

FANFICTIONS E RPG's: NARRATIVAS CONTEMPORÂNEASJacqueline Gomes de Aguiar¹**RESUMO**

O presente artigo propõe estabelecer um olhar sobre as construções narrativas contemporâneas constituídas em ambientes virtuais, tais como: portais de fanfictions, fóruns de RPG's, blogs, redes sociais, e todo veículo midiático que compreenda esta possibilidade. Busca desvendar como se dão os processos de leitura e escrita nestes veículos, que acolhem diferentes gêneros digitais, levando-se em conta a co-construção de sentidos. Pretende, ainda, expor as relações: semânticas; conceituais e práticas destas construções narrativas; com novos paradigmas epistemológicos para a educação; a semiótica no cotidiano; a linguagem narrativa contemporânea; a cybercultura; autoria coparticipativa, a interação de sujeitos; entre outras. E nesta medida, pretende apontar algumas alternativas para a escola, um modelo pedagógico outro para o ensino de língua e literatura, acolhendo e valendo-se dos novos recursos de tecnologia e mídias para promover o uso e a constituição de uma identidade linguística autônoma e dotada de um discurso qualificado e polifônico, tornando o aluno um sujeito com voz e vez na sociedade contemporânea.

Palavras-chave: Narrativa contemporânea – RPG - Fanfiction

INTRODUÇÃO

É cada vez mais evidente que estamos vivendo novos tempos, tempos de convergência comunicativa oportunizada por novos meios de comunicar. Estamos na sociedade da informação virtualizada e veloz, na qual os sujeitos se conectam e se apropriam dos fatos quase que ao mesmo tempo em que acontecem. É recorrente o surgimento de portadores de sentido que se valem da interconexão para informar, para aproximar, para, enfim, constituir-se.

E a escola? E o professor? Como ficam frente a toda essa nova concepção de mundo? No intuito de responder estas questões, vivemos uma recorrente busca por alternativas, métodos e atividades que aproximem a escola e os professores deste novo

¹ Professora de Língua e Literatura Portuguesa, Especialista em Informática Educativa (UFRGS 2000) e em Mídias na Educação (UFRGS 2010) atua como Assessora Pedagógica de Inclusão Digital na Secretaria Municipal de Educação de Porto Alegre.

tempo. Vislumbrar caminhos, meios que qualifiquem as práticas pedagógicas na escola, de forma a adequar os currículos à contemporaneidade tem mobilizado cada vez mais professores, pesquisadores e teóricos no sentido de alcançar as desejadas mudanças paradigmáticas. Isso nos coloca a questão: o que, de fato, promove a qualificação dos processos de ensino e aprendizagem? Ou ainda, tendo como premissa básica o fato de que cada vez mais a Internet e o uso das tecnologias educacionais emergentes e das mídias favorecem processos de ensino e aprendizagem, quais “veículos” podem ser capazes de promover essa mudança? O que são os novos portadores digitais de sentido? Como se dá a construção destas narrativas contemporâneas?

Assim, a presente reflexão propõe debruçar-se sobre as possibilidades inovadoras que encontramos presentes em ambientes virtuais de interação, nas tecnologias educacionais, em ambientes digitais hipertextualizados e midiáticos. Focalizando as diversas modalidades de interação e expressão, compreendidas pelos Blogs, Comunidades Virtuais, uso e autoria de mídias na escola, publicação de fanfictions e RPG's; e buscando mais especificamente desvendar as construções narrativas que são veiculadas nestes espaços. Entender o perfil de seus usuários, seus hábitos de leitura, escrita, autoria, protagonismo, interação, co-construção e polifonia, entre outros tantos aspectos, como um caminho para a solução de problemas recorrentemente apontados pelos professores, tais como: a falta de intencionalidade para a escrita e autoria por parte dos alunos, o desinteresse em escrever e, ainda, a baixa qualidade linguística dos sujeitos.

Também a dificuldade encontrada pelo professor em propor atividades que estimulem a qualificação dos processos de ensino e aprendizagem, principalmente no que diz respeito à aquisição da fluência linguística, oral e escrita, preocupa e força a busca por novos olhares, novas formas de pensar esta prática na Escola.

No livro *Literatura, leitura e produção textual no ensino médio*, a professora Ione Vinhais realiza um estudo com importantes considerações acerca da prática de produção textual na escola.

“A construção textual é por sua vez um fazer que se dá dentre outras possibilidades já existentes, até porque nada do que se sabe, se sabe sozinho. Então há uma memória constitutiva do grupo que interfere e constrói em consonância a este

fazer:somos na perspectiva do outro, porque não somos nós.”
(VINHAIS, 2009, p19)

Assim, pensar a prática da produção textual sem a prerrogativa da interação, da troca entre sujeitos é improdutivo. A escrita tem significação quando destinada à leitura. Nesse sentido, o caminho seguido para alcançar algumas respostas foi conhecer e analisar ambientes onde é possível ver um número significativo de usuários: lendo, produzindo e interagindo entre si, co-construindo narrativas que transcendem as praticadas na escola. Dentre os muitos espaços existentes na Internet, foram observados: o portal de Fanfictions *Nyah Fanfictions – Histórias Reais de realidades alternativas* em <http://www.fanfiction.com.br/>, os fóruns criados no servidor Forumeiros em <http://www.forumeiros.com/> para RPG's, como Abafiatto em <http://abaffiatorpg.forumeiros.com/c1-abaffiato>, Forks RPG em <http://forksrpg.forumeiro.com/>, e as salas de Bate-Papo UOL, destinadas ao jogo de RPG on-line. Nesses espaços, foram observados como se dão os movimentos discursivos, a intencionalidade da escrita, a linearidade, entre outros elementos textuais, nas narrativas ali constituídas e como estes elementos podem ser trazidos para a produção textual realizada na escola. E, assim, oportunizar uma construção linguística prazerosa, a exemplo do que vemos entre os membros de tais espaços, capaz de provocar e valer-se de interação e autoria.

A observação direta, a leitura de fanfictions, e RPG's, a apropriação dos ambientes e entrevistas realizadas através de questionários on-line, foram capazes de oferecer dados concretos sobre o tema. E, ainda, para legitimar as observações feitas nos ambientes propriamente ditos, estabeleceu-se um diálogo com autores que propõem referencial teórico, fundamentalmente no que diz respeito aos conceitos que compreendem a construção cognitiva da oralidade, da narrativa, da constituição objetiva e subjetiva do sujeito e da autonomia, entre eles Jean Piaget, Paulo Freire, Mikhail Bakhtin, Pierre Levy, Cecília Ramal, Lucia Santaella e Celso Pedro Luft entre outros tantos atravessamentos conceituais.

DESVENDANDO O UNIVERSO VIRTUAL

A fim de aproximar-se das possibilidades do mundo virtual, é importante conhecer os veículos, recursos e expressões de sentido presentes neste espaço.

- **Hipertexto-** É o texto em formato digital que é capaz de incorporar palavras, textos, imagens, vídeos e sons ao seu referencial de sentido através de hiperlinks ou links que estabelecem elos entre o corpo principal do texto e estes outros aportes, permitindo uma flexibilidade, por parte do leitor, para organizar a leitura e estruturar a ordem da narrativa.
- **Comunidade Virtual-** São espaços constituídos na virtualidade e que estabelecem relações entre os membros através de meios de comunicação síncrona e assíncrona. São formadas por indivíduos que possuem os mesmos interesses.
- **Blog-** Os blogs ou weblogs surgiram como diários virtuais em que se estabeleciam narrativas de fatos cotidianos. Com o passar do tempo, os blogs começaram a ser utilizados como páginas na internet para veiculação de informações, de conteúdo institucional, entre outros.
- **Gêneros Digitais** – Entende-se gênero digital aquele portador de sentido que se vale da tecnologia ou mídia para se constituir. Portadores de texto, de som, de imagem e vídeo que são publicados ou veiculados em sites, em blogs, em meios virtuais e tecnológicos.
- **RPG** – A sigla RPG refere-se ao termo inglês *Role playing game* que compreende um jogo de interpretação de personagens, onde a narrativa construída entre os membros/jogadores se dá de forma colaborativa e é construída através da interpretação de papéis e da observação de normas pré-estabelecidas, que norteiam as ações. Os RPG's podem ser ambientados em ações presenciais ou virtuais, de forma síncrona, conforme acontecem nas salas de bate-papo da UOL, onde é possível identificar um público que em sua maioria na faixa etária adulta participando, e que ao ser convidado a participar da pesquisa através dos formulários on-line, respondeu a pergunta “Por que você gosta de RPG?”

“Por ser uma ferramenta divertida, que permite vivenciar histórias e passar horas a fio com os amigos em jogos grandiosos. (Graduado, 25 anos, Presidente Prudente)”

“Porque o escolhi como minha modalidade de escritura literária, sou escritora errepegista desde 2000, tenho mais de 40 mil páginas de jogos escritos em parcerias, desde essa data até os dias de hoje, em 2011. (Professora Universitária, 47 anos, São José do Rio Preto, SP)”

“Primeiramente, porque era uma maneira de me distrair com meus amigos, criar histórias em nossa imaginação, viajar sem precisar sair do lugar, era como escrever livros, só que melhor, pois escrevíamos em conjunto. Depois, passei a perceber que me ajudava bastante em matérias da escola como História, Geografia, Literatura, Redação, Lógica, entre outras coisas, que inclusive me deram a oportunidade de pôr em prática no vestibular as técnicas que aprendi com o RPG Literário, de forma que, por meio do RPG, consegui uma bolsa integral em uma Universidade de alto nível, e hoje, estou praticamente formada. (21, Professora, São Paulo)”

Também é possível encontrar expressões assíncronas de RPG's presentes nos fóruns do portal [forumeiros](#)². O público mais atingido por esta modalidade de interação e construção narrativa é o compreendido por adolescentes e jovens, ainda em idade escolar no nível fundamental e médio. Esta modalidade de criação narrativa é imensamente amparada em estratégias de ação, em interação entre os sujeitos e na colaboração dos membros/personagens. Nessa faixa etária, são temas recorrentes o universo Harry Potter (Obra original de J.K. Rowling) como, por exemplo, encontramos no fórum [AbaffiatoRPG](#). Este simula a escola de magia de Hogwarts onde cada membro que se inscreve deve passar pelo teste do Chapéu seletor, que indicará a que casa (Grifinória, LufaLufa, Sonserina ou Corvinal) ele deverá pertencer. Após esse primeiro teste o membro iniciará sua formação em magia, participando de aulas, entregando tarefas, participando de duelos entre o bem e o mal. É a construção de uma narrativa que se dá dentro de uma linha pré-determinada de ação (Universo Harry Potter), mas que dá liberdade para os membros criarem seus destinos e mesmo influenciarem os destinos

² Servidor gratuito de hospedagem de fórum.

dos personagens dos demais membros. A história se cria através da interação e da inter-relação destes sujeitos, aqui transformados em personagens, parte da história.

Outro tema que domina os espaços na Internet direcionada e fomentada por esta faixa-etária, é o universo dos vampiros e lobisomens de Crepúsculo, obra original de Stephenie Meyer. No fórum ForksRPG, os membros preenchem uma ficha de intenção indicando qual categoria de personagens gostariam de representar: vampiros, lobisomens ou humanos. Após a aceitação do administrador, cada um deverá preencher uma ficha com características e a partir daí poderá iniciar a interação e interferir na história.

Estes dois RPG's são exemplos, entre tantos na Internet, que revelam como se dá a construção de uma narrativa a partir da interação dos sujeitos, da busca da inserção das novas possibilidades tecnológicas, midiáticas e digitais na qualificação de uma capacidade linguística baseada na autoria. É a co-construção do texto, colaborativamente, e fundamentalmente formada por muitas vozes.

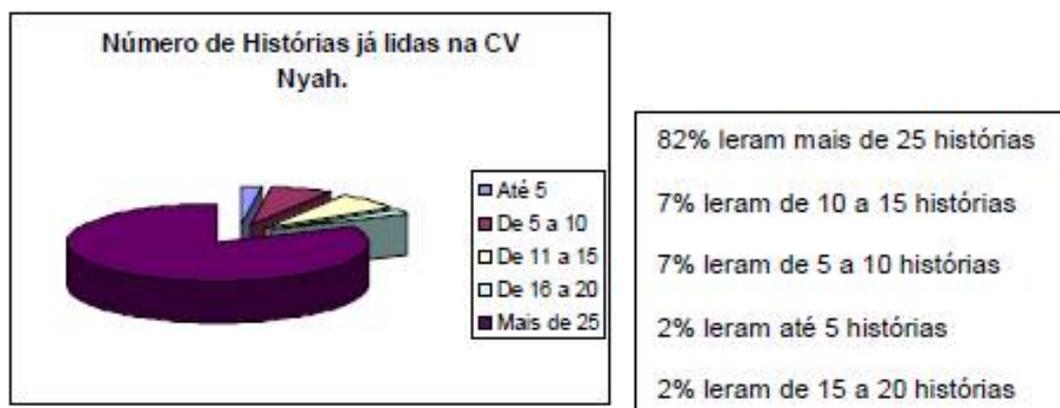
- **Fanfiction** – O termo contemporâneo *Fanfiction* refere-se às histórias criadas por fãs. Desenvolvem-se quando um ou uma fã, ao ler ou tomar conhecimento de uma obra escrita, filmada, ou advinda de mídias diversificadas, resolve criar outras histórias a partir do universo original que compreende personagens, tempo e espaço.

É claro que parte importante deste movimento de escrever novas versões para livros, filmes, seriados, etc, é a veiculação destas histórias na comunidade virtual. O autor de fanfiction quer ler, e quer, sobretudo, ser lido. E para isso ele participa de comunidades virtuais, que pela popularização da Internet, tornaram-se as formas mais práticas de atingir outros fãs e pessoas com interesses afins.

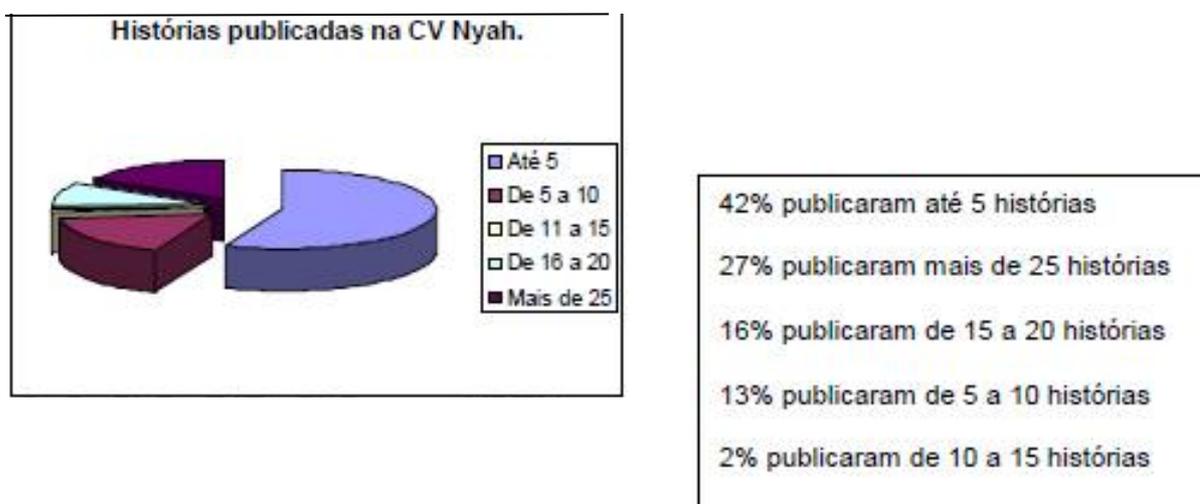
Um interessante portal que compreende esta modalidade de escrita é o Nyah! Fanfiction. A partir de pesquisa netnográfica realizada neste ambiente virtual, foi possível identificar o perfil dos membros/usuários:

- a. Faixa-etária predominante: *pré-adolescentes e adolescentes*
- b. Principal ponto de acesso à Internet: *em casa*
- c. Tempo de Conexão: *mais de seis horas*
- d. Uso de recursos na internet: *MSN*

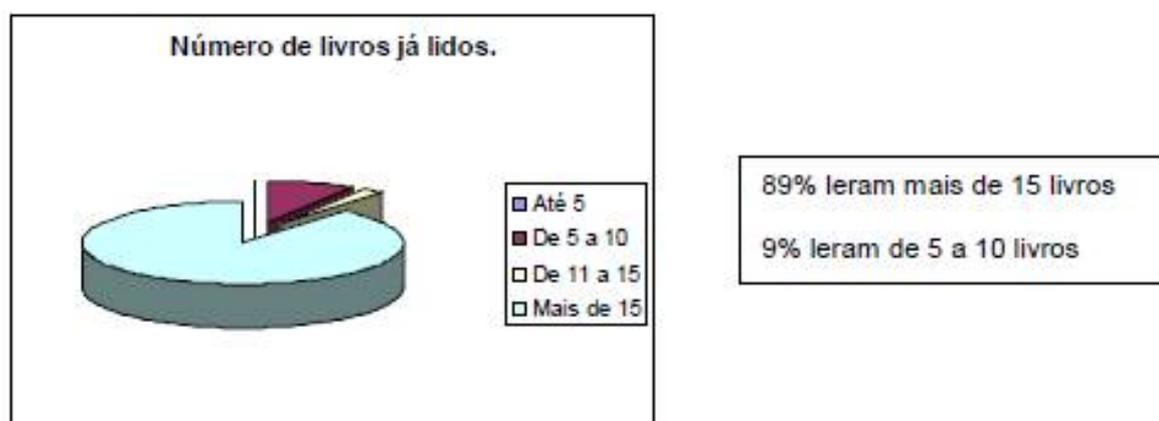
e. Número de histórias lidas na CV Nyah: *mais de 25*



f. Número de Histórias escritas e publicadas na CV Nyah: *Até 5 histórias*



g. Livros lidos: *Mais de 15 livros*



A observação direta das histórias e interações, bem como a delimitação clara do perfil, obtido através do questionário on-line, revela que os usuários entendem o ato de ler e escrever como algo prazeroso e sério ao mesmo tempo, demonstrando muito compromisso com o escrever bem, da melhor forma que entendem, e prezam demasiadamente a opinião de seus pares, membros e visitantes das comunidades.

A partir da publicação de uma história em um portal de fanfiction, os autores esperam ansiosamente por comentários dos leitores. Isso os estimula a continuarem a escrever. As principais publicações referem histórias em capítulos, assim os leitores acompanham tais histórias como se fossem novelas³, veiculadas um capítulo por período, seja ele diário, semanal, quinzenal, mensal ou com intervalo maior. Os leitores das histórias que acompanham a publicação de novos capítulos são também os escritores de outras histórias, o que forma assim uma rede de conhecimento compartilhado.

Assim como encontramos, referenciado em Levy, este sujeito que aqui escreve e lê, é um aluno interconectado e que tem por referência principal a convivência virtual, a interação síncrona e assíncrona, o compartilhamento de seus saberes com os demais sujeitos da CV a fim de constituir uma rede de conhecimentos. Eles leem histórias na tela do computador, eles leem livros e fazem isso porque gostam e não porque há um professor solicitando. Aqui a leitura faz parte da diversão e é um passe para fazer parte do grupo social. A escrita é uma consequência advinda do prazer de ler, e qualificada por ela. É a partir da leitura e da escrita que esses sujeitos relacionam-se e se constituem os seres que são.

Diferentemente do que poderíamos pensar inicialmente, estes leitores/escritores estão diariamente qualificando seus discursos, qualificando suas narrativas, seu vocabulário a partir do ler e escrever fanfictions, blogs, RPG's e etc. O tão perseguido objetivo da sala de aula aqui acontece naturalmente, sem pressões e a partir da vontade pessoal de cada sujeito. A intencionalidade da escrita está resolvida, sem mágica, apenas com liberdade de escolha de temas e assuntos que interessem o público-alvo em questão.

Os dados coletados foram capazes, ainda, de oferecer um recorte da dinâmica de leitura, de criação de textos, da interação dos sujeitos, da formulação de uma rede de

³ Novelas – Narrativa breve, que se caracteriza por apresentar uma espécie de concentração temática em torno de um número restrito de personagens; trama narrada em capítulos, especialmente no rádio e na televisão.

conhecimento. Permitiram perceber que esses sujeitos podem muito bem ser os mesmos sujeitos que, enquanto alunos, não gostam de escrever. Aquele mesmo aluno que está hoje na escola, entediado e que é rotulado pelos professores como um aluno que não sabe se comunicar, que não sabe escrever, enfim, que terminará as etapas do Ensino Fundamental e Médio sem apresentar nenhuma qualificação linguística.

Além disso, a amostra deixou claro que basta haver um planejamento que integre novos veículos de interação, que busque contemplar e desenvolver novas habilidades, que leve em conta, de fato, o aluno e o que o motive, para se ressignificar o ensino e a escola. A busca por novos paradigmas e modelos epistemológicos é urgente e recorrentemente necessária. A inserção de recursos tecnológicos e midiáticos poderá ser os elementos de qualificação das práticas pedagógicas para uma escola contemporânea, desde que haja a fluência digital de seus professores, coordenadores pedagógicos e gestores, oportunizando assim que professores e alunos passem a falar a mesma língua.

Os tão perseguidos modelos pedagógicos que contemplem um currículo legítimo para a nova escola, conectada e globalizada que se tem hoje, um compreender de que forma acontece a nova narrativa representada através dos gêneros digitais foram os objetivos principais deste estudo. Pretendeu-se ainda ser um meio para observar a relação de pré-adolescentes e adolescentes, estudantes que, em comunidades virtuais, constituem-se como sujeitos que leem, escrevem e compartilham conhecimentos, e na escola não o fazem.

A partir da observação direta das rotinas de convivência presentes nos espaços digitais focalizados foi possível tomar ciência de uma nova escrita. Uma escrita que é vista e vivida, repleta de intencionalidade. Uma intencionalidade atribuída pelo devir de leitura. Ou seja, a interação realizada com os demais membros da CV dá o motivo que cada escritor precisa para qualificar ainda mais o seu texto. A narrativa contemporânea publicada na CV é contemporânea pela possibilidade de proporcionar e surgir a partir da interação de sujeitos. Eis a importância que ela tem para estes usuários. As histórias apresentadas pelos usuários são meios e estímulos incisivos de comunicação. Historicamente a narrativa escolar é imposta por professores a seus alunos, que sofrem e sentem o penar de escrever histórias, para eles, sem sentido algum, sobre assuntos que não lhes interessam em nada. A narrativa, seja prosa, poesia, oral, visual ou imagética que se vê na Internet, é interessante, é convidativa e fundamentalmente é viva, conversa com o seu leitor, característica que há muito tempo figura distante das produções da sala de aula. Os autores conseguem imprimir características pessoais ao escreverem. É

possível perceber uma identidade linguística mesmo nos escritores iniciantes, o que revela que há envolvimento com o discurso que se está desenvolvendo.

Assim, a partir das observações, ficaram algumas certezas e outras tantas dúvidas, como não poderia deixar de ser quando tratamos de relações humanas. Às certezas, pode-se apontar o fato de que é preciso que a escola torne-se um lugar onde as atividades sejam realizadas com mais prazer, onde o aluno possa mostrar suas potencialidades e habilidades, mesmo que isso imponha novas posturas aos professores. Os alunos são capazes de produzir e de se constituírem como sujeitos, donos de um discurso pessoal, de uma maturidade linguística que os professores desconhecem, pois seguem “cobrando” a velha língua, tradicional, normativa, distante e vazia.

Em busca de uma escola que caminhe para a educação libertadora prenunciada por Freire, que repense os modelos epistemológicos vigentes, que converse com Becker e Behar, no sentido de legitimar uma arquitetura pedagógica que compreenda práticas mais significativas para os alunos, é urgente que os professores ampliem sua fluência digital, pois torna-se evidente que o nó da questão não está apenas no aluno. Fica claro que os alunos e os professores não falam a mesma língua na escola.

Estabeleceu-se que o advento da virtualização fez o aluno ser envolvido por novas formas de comunicação e o fez crescer e compartilhar saberes através da rede e das comunidades virtuais cada vez mais presentes na web. O aluno começa a perceber possibilidades de gerir o seu aprendizado no sentido daquilo que lhe interessa. Já o professor perdeu o passo. Distanciou-se ainda mais do seu aprendiz.

Dessa forma, somente com a ampla divulgação das possibilidades da virtualização também disponibilizadas para os professores é que a escola vai alcançar e dar conta de seu papel na sociedade. É fundamental investir em formação continuada para os docentes. Formações que versem sobre a nova sociedade, sobre as novas formas de comunicação, as novas possibilidades das tecnologias e, sobretudo, das novas relações pessoais que hoje se estabelecem. Afinal, é através dessas relações e desse compartilhamento de saberes advindos com a virtualização e a cybercultura que haverá caminhos para uma escola legítima e significativa para os alunos.

REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. São Paulo, Hucitec, 1981.
- BEHAR, Patrícia. **Modelos Pedagógicos em Educação a Distância**. Porto Alegre, Editora Artmed, 2008.
- BECKER, Fernando. **Educação e construção de conhecimento**. Porto Alegre, Armed, 2001.
- BRAGA, Maria Lucia Santaella. **Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano**. Revista Famecos, Porto Alegre, n. 22, p.23-32, dez. 2003. quadrimestral. Disponível em:
<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3229/2493> . Acesso em: 13 nov. 2010.
- FREIRE: Paulo **Educação como Prática da Liberdade** Paz e Terra- RJ-21ª Edição- 1979.
- FREITAS, Maria Teresa de Assunção: **VYgotsky & Bakhtin Psicologia e Educação:Um intertexto**. 2ª edição ,São Paulo, 1995.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6ª Edição,São Paulo: Atlas, 2008.
- LÉVY, Pierre. **O que é o Virtual**. São Paulo, Editora 34, 1996.
- LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência**. São Paulo, Editora 34, 1999.
- LUFT, Celso Pedro. **Língua e Liberdade**. Porto Alegre, L&PM, 1985.
- OLIVEIRA, Marta Kohl **VIGOTSKY Aprendizado e desenvolvimento um processo histórico**. Editora Scipione – São Paulo – 1993.
- SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. São Paulo, Editora Brasiliense, 1983.
- SANTAELLA, Lúcia. **Cultura das Mídias**. São Paulo, Editora Experimento, 2004.
- VINHAIS, Ione. **Literatura, leitura e produção textual no ensino médio**. Porto Alegre: Mediação, 2009.
- VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.