



Comunicação e Historicidade na Crise

Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC - Florianópolis - SC

ISSN: 2448-3370

Educação para o consumo midiático e as *fanfictions*: a narrativa transmídia de *Hora de aventura* sob a ótica dos fãs na mídia digital¹

Ricardo AGOSTINHO²

Rafael José BONA³

Bruna José FONTOURA⁴

Universidade Regional de Blumenau, Blumenau, SC

Resumo simples

O trabalho tem como objetivo analisar as interações dos fãs, por meio das *fanfictions* da animação *Hora de aventura* (*Adventure time*), postadas nos sites: *Spirit Fanfics* e *Histórias*. A pesquisa classifica-se como descritiva e experimental. Foram selecionados cinco episódios da referida animação. Para nortear a seleção dos episódios, foi utilizada a tabela dos mais votados pelos usuários do site IMDb (*Internet Movie Database*). Um dos principais resultados alcançados foi perceber que as narrativas criadas pelos fãs da animação, por meio da mídia digital, proporcionam uma educação para o consumo midiático, tendo em vista que esses acabam incentivando outras pessoas a terem contato com a narrativa de origem; além de compartilharem e trocarem informações, eles entram numa prática educativa ao escrever histórias com diferentes referências e se configurando como uma narrativa transmídia.

Palavras-chave: Educação; Cultura de fãs; Narrativa transmídia; *Hora de Aventura*; *Fanfiction*.

Introdução

Desde o início da linguagem as pessoas buscam meios de se expressarem com o objetivo de serem compreendidas. Foi por meio da narrativa que o homem difundiu seu conhecimento e supriu sua necessidade de se comunicar. Por causa de “mudanças

¹ Trabalho apresentado no GT História da Mídia Digital integrante do Alcar Sul 8 – 8º Encontro Regional Sul de História da Mídia

² Graduado em Publicidade e Propaganda (Furb).

³ Doutor em Comunicação e Linguagens (UTP). Docente permanente do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/Furb) e dos cursos de graduação da Furb e da Univali. Líder dos grupos de pesquisa: Comunicação e Educação Midiática (Furb /CNPq) e Imagens Contemporâneas (Univali /CNPq). Professor orientador da pesquisa.

⁴ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/ Furb). Especialista em Gestão da Comunicação Empresarial (Univali) e Graduada em Publicidade e Propaganda (IBES/SOCIESC).



Comunicação e Historicidade na Crise

Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC - Florianópolis - SC

ISSN: 2448-3370

tecnológicas, industriais, culturais e sociais no modo como as mídias circulam em nossa cultura” (JENKINS, 2009, p. 377), a narrativa clássica ultrapassou certas limitações; chegou ao mundo digital e expandiu seus meios de difusão, recepção e a forma de compreensão da mensagem. Nesse contexto, se iniciou uma cultura de convergência de mídia e, junto dela, se expandiu o conceito de narrativa transmídia.

Em meio a esse cenário, destaca-se a propagação das *fanfictions*, definidas como produções ficcionais advindas de fãs que, segundo Pereira (2015, p. 23), merecem atenção e pesquisa por sua qualidade e interpretação criativa quando confrontadas com as obras originais. Jenkins (2012, p. 13) ressalta que os “fãs escrevem milhares de histórias a cada ano, dedicadas a centenas de diferentes textos midiáticos”.

Essas histórias escritas pelos fãs proporcionam uma prática educativa por meio do consumo de mídia. Com a construção de uma *fanfiction*, uma nova história surge a partir de um conteúdo inicial. Esse processo está intrinsecamente relacionado com o desenvolvimento da escrita, leitura e produção de conhecimento específico. Teruya (2009, p.156) conjectura que a educação para a mídia acontece a partir de uma ligação entre a “elaboração” e “produção de conhecimento” nas mídias digitais. Partindo deste princípio, é possível afirmar que as *fanfictions*, por meio das mídias digitais, fomentam o ato de contar e escrever histórias de uma maneira diferente, acompanhando as práticas de consumo das novas gerações. Porto e Benia (2016, p. 153) destacam a importância dessas narrativas na educação, por exemplo, pois essas vão além dos métodos tradicionais utilizados nas escolas e podem ser um novo caminho para produção de conhecimento formal em conjunto com o informal.

A partir disso, o presente trabalho tem como objeto de estudo a animação *Hora de aventura*, que se tornou relevante por ser um produto valioso aos seus fãs, com um número expressivo de adeptos do mundo ficcional da franquia e também por se configurar no contexto da narrativa transmídia.



Comunicação e Historicidade na Crise

Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC - Florianópolis - SC

ISSN: 2448-3370

Objetivo

O objetivo do presente trabalho é analisar as interações dos fãs na mídia digital, por meio das *fanfictions* da animação *Hora de aventura*.

Procedimentos metodológicos

A pesquisa classifica-se como descritiva e experimental. O objeto de estudo é a série animada *Hora de aventura*, desenvolvida por Pendleton Ward para o canal de televisão Cartoon Network, que foi exibida de 2010 a 2018. A história principal da série se desenvolve por meio das aventuras do personagem Finn, um garoto muito aventureiro, ao lado de Jake, um cão falante com poderes mutantes que lhe permitem alterar a forma e o tamanho de seu corpo à própria vontade. Finn e Jake também são irmãos adotivos. Na terra pós-apocalíptica de Ooo, a dupla interage com diversos personagens, entre eles, a Princesa Jujuba, o Rei Gelado, Marceline a Rainha dos Vampiros e BMO o robô videogame.

Para analisar as interações dos fãs de *Hora de aventura* foram selecionados cinco episódios da série animada. Para nortear a seleção dos episódios, foi utilizada a tabela dos mais votados pelos usuários do site IMDb (*Internet Movie Database*).

Foram selecionadas cinco *fanfictions* da animação *Hora de aventura* postadas no site *Spirit Fanfics e Histórias* que possuem mais de um milhão de usuários cadastrados e uma média de 700 novas histórias publicadas diariamente. Como critérios de seleção das *fanfictions* foi feita uma filtragem pelas cinco histórias mais populares que tivessem suas publicações já finalizadas.

Para analisar as interações dos fãs de *Hora de aventura*, o instrumento escolhido é o roteiro de observação desenvolvido a partir da metodologia de análise de narrativas transmídia, conforme Bona e Souza (2013).



Comunicação e Historicidade na Crise

Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC - Florianópolis - SC

ISSN: 2448-3370

A análise das *fanfictions* foi feita pela ordem da mais popular para a menos popular, de acordo com o site *Spirit Fanfic* e *Histórias*, utilizando o roteiro de análise proposto. As cinco *fanfictions* analisadas são: *Sweet nightmare*, *Sweet blood*, *Deixe-me entrar*, *Acho que te amo...* e *Accidentally in love*.

Considerações

Foi identificado que os fãs das *fanfictions* também são fãs da série televisiva na qual se originou o universo ficcional e que os mais ávidos demonstram comportamento criativo em relação à narrativa, utilizando a *fanfiction* para expandir a história para além de sua limiar pré-existente, seja criando diferentes relações entre os personagens oficiais, na mudança de protagonista, na alteração do foco principal da narrativa e até mesmo na completa releitura do universo ficcional originário; e que essas criações apontam uma interação dos fãs com a narrativa e com outros fãs por meio de outra plataforma digital.

Entre alguns dos resultados obtidos neste estudo foi identificado que as narrativas elaboradas pelos fãs da animação proporcionam uma educação voltada para o consumo midiático, tendo em vista que esses aficionados incentivam outras pessoas a terem contato com a narrativa de origem; além de compartilharem e trocarem informações, eles entram numa prática educativa ao escrever e ler histórias com diferentes referências, tornando-se uma narrativa transmídia.

Referências

BONA, R. J.; SOUZA, M. P. A narrativa transmídia na era da convergência: análise das transposições midiáticas de *The walking dead*. **Razón y Palabra**, v. 1, 2013, p. 1-16. Disponível em: <https://www.revistarazonypalabra.org/index.php>. Acesso em: 03 abr. 2021.

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

JENKINS, H. Lendo criticamente e lendo criativamente. **Matrizes**, ano 6, n.1, jul./dez. 2012, p. 11-24. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v6i1-2p11-24>. Acesso em: 25 jan. 2020.



Comunicação e Historicidade na Crise

Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC - Florianópolis - SC

ISSN: 2448-3370

PEREIRA, F. M. Fanfiction: jovem gênero ficcional da criatividade coletiva? **Arte Factum** - Revista de Estudos em Linguagem e Tecnologia, n. 2, 2015, p. 1-12. Disponível: <http://artefactum.rafrom.com.br>. Acesso em: 20 jan. 2020.

PORTO, M.C.; BENIA, T. R. **Práticas educativas e interatividade em Comunicação e Educação**. NAGAMINI, E. (Org.). Série Comunicação e Educação; v.3. Ilhéus, BA: Editus, 2016.

TERUYA, T. K. Sobre mídia, educação e Estudos Culturais. In. MACIEL, Lizete Shizue Bomura; MORI, Nerli Nonato Ribeiro (Org.) **Pesquisa em Educação: múltiplos olhares**. Maringá: Eduem, 2009. p. 151-165.