

**UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE - UFF**  
**INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL**  
**GRADUAÇÃO EM PRODUÇÃO CULTURAL**

KARINE DA SILVA FONSECA

**DE FÃ PARA FÃ**

A CULTURA PARTICIPATIVA NA PRODUÇÃO DA FANFICTION NO  
FANFICTION.COM.BR

ORIENTAÇÃO: FLÁVIA LAGES

NITERÓI – RJ

AGOSTO/2016

KARINE DA SILVA FONSECA

**DE FÃ PARA FÃ**

A CULTURA PARTICIPATIVA NA PRODUÇÃO DA FANFICTION NO  
FANFICTION.COM.BR

Monografia apresentada ao Programa de Graduação em Produção Cultural da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Produção Cultural.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup> Flávia Lages

NITERÓI – RJ

AGOSTO/2016

## **DE FÃ PARA FÃ**

### **A CULTURA PARTICIPATIVA NA PRODUÇÃO DA FANFICTION NO FANFICTION.COM.BR**

Monografia apresentada ao Programa de Graduação em Produção Cultural da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Produção Cultural.

Aprovado em \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

#### **BANCA EXAMINADORA**

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup> Flávia Lages – UFF  
Orientadora

---

Avaliador

---

Prof. Dr. Luiz Augusto Rodrigues – UFF  
Avaliador

Dedico este trabalho, especialmente à minha mãe, que me deu todo o apoio e condição para chegar até o fim, e à Maria Vargas Lucia, por mandar seu livro que foi o pontapé deste trabalho. Muito obrigada pelo incentivo mesmo não me conhecendo.

## AGRADECIMENTOS

À minha família, por todo o apoio nessa reta final da minha vida acadêmica e pelos intermináveis conselhos durante minhas mudanças de humor.

À todos os meus amigos, por toda ajuda com material e pela paciência com as intermináveis perguntas sobre fãs e as produções das *fanfictions*. É maravilhoso saber que eu posso contar sempre com vocês!

À minha orientadora, Flávia Lages, que me mostrou o caminho mesmo quando eu estava perdida. Obrigada pela dedicação e por me ajudar a criar um sonho.

Agradeço a todos os colaboradores da minha monografia, principalmente aos fãs – tanto os escritores, leitores e produtores - desse gênero tão pouco conhecido que conquista e aflora a imaginação de milhares de pessoas pelo mundo. Obrigada por responderem as milhares de perguntas na hora e por todo o carinho que vocês me passaram! Sem vocês o mundo seria muito sem graça.

Aos meus guias e protetores, por falarem que apesar de ser trabalhoso, eu veria que no final escrever uma monografia não seria tão difícil. Vocês, como sempre, estavam certos.

Muito obrigada por tudo !!!!

*“Contamos histórias a nós mesmos para que possamos viver.”*

*Joan Didion*

## RESUMO

O texto monográfico apresenta a pesquisa da produção das *fanfictions* no *site* [fanfiction.com.br](http://fanfiction.com.br). Tem o objetivo de estudar as relações entre os produtores das *fanfictions* com os seus respectivos leitores e fãs desse universo, analisando como a produção das *fanfics* acontece e como ela é feita de forma espontânea dentro do *site*. Busca a visão de como esses “produtores” tornam-se produtores culturais e procura entender a motivação da criação das *fanfics* e o total envolvimento no processo da escrita delas. Ressalta ao leitor a importância histórica da relação entre os fãs e seus objetos de leitura. Apresenta a opinião de produtores das *fanfictions* e como eles se colocam perante essa produção, mostrando como é organizar um *site* com milhares de *fanfics* e como é o relacionamento entre os fãs e os escritores. Conclui explicitando a produção das *fanfictions* e a cultura participativa dentro do *site* [fanfiction.com.br](http://fanfiction.com.br).

**Palavras-chave:** Fanfiction. Fãs. Cultura Participativa. Fandom. Produção Cultural.

## ABSTRACT

The monograph dissertation presents a research about production of *fanfictions* in the *site* fanfiction.com.br.

**Keywords:** Fanfictions. Fans. Cultural Participation. Fandom. Production Cultural.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Imagem do questionário de Vanessa Massoli.....	20
Figura 2 – Imagem do questionário de Danielle Montes.....	20
Figura 3 – Imagem do questionário de Juliana Siqueira.....	20
Figura 4 – Imagem do questionário de Gabi Adriana.....	21
Figura 5 – Imagem do questionário de Tamires Vargas.....	21
Figura 6 – Imagem do questionário de Kaline Bogard.....	21
Figura 7 – Imagem do questionário de Heitor.....	22
Figura 8 – Imagem da resposta de Heitor.....	22
Figura 9 - Imagem <i>Fanfics</i> .....	25
Figura 10 – Imagem da logo.....	27
Figura 11- Imagem das Categorias.....	30
Figura 12 – Imagem do <i>site</i> fanfiction.com.br.....	32
Figura 13 – Imagem do <i>site</i> fanfiction.com.br.....	33
Figura 14 – Imagem do <i>site</i> fanfiction.com.br.....	34
Figura 15- Imagem do feedback da <i>fanfic</i> “Devora-me”.....	46
Figura 16 – Imagem do feedback da <i>fanfic</i> “Antes De Você Partir”.....	47
Figura 17 – Imagem de feedback criticando um ponto de vista da autora.....	48
Figura 18 – Imagem da nota inicial da autora do capítulo 7 da <i>fanfic</i> “O Caso De Scarle Road”.....	49
Figura 19 – Imagem da review do autor da <i>fanfic</i> “O Caso De Scarle Road”...50	
Figura 20 – Imagem da pergunta três e resposta.....	51
Figura 21 – Imagem da pergunta cinco e resposta.....	51
Figura 22 – Imagem da pergunta seis e resposta.....	51

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
2. A PRODUÇÃO CULTURAL E A PRODUÇÃO LITERÁRIA.....	15
3. HISTÓRIA DA FANFICTION.....	23
3.1. Origens.....	23
3.2. O Fenômeno Fanfiction.....	24
3.3. Direitos Autorais.....	28
3.4. Categorias.....	29
3.5. Beta-Readers.....	31
3.6. A Publicação da Fanfiction.....	35
4. A CULTURA PARTICIPATIVA.....	36
4.1. De fã para fã.....	36
4.2. A Cultura de Participação.....	39
5. A CULTURA PARTICIPATIVA NO SITE FANFICTION.COM.....	43
6. CONCLUSÃO.....	52
7. BIBLIOGRAFIA.....	57

## 1. INTRODUÇÃO

Para o trabalho de conclusão do curso de graduação em Produção Cultural, realizei um estudo sobre a produção das *fanfictions* e a cultura participativa dentro do *site* fanfiction.com.br.

A pesquisa teve como objetivo mostrar o estudo das relações entre os produtores das *fanfictions* com os seus respectivos leitores e fãs desse universo, dentro do *site* fanfiction.com.br, analisando como a produção das *fanfics* acontece e como ela é feita de forma espontânea dentro do *site*.

A metodologia da monografia foi realizada através de entrevistas com os autores das *fanfics* e aqueles que a acompanham no *site* fanfiction.com.br, além de visitas ao *site* fanfiction.com.br para a leitura e análise dos comentários deixados pelos fãs-leitores e fãs-escritores, com a finalidade de descobrir o que levou esses fãs a produzir as *fanfictions* e quais os motivos de acompanharem elas. A partir da base teórica e pesquisa bibliográfica – através de livros, artigos e matérias em *sites* - foi analisado o discurso destes indivíduos e foi entendido como se dá a construção dessa cultura participativa na produção das *fics* dentro do *site* fanfiction.com.br.

Escolhi esse tema por amar a leitura e a dedicação dos fãs das *fanfictions*. A produção de *fanfics* é uma realidade secular e extremamente presente na vida de milhões de jovens, apesar de ser pouco estudada aqui no Brasil. São indivíduos apaixonados pela escrita e extremamente dedicados a ela. A *fanfiction* é um meio que os fãs usam para se expressar e eles colocam sua própria criatividade a serviço de si mesmo e de outros fãs como eles. Através delas, são criados universos particulares que podem ser visualizados por milhões e são utilizados personagens e cenários dos produtos culturais,

como livros. Quando pensamos no processo de produção de uma *fanfiction*, o leitor – agora autor – seleciona alguns elementos com os quais ele se identifica e os combina da maneira que estes sejam transformados, criando, assim, uma nova realidade, um novo texto.

Em meu primeiro capítulo fiz uma pesquisa sobre o que é produção cultural e produção literária. Usei autores como Santos (1983) para definir o que é cultura, expliquei como surgiu o termo ‘Produtor Cultural’ e o que ele faz profissionalmente, além de mostrar uma pesquisa da UNESCO sobre desigualdades no acesso à produção cultural. Já na parte da produção literária, expliquei as diversas definições e tipos de literatura, citei o autor Eni Orlandi (1996) em sua fala que “a leitura é um ato cultural” e através de uma pesquisa feita pelo IBOPE Inteligência, salientei quantos leitores existem no Brasil. A partir daí fiz uma conexão entre esses dois tipos de produção e através de pesquisas propus que os escritores e fãs das *fanfics* perderam o status de reprodutores e passaram a ser classificados como produtores culturais. Reafirmei a minha opinião com os autores Bruns (2006) e Maria Vargas (2005) que defendem o rompimento das barreiras existentes entre produtor e consumidor de conteúdos midiáticos. Por fim, realizei sete entrevistas através de um questionário com duas perguntas com o intuito de saber o que os produtores de *fanfictions* acham sobre a produção cultural e o que ela representa para eles.

Em meu segundo capítulo comento exclusivamente das *fanfictions*. Foi dividido em seis sub capítulos que abordam todas as características e curiosidades sobre esse tipo de escrita, usando a autora Maria Lúcia Bandeira Vargas e citações do seu livro ‘O fenômeno fanfiction’ como base teórica. No

primeiro sub capítulo, cito as origens das *fanfics*; no segundo como as *fanfics* tornaram-se um fenômeno e os sites que as expõem; no terceiro são debatidos os direitos autorais - utilizando uma citação de Jenkins (2008) – solidificando a ideia que os escritores das *fics* são movidos, sobretudo, por paixão e prazer pessoal; no quarto ilustro como as *fanfics* são categorizadas; no quinto explico o que são os *Beta-Readers*, o que eles fazem, qual a sua importância para o universo das *fanfictions* e como se organizam dentro do *site* fanfiction.com.br; no sexto e último sub capítulo exemplifico o modo que é feita a publicação das *fanfics* no *site* fanfiction.com.br, através de regulamentos e regras de postagem.

No quarto capítulo trato propriamente da cultura participativa e a relação dos fãs no mundo *fanfiction*. Uso autores como Vargas (2005), Lewis (1992), Hills (2002), a professora Adriana Amaral - pós-graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – e principalmente Jenkins (2009). Dividi em dois sub capítulos, sendo que o primeiro quis explorar a relação do fã com seu objeto de adoração e o seu desejo de estar sempre recriando esse objeto para permanecer em contato com ele, e no segundo analiso a cultura de participação e como ela acontece a partir do momento em que os fãs deixam de ser meros expectadores e tornam-se coprodutores da história. Por meio de uma entrevista de Jenkins a Rede Globo, trouxe para debate a relação entre produto, fã e lucro, ressaltando que a cultura participativa é o desejo de se expandir universos ficcionais sem o intuito de lucro.

No quarto e último capítulo dessa pesquisa, trato a questão da cultura participativa no *site* fanfiction.com.br, utilizando principalmente a teoria de

Pierre Bourdieu: De que dentro de um campo/espço no qual indivíduos convivem através de regras internas e criam tensões dentro e fora dele para não só torna-lo legítimo, como também para alcançar distinção social entre os seus participantes, é gerado um lucro simbólico dentro dessa realidade. Por meio dessa teoria, quis demonstrar que nas comunidades virtuais – sites de *fanfics* – existe essa construção como forma de buscar reconhecimento dentro desse grupo e a vontade de criar conexões com outras pessoas que tenham interesses semelhantes. Além disso, examinei a relação entre os autores e leitores-fãs no *site* fanfiction.com.br e a troca de opiniões entre eles nas escritas das *fanfics*, através do *feedback* – tanto positivo quanto negativo - das histórias. Para isso, tirei print desses *feedbacks* e entrevistei três autoras. Por fim, duas falaram da importância do *review* na vida de quem escreve e lê, já a última expressou a sua opinião sobre a relação da cultura participativa junto aos fãs e de que maneira isso interfere na vida dela.

Acredito que este tipo de trabalho seja um instrumento de estudo interessante, por apontar para uma outra direção. Procurei enxergar o lado do produtor cultural dentro da produção literária e gesticular que dentro do universo *fanfiction* existe uma ligação única e especial entre o fã, seja ele leitor ou escritor.

## CAPÍTULO 2

### 2. A PRODUÇÃO CULTURAL E A PRODUÇÃO LITERÁRIA

A cultura como definição etimológica vem do verbo *colere* (cultivar, adorar, proteger) e têm origem no latim. Povos antigos como Grécia e Roma, em meados do século XVIII deram novo significado à palavra, fortalecendo ainda mais a definição de cultura como sendo o cultivo do espírito e a compreensão das particularidades dos povos em seus contextos específicos. Segundo Santos, o que não pode ser deixado de lado ao falar em definição de cultura é a consciência de que o desenvolvimento da humanidade está marcado por conflitos entre modos diferentes de organizar a vida social, de se apropriar dos recursos naturais e transformá-los, de conceber a realidade e expressá-la:

Por isso, ao discutirmos sobre cultura temos sempre em mente a humanidade em toda a sua riqueza e multiplicidade de formas de existência. São complexas as realidades dos agrupamentos humanos e as características que os unem e diferenciam, e a cultura as expressa. Assim, cultura diz respeito à humanidade como um todo e ao mesmo tempo a cada um dos povos, nações, sociedades e grupos humanos. (SANTOS, 1983: p.07)

Dentro desse campo cultural, existe a presença de um mediador- também conhecido como gestor ou produtor – cultural. Acredita-se que a expressão “Produção Cultural” foi iniciada com o desenvolvimento do teatro, rádio, televisão e cinema, atividades em que a divisão do trabalho contempla a função de se organizar – em pré-produção, produção e pós-produção - uma atividade artística e/ou cultural. Essa expressão tornou-se mais conhecida no Brasil no final da década de 80 e ganhou força nos anos 90, com o surgimento das leis de incentivo à cultura.

O produtor cultural se envolve em todas as etapas de um projeto artístico e cultural, desde a elaboração de projetos, captação de recursos até a apresentação final e avaliação dos resultados, fazendo a ponte entre os setores de criação artística e de gestão de um projeto cultural. Ele é o profissional que planeja, elabora e executa projetos e produtos culturais, seguindo critérios artísticos, sociais, políticos e econômicos. Este bacharel cria e organiza espetáculos de teatro, dança e música, além de produções televisivas, festivais, mostras e eventos culturais. Pode trabalhar com artistas ou com organizações e empresas com atividades voltadas para a área cultural e também delinea políticas de investimentos no setor e analisa as propostas de patrocínio. Tem, ainda, a possibilidade de atuar no gerenciamento de órgãos públicos e instituições e na elaboração de políticas para o setor artístico e cultural.

Segundo pesquisa da UNESCO<sup>1</sup>, existem desigualdades no acesso à produção cultural e é fundamental prevenir para que o crescimento econômico não faça com que tais desigualdades sejam ainda maiores. Essas desigualdades no acesso à produção cultural foram percebidas na área do entretenimento – já que grande parte dos municípios não possui salas de cinema, teatro, museus e espaços culturais multiuso -; da leitura – poucos são os brasileiros que possuem o hábito de leitura, além do preço médio do livro ser muito elevado quando se compara com a renda média dos brasileiros e faltam bibliotecas nos municípios -; no acesso à internet - uma grande porcentagem de brasileiros não possui computador em casa e a maioria não tem qualquer acesso à internet -; e por último na própria área da cultura<sup>2</sup> –

---

<sup>1</sup> <http://www.unesco.org/new/pt/unesco/>

<sup>2</sup> Fonte: Ministério da Cultura – IBGE - IPEA

faltam profissionais nesse campo com carteira assinada e a maioria trabalha por conta própria-.

Partindo do ponto da produção literária, a literatura é uma palavra com origem no termo em latim *littera*, que significa letra. Existem diversas definições e tipos de literatura, podendo ser uma arte, uma profissão e/ou um conjunto de produções. Como arte, ela cria e compõe textos, além de existir diversos tipos de produções literárias, como poesia, prosa, literatura de ficção, literatura de romance, literatura médica, literatura técnica, literatura portuguesa, literatura popular e literatura infantil. Ela também pode ser um conjunto de textos escritos, sejam eles de um país, de uma personalidade ou de uma época.

A criação literária parece ser movida não pela repetição, mas pela transformação, já que é pela escritura que o autor se reinventa ou inventa o mundo, aproximando as pessoas e eliminando os limites. A riqueza literária brasileira está preservada em bibliotecas, nas escolas e nos debates acadêmicos, porém hoje se percebem manifestações literárias além desses espaços e instituições, articulando escritores e produtores culturais. O indivíduo que lê participa de forma efetiva na construção e reconstrução da sociedade e de si mesmo, enquanto ser humano na sua totalidade e vai se formando no decorrer de sua existência, através das suas experiências de interação com o universo cultural e social em que vive. “A leitura é um ato cultural em seu sentido amplo, que não se esgota na educação formal. Deve-se considerar a relação entre o leitor e o conhecimento, assim como a sua reflexão sobre o mundo”<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> ORLANDI, Eni P. *Discurso e Leitura*. São Paulo: Cortez, 1996, p.210

Entre junho e julho de 2011, o IBOPE Inteligência<sup>4</sup>, realizou uma pesquisa chamada “Retratos da Leitura no Brasil”, divulgada pelo Instituto Pró-Livro<sup>5</sup>, que entrevistou mais de cinco mil pessoas em 315 municípios. Segundo os dados obtidos, existe hoje no Brasil cerca de 88,2 milhões de leitores que leram pelo menos um livro, inteiro ou em partes, em um período de três meses. O estudo apontou ainda que é maior o número de leitoras, 57% das pessoas que leem no Brasil são do sexo feminino. Quanto à motivação para a leitura, 55% dos entrevistados afirmaram que leem para a atualização cultural e aquisição de conhecimentos gerais, enquanto que 78% afirmam estarem lendo menos do que já leram devido ao desinteresse na leitura.

Há evidências em que a produção cultural e a produção literária se conectam de diversas formas. Estudos indicam que as comunidades de fãs na internet são as primeiras a adotarem o uso criativo de mídias, e com maior diversidade de ferramentas à disposição de sua criatividade, perderam o status de reprodutores e passaram a ser classificados como produtores culturais. Afinal, o fã ao se apropriar daquilo que é massivamente construído e fabricado em torno de seu objeto de adoração, produz cultura: inventa, cria e constitui formas e códigos simbólicos próprios. Apesar disso, existem indícios de que os trabalhos de grupos tão heterogêneos e difusos, que se dedicam apaixonadamente à produção de *fanfictions*, não recebem pelas suas criações o devido crédito de produtores culturais.

Bruns (2006) defende o rompimento das barreiras existentes entre produtor e consumidor de conteúdos midiáticos. O autor acredita que a produção em ambientes participativos e colaborativos permite que seus

---

<sup>4</sup> <http://www.ibope.com.br/pt-br/Paginas/oquevoceprocura.aspx>

<sup>5</sup> <http://prolivro.org.br/home/>

membros possam ser tanto usuários quanto produtores de informação e conhecimento. Expandir a experiência da recepção para a produção permite ao fã desenvolver-se como autor, motivado pelo intenso envolvimento emocional com a narrativa original. Dentro da cultura participativa, os fãs podem subsistir enquanto produtores. A autora Vargas, acrescenta:

O objetivo dos membros das *fandoms* não é impedir a circulação dos produtos da indústria do entretenimento, mas afirmar sua preferência por determinados produtos, da mesma forma que o direito de utilizá-los como inspiração para a realização de suas intenções sociais, especulações intelectivas e, naturalmente, produções culturais, geralmente sem fins lucrativos. (2005, p. 53).

A intervenção criativa dos fãs é uma forma quase instintiva de reagir à intensa privatização da produção cultural, que ocorreu com o predomínio da comunicação de massa. É devido ao movimento de inovação constante dos novos meios e recursos de comunicação que as manifestações e também as produções culturais autorais ou coletivas fervilham no território virtual dos *sites*.

Foi realizada uma pesquisa com o intuito de saber o que esses produtores de *fanfictions* acham sobre a produção cultural, através de um questionário contendo duas perguntas para sete produtores de *fanfics*. As duas perguntas foram se eles sabiam o que era um produtor cultural/o que eles faziam e se eles se consideravam produtores culturais. A primeira entrevistada foi a Vanessa Massoli, fã e escritora de *fanfics*, que sabe superficialmente o que é e o que faz um produtor cultural e acha que para se tornar esta profissional precisa pesquisar mais sobre o assunto para se qualificar:

2) Você sabe o que é um produtor cultural e o que eles fazem?

Bem por cima, sim.

3) Você se considera uma produtora cultural?

Me considero apenas uma apreciadora cultural que às vezes escreve despretensiosamente. Para me considerar uma produtora cultural, acho que teria que evoluir mais, me engajar em outras partes, requereria mais pesquisa e mais trabalho da minha parte

Figura 1 – Imagem do questionário de Vanessa Massoli

A segunda entrevistada, Danielle Montes, fã e escritora de *fanfics*, mesmo não sabendo o significado do que é Produção Cultural, não se considera uma produtora cultural:

2) Você sabe o que é um produtor cultural e o que eles fazem?

Para ser sincera, eu sei o que acabei de ler no Google.

3) Você se considera uma produtora cultural?

Definitivamente, não. Eu escrevo como um hobby mesmo e normalmente tenho a péssima mania de largar projetos pela metade.

Figura 2 – Imagem do questionário de Danielle Montes

Juliana Siqueira, Gabi Adriana e Tamires Vargas, ambas fãs e escritoras de *fanfics*, ficam em dúvida se são ou não produtoras culturais justamente por desconhecerem a profissão:

1 - Eu sempre vi o produtor cultural como alguém ligado à produção de eventos, alguém que viabiliza e gerencia eventos e todos os departamentos ligados a ele. Não sei todo o escopo da profissão, mas é a visão que eu tenho da área.

2 - Nunca me vi como produtora cultural não, apesar de produzir conteúdo. Taí algo pra se pensar, hehe.

Figura 3 – Imagem do questionário de Juliana Siqueira

4) Na verdade não.

5) Como não sei o que significa, seria idiotice eu me declarar uma produtora.

Figura 4 – Imagem do questionário de Gabi Adriana

Não faço ideia do que é um produtor cultural, mas pelo nome acho que é uma pessoa que promove atividades culturais.

Acho que não sou, mas como não sei o que é minha afirmação é puramente baseada em ignorância. Vai que sou e não sei? ^^

Figura 5 – Imagem do questionário de Tamires Vargas

Kaline Bogard - uma das administradoras do *site* fanfiction.com.br - mesmo não conhecendo o termo possui uma ideia geral do que significa ser um produtor cultural, e seguindo esse pensamento se considera uma produtora cultural por escrever *fanfictions*:

2) Vocês sabem o que é um produtor cultural e o que eles fazem?

Não conheço o termo, mas imagino que seja algo ligado a criar material, talvez? Um escritor, um pintor, um ator podem ser considerados como produtores culturais?

3) Vocês se consideram produtores culturais?

Se for seguindo a linha do pensamento acima, sim. Como escrevo fanfics e originais, me considero uma 'produtora cultural'.

Figura 6 – Imagem do questionário de Kaline Bogard

Heitor, fã e escritor de *fanfics*, sabe o que é e o que faz um produtor cultural e se considera um, principalmente por conhecer e utilizar a produção cultural na sua rotina profissional:

Figura 7 – Imagem do questionário de Heitor

Foi perguntado também ao Heitor o porquê dele se considerar um produtor cultural e a sua resposta foi a seguinte: “Eu me considero produtor cultural, pois o ato de escrever exige pesquisa, como utilizar a linguagem adequada, planejamento, dentre outras coisas. Além disso, eu abri uma associação de artes com minha irmã, então estou vendo coisas relativas à produção cultural. Ou tentando rsrs.” Já as maiores dificuldades dele em associar a escrita das *fanfics* com a produção cultural na sua vida profissional é devido ao caráter não-oficial delas, tendo que estar sempre informado sobre o conteúdo dos direitos autorais:

3)Quais as maiores dificuldades que ele encontra sendo escritor de fanfic e utilizando a produção Cultural na rotina dele?

Creio que a maior dificuldade na fanfic seja o seu caráter não-oficial, por utilizar personagens e conceitos já existentes (no caso, do autor da série de onde se faz a ficção de fã), além de se manter restrita ao nicho, ou fandom, ao qual a história original pertence. O produtor cultural tem de estar ciente da questão dos direitos autorais.

Figura 8 – Imagem da resposta de Heitor

Através dessa pesquisa foi possível perceber que alguns escritores de *fanfics* não se consideram produtores culturais por não saberem o que significa ser um produtor cultural. Já aqueles que sabem – mesmo sendo o básico – o que significa ser um produtor cultural ou lidam com a produção de alguma forma na sua vida pessoal e profissional se consideram sim, produtores culturais.

## **CAPÍTULO 3**

### **3. HISTÓRIA DA FANFICTION**

#### **3.1. Origens**

A palavra *fanfiction*, original do inglês e da junção de duas palavras ‘*fan*’ e ‘*fiction*’, significa traduzida para o português “*ficção de fãs*”. Para um fã, quanto mais ele souber e quanto mais material ele tiver sobre seu objeto de admiração, melhor. Muitas vezes, porém, o material existente já não é o suficiente então ele entra participativamente nesse universo. Maria Lúcia Bandeira Vargas, em seu livro ‘*O fenômeno fanfiction*’, dá para *fanfiction* uma definição mais completa:

A *fanfiction* é (...) uma história escrita por um fã, envolvendo os cenários, personagens e tramas previamente desenvolvidos no original, sem que exista nenhum intuito de quebra de direitos autorais e de lucro envolvidos nessa prática. Os autores de *fanfiction* dedicam seu tempo a escrevê-las em virtude de terem desenvolvido laços afetivos fortes com o original (...). (VARGAS, 2005. p.21).

As *fanfics* ou *fics* –abreviadas- conforme esclarece Coppa (2006) em *A brief history of media fandom* originam-se nos séculos XVII e XVIII, embora não tivessem as mesmas características de hoje em dia. Naquela época, era comum os escritores utilizarem personagens de histórias de outros autores para criar sequências dos romances ou até mesmo escrever versões diferentes de uma mesma história, como, por exemplo, dar um final feliz numa história que terminava originalmente em tragédia. Porém, após o surgimento de leis de direitos autorais em diversos países, que passaram a impedir esses escritores de utilizarem a obra que havia sido de outro autor, essa prática passou a ser rara. A diferença entre as atuais *fanfictions* e as histórias dos séculos XVII e XVIII citadas é o fato de que os escritores dessas *fanfics* escrevem sobre o que mais gostam, sem necessariamente possuírem preocupações literárias ou estéticas. Já na literatura trágica grega e na clássica, os textos originais –

chamados de *canon* ou *cânones*<sup>6</sup> no mundo *fanfiction* – serviam como inspiração para criar outros textos semelhantes, mas a *fanfiction* é mais que um texto semelhante: É uma história criada por fãs e para fãs.

### 3.2. O Fenômeno Fanfiction

As *fanfictions* vieram na mesma época em que houve o crescimento de popularidade dos *fanzines*, no final dos anos 60 e início dos anos 70, seguindo o surgimento de seriados de TV de grande apelo popular. Segundo pesquisa de Maria Lúcia Bandeira Vargas (2005, p. 23), especula-se que em 1967 tenha surgido à primeira *fanfiction* conhecida, derivada do universo *Star Trek*. A *fanfiction* é um meio que os fãs usam até hoje para dar continuidade a um universo ficcional – por meio de uma história original – de extremo laço afetivo. Pode ser de um filme, um livro, um ator ou uma banda e esse ‘*fandom*’, ou ‘comunidade de fãs’, vem crescendo cada vez mais, principalmente com a criação da internet e sua abrangência mundo a fora.

É importante destacar que os fãs que participam dessa cultura utilizam a internet como um instrumento poderoso para organização dessas comunidades que engajam nessas produções de *fanfics*. Trata-se de uma nova forma de envolvimento das pessoas com o processo de produção de textos em meio eletrônico, por meio da qual os navegadores da internet desenvolvem para si uma identidade de autor – embora escrevam sobre textos que não lhes pertencem.

---

<sup>6</sup> Muito usado pelos leitores de *fanfictions*, cânone é como é chamado o universo ficcional original do qual o fã se inspira para escrever suas *fanfics*. Ele é todo o conjunto de personagens, cenários, vocabulário, acontecimentos históricos e todas as outras características que ambientam o leitor naquela criação fictícia.



Figura 1: *Fanfics* – Porque a história não acabou até nós dizermos.

Nesse universo, os fãs - de livros, filmes, atores, atrizes, bandas ou animes - escrevem histórias dos seus contos preferidos e formam uma nova história, feita pela sua própria imaginação. Nela, eles usam os personagens favoritos e os colocam em outras situações, diferentes daquelas do conto original ou *cânone*. A autora Maria Lúcia Vargas (2005), destaca o importante envolvimento emocional dos fãs com as obras:

Os autores de *fanfictions* dedicam-se a escrevê-las em virtude de terem desenvolvido laços afetivos tão fortes com o original, que não lhes basta consumir o material que lhes é disponibilizado, passando a haver a necessidade de interagir, interferir naquele universo ficcional, de deixar sua marca de autoria (VARGAS, 2005, apud SIQUEIRA, 2008, p.19).

Esses autores são apaixonados por determinado conteúdo e que, mesmo com o fim das obras, continuam em busca de mais informações sobre aquele cenário e passam a produzir novas experiências, compartilhando com os demais fãs. Tais histórias ampliam o contexto das obras<sup>7</sup> e conferem certa autonomia aos consumidores produtores – assumindo uma posição semelhante à dos autores dos produtos originais.

Essas *fanfictions* são expostas, principalmente, através da internet em sites específicos<sup>8</sup>. Neles, podem existir milhares de *fanfictions* escritas e

---

<sup>7</sup> Como, por exemplo, a *fanfiction* da história do Senhor dos Anéis: RIVER, Tatiana, Rei Thranduil.

<sup>8</sup> <http://fanfics.com.br/>, <http://fanficobsession.com.br/>, <http://www.alltimefics.com/>

colocadas para qualquer tipo de pessoa ver. Elas são divididas e organizadas por classificação – algumas são para maiores de 18 anos -, personagens, categoria – como histórias homossexuais ou eróticas –, capítulos e publicação. No Brasil, um dos primeiros *sites* a publicar *fanfics* foi o Exodus FanFictions<sup>9</sup>. Surgido em 1997, dedica-se até hoje a publicar histórias da personagem de anime Sailor Moon. Hoje em dia, é impossível contabilizar quantos *sites* são dedicados à publicação de *fanfictions*, já que milhares de jovens colocam suas histórias nas redes sociais, blogs pessoais e principalmente, em sites exclusivos a esse “gênero” – universos ficcionais – como o FanFiction.net<sup>10</sup>. Esse site é um dos mais populares e possui mais de 1,3 milhões de usuários cadastrados em outubro de 2007, dentre os quais muitos são brasileiros.

De acordo com Vargas (2005: 28), no Brasil, a série Harry Potter “parece ter sido o principal propulsor da prática da *fanfiction*”, uma vez que os *sites* nacionais dedicados à coleta e à publicação de *fanfictions* passaram a ser mais numerosos a partir de 2000, ano em que o primeiro livro da série *Harry Potter* foi lançado no país. Em todos os websites – não só voltado para os fãs de Harry Potter – foi notada a presença quase que exclusiva do sexo feminino na organização, construção, desenvolvimento e escrita das *fanfics* e do próprio site, tanto nacional quanto internacionalmente. De acordo com Jenkins (1992 apud VARGAS, 2005, p. 45), os autores e leitores que produzem as *fanfictions* são na sua maioria mulheres brancas de classe média com a idade que vai da pré-adolescência a idade adulta. Segundo a autora apresentada por Maria Lucia, Susan Clerc: “O *media fandom* não existiria sem as mulheres (...). (VARGAS, 2005. p.31).”

---

<sup>9</sup> <http://www.exodusfanfictions.net>

<sup>10</sup> <http://www.fanfiction.net>

Durante algum tempo, a maioria dos *websites* de *fanfictions* brasileiros se dedicou apenas à série de autoria de J K Rowling; entretanto, atualmente, é possível encontrar vários *websites* nacionais de *fanfictions* que se dedicam a outras obras, como o [fanfiction.com.br](http://fanfiction.com.br) (objeto da minha análise). O *site* [fanfiction.com.br](http://fanfiction.com.br), é brasileiro e foi criado em novembro de 2005 – por jovens entre 21 e 31 anos – e até final de maio de 2013, o site tinha mais de 160.000 histórias, 900.000 capítulos e 300.000 usuários cadastrados.<sup>11</sup> É um *site* bem organizado que se importa, principalmente, com a gramática das *fics*, contendo até uma página com dúvidas frequentes de português e dicas para escrever corretamente.<sup>12</sup> Além disso, os comentários dos fãs nas *fanfictions* são bem fundamentados e discutidos, mais visualizados e bem escritos do que em outros sites disponíveis.



Figura 2 – Imagem da logo do *site* [fanfiction.com.br](http://fanfiction.com.br)

O processo de criação existe e é o objetivo principal desse fenômeno, além da originalidade e fator surpresa que o autor conseguir adicionar à história, de uma maneira que a mesma não perca sua essência e ao mesmo tempo seja uma proposta totalmente diferente do contexto geral. Trata-se de uma prática em que se observa um envolvimento afetivo e intelectual de fãs com produtos culturais – livros, filmes, desenhos, músicas -, sobre os quais eles se posicionam criticamente para expressar suas impressões que

---

<sup>11</sup> <https://fanfiction.com.br/imprensa>

<sup>12</sup> <https://fanfiction.com.br/aulas.php>

compartilham dentro de uma determinada comunidade de fãs – *fandom* – de forma bastante organizada.

### 3.3 Direitos Autorais

Apesar da legislação sobre direitos autorais variar de país para país, de modo geral, escrever uma *fanfiction* não constitui uma violação da propriedade intelectual, desde que a obra não seja comercializada nem se obtenha lucro financeiro advindo dela. Segundo de Jenkins, a *fanfiction* é apenas como uma expressão para outros lerem e apreciarem, e, provavelmente, tolerável para os detentores dos direitos e para os criadores.

Juristas recomendam que os escritores das *fanfictions* acrescentem, no início do texto, uma pequena nota legal chamada pelos americanos de *disclaimer*, declarando quem realmente é o detentor dos direitos autorais e esclarecendo que não está obtendo qualquer forma de ganho financeiro. Cada fã tem um ponto de apoio, alguma série que o influencia a escrever. O maior problema, para a indústria, são as ações dos usuários que se apropriam do direito intelectual do autor e que acabam por distorcer a obra original. Enquanto os consumidores respeitarem as condições da proteção legal, não haverá problemas ao se escrever e publicar uma *fanfiction*. Jenkins afirma não haver uma categoria específica para a *fanfic*:

Ninguém sabe ao certo se a *fanfiction* se enquadra na proteção legal do uso aceitável. A lei atual de direitos autorais não possui uma categoria que trate da expressão criativa amadora. Onde havia um fator de “interesse público” na definição de uso aceitável – como o desejo de proteger os direitos das bibliotecas de circular livros, ou dos jornalistas de citar fontes, ou dos acadêmicos de citar outras pesquisas – houve um avanço, em termos de classes e usuários legitimados, mas não

um direito público generalizado à participação cultural. (2008, p. 263).

Hoje em dia é possível modificar todas as histórias famosas e o tornar mais “nobre” é justamente o fato de que escrever uma *fanfic* não possui fins lucrativos. Tudo é colocado de graça e disponível para qualquer um, nos *sites* da internet, se tornando pura passagem de informação depois de um processo de produção, através do consumo de um produto. Os fãs se dedicam a seus objetos de adoração, sobretudo por paixão e prazer pessoal.

### 3.4. Categorias

Os gêneros das *fanfics* são, muitas vezes, os mesmos gêneros literários ensinados em escolas<sup>13</sup>. No entanto, outros tantos são criados para classificarem da maneira mais adequada um estilo de história inventado pelo próprio autor. É o que Vargas esclarece:

A questão dos gêneros literários no universo das *fanfictions* preserva elementos em comum com o modo pelo qual esses são compreendidos no universo escolar, mas também apresenta características próprias. A nomenclatura é atualizada em cada *website* de acordo com o entendimento daqueles que o gerenciam e de acordo com as necessidades do *fandom* que o frequenta. Alguns gêneros chegaram a ser criados para que se pudesse classificar obras resultantes da imaginação fértil dos autores, e são encontrados apenas na prática da *fanfiction*. (VARGAS, 2005, p. 32).

Cada *fanfiction* possui categorias diferentes. No *site* fanfiction.com.br – por exemplo – elas são classificadas pela categoria da história escrita.

---

<sup>13</sup> Alguns desses gêneros são romance, drama, aventura ou comédia.



Figura 3- Imagem das Categorias

A página dedicada às categorias<sup>14</sup> apresenta as principais histórias criadas no site: *Anime/manga, bandas/cantores, cartoons, filmes, jogos, livros, Nyah!, originais, poesias, quadrinhos e seriados/novelas/doramas*. Cada história tem um título próprio e ao seu lado está o link do nome do autor, que usa geralmente um penname<sup>15</sup>. Além disso, apresenta um resumo e os principais dados da mesma: língua, gênero (romance, comédia, suspense, aventura), número de capítulos, número de palavras, quantidade de comentários (*reviews*), data de atualização e a data de publicação. A classificação etária da *fanfiction* é seguido à risca pelos escritores das *fanfics* sob pena de punição por parte do site, com a devida exclusão da história ou

<sup>14</sup> <https://fanfiction.com.br/categoria/>

<sup>15</sup> Termo inglês que designa os nomes de autores de *fanfictions* e pelo qual eles são conhecidos dentro do *website*.

até mesmo do perfil do autor, caso o *fanfiction* não seja devidamente classificado. Os escritores das *fics* brasileiros seguem a classificação conforme mostrado abaixo:

- **G** (*General*) – História para todas as idades.
- **PG** (*Parental Guidance*) - A história contém alguma cena leve de violência ou um tanto ousada.
- **PG-13** – Para maiores de 13 anos. A história tem um pouco mais de insinuação a sexo, violência moderada e palavras chulas, mas nada explícito.
- **R** (*Restricted*) - História com sexo e/ou violência não totalmente explícitos.
- **NC-17** - Proibido para menores de 17 anos. Sexo e/ou violência explícitos.

### 3.5. Beta-Readers

Outra característica bastante peculiar nas atividades de *fanfictions* é a existência de *beta-readers* ou revisores de texto. Em linhas gerais, um *beta reader* (ou *leitor beta*) é aquele que avalia o trabalho do autor antes de ele ser publicado. Eles corrigem os possíveis problemas relacionados às normas gramaticais e, muitas vezes, ainda dão sugestões sobre o desenrolar da trama. Na maioria dos *sites* que abriga *fanfictions*, a revisão dos textos por uma *beta-reader* é obrigatória.

*Beta-readers* são revisores de texto, presença obrigatória na ampla maioria dos *websites* dedicados a um único *fandom*, inclusive nos brasileiros. Segundo o *FictionAlley*, o autor, primeira pessoa a ler a *fanfiction*, seria o *alpha-reader*, e o revisor, suposta segunda pessoa a lê-la, o *beta-reader*. Já o *Sugar Quill* afirma que o termo teria sua origem numa antiga prática da International Business Machine – a IBM, companhia produtora de hardware e software – de selecionar algumas

peças para testar um produto que ainda estivesse em fase de acabamento. (VARGAS, 2005, p.39 e 40).

Existem várias origens para o termo dessa prática. Uma delas é que o termo *beta-reader* teve a sua origem numa antiga prática da empresa de hardwares e softwares IBM (International Business Machine) de selecionar algumas pessoas para testar um produto que ainda estivesse em fase de acabamento. Outra é que o termo vem da ideia de que a primeira pessoa a ler uma *fanfiction* é o escritor - o "*alpha-reader*" – e a próxima pessoa a lê-lo é o "*beta-reader*". Os sites ainda esclarecem que *beta-reader* é um editor – uma pessoa - que lê as *fanfictions* e aponta os erros, sejam eles relativos à ortografia, à pontuação e também a aspectos referentes à fidelidade ou não ao *canon* e sugestões sobre o desenrolar da trama.



Figura 4 – Imagem do site fanfiction.com.br sobre *Beta Reader*.

No site <sup>16</sup>Fanfiction.com.br existe a *Liga dos Betas*, ou seja, é um grupo ligado à moderação e à seção "Português" – de dentro do site- , e é gerido por dois membros do staff com o apoio de várias coordenações. Eles prestam um serviço totalmente voluntário aos usuários do site que necessitam de suporte para a construção de seus textos ficcionais. Através de uma leitura crítica, em que desvios de enredo, composição das personagens, além de desvios na gramática e ortografia são apontados, eles servem de suporte para os escritores amadores.

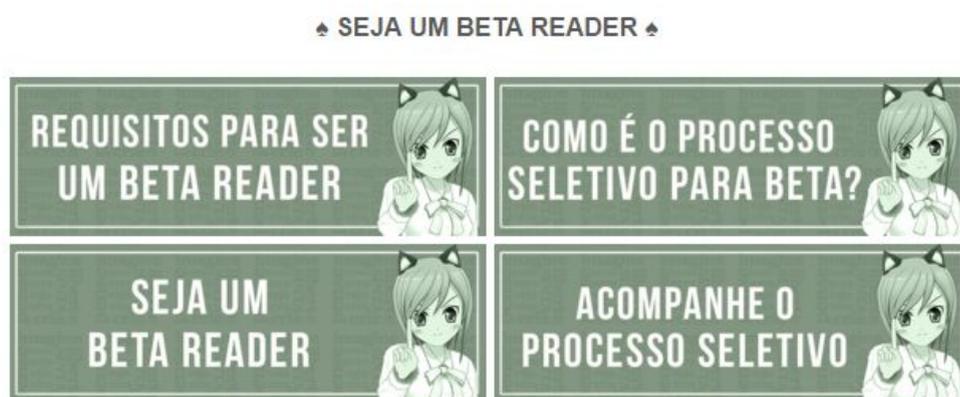


Figura 5 – Imagem do site fanfiction.com.br: 'Como ser um *Beta Reader*'

Existem critérios dentro do site sobre como se tornar um *Beta Reader*. O usuário necessita ter conta no site, ter excelentes conhecimentos de português, senso crítico, disponibilidade para “betar” – realizar o serviço – em pelo menos duas *fanfics* longas - que não seja a sua-, além de ter conta no facebook e ter disponibilidade para acessá-la e atualizar informações, no mínimo, uma vez por mês. Eles devem sempre possuir disponibilidade para cumprir deveres que podem vir a ser requisitados pela *Liga* e para participar dos vários projetos da *Liga dos betas*. A *Liga* busca pessoas com disciplina, compromisso, que

---

<sup>16</sup> [www.fanfiction.com.br](http://www.fanfiction.com.br)

estejam dispostas a ajudar imensamente os autores do site, paciência, humildade, respeito pelas outras *fanfics* e criatividade. O processo para tornar-se um *Beta Reader* é feito através de testes aplicados pelos organizadores do site, e os finalistas passam por um outro método: o de conhecer e se adaptar à rotina de atividades da *Liga dos betas*.

♠ SOLICITE SEU BETA READER ♠



Figura 6 – Imagem do site [fanfiction.com.br](http://fanfiction.com.br): ‘Como solicitar um Beta Reader’.

A escolha de um *Beta Reader* pode ser um processo pode ser longo, árduo e cansativo. Afinal, os dois precisam se entender e ter sintonia já que um vínculo profissional será criado. A solicitação do *beta-reader* depende da sua disponibilidade e do escritor da *fanfiction* que deve escolher uma, dentre a relação de *beta-readers* que, normalmente, está disponível no site com seu respectivo endereço eletrônico para o contato. O autor deve, então, enviar a sua *fanfiction* à revisora que, por sua vez, irá se encarregar de enviá-la ao *site*. Uma vez firmada a parceria escritor e *beta*, ambos se comprometem a cumprir suas obrigações, respeitando as regras da *Liga* e a situação pessoal de cada um. O *beta* não pode abandonar a *fanfic* do escritor sem que haja um motivo justo, tentando, independentemente do motivo, primeiro estabelecer um acordo com o escritor; e este, por sua vez, deve ponderar e refletir sobre as

intervenções do *beta*, não sendo obrigado a estar de acordo com todas, mas discuti-las antes de assumir uma postura definitiva.

### 3.6. Publicação da Fanfiction

Após a *fanfiction* ser revisada pelo *Beta-Reader* e categorizada pelo o autor – de acordo com a idade e tema -, ela é encaminhada ao *site*<sup>17</sup>. Primeiro é preciso que o autor se cadastre e confirme sua conta no *site*. Quando o mesmo efetuar login terá uma pasta chamada 'Minha Conta'. Na página de visão geral das opções da conta, é só clicar em "Adicionar História" e serão exibidas as Regras de Envio. Caso o autor concorde com as regras e sua história esteja de acordo com elas, basta confirmar e a história será postada no *site*.

Os administradores do *site* regulam as fanfictions e as regras de postagem sobre o que é permitido ou não de postar<sup>18</sup>. Violar qualquer uma dessas regras pode resultar na exclusão do conteúdo e da conta, sem a necessidade de aviso prévio. São permitidos somente textos ficcionais, poesias e proibidos textos que não sejam de autoria própria - mesmo com autorização para tal -, traduções, adaptações que utilizem o material original na íntegra ou parte dele, textos em outros idiomas e conteúdo que incentive ou dissemine discriminações, sejam por cor, sexo ou religião.

---

<sup>17</sup> <https://fanfiction.com.br/ajuda/5261/>

<sup>18</sup> [https://fanfiction.com.br/pagina/9/regras\\_de\\_envio](https://fanfiction.com.br/pagina/9/regras_de_envio)

## CAPÍTULO 4

### 4. A CULTURA PARTICIPATIVA

#### 4.1. De fã para fã

Lewis (1992) e Hills (2002) afirmam que todos sabemos o que é um fã. Para Jenkins, 'fan' – em português fã – é a forma reduzida de 'fanatic' – fanático, traduzida - . O fã – também chamaremos de admirador, tiete - é aquele que irá explorar exhaustivamente o seu objeto de adoração, conhecê-lo profundamente e absorver todas as informações ao seu respeito.

O admirador buscará sempre novos produtos ligados àquilo de que tanto gosta, como um livro que amplia a história de um filme ou uma adaptação cinematográfica de uma história. Ele não apenas se satisfará em buscar novos produtos culturais derivados como vai, ele mesmo, sozinho ou em conjunto com outros fãs, criar novos produtos culturais derivados.

Tietes criam, recriam e modificam esse objeto apenas para satisfazerem suas expectativas e estarem sempre em contato com o que gostam. O ato de recriar histórias é o que move os escritores e leitores das *fanfictions* a estarem sempre as reproduzindo.

Com a democratização da internet, a forma de se comunicar foi revolucionada, e o jeito como os fãs passaram a receber um produto nunca mais foi o mesmo. A popularização da internet mudou toda uma cultura e os grupos de tietes vêm migrando seus produtos para o ambiente virtual desde o começo da década de 90. Fãs podem escrever e postar um *fanfiction* - por exemplo- sem nem mesmo saber que há fóruns e websites especializados para

se fazer isso. Este tipo de admirador geralmente nem tem ideia de que já é parte de uma comunidade muito maior. Segundo Jenkins (2009, p. 188):

Os fãs sempre foram os pioneiros a se adaptar às novas tecnologias de mídia; a fascinação pelos universos ficcionais muitas vezes inspira novas formas de produção cultural[...]. Os fãs são o segmento mais ativo do público das mídias, aquele que se recusa a simplesmente aceitar o que recebe, insistindo no direito de se tornar um participante pleno. Nada disso é novo. O que mudou foi a visibilidade da cultura dos fãs. A *web* proporciona um poderoso canal de distribuição para a produção cultural amadora.

A franquia transmidiática<sup>19</sup> do universo de Star Wars é um dos maiores casos de estudo da influência dos fãs no desenvolvimento da história e na produção de conteúdo de fãs para fãs, e foi extensamente analisada por Jenkins em seu livro *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (JENKINS, 2008). Os admiradores amam o *fandom* - produtos advindos dentro do universo e cultura dos fãs -. Eles amam os personagens e a história, e querem compartilhar seu amor com os outros. Este é um dos motivos que os fazem se esforçar e gastar tantas horas escrevendo, lendo, editando e postando conteúdo para o universo *fandom*.

A participação e recriação de fãs em produtos culturais nem sempre agrada a indústria midiática, acostumada a ter o controle de seus produtos e, em muitos casos, a travar verdadeiras brigas com seus consumidores acerca dos direitos autorais da obra. Porém, reunidos, os fãs ganham muita força. Os consumidores se tornaram ainda mais exigentes, e, caso não concordem com a conduta tomada por indústrias de entretenimento, usam a internet como

---

<sup>19</sup> Narrativa transmidiática é aquela que se desenrola por meio de múltiplos canais de mídia, cada um deles contribuindo de forma distinta para a compreensão do universo narrativo.

ferramenta para reclamarem sua insatisfação diante dessas ações. Em relação ao posicionamento da indústria em relação a esses fãs mais exaltados, Jenkins (2009, p. 191) define que a indústria cultural pode ser “proibicionista”, que é o caso da maioria, onde ela tende a proibir e criminalizar a recriação e divulgação indevida de suas obras, na maioria das vezes feitas por fãs e sem fins lucrativos, usando como argumento a preservação de suas obras e, claro, os direitos autorais. No entanto, algumas indústrias estão mudando seu posicionamento em relação aos fãs e se tornando mais flexíveis com os cada vez mais frequentes casos de participação. Essas últimas receberam o nome de “cooperativistas”, pois consideram os fãs verdadeiros colaboradores, que ajudam na divulgação da marca, produto ou franquia. Jenkins (2009, p. 236) ainda esclarece:

Em toda parte e em todos os níveis, o termo “participação” emergiu como um conceito dominante, embora cercado de expectativas conflitantes. As corporações imaginam a participação como algo que podem iniciar e parar, canalizar e redirecionar, transformar em mercadoria e vender. As proibicionistas estão tentando impedir a participação não autorizada; as cooperativistas estão tentando conquistar para si os criadores alternativos. Os consumidores, por outro lado, estão reivindicando o direito de participar da cultura, sob suas próprias condições, quando e onde desejarem. Esse consumidor, mais poderoso, enfrenta uma série de batalhas para preservar e expandir seu direito de participar.

Ainda segundo a análise feita por Jenkins em relação ao posicionamento dos produtores perante a participação dos fãs, ele prevê possíveis prejuízos para a indústria midiática que tentar proibir, de qualquer forma, que esse fenômeno cultural ocorra. Assim, o autor explica:

O público, que ganhou poder com as novas tecnologias e vem ocupando um espaço na intersecção entre os velhos e os novos meios de comunicação, está exigindo o direito de participar intimamente da cultura. Produtores que não

conseguirem fazer as pazes com a nova cultura participativa enfrentarão uma clientela declinante e a diminuição dos lucros. As contendas e as conciliações resultantes irão redefinir a cultura pública do futuro. (JENKINS, 2009, p. 53)

É possível considerar que a cultura de participação tornou-se um movimento grande demais para ser controlado pela indústria de entretenimento. Além disso, as tentativas de conter ou limitar essa participação poderiam ser interpretadas de forma negativa pelos maiores consumidores e divulgadores de um produto: os fãs.

#### **4.2 A Cultura de Participação**

Os fãs sempre encontram uma maneira de continuar em constante contato com seu objeto de interesse, além de divulgar esse trabalho para outras pessoas com mesmo entusiasmo. Assim, com base no estudo de Jenkins, a cultura de participação acontece a partir do momento em que os fãs deixam de ser meros expectadores e tornam-se coprodutores da história. Esses fãs tomaram o direito de participação para si, e, destrinchando suas obras favoritas, questionando todas as lacunas deixadas por autores, transformando vilões em heróis, mesclando universos ficcionais diferentes e juntando casais improváveis, deixaram de ser meros consumidores e passaram a exercer o papel de coprodutores.

E é o que acontece com os leitores e escritores de *fanfics*. Considerados receptores ativos, eles usam da liberdade da prática de *fanfictions* para reescreverem famosas obras literárias.

O termo “cultura participativa” (do inglês “*participatory culture*”) é utilizado para identificar uma subcultura na qual fãs de produtos culturais se

apropriam de conceitos e personagens sem preocupação com direitos autorais ou restrições legais, na intenção de criar novos produtos derivados. Jenkins (1992), foi um dos primeiros pesquisadores a chamar a atenção para a importância dessa “cultura de fã”. Já outra autora, Maria Lúcia Vargas, especialista no fenômeno *fanfiction*, fala também em seus estudos sobre a cultura participativa. Segundo ela, com o crescimento por parte dos fãs na expansão da internet a partir da década de 90, a participação interativa em uma nova plataforma que permite trocas rápidas de conteúdo, difundiu-se de maneira viral e incontrolável, permitindo aos fãs o direito de se tornarem participantes plenos das narrativas existentes.

O seu estudo indica que as comunidades de fãs nos sites são as primeiras a adotarem o uso criativo de mídias, e com maior variedade de ferramentas à disposição, perdem o status de reprodutores e passam a ser considerados como produtores culturais. Adriana Amaral, professora da pós-graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos), avalia:

A cultura participativa dos fãs sempre criou seus próprios produtos. A diferença é que a rapidez e a facilidade de publicação amplificam o público e geram novas apropriações.

Essa cultura seria consequência direta de duas tendências da contemporaneidade: a “apropriação de novas tecnologias, por parte dos consumidores, para realizar trabalhos de apropriação, coautoria e recirculação de objetos culturais” e o “movimento das grandes corporações no sentido de convergência de mídias” (VARGAS, 2005, p. 49).

Afinal, por um lado os consumidores também adquirem novas tecnologias – principalmente por meio da internet – que os introduzem no

processo de troca criativa e do outro lado as empresas de entretenimento tornam-se conglomerados que lançam um produto em diferentes mídias – videogame, livros, filmes -. Há décadas existem diversas formas de criação pautadas na cultura participativa, como *fanzines*, *fanfictions* e *fan films*. Contudo, com a expansão da internet e da *Web 2.0*, a publicação e divulgação de textos tornou-se muito mais simples e acessível. Uma das características que une essas expressões culturais e outras relacionadas à cultura participativa é o desejo de se expandir universos ficcionais sem o intuito de lucro. Jenkins fala em uma entrevista para a Rede Globo<sup>20</sup>, justamente sobre esse debate entre produto, fã e lucro:

(...) Os fãs têm uma relação emocional com a obra e, economicamente, aumentam seu valor ao introduzirem novos sentidos. Esse é um ponto. O outro é o debate sobre a Web 2.0. Alguém disse: "Web 2.0: nós fazemos todo o conteúdo, vocês fazem todo o dinheiro". É um modelo que usa a criatividade da audiência, mas não reconhece ou recompensa esse esforço criativo. Há um problema de exploração dessas comunidades sem compensação. Uso a palavra compensação em vez de pagamento porque essas comunidades não são necessariamente baseadas numa lógica comercial. Elas estão baseadas numa lógica de reciprocidade. O pagamento talvez não faça sentido para elas. Se você se vê como parte de um processo popular, botar pagamento no meio pode corroer a reciprocidade que está no coração do processo. Um dos problemas com a crítica do trabalho grátis é que ela considera que todo trabalho é trabalho alienado (...). No entanto, o pensador Richard Sennett, escreveu um livro chamado "O artesão", no qual fala sobre os múltiplos sistemas de compensação sob os quais um artesão operava. Sim, ele ganhava dinheiro dos produtos que vendia, mas também havia a satisfação de um trabalho bem feito. Neste caso, as recompensas também eram estéticas e sociais. O que acontece se pensarmos nos fãs como artesãos? Eles podem escolher trabalhar num sistema de recompensa econômica, mas também num sistema de recompensa cultural.

---

20

<http://redeglobo.globo.com/globouniversidade/noticia/2011/08/entrevista-henry-jenkins-fala-sobre-relacao-dos-fas-com-narrativas.html>

Para o autor, cada vez mais, o consumidor participa ativamente da cultura de mídia, à medida que aprende a utilizar as ferramentas digitais e estabelece contato com outros consumidores por meio de fóruns de discussão e comunidades virtuais. Assim, o consumidor experimenta novas formas de sociabilidade e possibilita uma participação politicamente ativa dos indivíduos. Segundo Jenkins, a cultura participativa permite ao indivíduo o desenvolvimento de sua habilidade de tomar decisões e de aumentar sua consciência social.

O poder da participação vem não de destruir a cultura comercial, mas de reescrevê-la, modificá-la, corrigi-la, expandi-la, adicionando maior diversidade de pontos de vista, e então circulando-a novamente, de volta às mídias comerciais. Interpretada nestes termos, a participação torna-se um importante direito político [...]. O surgimento de novas tecnologias sustenta um impulso democrático para permitir que mais pessoas criem e circulem mídia. Às vezes a mídia é planejada para responder aos conteúdos dos meios de massa – positiva ou negativamente – e às vezes a criatividade alternativa chega a lugares que ninguém na indústria da mídia poderia imaginar. (JENKINS, 2008, p. 326).

A cultura participativa foge da concepção tradicional de emissor/receptor da cultura de massa da qual se origina, já que as pessoas que produzem *fanzines*, *fan fictions* e *fan films* são as mesmas que os consomem. Hoje os “receptores críticos e rebeldes” de diversos segmentos sociais, se utilizam de um hábito milenar da cultura popular, que é fazer intervenções e atualizações constantes nas narrativas, como método para ressignificá-las e recontextualizá-las de acordo com as necessidades cotidianas e até momentâneas das culturas estabelecidas nos ambientes humanos. Ao mesmo tempo, também reivindicam o direito de participar mais ativamente da cultura de seu tempo.

## CAPÍTULO 5

### 5. A Cultura participativa no site fanfiction.com.br

Pierre Bourdieu fala em que um campo/espço uma parte da sociedade se organiza através de suas regras internas e cria tensões dentro e fora dele como intuito de não só torná-lo legítimo, mas também para alcançar distinção social entre seus participantes. É o caso dos *sites de fanfictions*, como o objeto de estudo dessa monografia, o fanfiction.com.br, que pode ser visto como um “sistema de relações objetivas entre posições adquiridas (em lutas anteriores), é o lugar, o espaço de jogo de uma luta concorrencial” (BOURDIEU, 1983, p. 122).

Bourdieu também percebeu, em sua teoria, uma linha de comportamento humana que é essencial para a formação dos campos: “O que é percebido como importante e interessante é o que tem chances de ser reconhecido como importante e interessante pelos outros” (idem, p. 125). Essa construção de determinados interesses gera um lucro simbólico dentro daquela realidade, uma espécie de status para seus integrantes. Afinal, indivíduos com interesses em comum se associam com mais facilidade e através desses interesses, outros são gerados, levando cada vez mais, ao âmbito do valor simbólico.

As estratégias de legitimação simbólica definem-se no sentido de reforço dos laços com o grupo, os outros admiradores, pelo domínio da cultura do *fandom*, dedicação à aquisição de produtos, conhecimentos detalhados e específicos, e, claro, a participação em encontros presenciais e online. Essa participação seria a busca de reconhecimento. A necessidade de ganhar status

e construir reputação dentro de uma dada comunidade deve ser entendida, segundo Vargas, por meio do reconhecimento daqueles internautas que possuem meios, informações e disponibilidade de tempo para se dedicar a uma comunidade virtual e passam a ser representantes de uma nova elite dentro da sociedade contemporânea:

Embora a comunidade que se aglutina em torno das *fanfictions* seja voluntária e careça de uma figura que centralize a mediação dos debates e o andamento dos trabalhos, como um professor (tarefa parcialmente assumida pelas *webmistresses*), observa-se com muita clareza o quanto seus participantes são engajados, estando dispostos a aceitar críticas e necessitando de incentivos para o aprimoramento de suas histórias. (VARGAS, 2005, p. 86).

Eles poderão ser considerados detentores de um grau de especialização que os diferencia dos navegadores eventuais que utilizam a rede. Além da busca do reconhecimento dentro de um grupo, que é, sem dúvida, um dos grandes motivadores, há também a vontade de criar conexões com outras pessoas que tenham interesses semelhantes, tanto online quanto offline.

Essas comunidades virtuais de fãs não são apenas espaços de troca, de engajamento e de participação em discussões que tratam de aspectos de produtos midiáticos específicos, mas também, e sobretudo, espaços de intensa produção e apropriação criativa por parte deles. Para Jenkins (2006, p.41), uma das características essenciais do *fandom* é a “habilidade de transformar a reação pessoal em interação social, a cultura espectral em cultura participativa”. No caso dos fãs, o consumo gera produção, ler gera escrita, ver gera novas camadas de imaginário que se concretizam através da construção de artefatos únicos (JENKINS, 1992).

Quanto mais ativo se torna um membro de uma comunidade de fãs, maiores as chances de ele se tornar visível diante dos outros e mesmo de vir a ser um articulador da comunidade. A reputação e o prestígio estão relacionados com as impressões recíprocas e qualitativas que os membros da comunidade constroem de seus pares. Foi possível perceber nesses espaços que os fãs lutam por reconhecimento principalmente através do conhecimento das tramas de cada *fanfiction*, a produção própria de artefatos culturais ligados a ela e procurando sempre participar dos eventos organizados pelos *sites*.

A estrutura dos *sites* que alojam as histórias criadas por fãs é organizada e planejada com o intuito de atender, da melhor maneira possível, os leitores em um suporte que não é mais impresso. Ela adapta a leitura prolongada, o computador e os usuários voluntários, que são, antes de qualquer coisa, admiradores, que criam e são responsáveis pela manutenção de um serviço destinado a outros fãs e se preocupam sempre em oferecer acessos que facilitem a interação e a troca entre eles mesmos. Segundo Vargas:

(...) é cada vez maior a presença de comunidades virtuais nas vidas dos sujeitos que têm acesso à tecnologia necessária para envolver-se com pessoas com as quais não exista nenhuma proximidade física. Conforme o autor, tempo e disposição – tanto do ponto de vista intelectual, como do afetivo – para o envolvimento em debates e nas interações com os outros sujeitos online são fundamentais para que uma comunidade virtual seja constituída. (Apud VARGAS, 2005, p. 70).

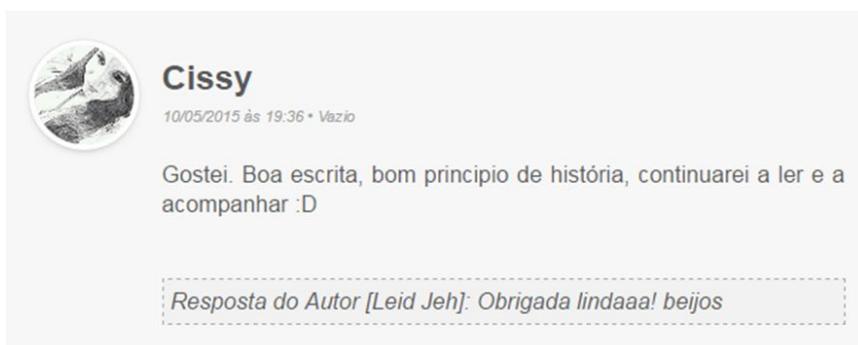
O *site* [fanfiction.com.br](http://fanfiction.com.br) oferecem aos fãs a oportunidade de encontros online<sup>21</sup>, nos quais, de maneira colaborativa, os autores e leitores-fãs podem escrever, trocar textos, criticar e discutir mudanças em suas *fanfictions*. Os

---

<sup>21</sup> Em qualquer *fanfiction* publicada, os fãs podem comentar e dar a sua opinião, como é o caso da *fanfic* “Aos olhos da filha”, inspirada na história de “A culpa é das Estrelas”. Disponível em: <https://fanfiction.com.br/reviews/historia/688265/>

autores-fãs podem receber feedback – também chamado de review – de seus interlocutores / leitores, escrever colaborativamente e interagir com grupos sociais. Dessa forma, desenvolvem confiança e motivação para continuar a escrever devido ao interesse e ao andamento fornecido por seus leitores. Como afirma a autora Vargas, “os feedbacks enviados pelos leitores são de suma importância para os autores de fanfictions e, para a maioria deles, o aprimoramento de sua produção escrita é assunto que merece atenção e cuidado”. (2005, p. 84).

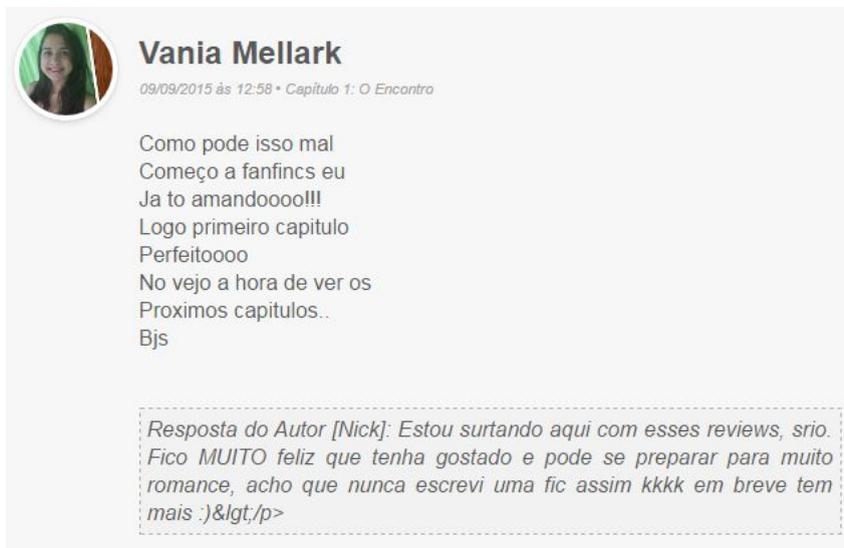
A partir de uma relação vinculada ao feedback do leitor, o papel do interlocutor / fã tem importância fundamental numa produção, que adquire um caráter coletivo e não mais individual. O fator mais relevante talvez seja o fato de que os navegadores-autores de fanfictions e outros indivíduos engajados em formas participativas de produção de cultura encontradas nessas comunidades online buscam um tipo de prazer que é derivado da construção do conhecimento. Vejamos dois exemplos de feedback no *site* fanfiction.com.br e a relação entre os fãs e os escritores das *fanfics* “Devora-me”<sup>22</sup>, baseado na história do Harry Potter e “Antes De Você Partir”<sup>23</sup>, baseado na história de Jogos Vorazes :



<sup>22</sup> <https://fanfiction.com.br/reviews/historia/611161/>

<sup>23</sup> <https://fanfiction.com.br/reviews/historia/644999/>

Figura 7- Imagem do feedback da *fanfic* “Devora-me”, baseado na história do Harry Potter.





**dan**

30/04/2016 às 16:05 • Cupido À Solta

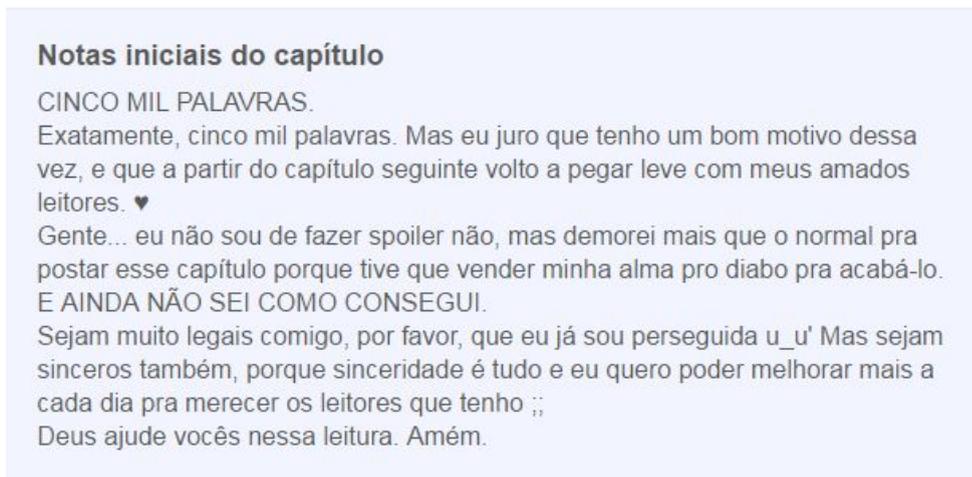
Boa tarde, bem vamos lá, repito não é implicância ou deixar de gostar ou odiar esse casal fake, estou analisando a Fic como toda e volto a repetir qual momento na Fic que mostra que Jake e Vitória se amam? Digo: nenhum. Por que digo isso, pois é só ler a Fic toda e vão ver que mal tem fala dos dois, não tem ligação, não tem intimidade, não tem elo. Compreendo você autora querendo forçar a barra, pois creio que seja um desejo seu, então peço que analise esse meu ponto de vista. Esse capítulo foi uma intenção de mostrar que eles se amam, se desejam, mas fazendo uma relação de tudo que foi mostrado na Fic, não convenceu, saiu falso e forçado, a fala entre eles não consegue ser real, parece que uma coisa imposta pelo escritor, um livro ou uma Fic para mostrar uma verdade, tem que se deixar levar pela história e pelos personagens, cosia que você fez muito bem com Hannah, ela está me convencendo mais do que a songa da Vitória, que aliás nunca me convenceu, personagem mais desinteressante da Fic, você tenta colocá-la como uma vilã carismática, que erra, ama e blabláblá mais o construção dela desde o início não conseguiu cativar a maioria dos leitores, por causa de forçar uma situação e forçar o Jake e a Vitória se apaixonarem, rodados de clichês melodramáticos, foi o grande erro da Fic (minha opinião), não foi natural,

Figura 9 – Imagem de feedback criticando um ponto de vista da autora.

Foi notado que esses feedbacks negativos – com críticas – quase não aparecem nas *fanfics* do *site* fanfiction.com.br . Ao entrevistar duas leitoras de fanfiction - Juliana Siqueira e Vanessa Massoli - sobre o porque dessa ausência de críticas, ambas responderam que os leitores das *fics* têm medo de magoar os autores e os fazerem se sentir humilhados e constrangidos – como é o caso delas -. Elas só costumam reportar erros de gramática ao escritor, mas em relação a furos na história ou enredo pobre não são de comentar

muito. Se elas acham a história ruim, simplesmente param de ler e comentar nelas.

Os fãs escritores executam, portanto, um trabalho de busca já que não usam apenas os conhecimentos que têm sobre o objeto admirado para escrever, mas investigam e fazem pesquisas relevantes para os textos que escrevem. Segundo Jenkins “os leitores consideram que seus apontamentos de fato são relevantes para o *ficwriter*<sup>25</sup>, bem como este último aprecia e valoriza a opinião de seus leitores (JENKINS, 2006, 2009). Vejamos o exemplo da *fanfic* “O Caso De Scarle Road”<sup>26</sup>, baseado na história de Sherlock Holmes. A autora faz questão de informar como foi o processo de escrever um capítulo<sup>27</sup> e como conta com as review dos leitores-fãs<sup>28</sup>, buscando diversas opiniões sobre a sua história com o intuito de estar sempre melhorando-a:

A screenshot of a text box with a light blue background. The text is in a dark grey font. It starts with a bold heading 'Notas iniciais do capítulo', followed by 'CINCO MIL PALAVRAS.' and a paragraph of text. The text expresses the author's struggle with writing the chapter and their appreciation for their readers.

**Notas iniciais do capítulo**  
CINCO MIL PALAVRAS.  
Exatamente, cinco mil palavras. Mas eu juro que tenho um bom motivo dessa vez, e que a partir do capítulo seguinte volto a pegar leve com meus amados leitores. ♥  
Gente... eu não sou de fazer spoiler não, mas demorei mais que o normal pra postar esse capítulo porque tive que vender minha alma pro diabo pra acabá-lo. E AINDA NÃO SEI COMO CONSEGUI.  
Sejam muito legais comigo, por favor, que eu já sou perseguida u\_u' Mas sejam sinceros também, porque sinceridade é tudo e eu quero poder melhorar mais a cada dia pra merecer os leitores que tenho ;;  
Deus ajude vocês nessa leitura. Amém.

Figura 10 – Imagem da nota inicial da autora do capítulo 7 da *fanfic* “O Caso De Scarle Road”.

<sup>25</sup> Conhecido também, em português, como o escritor da *fanfiction*.

<sup>26</sup> [https://fanfiction.com.br/historia/196547/O\\_Caso\\_De\\_Scarle\\_Road/](https://fanfiction.com.br/historia/196547/O_Caso_De_Scarle_Road/)

<sup>27</sup> [https://fanfiction.com.br/historia/196547/O\\_Caso\\_De\\_Scarle\\_Road/capitulo/7/](https://fanfiction.com.br/historia/196547/O_Caso_De_Scarle_Road/capitulo/7/)

<sup>28</sup> <https://fanfiction.com.br/reviews/historia/196547//offset/15/>

*Resposta do Autor [Phoneutria]: Ah, obrigada. Pode até ser mesmo, mas eu seeempre imploro reviews, mesmo que seja realmente meio indigno, porque, afinal... O que é uma história sem nenhum leitor ou opinião, ou mesmo interpretação? Eu sempre quero saber o que as pessoas estão pensando enquanto lêem, porque sempre tenho muito a melhorar.  
Obrigada pelo review!*

Figura 11 – Imagem da review da autora da *fanfic* “O Caso De Scarle Road”.

Os diálogos entre os fãs-leitores e os fãs-escritores são expandidas em diversas direções. Seja participando através de comentários positivos ou negativos durante a postagem de cada capítulo, relendo a mesma *fanfiction* dezenas de vezes para transcrever diálogos, especulando sobre o próximo capítulo e sobre os personagens envolvidos. Os tientes estão sempre dispostos a buscar informações e escavar até encontrarem o que desejam. Dentro do *site* *fanfiction.com.br*, os usuários são estimulados a participarem cada vez mais, produzindo, pesquisando, criando novas formas de interação entre eles. Não basta saber, o importante é trocar informações, para que haja um crescimento dessa comunidade.

A autora Maria Vitoria Mikaelson, autora da *fanfic* “Totalmente por Acaso”<sup>29</sup>, baseada na história de *Crepúsculo*, foi entrevistada através de um questionário contendo seis perguntas, dentre as quais foram escolhidas três que mostram justamente a relação da cultura participativa junto aos fãs, e de que maneira isso interfere na sua vida - como escritora e leitora - :

---

<sup>29</sup> [https://fanfiction.com.br/historia/597806/Totalmente\\_por\\_Acaso/](https://fanfiction.com.br/historia/597806/Totalmente_por_Acaso/)

3) A participação dos leitores é importante de que forma?

3) Isso nos incentiva muito. Faz parecer que estamos indo no caminho certo. O reconhecimento desse talento (que as vezes você nem sabia que tinha) aumenta nosso auto estima num nível que não pode ser descrito, digo por experiência própria. Os comentários, favoritos e recomendações dão a entender que seu trabalho valeu a pena.

Figura 12 – Imagem da pergunta três e resposta.

5) Você colabora de outra maneira para o universo das fanfics?

5) Eu sou uma leitora muito participativa, a ponto de já ter feito muitas amigas através do site, por ter dado minha opinião, sobre as fanfics que leio. Sempre estou disposta a descobrir novos gêneros, e não julgo antecipadamente fanfics que aparentemente não pertencem ao meu gosto.

Figura 13 – Imagem da pergunta cinco e resposta.

6) Já houve casos de ter mudado uma estória ou algo por causa de contato com os leitores?

Figura 14 – Imagem da pergunta seis e resposta.

A expressão dos gostos e opiniões dos fãs podem ter um reflexo prático na produção das fanfictions – como é o caso da autora Maria Vitoria Mikaelson. Essa é a função criadora do admirador, que é feita não só através de comunicações individuais mas também através de manifestações coletivas, como o caso das sondagens de opinião ou a posição assumida por um grupo de fãs.

Tudo isso são formas de organização e de aprendizado, em que os leitores se dispõem a interpretar a obra literária com a ajuda e parceria da comunidade online – o *fandom* -. Esse auxílio permite que o leitor/fã não se sinta um invasor do espaço alheio - de um autor - e nem meramente seu colaborador. Como um fã, o leitor se sente parte integrante do seu livro favorito: um admirador ativo, que pode erguer, ao texto que lhe agrada, um monumento

de combinações, associações e restrições que fazem do mundo do autor/origem um mundo leitor/vertigem.

## **6) CONCLUSÃO**

Com a pesquisa sobre a cultura participativa na produção de *fanfictions* dentro do *site* fanfiction.com.br, pude observar como a relação entre fã e escritor é prática e emocional. Concluí que a leitura se faz presente em todo o processo de produção das *fanfictions*, uma vez que este faz parte da leitura de um primeiro texto – da obra literária – e que esta continua permeando todo este processo de revisão e adaptação, pois o autor/leitor retomará em todos os momentos aquilo que leu, a partir de sua perspectiva para elaborar seu próprio texto. Também foi possível observar que esses escritores se consideram, de alguma forma, produtores culturais e somente os que não sabem o que significa ser um produtor cultural ou que escrevem exclusivamente por paixão/*hobby* não se consideram como tal. Apesar de que escrever *fanfics* possa parecer e, para alguns de fato o é, escrita como *hobby*, também tem seu teor político, também exige do leitor conhecimento de regras, procedimentos e principalmente do universo que se desenvolve.

A *fanfic* é um fenômeno de letramento que surgiu muito antes da internet, e que se popularizou entre jovens e adolescentes do mundo inteiro a partir da publicação de Harry Potter. A partir do surgimento da internet, o desenvolvimento destas ficções de fãs possibilitou uma leitura ativa e criativa, isto é, fez do leitor um sujeito efetivamente ativo. O que esse avanço tecnológico trouxe foi aumento de volume, visibilidade e, principalmente, a interação. Se antes do advento da internet uma *fanfic* estava restrita ao próprio

produtor desta, ou a convenções, agora esse texto está disponível *online*, para o mundo todo ler e comentar. Se antes era preciso obter dinheiro para produzir e distribuir um produto cultural, agora é só disponibilizar na *web*, com custo quase zero e sem necessidade de aprovação prévia.

Através da produção das *fanfictions* na internet, os usuários podem expor de forma espontânea suas percepções, produções, opiniões e experiências. É interessante pensar, pesquisar, e propor atividades de elaboração de *fanfictions*, já que essa é uma tendência de produção escrita que parece motivar muitos jovens a escrever voluntariamente fora do ambiente formal de aprendizagem. Trata-se da elaboração de um tipo de engajamento que, ultrapassando qualquer dimensão especular, reflete-se na forma de participação ativa em espaços de comunidade ou mesmo, formas de engajamento político e/ou social a partir do entretenimento.

Engajados, criativos e organizados, os fãs agregam valor à comunidade da qual fazem parte. A valorização de cada membro de um *fandom* é de suma importância para o crescimento do grupo, principalmente para que todos se sintam incluídos dentro da comunidade. Não basta para os fãs, desse modo, apenas contemplarem a obra que os fascina, sendo necessário interagir com e participar do universo ficcional que apreciam. O fã se desvencilhou do papel de agente passivo para se tornar agente ativo, além de estar consumindo e criando ao mesmo tempo e, mais do que nunca, tendo o poder para modificar o produto original.

Durante essa pesquisa, não pude deixar de notar a existência de conflito dentro da indústria midiática com a prática de produção das *fanfics*. As reações vão desde ignorar a existência dessas produções até condená-las

publicamente, além dos que preferem apoiá-las - mesmo que de forma restrita-na tentativa de manter certo controle sobre essa produção. Controle, contudo, que é impossível de existir diante do interesse dos fãs em se apropriar dos produtos culturais e recriá-los a seu bel prazer. Há aspectos legais, especialmente relacionados com as legislações de direitos autorais. Porém, a cibercultura já debate questões de *copyright*, *creative commons* e questões afins, permitindo explorar ainda mais os estudos dela ligados à cultura participativa. Milhares de pessoas produzem *fanfictions* e outras expressões culturais derivadas dos produtos advindos da cultura popular. São fãs, afinal, que não mais se satisfazem só em consumir em silêncio, esperando que os detentores dos direitos de seus objetos de interesse resolvam criar novos produtos para satisfazê-los. Em um futuro muito próximo, os estúdios e produtoras terão que aceitar - e ativamente promover - algumas distinções básicas entre a competição comercial e a apropriação amadora, entre a utilização de uma obra com fins lucrativos e a economia de escambo da *web* e finalmente, entre o reaproveitamento criativo e a pirataria. Para manterem uma relação de harmonia, fãs e produtores terão que saber lidar com a cultura de participação, de forma a satisfazerem os anseios de ambos, que giram em torno de um mesmo objeto de interesse.

Foi possível notar que é comum os capítulos de uma *fanfiction* sejam publicados em *websites* de compartilhamento *online*, como foi o caso do *site* *fanfiction.com.br* – objeto de estudo dessa pesquisa - promovendo a interação entre o autor e o leitor da história. A importância atribuída pelo autor em relação aos comentários feitos pelo leitor, bem como a disposição do leitor em fazê-lo, mostra outro traço da cultura participativa: os participantes de

determinada comunidade acreditam que sua opinião de fato seja relevante para o outro membro, bem como tal opinião é apreciada por aqueles que a recebem. A tarefa apoiada no ambiente online de aprendizagem motiva a participação do leitor-fã na apreciação de textos de outros autores, cujo processo produtivo pode ser negociado cooperativamente. A partir de uma relação vinculada ao *feedback* do leitor, o papel do interlocutor tem importância fundamental numa produção, que adquire um caráter coletivo e não mais individual.

Essa pesquisa se torna, assim, bastante esclarecedora ao mostrar o fato de que escrever, ler ou estudar *fanfics* é partir de uma concepção de texto como um trabalho em progresso, cujas virtualidades podem estar sempre em processo de atualização, afinal a ficção de fã abre um grande leque de oportunidades de criação, de uso e de pesquisas na área. Hoje são poucos os trabalhos que lidam com o assunto, mas em um futuro próximo serão muitos os pesquisadores a usar esse novo gênero textual como seu objeto de análise.

## 7) BIBLIOGRAFIA

VARGAS, Maria Lucia Bandeira. *O fenômeno fanfiction: novas leituras e escrituras em meio eletrônico*. Passo Fundo: Universidade de Passo Fundo, 2005.

JENKINS, Henry. *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. New York: Routledge, 1992.

JENKINS, Henry. *Fans, bloggers and gamers: exploring participatory culture*. Nova York: NYU Press, 2006.

BOURDIEU, Pierre. *Produção da crença*. 3ª edição. Editora Zouk, 2006.

MONTEIRO, Camila. *Fandom: cultura participativa em busca de um ídolo*. Disponível em: < [http://www.usp.br/anagrama/Monteiro\\_Fandom.pdf](http://www.usp.br/anagrama/Monteiro_Fandom.pdf)>.

HELLEKSON, Karen; BUSSE, Kristina. *Fanfiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. McFarland & Company Inc. Publishers, 2006.

PADRÃO, Márcio. *Ascensão de uma subcultura literária: Ensaio sobre a fanfiction como objeto de comunicação e sociabilização*. Disponível em: < <http://www.ciberlegenda.uff.br/index.php/revista/article/view/173>>

BEZERRA, Beatriz Braga. *Fanfiction: Possibilidade Criativa nos Ambientes Digitais*.

Disponível em:

<<http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/tematica/article/view/18814>>

LUIZ, Lucio. *Expansão da cultura participatória no ciberespaço: Fanzines, fan fictions, fan films e a “cultura de fã” na internet*. Disponível em:

<<http://www.lucioluiz.com.br/txt/pt/a-expansao-da-cultura-participatoria-no-ciberespaco-fanzines-fan-fictions-fan-films-e-a-cultura-de-fa-na-internet>>

ALVES, Elizabeth Conceição de Almeida. *Um estudo sobre: a leitura e escrita no ambiente digital*.

Disponível em:

<<http://sinop.unemat.br/projetos/revista/index.php/eventos/article/view/1387>>

FÉLIX, Tamires Catarina. *O dialogismo no universo fanfiction: uma análise da criação de fã a partir do dialogismo Bakhtiniano*. Disponível em: <[http://revistaaopedaleta.net/volumes-aopedaleta/vol%2010.2/vol10.2Tamires\\_Felix.pdf](http://revistaaopedaleta.net/volumes-aopedaleta/vol%2010.2/vol10.2Tamires_Felix.pdf)>

CUNHA, Maria Inês Vilhena da. *A figura do fã enquanto criador*. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/cunha-ines-figura-fa-criador.pdf>>.

PARIS, Larissa Giacometti. *Cultura participativa e práticas de produsagem na escrita de fanfictions em websites de compartilhamento online*. Disponível em: <[http://www.travessiasinterativas.com/\\_notes/vol8/larissa.pdf](http://www.travessiasinterativas.com/_notes/vol8/larissa.pdf)>.

NEVES, André de Jesus. *A literatura marginal na internet: O fenômeno fanfiction como instrumento de dissiminação e divulgação das/nas margens*.

Disponível em: <

<http://www.poscritica.uneb.br/revistaponti/arquivos/v1n1/v1n1-153-166.pdf>>

MORAES, Elaine Valencise Hidalgo de. *Homepage de fanfictions: um estudo bidimensional de gênero na concepção sociorretórica*. Disponível em: <<http://livros01.livrosgratis.com.br/cp121258.pdf>>. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo PUC, 2009.

PALOMINO, Paula Toledo. *A cultura fandom e os fanfictions. Métricas para analisar a recepção dos fãs aos jogos eletrônicos: o caso Mass Effect 3*.

Disponível

em:

<[http://www.geminis.ufscar.br/download/artigos\(2\)/R38-0477-1.pdf](http://www.geminis.ufscar.br/download/artigos(2)/R38-0477-1.pdf)>.

SÁ, Simone Pereira de. *Fanfiction, comunidades virtuais e cultura das interfaces*. In: INTERCOM, 25, 2002, Salvador. Anais do XXV Congresso Brasileiro das Ciências da Comunicação. São Paulo: Intercom, 2002.

Disponível em:

<<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/dc3d19659387a020b429d27cf2e49895.pdf>>

REIS, Fabíola do Socorro Figueiredo dos; CHAVES, Profa. Dra. Lilia Silvestre. *O perfil dos autores-leitores de fanfictions – histórias criadas por fãs*. Disponível em:

<<http://www.nehte.com.br/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2010/Fabiola-do-Socorro-Reis&Lilia-Silvestre-Chaves.pdf>>

ITURREZ, Barbara Brasileiro. *A cultura e seus produtos: O caminho simbólico ao mercado cultural*. Disponível em:

<<http://myrtus.uspnet.usp.br/celacc/sites/default/files/media/tcc/168-543-1-SM.pdf>>.

LANA, Marina Vieira; XAVIER, Sônia Maia Teles. *Fãs coprodutores e as fanfictions de Harry Potter a partir da cultura de participação*. Disponível em: <<http://virtual.unilestemg.br/ojs/index.php/CONCISA/article/view/101/83>>.

AMÂNCIO, Marina; CHIARI, Marina. *Fanfictions: Incentivando a Produção na Indústria Cultural*. Disponível em:

<<http://www.portalintercom.org.br/anais/norte2014/resumos/R39-0116-1.pdf>>.

MIRANDA, Fabiana Mões. *“Fancultura” e texto literário: União no ciberespaço*. Disponível em:

<[http://www.encontrosdevista.com.br/Artigos/Antigos/FANCULTURA\\_E\\_TEXTTO\\_LITERARIO\\_UNIAO\\_NO\\_CIBERESPACO.pdf](http://www.encontrosdevista.com.br/Artigos/Antigos/FANCULTURA_E_TEXTTO_LITERARIO_UNIAO_NO_CIBERESPACO.pdf)>.

NAKAGOME, Patrícia Trindade; MURAKAMI, Raquel Yukie.  
*Transculturalidade, transformação: A relação dos fãs e dos estudantes com a literatura*. Disponível em:  
< <http://www.seer.ufs.br/index.php/interdisciplinar/article/view/1851/1623>>.