sujeito a produzir, o que vai levar esse ao engajamento com o conteúdo.

Entendemos dessa forma pelo fato de verificarmos, nas falas 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.*”.

Dessa forma, relacionamos, também, essa característica da cultura fã à aprendizagem autônoma elucidada por Freire (2011). Afirmamos que quando sente-se 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.

Levando isso em consideração, 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)*”. O posicionamento desse beta fundamenta nossa afirmação sobre a aprendizagem autônoma, por meio dessa 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 fala 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. Isso nos faz retomar a ideia de Siemens (2014), o qual 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 nossa ideia de que há aprendizagem no contexto da cultura fã, assim como a aprendizagem autônoma de Freire (2011).

Ao serem questionados 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”*. Ainda sobre isso, *“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”*.

Desse modo, tendo como base a teoria da aprendizagem construtivista na perspectiva da aprendizagem autônoma (FREIRE, 1996/2011), porém, levando em consideração que essa não contempla, por si só, a aprendizagem no contexto da cultura digital, fundamentamos nossas ideias também no conectivismo (SIEMENS, 2014).

Diante dos dados coletados e resultados deste estudo, fica evidente que, na prática de leitura e produção de narrativas ficcionais, os sujeitos desenvolvem aprendizagem de forma autônoma, instigados por meio de elementos (liberdade, colaboração e autoria) presentes no contexto da cultura fã e, podemos citar, em outros contextos da cultura digital. 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.

Com a afirmação de que há aprendizagem, vale apontar a diversidade de conteúdos possíveis de serem abordados por meio de narrativas ficcionais, levando em consideração o que foi apresentado pelos participantes da pesquisa. Além da lista de temáticas citadas por esses sujeitos apresentada no item anterior, destacamos a fala de Beta 2, uma vez que ela conta uma experiência relacionada a 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).

Além da diversidade de áreas possíveis de serem discutidas nas narrativas ficcionais apontadas no item que analisa o conteúdo dos questionários, consideramos destacar essa experiência na discussão dos resultados uma vez que ela comprova todas nossas reflexões sobre a leitura e a produção de *fanfics* proporcionar aprendizagem dos sujeitos envolvidos. Diante do que relata esse beta, evidenciamos que a depender o direcionamento que é dado à narrativa, esta pode proporcionar aprendizagem não só para quem pesquisa/busca e produz, o que nós fundamentamos, mas também para os leitores dessas histórias. Quando 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 afincão de querer soar o mais real possível (Beta 2).

Reafirmamos que a leitura e a produção de narrativas ficcionais possibilitam o desenvolvimento da aprendizagem dos sujeitos envolvidos. Essa aprendizagem concretiza-se a partir da liberdade que esses sujeitos têm de lerem e produzirem por meio de universos narrativos que gostam e da forma como gostam; da autoria em rede, com a qual se tem leitores reais envolvidos com as produções; e a colaboração, a qual foi apresentada de diferentes maneiras no contexto do *Spirit* e, também, instiga os sujeitos a produzirem.

Consideramos que esses elementos, identificados neste estudo, levam o sujeito envolvido ao engajamento com o que está sendo produzido e os assuntos/conteúdos/temas que envolvem essa produção. Entendemos que esse engajamento relaciona-se à preocupação em publicar, para seus leitores, conteúdos de qualidade, o que leva esses sujeitos a buscarem materiais que traga essa característica para suas narrativas. Essa busca de conteúdos para a produção envolve os conceitos de aprendizagem autônoma e conectivismo, conforme mencionamos.

Dentro dessa discussão, vale destacarmos, também, duas características presentes em sujeitos imersos no cenário da cultura fã. A leitura crítica e a escrita criativa estão presentes e são desenvolvidas nessa prática de produção de *fanfics*. Estas surgem, desde o princípio, a partir da não aceitação dos leitores em relação ao enredo “original”, ou seja, de uma leitura crítica do conteúdo e da visualização de possibilidades de desdobramento desse. Ao passo que essas possibilidades são postas em prática por meio da produção narrativa, a criatividade é desenvolvida. Como um dos participantes da pesquisa afirmou, na produção de *fanfics* podemos usar nossa criatividade e escrever coisas inimagináveis, que ninguém nunca pensou, e não sermos questionados a fim de justificarmos sobre nossas ideias.

Essa discussão subsidia, também, o processo de aprendizagem, pois, de acordo com Freire (1996, p. 13), “o educador democrático não pode negar-se o dever de, na sua prática docente, reforçar a capacidade crítica do educando, sua curiosidade, sua insubmissão”. Diante disso, bem como do que foi apresentado e discutido na análise dos questionários, o senso crítico do sujeito é característica presente na prática de leitura e produção de *fanfics* e, segundo o autor, deve ser uma característica estimulada pelos profissionais da educação em contextos formais de ensino, principalmente pelo docente.

Considerando nossas discussões, afirmamos que 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, conseqüentemente, 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, tonando-se membro ativo, participativo e responsável de diferentes comunidades.

Refletindo acerca do contexto cultural no qual estamos inseridos, o qual foi discutido nos capítulos teóricos, para que os sujeitos consolidem a aprendizagem autônoma defendida por Freire (2011) é necessário que os processos educacionais levem em consideração as características presentes nos sujeitos imersos nesse contexto. Essas características presentes nesses sujeitos, principalmente nos sujeitos envolvidos com a leitura e produção de *fanfics*, objeto do nosso estudo, se trabalhadas no contexto da educação formal, contribuiriam com o desenvolvimento e/ou aprimoramento da aprendizagem autônoma (FREIRE, 2011).

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. Com isso, elucidamos que por meio da liberdade, autoria em rede e colaboração os sujeitos são instigados a produzir narrativas ficcionais. E, ainda, por se sentirem instigados engajam-se na produção e, uma vez que precisam se apropriar de conteúdos específicos que são tratados nas histórias, quando são tratados, desenvolvem aprendizagem de forma autônoma, por meio de buscas de informações e, conseqüentemente, construção de conhecimento, de acordo com o que é proposto por Siemens (2014) como perspectivas do conectivismo.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A sociedade presencia, atualmente, 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.

Diante disso, as formas de os sujeitos comunicar, expressar, ensinar, compartilhar, aprender, informar 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.

A partir dessa discussão, demos destaque para um fenômeno cultural que ganhou destaque maior por meio das TDIC, as *fanfics*. Apresentamos esse gênero textual dentro do conceito de universo transmídia. Entendemos universo transmídia como o conjunto de materiais/conteúdos relacionados a determinada história, pessoa, grupo, seja real ou fictício, que estão presentes em diferentes mídias. À guisa de ilustração, podemos citar o universo ficcional transmídia da Turma da Mônica. São diversos os materiais/conteúdos relacionados à Turma da Mônica difundidos de várias formas e em várias mídias, desde vestuário a filmes.

Dentre esses conteúdos que compõem os universos transmídia, há as narrativas, histórias e/ou estórias, o conjunto dessas chamamos de universo narrativo transmídia. Ressaltamos que, 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 infinitas possibilidades de transmidiação, escolhemos, para este estudo, 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 cenários da cultura fã.

Diante disso, nosso objeto de estudo é a produção de *fanfics* no *Spirit Fanfics e Histórias*. E, por meio desse, identificamos, enquanto elementos potenciais que levam o sujeito à aprendizagem, a liberdade na produção, a autoria, por meio da qual se tem leitores reais e participativos, e a colaboração nas/para as produções. Consideramos cada um desses elementos instigam os sujeitos a produzirem e o conjunto deles engajam-nos nas produções de modo que

os levam à aprendizagem. Por isso, afirmamos que a liberdade, a autoria e a colaboração são potencialidades presentes no contexto da cultura digital e, mais especificamente, na prática de leitura e produção de *fanfics*, que levam os sujeitos imersos nesse cenário à aprendizagem.

Dessa maneira, identificamos, por meio dos resultados alcançados, potencialidades na prática de produção de *fanfics* para a aprendizagem. A liberdade, do modo como pensamos, estimula o sujeito que possui criatividade, principalmente, a produzir sem precisar atender padrões pré-estabelecidos. Sobre a (co)autoria, percebemos que os sujeitos não se sentem (co)autores dos universos os quais são desdobrados por suas *fanfics*, assim, nossa reflexão sobre a vaidade proporcionada pela (co)autoria dos universos foi refutada. Mas, ainda na discussão sobre esse elemento, comprovamos que o fator de haver leitores reais esperando pela publicação das narrativas e, principalmente, a participação desses, que são características da autoria em rede, estão presentes na prática da produção de *fics*.

A colaboração, outra característica aprimorada e multiplicada com o auxílio da cultura digital, foi identificada como potencialidade presente no contexto das *fanfics*. A partir dos resultados, verificamos que os sujeitos pesquisados têm preferência por produzir suas narrativas individualmente, porém, esses afirmaram ser a colaboração um elemento que instiga o sujeito para a produção a depender de suas preferências.

Mesmo com esse posicionamento dos participantes da pesquisa, elencamos a colaboração como potencialidade pelo fato de identificarmos, a partir da observação participante, que essa está presente em praticamente todas as atividades executadas pelos usuários do *Spirit*. Além disso, é estimulada pelos administradores do site, por meio de recados deixados para os usuários, a fim de que esses comentem as publicações e, conseqüentemente, instiguem os autores a produzirem. Sendo assim, evidenciamos que a colaboração, também, apresenta-se como potencialidade presente no contexto da produção de narrativas ficcionais.

Essas reflexões foram possíveis por meio da realização do estudo teórico feito sobre a autoria em rede, levando em consideração o contexto da cultura digital. Diante dessa discussão, refletimos sobre os universos transmídia, os universos narrativos transmídia, a narrativa transmídia, a transmidiação e as *fanfics*, levando em consideração como cada um relaciona-se, de modo que, inclusive, apresentamos uma imagem para ilustrar a discussão. Tendo como objeto de estudo a produção de narrativas ficcionais, nos debruçamos em uma discussão mais aprofundada das *fanfics*, desde o seu histórico, passando pelo conceito, características, possibilidades, estratégias de produção, dentro outros.

Realizado o percurso teórico, voltamos a investigação para o site universo da pesquisa. Por meio da observação participante feita nesse, foi possível identificar e descrever, se não

todos, quase todos os recursos disponíveis para os usuários. Ao relacionar os dados coletados a partir da observação participante e dos questionários respondidos pelos quatro *beta readers*, verificamos que as histórias são produzidas partindo da leitura crítica e da criatividade dos *ficwriters*. De modo que essas produções acontecem de forma individual ou coletiva e, independente disso, conta com a participação dos leitores/usuários que comentam as narrativas.

Diante de 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. É possível que haja discussões de conteúdos desde os mais simples e corriqueiros das nossas vidas cotidianas a conteúdos muito específicos, como física quântica, exemplo apresentado por um dos betas. Desse modo, pudemos perceber que é possível, por meio da leitura e produção de *fanfics*, os sujeitos estarem em contato com conteúdos distintos, tanto os considerados informais como os formais, levando em consideração contexto formais de aprendizagem.

Levando isso em consideração e as categorias analisadas, as quais consideramos potencialidades para o engajamento do sujeito na produção das *fanfics* e, conseqüentemente, levando esse à aprendizagem dos conteúdos/assuntos/temas que aparecem em suas narrativas. Sendo assim, a partir do que observamos e coletamos por meio dos questionários, selecionamos as categorias que subsidiaram o que foi proposto.

A aprendizagem na prática de produção de *fanfics* leva em consideração elementos como a liberdade, a autoria e a colaboração, ficando evidenciado que esses instigam os sujeitos a produzirem. Uma vez instigado por esse conjunto de elementos, esses engajam-se nas produções de modo que sentem necessidade de levar qualidade aos seus textos. Levando em consideração que há a possibilidade de envolver diversos conteúdos na produção de narrativas ficcionais, a depender do nível de conhecimento e da necessidade do *ficwriter*, este vai buscar conhecimento a fim de apresentar a qualidade pretendida aos seus leitores. Apesar de termos evidenciado a concretização da aprendizagem nessas buscas e conexões que os sujeitos fazem a fim de conhecer sobre assuntos a serem tratados em suas *fics*, acreditamos que há aprendizagem em outros processos/atividades dentro do contexto de leitura e produção de narrativas ficcionais.

Durante o percurso do desenvolvimento do estudo, passamos por algumas dificuldades relevantes de serem mencionadas. A primeira delas foi estabelecer os parâmetros metodológicos de modo que conseguíssemos coletar dados, em um universo de pesquisa extenso como é o *Spirit Fanfics e Histórias*, que atendessem aos itens pressupostos. Além dessa dificuldade, o baixo número de participações por parte dos *beta readers* é outro fator que dificultou a análise dos dados. Em comparação ao número de *beta readers* do site, em um dos

momentos em que foi solicitada a participação desses havia catorze, conseguimos a participação de um número abaixo do esperado, apenas quatro betas responderam ao questionário.

A terceira dificuldade encontrada foi em relação à coleta de *fanfics* em versão anterior e posterior à revisão de um *beta reader*. Nossa proposta era de fazer uma análise dessas duas versões de uma mesma história a fim de evidenciar, ainda mais, sobre o tipo de aprendizagem que estão envolvidos os sujeitos imersos no contexto da cultura fã. Foram sete tentativas para coletar uma narrativa nessas condições, mas em nenhuma delas conseguimos êxito.

Mesmo com as dificuldades apresentadas, encontramos resultados relevantes para discussões sobre as TDIC, o ensino de Língua Portuguesa e a educação de modo geral. A partir das nossas reflexões, evidenciamos como o surgimento e disseminação das TDIC proporcionaram possibilidades de desenvolvimento e aprimoramento de características nos sujeitos imersos no cenário da cultura digital. Dentre elas destacamos algumas: a criticidade, a produção textual, a (co)autoria, a autonomia, a leitura de textos com linguagem múltiplas (multilinguagens), entre outras.

Para o ensino de Língua Portuguesa, as contribuições são evidentes desde o princípio, uma vez que nosso objeto de estudo caracteriza-se como um gênero textual. A partir do nosso estudo, percebemos que o modelo de leitura e produção de *fanfics* no *Spirit Fanfics e Histórias* envolve, diretamente, abordagens relacionadas a conteúdos desse componente curricular, trabalhado desde a educação básica ao ensino superior. Por meio da pesquisa, verificamos que há condições de os sujeitos produzirem textos de uma forma que proporciona liberdade, envolve colaboração e desperta engajamento desses.

A produção textual no contexto do ensino formal pode ser parcial ou totalmente adequada ao modelo de produção de *fanfics*. Isso, além dos elementos citados no parágrafo anterior, desenvolve e aprimora nos sujeitos características como a criticidade, a criatividade, a leitura, a escrita, a autonomia. Desse modo, evidenciamos que a maneira como os sujeitos produzem narrativas no contexto da cultura fã pode estabelecer potencialidades para os processos de ensino e de aprendizagem de Língua Portuguesa e, mais especificamente, Produção textual.

Em continuidade a essa discussão, além das características desenvolvidas e aprimoradas pelos sujeitos leitores e produtores de *fanfics*, pensando dentro do contexto das áreas de TDIC e Língua Portuguesa, este estudo apresenta contribuições para o contexto da educação de modo geral. A partir dos resultados alcançados, verificamos que o modelo de produção textual estudado leva o sujeito à possibilidade de desenvolvimento de características, habilidades e de aprendizagem de conteúdos diversos.

Dessa maneira, docentes dos mais diversos componentes curriculares podem refletir acerca de práticas baseadas nesse modelo de produção textual. Com isso, os sujeitos envolvidos nas práticas tenderão a desenvolver a aprendizagem autônoma e, diante do engajamento, proporcionado pela liberdade, autoria e colaboração, constroem conhecimento dos assuntos/conteúdos que forem possível de ser tratados na produção.

É no viés dessas ideias que devemos discutir acerca da educação. Apesar de nossa proposta defender que há aprendizagem em um contexto informal de construção de conhecimento, acreditamos que escolas, docentes e qualquer sujeito e instituição engajados em assuntos educacionais devem refletir sobre e aceitar a realidade da cultura digital. Iniciar experiências de leitura e escrita em plataformas digitais pode ser o princípio de uma possível aceitação por parte desses sujeitos de que a forma de se comunicar no contexto atual mudou e continua mudando. E, além disso, uma vez que a escola é local de formação de cidadãos aptos a atuarem ativamente na sociedade, é necessário refletir e levar em consideração sobre o contexto histórico e cultural presentes na sociedade em que estes cidadãos, em formação, atuarão.

O consumo de determinado conteúdo e a produção de outros, ou ainda de uma extensão desses, além de implicar na prática de leitura e produção por parte do sujeito imerso nessa realidade, apresenta potencialidades para o processo de aprendizagem dos conteúdos propostos, bem como de conteúdos relacionados. A liberdade de o sujeito ler e produzir, a partir de seus gostos pessoais, assim como o fato de ser autor do seu próprio conteúdo, com a colaboração na construção dos conteúdos, são fatores que levam ao engajamento do sujeito, bem como instigam à prática de leitura/consumo e escrita/produção, englobando, conseqüentemente, a aprendizagem do conteúdo lido e escrito, bem como de conteúdos relacionados.

Findadas nossas reflexões para este estudo, pensamos que desdobramentos acerca dessa temática são possíveis e necessárias a fim de comprovar-se, ainda mais, as potencialidades para a educação presentes no contexto da cultura fã. Sendo assim, sugerimos que sejam feitos estudos sobre outros gêneros produzidos por fãs, pois acreditamos que no processo de construção de *fan films*, por exemplo, há construção de conhecimento por parte do(s) sujeito(s) envolvido(s).

Além disso, outro desdobramento a ser pensado é o estudo comparativo entre *fanfics* antes e após a leitura e sugestões de um *beta reader*, a fim de verificar a qualidade que esse procedimento traz para a narrativa, bem como as possibilidades de aprendizagens presentes nesse. Como um outro possível desdobramento para este estudo e, ainda, para o qual voltaremos nossa dedicação a partir de agora, é a elaboração e aplicação de práticas de ensino de produção

textual baseadas no modelo de produção de *fanfics*, a fim de investigar, na realidade da educação formal, os tipos, níveis e articulações possíveis das diferentes formas de aprendizagem na Cultura Digital por meio da transmidiação.

REFERÊNCIAS

- AGROSINO, Michael. **Etnografia e observação participante**. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- AGUIAR, Jacqueline G. Fanfictions e RPG's: narrativas contemporâneas. **Àgora**, Porto Alegre, ano 2, p. 25-35, jul/dez. 2011.
- AMARAL, Adriana; SOUZA, Rosana V.; MONTEIRO, Camila. “De westeros no #vemprarua à shippagem do beijo gay na TV brasileira”. *Ativismo de fãs: conceitos, resistências e práticas na cultura digital*. **Galaxia**, São Paulo, n. 29, p. 141-154, jun. 2015.
- ARÁN, Pampa O. A questão do autor em Bakhtin. **Bakhtiniana**, São Paulo, Número Especial, jan./jul. 2014, p. 4-25.
- ARAÚJO, Gabriel; GRIJÓ, Wesley P. Fanfictions: convergência, participação e remixagem na resignificação do conteúdo midiático, 2016. **Anais... IX Simpósio Nacional da ABCiber**, São Paulo, 2016.
- AREA, Manuel; PESSOA, Teresa. De lo sólido a lo líquido: las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. **Comunicar: Revista Científica de Educomunicación**, v. XIX, n. 38, p. 13-20, 2012.
- BACKES, José L.; PAVAN, Ruth. As identidades dos alunos em tempos de cultura digital: a percepção dos professores de educação básica. **Revista da FAEEDBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 23, n. 42, p. 219-227, jul./dez. 2014.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BARTON, David; LEE, Carmen. **Linguagem online: textos e práticas digitais**. São Paulo: Parábola, 2015.
- BASSANI, Patrícia B.; FRITZ, Rosi S. Aprendizagem em/na rede: comunidades virtuais de aprendizagem em blogs. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 13, n. 40, p. 895-912, set./dez. 2013.
- BAUER, Martin W.; GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Petrópolis: Vozes, 2002.
- BONA, Rafael J.; SOUSA, Marina P. As histórias em quadrinhos e suas extensões em produtos midiáticos: a narrativa transmidiática de The Walking Dead. **Sessão do imaginário**, Porto Alegre, vol. 18, n. 30, p. 57-67, 2013.
- BUCKINGHAM, David. Cultura digital, educação midiática e o lugar da escolarização. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 35, n. 3, p. 37-58, set./dez., 2010.
- BUZATO, Marcelo K. Cultura digital e apropriação ascendente: apontamentos para uma educação 2.0. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 26, n. 3, p. 283-304, dez. 2010.
- CANCLINI, Néstor G. Culturas híbridas y estrategias comunicacionales. **Estudios sobre las culturas contemporaneas**, Colima, v. III, n. 5, 1997, p. 109-128.

CARVALHO, Larissa C. **Práticas de leitura e escrita na contemporaneidade: jovens & fanfictions**. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, Porto Alegre, 2012.

CARVALHO, Tatiana L. O gênero e-mail e o ensino de espanhol: principais contribuições apontadas pelos alunos sujeitos dessa experiência. In: DIEB, Messias; ARAÚJO, Júlio C.; LIMA, Samuel C. (Orgs.). **Línguas na web: links entre ensino e aprendizagem**. Ijuí: Unijuí, 2010, p. 95-112.

CASTELLS, Manuel. **O poder da comunicação**. Joscelyne. São Paulo: Paz e Terra, 2015.

CAUNE, Jean. **Cultura e comunicação: convergências teóricas e lugares de mediação**. São Paulo: Edunesp, 2014.

CORACINI, Maria J. Os blogs escolares e a escrita de si: entre a redação escolar e os diários virtuais. In: CORACINI, Maria J.; UYENO, Elzira Y.; MASCIA, Márcia A. A. (Orgs.). **Da letra ao píxel e do píxel à letra: uma análise discursiva do e sobre o virtual: identidade, leitura e escrita, formação e professores e ensino-aprendizagem de língua**. Campinas: Mercado de letras, 2011, p. 27-46.

COSTA, Patrícia S. **Mineração textual e produção de fanfictions: processos desencadeadores de oportunidades de letramento no ensino de língua estrangeira**. Tese (Doutorado em Informática na Educação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS, Porto Alegre, 2013.

COSTA, Patrícia S.; REATEGUI, Eliseo B. Oportunidades de letramento através de mineração textual e produção de Fanfictions. **RBLA**, Belo Horizonte, v. 12, n. 4, p. 835-859, 2012.

COULMAS, Florian. **Escrita e sociedade**. São Paulo: Parábola, 2014.

CRESWELL, John W. **Investigação qualitativa e projeto de pesquisa: escolhendo entre cinco abordagens**. 3. ed. Porto Alegre: Penso, 2014.

CRUZ, Adriana S. **A escola e a formação de leitores: um olhar na perspectiva da estética da recepção**. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual de Feira de Santana – UEFS, Feira de Santana, 2017.

DÍAZ-NOCI, Javier; TOUS-ROVIROSA, Anna. La audiencia como autor: narrativas transmedia y propiedad intelectual del público - Algunas reflexiones jurídicas. **El profesional de la información**, Barcelona, v. 21, n. 5, p. 458-467, septiembre-octubre, 2012.

DIOSES, Kelly R.; ROJAS, Tomás A.; MORENO, Henry P. De la comunicación multimídia a la comunicación transmedia: una revisión teórica sobre las actuales narrativas periodísticas. **Estudios sobre el mensaje periodístico**, Madrid, vol. 23, n. 1, p. 223-240, July 2017.

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

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

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

GARCÍA, Alberto E. Sobre el concepto de apropiación de Chartier y las nuevas prácticas culturales de lectura (el fan fiction). **Álabe**, Almería, n. 4, p. 1-23, diciembre 2011.

GARCIA, J. C.; SOUSA, M. R. Cultura digital: odiseia da tecnologia e da ciência. **Em Questão**. Porto Alegre, v. 17, n. 2, p. 77-90, jul./dez. 2011.

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

GLÓRIA, Julianna S.; FRADE, Isabel. C. A alfabetização e sua relação com o uso do computador: o suporte digital como mais um instrumento de ensino-aprendizagem da escrita. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, vol. 31, n. 3, p. 339-358, julho-setembro 2015.

GOMES, Romeu. Análise e interpretação de dados de pesquisa qualitativa. In: MINAYO, M. (Org.). **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 31. ed. Petrópolis: Vozes, 2012, p. 79-108.

GOSCIOLA, Vicente. Transmídiação: formas narrativas em novas mídias. **Fonseca Journal of Communication**, Salamanca, n. 2, p. 270-284, 2013.

GOSCIOLA, Vicente; VERSUTI, Andrea C. **Narrativa transmídia e sua potencialidade na educação aberta**, 2012. Disponível em: http://oer.kmi.open.ac.uk/?page_id=428. Acesso em: 30 abr. 2017.

GUERRERO, Mar. Webs televisivas y sus usuarios: un lugar para la narrativa transmedia. Los casos de “Águila Roja” y “Juego de Tronos” en España. **Nueva época**, Santa Fe, n. 21, p. 239-267, enero-junio, 2014.

GUERRERO-PICO, Mar. Producción y lectura de fan fiction en la comunidad online de la serie Fringe: transmedialidad, competencia y alfabetización mediática. **Palabra clave**, Chía, vol. 18, n. 3, p. 722-745, septiembre 2015.

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.

_____. From new media literacies to new media expertise. In: FRASIER, P.; WARDLE, J. (Ed.). **Current perspective in media education**. Nova York: Palgrave Macmillan UK, 2013, p. 110-127.

_____. **Invasores do texto**: fãs e cultura participativa. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

KLEIMAN, Angela B. Letramento na contemporaneidade. **Bakhtiniana**, São Paulo, vol. 9, n. 2, p. 72-91, ago./dez. 2014.

KOZINETTS, Robert V. **Netnografia**: realizando pesquisa etnográfica online. Porto Alegre: Penso, 2014.

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

_____. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

LIMA, Daniella J. **Gêneros textuais e narrativa transmídia**: expansão do romance Capitães da Areia, praticando as habilidades de leitura, de compreensão e de escrita. 2016. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Tiradentes – Unit, Aracaju.

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

MARTINS, Beatriz C. **Autoria em rede**: os novos processos autorais através das redes eletrônicas. Rio de Janeiro: Mauad, 2014.

MASSAROLO, João C.; MESQUITA, Dario. Narrativa transmídia e a educação: panorama e perspectivas. **Revista Ensino Superior Unicamp**, Edição especial - Novas mídias e o ensino superior, 2013, p. 34-42. Disponível em:

https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31603293/Narrativa_transmidia_e_a_Educacao.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1505783288&Signature=BmTAB91vVDbzJ3TeA%2FYyjYsZ%2B8%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DNarrativa_transmidia_e_a_Educacao_panora.pdf.

Acesso em: 18 set. 2017.

MELO, Ingrid H. **A cultura do consumo nerd/geek na série The Big Bang Theory**. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Luterana do Brasil – ULBRA, Canoas, 2017.

MENEZES, Leonardo M. A realidade construída pela produção documental participativa. **Galáxia** (Online), São Paulo, n. 26, p. 227-238, dez. 2013.

MINAYO, Maria C. S. **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. 9. ed. São Paulo: Hucitec, 2006.

MONTANARO, Paulo R. A cultura da convergência e a narrativa transmídia na educação a distância. In: MILL, Daniel; REALI, Aline (Orgs.). **Educação a distância, qualidade e convergências**: sujeitos, conhecimentos, práticas e tecnologias. São Carlos: Edufscar, 2016, p. 19-35.

MORELLI, María R. Análisis de la serie “Dexter”: una aproximación a su relato en la cultura de la convergência. **La trama de la comunicación**, Rosario, vol. 17, p. 151-161, enero-diciembre 2013.

MOTTA, Luiz G. **A análise pragmática da narrativa jornalística**. 2005. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/105768052842738740828590501726523142462.pdf>. Acesso em: 22 jul. 2019.

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

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

PÁLACIO, Maria A.; STRUCHINER, Miriam. Análise da produção de narrativas digitais no ensino superior em saúde. **EAD em foco: revista científica em educação a distância**, Rio de Janeiro, vol. 7, n. 2, p. 62-71, 2017.

PENTEADO, José R. **A técnica da comunicação humana**. 10. ed. São Paulo: Pioneira, 1987.

PERNISA JÚNIOR, Carlos. Narrativas transmidiáticas e circulação: participação e controle em rede. In: Simpósio Nacional da ABCiber, IX, 2016, São Paulo. **Anais...** São Paulo, 2016, p. 1-14.

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

PIGNATARI, Décio. **Contracomunicação**. Cotia: Ateliê, 2004.

PORTO, Cristiane M.; BENIA, Renata T.; LIMA, Daniella J. 'Unleash your imagination': os fandoms e a contribuição das fanfictions para o contexto educacional baseada no caso da narrativa de HIM. **Acta Scientiarum Education**, Maringá, v. 38, n. 4, p. 373-382, oct./dec. 2016.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2008.

PUCCI JR. *et al.* **Avenida Brasil: o lugar da transmediação entre as estratégias narrativas da telenovela brasileira**. In: LOPES, Maria I. (Org.). **Estratégias de transmediação na ficção televisiva brasileira**. Porto Alegre: Sulina, 2013. p. 95-131.

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

REGIS, F.; TIMPONI, R.; MAIA, A. Cognição integrada, encadeada e distribuída: breve discussão dos modelos cognitivos na cibercultura. **Comunicação, mídia e consumo**, São Paulo, ano 9, vol. 9, n. 26, p. 115-134, nov. 2012.

RENÓ, Denis. Interfaces e linguagens para o documentário transmídia. **Fonseca Journal of Communication**, Salamanca, n. 2, p. 204-225, 2013.

RENÓ, Denis P.; VERSUTI, Andréa C.; GONÇALVES, Elizabeth M.; GOSCIOLA, Vicente. Narrativas transmídia: diversidade social, discursiva e comunicacional. **Palavra chave**, Chía, vol. 14, n. 2, p. 201-215, diciembre 2011.

RENÓ, Luciana. Transmedia, conectivismo y educación: estudios de caso. In: CAMPALANS, Carolina; RENÓ, Denis; GOSCIOLA, Vicente (Eds.). **Narrativas transmedia: entre teorías y prácticas**. Bogotá: Editorial UOC, 2014, p. 199-212.

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

SANTA, Everton V. O jogo autor-leitor na literatura do agora. **Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea**, Brasília, n. 42, p. 209-221, jul./dez. 2013.

SANTAELLA, Lucia. Desafios da ubiquidade para a educação. **Revista Ensino Superior Unicamp**, Campinas, Especial Novas Mídias e o Ensino Superior, p. 19-28, 2013.

SANTOS, Edméa; ROSSINI, Tatiana S. Comunidade REA-Brasil no Facebook: um espaço de ativismo, autorias, compartilhamentos e inquietações. In: PORTO, Cristiane; SANTOS, Edméa. (Orgs.). **Facebook e educação: publicar, curtir, compartilhar**. Campina Grande: Eduepb, 2014, p. 85-112.

SANTOS, Edméa; PONTE, Felipe S.; ROSSINI, Tatiana S. Autoria em rede: uma prática pedagógica emergente. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 15, n. 45, p. 515-536, maio/ago. 2015.

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

SHIRKY, Clay. **A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

SILVA, Lucio L. **Professores e alunos fanfiqueiros: modos de endereçamento e letramento digital nas fan fictions**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro, 2009.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Loyola, 2002.

SIEMENS, George. **Conectivismo: uma teoria de aprendizagem para a idade digital**, 2014. Disponível em: <http://usuarios.upf.br/~teixeira/livros/conectivismo%5Bsiemens%5D.pdf>. Acesso em: 30 jul. 2019.

SOUZA, Marcia I.; SILVA, Luciana O.; ARAÚJO, Izabel C. Autoria na Web 2.0 no contexto da educação e a ética dos hackers. **ETD: Educação Temática Digital**, Campinas, vol. 12, n. esp., p.154-173, mar. 2011.

TAVARES, Olga; MASCARENHAS, Alan. Jornalismo e convergência: possibilidades transmidiáticas no jornalismo pós-massivo. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 20, n. 1, p. 193-210, jan./abr. 2013.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

VELOSO, Maristela M.; BONILLA, Maria H.; PRETTO, Nelson L. A cultura da liberdade de criação e o cerceamento tecnológico e normativo: potencialidades para a autoria na educação. **ETD: Educação Temática Digital**, Campinas, vol. 18, n.1, p. 43-59, jan./abr. 2016.

VERSUTI, Andrea C.; LIMA, Daniella J. Produção de conteúdo transmidiático por fãs: potencialidades para a aprendizagem colaborativa. In: VALENTE, José A.; FREIRE, Fernanda M. P.; ARANTES, Flávia L. (Orgs.). **Tecnologia e educação: passado, presente e o que está por vir**. Campinas: NIED/UNICAMP, 2018, p. 323-347.

VICENTINI, Luiza; ZANARDI, Juliene Kely. Entrevista com Roxane Rojo, professora do Departamento de Linguística Aplicada da UNICAMP. **Palimpsesto**, Rio de Janeiro, n. 21, jul.-dez. 2015. p. 329-339.

VITER, Luciana N. Construção de letramento em uma comunidade on-line de práticas de leitura e produção textual. **Recorte**, Belo Horizonte, vol. 11, n. 1, p. 1-18, jan./jun. 2014.

WERNECK, Ilana E. **A escrita de nativos digitais**. Tese (Doutorado em Educação) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC, Rio de Janeiro, 2010.

XIBERRAS, Martine. Internautas: inteligências coletivas na cibercultura. **Revista Famecos**, Porto Alegre, vol. 17, n. 3, p. 253-265, set./dez. 2010.

ZACHARIAS, Valéria R. Letramento digital: desafios e possibilidades para o ensino. In: COSCARELLI, Carla V. **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola, 2016.

ZART, Lidia H.; FRAGA, Dinorá M. Ferramentas tecnológicas para investigação de autoria. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, Belo Horizonte, v. 13, n. 1, p. 67-83, 2013.

ZUIN, Antônio A. A cultura digital, a semiformação e o novo elo pedagógico. **Inter-Ação**, Goiânia, v. 39, n. 2, p. 241-256, mai./ago., 2014.

APÊNDICES



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
DOUTORADO EM EDUCAÇÃO

Doutoranda: Daniella de Jesus Lima

Orientador: Luís Paulo Leopoldo Mercado

Coorientadora: Andrea Cristina Versuti

Apêndice A – Roteiro de Observação do *Spirit Fanfics e Histórias*

- 1 – Identificação e descrição da plataforma/site;
- 2 – Identificação e descrição do objetivo/finalidade geral do site;
- 3 – Identificação e descrição do histórico do site;
- 4 – Identificação e descrição da função dos itens que compõem o site;
- 5 – Identificação e descrição dos sujeitos, de forma geral, que compõem o site;
- 6 – Identificação e descrição das possibilidades de interação entre os usuários do site;
- 7 – Identificação e descrição de diferentes funções de alguns usuários do site, além da função de autor de *fanfics/ficwriter*;
- 8 – Identificação e descrição acerca das histórias publicadas (como é feita a publicação e como podem ser lidas).



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
DOUTORADO EM EDUCAÇÃO

Doutoranda: Daniella de Jesus Lima

Orientador: Luís Paulo Leopoldo Mercado

Coorientadora: Andrea Cristina Versuti

Apêndice B – Questionário Online

Identificação (opcional):

Idade:

Sexo (opcional):

Parte I

- 1 - Há quanto tempo você utiliza algum tipo de tecnologia digital de informação e comunicação (TDIC)?
- 2 - Durante quanto tempo, diariamente, você faz uso de alguma TDIC?
- 3 - Em números, apresente quantas atividades diárias você realiza utilizando alguma TDIC e quantas você realiza sem o uso destas.
- 4 - Há quanto tempo é usuário do *Spirit Fanfics e Histórias*?
- 5 - Além dessa comunidade de fãs, faz parte de alguma outra? Qual(is)?
- 6 - É fã de qual(ais) universo(s) narrativo(s)?
- 7 - Com que frequência você publica *fanfics* finalizadas?
- 8 - Quanto tempo do seu dia é dedicado à produção de *fanfics*?
- 9 - Sabemos que você é um *beta reader*, descreva, de forma objetiva, como você desenvolve seu trabalho desempenhando essa função no site.
- 10 - Há quanto tempo você é um *beta reader*?
- 11 - Você passou por algum processo de seleção para ser um *beta reader*? Aponte quantas etapas teve nesse processo e descreva, de forma objetiva, cada uma delas.

Parte II

- 1 - Com relação a produção de *fanfics*, o que mais motiva você a construir essas histórias?
- 2 - A liberdade de produzir narrativas sobre algo que você gosta é o que mais instiga para a produção? Explique como você se inspira e se produziria da mesma maneira se fosse para produzir textos sobre conteúdos que você não tenha afinidade.
- 3 - Além da liberdade de produzir sobre conteúdos de seu interesse, existe outra característica na produção de *fanfic* que instiga você à produção? Qual(is)?

Parte III

1 - Você se considera coautor do universo narrativo do qual as suas *fanfics* fazem parte? Se sim, qual é o seu sentimento com relação a isto?

2 - Você já produziu ou produz textos em ambientes formais de aprendizagem? (Por exemplo, escola de educação básica, faculdade ou universidade). Se sim, apresente e comente sobre quem eram os leitores dos seus textos. Descreva sobre a experiência de produção textual nesse contexto de educação formal.

3 - Com relação à produção escrita em espaços formais e em comunidades de fãs, como você distingue esses dois processos de produção?

4 - Sobre autoria, e em rede, como você descreve a sensação de suas histórias serem lidas, comentadas, criticadas por leitores reais?

Parte IV

1 - Em meio a cultura digital, é fácil perceber a presença da colaboração em diferentes plataformas, com diferentes finalidades. Você considera que o fator colaboração é proveniente da cultura digital ou é fator já existente anteriormente e trazido para essa realidade?

2 - Enquanto *beta reader*, você tem conhecimento de que no processo de construção de *fanfics*, é comum a presença da colaboração entre os usuários da mesma comunidade. Nas suas produções, você acata também a colaboração de outros usuários ou prefere construir seu texto individualmente?

3 - Você considera a colaboração um fator que instiga, ainda mais, os produtores de *fanfics* a escreverem suas histórias?

4 - De acordo com sua experiência enquanto autor de *fanfics* e *beta reader*, avalie a contribuição da colaboração para o aprimoramento das histórias.

5 - Enquanto *beta readers*, sujeito que colabora na produção de outros autores de *fanfics*, como você avalia essa colaboração na qualidade final das *fanfics* produzidas?

Parte V

1 - Para produzir uma *fanfic* é necessário ter o mínimo de conhecimento sobre o universo narrativo que será utilizado para tal. Sendo assim, você considera que essa aproximação apresenta possibilidade de aprendizagem de alguma maneira, seja ela para o meio formal ou informal?

2 - Depois que você começou a ler e produzir *fanfics*, como você avalia o desenvolvimento, ou a falta dele, em sua “bagagem” de conhecimento de uma maneira geral?

3 - Na produção de *fanfics* é possível desenvolver aprendizagem de conteúdos de diferentes áreas do conhecimento? Se sim, explique como você considera que isso acontece.

4 - Por meio da produção de suas *fanfics* quais assuntos/temas você conheceu e/ou se engajou intelectualmente, considerando todas as áreas de conhecimento?

ANEXOS



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
DOUTORADO EM EDUCAÇÃO

Doutoranda: Daniella de Jesus Lima
Orientador: Luís Paulo Leopoldo Mercado
Coorientadora: Andrea Cristina Versuti

Anexo A - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE

Eu,, tendo sido convidado(a) a participar como voluntário(a) do estudo “**A escrita de fãs no contexto transmidiático: implicações das *fanfics* no processo de aprendizagem**”, sob responsabilidade dos pesquisadores Prof. Dr. Luis Paulo Leopoldo Mercado (orientador), Profa. Dra. Andrea Cristina Versuti (coorientadora) e Daniella de Jesus Lima (orientanda) do Programa de Pós-Graduação em Educação - Doutorado, da Universidade Federal de Alagoas, declaro estar ciente das seguintes informações, entendidas sem dificuldades e sem dúvidas:

- Que o estudo se destina a: identificar as relações existentes entre usuários de uma comunidade online de fãs; analisar histórias criadas por fãs (*fanfics*) de universos narrativos; verificar a contribuição dada pela colaboração na produção das *fanfics*; identificar se há aprendizagem por meio da produção das *fanfics* e como isso acontece.
- Que a importância deste estudo é identificar a presença de aprendizagem por parte dos sujeitos imersos na produção de histórias de forma livre e colaborativa, fator que deve ser levado em consideração pela educação formal.
- Que os resultados que se desejam alcançar são os seguintes: a autoria, principalmente em rede, contribui para o estímulo do sujeito em produzir conteúdos, bem como confirmar que há a aprendizagem por meio da produção de *fanfics*.
- Que esse estudo começará no segundo semestre de 2017 e terminará no primeiro semestre de 2019.
- Que o estudo será feito da seguinte maneira: os sujeitos selecionados para o estudo serão contatados via e-mail e responderão ao questionário online.
- Que participarei das seguintes etapas: questionário online e autorizando a leitura e análise do meu perfil e das minhas *fanfics* publicadas no site *Spirit Fanfics e Histórias* (<https://spiritfanfics.com/>).
- Que os incômodos e riscos da pesquisa podem ser os seguintes: inibição diante de uma pessoa que irá ler e apresentar impressões sobre minhas histórias disponibilizadas no site, não saber o que responder a alguma pergunta que estará no questionário, perda de tempo durante a leitura das perguntas e elaboração das respostas, constrangimento ao responder perguntas de cunho pessoal.

- Que deverei contar com a seguinte assistência, no intuito de evitar os incômodos e riscos: esclarecimento, a qualquer momento, por parte dos responsáveis da pesquisa, garantia do sigilo sobre todas as informações que possam identificar o participante, reformulação de perguntas em caso de constrangimento ou, ainda, exclusão da pergunta considerada constrangedora.
- Que os benefícios que deverei esperar com a minha participação, mesmo que não diretamente são: contribuir para que seja evidenciado que a produção de histórias de forma livre e colaborativa contribui para a educação do sujeito, seja ela informal ou formal.
- Que a minha participação será acompanhada do seguinte modo: online, por meio de contato via e-mail para o envio do TALE e/ou TCLE, bem como o link do questionário online.
- Que, sempre que desejar serão fornecidos esclarecimentos sobre cada uma das etapas do estudo.
- Que serei informado(a) sobre o resultado final desta pesquisa, e sempre que desejar serão fornecidos esclarecimentos sobre cada uma das etapas do estudo.
- Que as informações conseguidas através da minha participação não permitirão a identificação da minha pessoa, exceto aos responsáveis pelo estudo e que a divulgação das mencionadas informações só será feita entre os profissionais estudiosos do assunto.
- Que o estudo não acarretará nenhuma despesa para o participante da pesquisa.
- Que serei indenizado por qualquer dano que venha a sofrer com a participação na pesquisa.
- Que receberei uma via assinada do TCLE.

Finalmente, tendo eu compreendido perfeitamente tudo o que me foi informado sobre a minha participação no mencionado estudo e estando consciente dos meus direitos, das minhas responsabilidades, dos riscos e dos benefícios que a minha participação implica, concordo em dele participar e, para isso, eu DOU O MEU CONSENTIMENTO SEM QUE PARA ISSO EU TENHA SIDO FORÇADO OU OBRIGADO.

Endereço do(a) participante-voluntário(a)

Domicílio (rua, praça, conjunto):

Bloco: Nº: Complemento:
 Bairro: CEP: Cidade: Telefone:

Ponto de referência:

Contato de urgência: Sr(a).

Domicílio (rua, praça, conjunto):

Bloco: Nº: Complemento:
 Bairro: CEP: Cidade: Telefone:

Ponto de referência:

Endereço dos responsáveis pela pesquisa:

Instituição: Universidade Federal de Alagoas

Endereço: Avenida Lorival Mota

Bloco: /Nº: /Complemento: S/N

Bairro: Tabuleiro dos Martins CEP: 57082-970 Cidade: Maceió –AL

Telefones para contato: (82) 98111-8170 Daniella de Jesus Lima

(82) 99381-1352 Prof. Dr. Luis Paulo Leopoldo Mercado

ATENÇÃO: Para informar ocorrências irregulares ou danosas durante a sua participação no estudo, dirija-se ao:

Comitê de Ética em Pesquisa da Ufal

Prédio da Reitoria, 1º Andar, Campus A. C. Simões, Cidade Universitária

Telefone: (82) 3214-1041

[]
Maceió,

Assinatura ou impressão datiloscópica do(a) voluntário(a) ou responsável legal e rubricar as demais folhas	Nome e Assinatura dos responsáveis pelo estudo (Rubricar as demais páginas)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
DOUTORADO EM EDUCAÇÃO

Doutoranda: Daniella de Jesus Lima
Orientador: Luís Paulo Leopoldo Mercado
Coorientadora: Andrea Cristina Versuti

Anexo B - Termo de Assentimento Livre e Esclarecido - TALE

Eu,,
responsável pelo menor, o qual foi convidado(a) a participar como voluntário(a) do estudo “**A escrita de fãs no contexto transmidiático: implicações das *fanfics* no processo de aprendizagem**”, sob responsabilidade dos pesquisadores Prof. Dr. Luis Paulo Leopoldo Mercado (orientador), Profa. Dra. Andrea Cristina Versuti (coorientadora) e Daniella de Jesus Lima (orientanda) do Programa de Pós-Graduação em Educação - Doutorado, da Universidade Federal de Alagoas, recebi as seguintes informações que me fizeram entender, sem dificuldades e sem dúvidas, o tipo de estudo que meu filho(a) irá participar:

- Que o estudo se destina a: identificar as relações existentes entre usuários de uma comunidade online de fãs; analisar histórias criadas por fãs (*fanfics*) de universos narrativos; verificar a contribuição dada pela colaboração na produção das *fanfics*; identificar se há aprendizagem por meio da produção das *fanfics* e como isso acontece.
- Que a importância deste estudo é identificar a presença de aprendizagem por parte dos sujeitos imersos na produção de histórias de forma livre e colaborativa, fator que deve ser levado em consideração pela educação formal.
- Que os resultados que se desejam alcançar são os seguintes: a autoria, principalmente em rede, contribui para o estímulo do sujeito em produzir conteúdos, bem como confirmar que há a aprendizagem por meio da produção de *fanfics*.
- Que esse estudo começará no segundo semestre de 2017 e terminará no primeiro semestre de 2019.
- Que o estudo será feito da seguinte maneira: os sujeitos selecionados para o estudo serão contatados via e-mail e responderão ao questionário online.
- Que participarei das seguintes etapas: questionário online e autorizando a leitura e análise do meu perfil e das minhas *fanfics* publicadas no site *Spirit Fanfics e Histórias* (<https://spiritfanfics.com/>).
- Que os incômodos e riscos da pesquisa podem ser os seguintes: inibição diante de uma pessoa que irá ler e apresentar impressões sobre minhas histórias disponibilizadas no site, não saber o que responder a alguma pergunta que estará no questionário, perda de tempo durante a leitura

das perguntas e elaboração das respostas, constrangimento ao responder perguntas de cunho pessoal.

Que deverei contar com a seguinte assistência, no intuito de evitar os incômodos e riscos: esclarecimento, a qualquer momento, por parte dos responsáveis da pesquisa, garantia do sigilo sobre todas as informações que possam identificar o participante, reformulação de perguntas em caso de constrangimento ou, ainda, exclusão da pergunta considerada constrangedora.

Que os benefícios que deverei esperar com a minha participação, mesmo que não diretamente são: contribuir para que seja evidenciado que a produção de histórias de forma livre e colaborativa contribui para a educação do sujeito, seja ela informal ou formal.

Que a minha participação será acompanhada do seguinte modo: online, por meio de contato via e-mail para o envio do TALE e/ou TCLE, bem como o link do questionário online.

Que, sempre que desejar serão fornecidos esclarecimentos sobre cada uma das etapas do estudo.

Que serei informado(a) sobre o resultado final desta pesquisa, e sempre que desejar serão fornecidos esclarecimentos sobre cada uma das etapas do estudo.

Que as informações conseguidas através da minha participação não permitirão a identificação da minha pessoa, exceto aos responsáveis pelo estudo e que a divulgação das mencionadas informações só será feita entre os profissionais estudiosos do assunto.

Que o estudo não acarretará nenhuma despesa para o participante da pesquisa.

Que serei indenizado por qualquer dano que venha a sofrer com a participação na pesquisa.

Que receberei uma via do TALE.

Finalmente, tendo eu compreendido perfeitamente tudo o que me foi informado sobre a minha participação no mencionado estudo e estando consciente dos meus direitos, das minhas responsabilidades, dos riscos e dos benefícios que a minha participação implica, concordo em dele participar e, para isso, eu DOU O MEU CONSENTIMENTO SEM QUE PARA ISSO EU TENHA SIDO FORÇADO OU OBRIGADO.

Endereço do(a) participante-voluntário(a)

Domicílio (rua, praça, conjunto):

Bloco: N°: Complemento:
Bairro: CEP: Cidade: Telefone:

Ponto de referência:

Contato de urgência: Sr(a).

Domicílio (rua, praça, conjunto):

Bloco: N°: Complemento:
Bairro: CEP: Cidade: Telefone:

Ponto de referência:

Endereço dos responsáveis pela pesquisa:

Instituição: Universidade Federal de Alagoas

Endereço: Avenida Lorival Mota

Bloco: /N°: /Complemento: S/N

Bairro: Tabuleiro dos Martins CEP: 57082-970 Cidade: Maceió –AL

Telefones para contato: (82) 98111-8170 Daniella de Jesus Lima

(82) 99381-1352 Prof. Dr. Luis Paulo Leopoldo Mercado

ATENÇÃO: Para informar ocorrências irregulares ou danosas durante a sua participação no estudo, dirija-se ao:

Comitê de Ética em Pesquisa da Ufal

Prédio da Reitoria, 1º Andar, Campus A. C. Simões, Cidade Universitária
Telefone: (82) 3214-1041

Maceió,

Assinatura ou impressão datiloscópica do pai/mãe/ responsável pelo voluntário(a) (Rubricar as demais folhas)	Nome e Assinatura dos responsáveis pelo estudo (Rubricar as demais páginas)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
DOUTORADO EM EDUCAÇÃO

Doutoranda: Daniella de Jesus Lima
Orientador: Luís Paulo Leopoldo Mercado
Coorientadora: Andrea Cristina Versuti

Anexo C – Questionário Online Respondido pelos Participantes da Pesquisa

Identificação
Beta 1
Beta 2
Beta 3
Beta 4
Idade
Beta 1 – 23 anos
Beta 2 - 20 anos
Beta 3 - 18
Beta 4 - 26
Sexo
Beta 1 - Masculino
Beta 2 - Feminino
Beta 3 - feminino
Beta 4 - Feminino
Há quanto tempo você utiliza algum tipo de Tecnologia Digital de Informação e Comunicação (TDIC)?
Beta 1 - Desde os 12 anos de idade.
Beta 2 - Desde os 12 anos, mais ou menos.
Beta 3 - Aproximadamente, há 8 anos
Beta 4 - 23 anos
Durante quanto tempo, diariamente, você faz uso de alguma TDIC?
Beta 1 - 12 horas.
Beta 2 - Três-quatro horas por dia.
Beta 3 - Cerca de 2 horas
Beta 4 - 16h/dia
Em números, apresente quantas atividades diárias você realiza utilizando alguma TDIC e quantas você realiza sem o uso destas.
Beta 1 - 5 utilizando TDIC, e 5 sem TDIC.

Beta 2 - Não há como contar em números, pois são muitas.
Beta 3 - Aproximadamente: com o uso: 3. Sem o uso: 6
Beta 4 - 4 atividades com 2 sem
Há quanto tempo é usuário do <i>Spirit Fanfics e Histórias</i>?
Beta 1 - Desde 2007.
Beta 2 - Há cinco anos.
Beta 3 - Há 5 anos
Beta 4 - 1 ano e 4 meses
Além dessa comunidade de fãs, faz parte de alguma outra? Qual(is)?
Beta 1 - Sim, a Alvanista.
Beta 2 - Sim. Nyah!Fanfiction.
Beta 3 - Não
Beta 4 - Não
É fã de qual(ais) universo(s) narrativo(s)?
Beta 1 - Naruto, Homem-Aranha, Fairy Tail, Fallout, Shin Megami Tensei.
Beta 2 - Originais e cartoons.
Beta 3 - Se tratando de Categorias, a que eu mais gosto é a Originais
Beta 4 - Universo da DC Comics, Naruto, Bleach, Saint Seiya, Ouran Highschool Host Club, Hetalia, Yuri!!! on Ice
Com que frequência você publica <i>fanfics</i> finalizadas?
Beta 1 - Raramente.
Beta 2 - Duas ou três vezes ao mês.
Beta 3 - No momento, raramente
Beta 4 - Toda semana
Quanto tempo do seu dia é dedicado à produção de <i>fanfics</i>?
Beta 1 - 2 horas.
Beta 2 - Algumas horas. Três ou quatro horas.
Beta 3 - Menos de 1 hora
Beta 4 - Agora no verão quase não consigo me dedicar (pois trabalho dobrado), mas normalmente são cerca de quatro horas diárias.
Sabemos que você é um <i>beta reader</i>, descreva, de forma objetiva, como você desenvolve seu trabalho desempenhando essa função no site.
Beta 1 - Corrijo as histórias que os escritores me mandam, também apontando os erros mais cometidos e dando minha opinião sobre o enredo. Mando mensagens privadas com avisos quando vejo fanfics irregulares e respondo perguntas de usuários no fórum.
Beta 2 - Por meio do contato com os usuários, em busca das dúvidas mais frequentes para saná-las mais tarde.
Beta 3 - Ajudo usuários, principalmente, fazendo correções em seus textos, mas além disso, também auxilio com opiniões sobre enredo, com as regras e afins. Às vezes, também ajudo no fórum respondendo questões que podem ser referente às fanfics ou não.
Beta 4 - Eu faço a revisão do texto, converso com o autor sobre enredo e ajudo quanto a adequação das regras do site. Também respondo o fórum de dúvidas.
Há quanto tempo você é um <i>beta reader</i>?
Beta 1 - Há 3 meses.
Beta 2 - Há três meses.
Beta 3 - Há 3 anos
Beta 4 - 3 meses
Você passou por algum processo de seleção para ser um <i>beta reader</i>? Aponte quantas etapas teve nesse processo e descreva, de forma objetiva, cada uma delas.

Beta 1 - Sim, o processo teve duas etapas. A primeira foi responder um formulário com diversas perguntas envolvendo as regras do site. A segunda etapa foi a betagem de sete fanfics, uma por dia da semana, apontando também as regras quebradas por elas.
Beta 2 - Sim. Houve, no total, duas etapas de seleção. A primeira sendo mais geral, analisando seu perfil, e a segunda mais específica, voltada aos conhecimentos sobre gramática.
Beta 3 - Sim. A primeira etapa consistiu na avaliação do meu perfil, da minha conduta no site e da qualidade das minhas histórias até então postadas. Depois, respondi um questionário que continha perguntas dissertativas, relacionadas às regras de postagem de fanfics no site, tendo que explicar como eu interpretava algumas delas. Também houve algumas situações hipotéticas para avaliar como eu responderia e lidaria com determinados usuários. Em seguida, precisei revisar uma fanfic escolhida pela administração; além de corrigir os erros gráficos, também tive que apontar coisas que burlavam as regras. Para finalizar o formulário, escrevi um texto no qual eu deveria destacar o porquê de querer ser Beta. Ao ser aprovada nesse questionário, fui convidada à reunião definitiva com os administrados, sendo aí determinado que eu ocuparia o cargo.
Beta 4 - Sim. Foram duas etapas: a primeira foi um cadastro, onde tínhamos que demonstrar nossos conhecimentos sobre as regras do site. Na segunda etapa, os selecionados passaram por um teste de uma semana, onde simulamos situações corriqueiras na correção (quanto a adequação as regras do site) de fanfics e no fórum.
Com relação a produção de fanfics, o que mais motiva você a construir essas histórias?
Beta 1 - Usar os personagens que amo em histórias que apenas eu posso criar.
Beta 2 - Por diversão. Os leitores se divertem, assim como eu.
Beta 3 - Simplesmente por ser uma forma de me expressar sem precisar me explicar
Beta 4 - Eu escrevo há muito tempo e, sinceramente, 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.
A liberdade de produzir narrativas sobre algo que você gosta é o que mais instiga para a produção? Explique como você se inspira e se produziria da mesma maneira se fosse para produzir textos sobre conteúdos que você não tenha afinidade.
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.
Beta 2 - Sim. Escrevo porque gosto de abordar assuntos que me apeteçam, mas com certeza não me divertiria tanto se fosse para escrever sobre algo que não gosto.
Beta 3 - Sim, prefiro escrever sobre algo que gosto. Se tenho que escrever algum tema imposto por alguém, dificilmente sairá algo
Beta 4 - Comigo não tem muito a ver com ser o que eu gosto ou não. As ideias surgem em minha mente praticamente prontas, eu só reproduzo. Já aconteceu de eu produzir oneshoots de temas que não tenho afinidade, pelo simples fato de que a ideia me surgiu pronta na cabeça e eu precisava escrevê-la. Eu não me esforço para conseguir a inspiração, ela simplesmente vem... Mas, claro, escrever sobre algo em que tenho afinidade é muito mais fácil, pois o trabalho de pesquisa é bem menor.
Além da liberdade de produzir sobre conteúdos de seu interesse, existe outra característica na produção de fanfic que instiga você à produção? Qual(is)?
Beta 1 - Sim, mostrar que o universo daquela obra pode ser levado para caminhos inesperados.
Beta 2 - Sim, visar ao aprimoramento de minha escrita e de minha imaginação.
Beta 3 - Acredito que não, uma vez que minha única motivação para escrever seja expressar o que sinto, aquilo que é de meu interesse

Beta 4 - Eu acho interessante como conseguimos conhecer as pessoas através de seus escritos, e isso é o que mais me induz a escrever e ler. 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.

Você se considera coautor do universo narrativo do qual as suas *fanfics* fazem parte? Se sim, qual é o seu sentimento com relação a isto?

Beta 1 - Não.

Beta 2 - Não. O universo narrativo é de quem o cria; os escritores apenas o complementam.

Beta 3 - Meus textos, atualmente, são apenas Originais, então acho que nunca pensei sobre isso

Beta 4 - Não. Eu me sinto totalmente independente dos autores originais e de seus universos, até por uma questão de respeito. Aconteceu comigo de uma autora "se infiltrar" em um universo que eu criei, e achei bastante desagradável trabalhar com isso. A única vez que algo parecido aconteceu, de sentir quase uma coautoria do universo original, foi sobre uma personagem original minha, que sempre insiro no universo de Bleach. Muitos leitores, que não haviam terminado de ler a obra original, acreditavam que ela realmente fazia parte da história, dada a química natural dela com outros personagens.

Você já produziu ou produz textos em ambientes formais de aprendizagem? (Por exemplo, escola de educação básica, faculdade ou universidade). Se sim, apresente e comente sobre quem eram os leitores dos seus textos. Descreve sobre a experiência de produção textual nesse contexto de educação formal.

Beta 1 - Não.

Beta 2 - Sim, no ensino médio. Meus leitores eram professores, em geral, e estudantes do terceiro ano. Foi uma experiência interessante, pois minha professora de gramática me pediu para elaborar o texto e publicá-lo no jornal da escola.

Beta 3 - Sim, principalmente nas aulas de redação. Meus leitores eram a professora e os demais alunos. Foi uma experiência necessária e até divertida, mas em dois anos, só fiquei satisfeita com duas redações, já que as outras se tratavam de temas que não me interessavam

Beta 4 - 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 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.

Sobre produzir uma história num contexto de educação formal, para mim não foi muito difícil, pois sou professora e minha família é toda de professores. Então a rotina escolar eu já conhecia.

Com relação à produção escrita em espaços formais e em comunidades de fãs, como você distingue esses dois processos de produção?

Beta 1 - Nunca produzi em espaços formais.

Beta 2 - Em espaços formais, há menos liberdade. O escritor tem de seguir um padrão de linguagem, além de não poder dizer, com toda a sinceridade, o que pensa a respeito do assunto. Há limites. No espaço da comunidade de fãs, as pessoas são geralmente mais receptivas e não julgam com tanta facilidade. Há mais liberdade de expressão.
Beta 3 - Acho que quando se escreve para uma comunidade de fãs, você simplesmente expressa aquilo que realmente quer, com toda liberdade que se tem, sabendo que o máximo que pode lhe ocorrer é ter sua história excluída por estar burlando alguma regra, enquanto ao escrever para um professor, por exemplo, você deve estar sempre se policiando, mesmo ao escrever sobre algo que gosta
Beta 4 - Acho que a escrita em espaços formais é mais trabalhosa e gera mais desconfortos, visto que a pessoa espera por algum retorno monetário. Por isso eu prefiro o espaço de comunidade de fãs, é menos formal e você não espera realmente muita coisa. Então cada retorno, mesmo que seja um comentário do tipo "amei sua história" é muito gratificante. Em espaços de comunidades de fãs é muito mais tranquilo, pois não trabalhamos com prazos também. Não temos a quem responder, um editor ou um superior que não quer que isso ou aquilo aconteça e atrapalhe sua linha de raciocínio.
Sobre autoria, e em rede, como você descreve a sensação de suas histórias serem lidas, comentadas, criticadas por leitores reais?
Beta 1 - Eu adoro, pois recebo as críticas direto dos consumidores da história, é uma forma de melhorar.
Beta 2 - Realizada, pois quero adentrar o ramo da escrita um dia. É muito bom saber que há público para o tipo de literatura sobre o qual quer escrever.
Beta 3 - Fico muito feliz com o mínimo de manifestação por parte dos meus leitores. É um pouco difícil de crescer dentro da categoria em que escrevo, por isso, todo apoio é bem-vindo! Até hoje, nunca fui criticada, mas caso um dia seja, tentarei usar isso como uma forma de melhorar
Beta 4 - A sensação é ótima, é legal receber tantos retornos. Mesmo os "negativos", acabamos conseguindo tirar algo de positivo deles. Já recebi muitos retornos maravilhosos, mensagens privadas falando sobre como alguma história ajudou em processos íntimos, etc.
Em meio a cultura digital, é fácil perceber a presença da colaboração em diferentes plataformas, com diferentes finalidades. Você considera que o fator colaboração é proveniente da cultura digital ou é fator já existente anteriormente e trazido para essa realidade?
Beta 1 - Ele já existia anteriormente, o meio digital apenas facilita.
Beta 2 - A colaboração está presente em todo lugar. A cultura digital é apenas um meio de enfatizá-la.
Beta 3 - Acho que é um fator já existente anteriormente, sendo trazido para essa realidade
Beta 4 - Acho que a colaboração já existia muito antes. Ninguém faz nada sozinho, tudo surge através do esforço de várias pessoas, mesmo que indiretamente. Com o mundo se tornando digital, é natural que isso fique mais em evidência nessa nova realidade.
Enquanto <i>beta reader</i>, você tem conhecimento de que no processo de construção de <i>fanfics</i>, é comum a presença da colaboração entre os usuários da mesma comunidade. Nas suas produções, você acata também a colaboração de outros usuários ou prefere construir seu texto individualmente?
Beta 1 - Prefiro construir individualmente.
Beta 2 - Em relação aos textos que componho, individualmente. Mas se for, por exemplo, um texto explicativo, colaborações sempre são boas, podendo, inclusive, complementar sua explicação.

Beta 3 - Particularmente, tenho dificuldades quando se trata de colaborações. Até hoje, tentei três vezes, sendo sucedida em apenas uma, entretanto, se um dia surgir uma nova oportunidade, não irei recusar
Beta 4 - Tenho várias fanfics em conjunto.
Você considera a colaboração um fator que instiga, ainda mais, os produtores de fanfics a escreverem suas histórias?
Beta 1 - Sim, pois os autores podem revesar na escrita de cada capítulo e discutir novas ideias para a fanfic.
Beta 2 - Depende muito de autor para autor, mas, em geral, sim.
Beta 3 - Para alguns usuários, provavelmente, sim. A colaboração pode ser um grande incentivo para aqueles que não são tão confiantes ou não possuem muito tempo
Beta 4 - Isso acho que depende do autor, e também do coautor. Tive coautores que me fizeram prometer para mim mesma que jamais escreveria em conjunto novamente, e outros que me fizeram prometer o contrário. Mas, a parte legal da colaboração é a construção da ideia... de como duas cabeças realmente pensam melhor.
De acordo com sua experiência enquanto autor de fanfics e beta reader, avalie a contribuição da colaboração para o aprimoramento das histórias.
Beta 1 - Não posso avaliar, pois nunca betei para grupos de autores e nunca escrevi em colaboração.
Beta 2 - O aprimoramento das histórias é melhorado, muitas vezes, pela colaboração para compor um enredo. Em nota de 1 a 10, eu daria 8.
Beta 3 - Uma pessoa pode ver o que o outro escreve de um ponto de vista diferente, podendo apresentar novas ideias assim. Da mesma forma, um pode ver erros que o outro não havia notado
Beta 4 - Apesar de ser Beta oficial há somente 3 meses, o trabalho de colaboração no aprimoramento de enredos eu faço há muito tempo. Sempre que minhas colegas se viam em um beco sem saída com suas histórias, elas me procuravam. Tenho a mente muito rápida nesse sentido, de enxergar várias possibilidades, visto que adoro trabalhar com a parte psicológica dos personagens. Então acho que minha contribuição até agora foi positiva e eu auxílio o máximo que posso no aprimoramento tanto de enredo quanto de estrutura.
Enquanto beta readers, sujeito que colabora na produção de outros autores de fanfics, como você avalia essa colaboração na qualidade final das fanfics produzidas?
Beta 1 - Muito boa, o autor não só terá uma fanfic livre de erros (o que deixa a leitura melhor), como também melhorará sua escrita.
Beta 2 - Há uma melhora considerável, tanto em relação à gramática quanto em relação aos termos de uso do site.
Beta 3 - Como beta reader, não posso interferir diretamente no desenvolvimento das fanfics, então é uma colaboração bem indireta, embora, em determinados casos, a qualidade final das histórias seja bem diferente da inicial, isso devido às correções gráficas e dicas sutis
Beta 4 - Como Beta eu tento não me intrometer muito em enredo, visto que têm autores que já apresentam a história quase toda pronta e também não gostam de interferências externas. Mas, sei que ajudamos muito na questão do texto em si, de deixá-lo mais "limpo". Uma das autoras que auxílio comentou uma vez comigo, que ela acha incrível como umas poucas correções já fazem a qualidade do texto crescer.
Para produzir uma fanfic é necessário ter o mínimo de conhecimento sobre o universo narrativo que será utilizado para tal. Sendo assim, você considera que essa aproximação apresenta possibilidade de aprendizagem de alguma maneira, seja ela para o meio formal ou informal?
Beta 1 - Sim, visto que é possível absorver conhecimento de formas de entretenimento.

Beta 2 - Sim. Para ter o conhecimento sobre o universo, muitas pessoas são instigadas a fazer pesquisas, se atualizar, etc.
Beta 3 - Acredito que sim. Ao escrever sobre determinadas doenças, lugares, profissões e várias outras coisas, o autor precisa se informar e pesquisar, dependendo do que for, esse conhecimento pode ser usado para outros momentos da vida da pessoa
Beta 4 - Sim! É bem interessante como aprendemos quando escrevemos. Tenho uma fanfic que se passa dentro de uma clínica psiquiátrica (que foi inspirado em uma vivência minha), em que precisei pesquisar muito sobre doenças e comportamentos. Minha fanfic que envolve física também precisou de um trabalho longo de pesquisas... e tantas outras fanfics que ainda não coloquei em prática, pois ainda estou fazendo pesquisas para elas. Com as fanfics, aprendi desde o nome dos tecidos usados na produção de gravatas até teorias de física quântica.
Depois que você começou a ler e produzir <i>fanfics</i>, como você avalia o desenvolvimento, ou a falta dele, em sua “bagagem” de conhecimento de uma maneira geral?
Beta 1 - Muito bom.
Beta 2 - Há, com certeza, um acréscimo de conhecimento, tanto no quesito da cultura como no da gramática.
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)
Beta 4 - Comecei a escrever fanfics há 15 anos, então posso falar que muito do meu crescimento foi junto com a histórias. Acredito que tenho uma bagagem muito boa graças a educação que recebi dos meus pais que, como professores, sempre me incentivaram à busca de conhecimento. Contudo, boa parte do conhecimento que busquei foi para a produção de textos, então acho que posso afirmar que me desenvolvi muito graças a isso.
Na produção de <i>fanfics</i> é possível desenvolver aprendizagem de conteúdos de diferentes áreas do conhecimento? Se sim, explique como você considera que isso acontece.
Beta 1 - Sim, pois existem casos de autores abordando temas complexos, como o suicídio, depressão, transtornos de personalidade, entre outros, e é necessário pesquisar quando se quer escrever sobre esses assuntos.
Beta 2 - 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.
Beta 3 - Sim. 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
Beta 4 - 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 afincado de querer soar o mais real possível.
Por meio da produção de suas <i>fanfics</i> quais assuntos/temas você conheceu e/ou se engajou intelectualmente, considerando todas as áreas de conhecimento?
Beta 1 - Psicologia, medicina, estratégia de guerra, química e expressão de gênero.
Beta 2 - Na área de universos originais.
Beta 3 - Conheci algumas doenças novas, e tenho um conhecimento maior acerca de músicas clássicas

Beta 4 - Aprendi já sobre física, psicologia, psiquiatria, matemática, construção civil, direito, espiritualismo, etc, etc (a lista é grande, visto que escrevo há muito tempo)