



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO**  
**CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS**  
**ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**CINQUENTA TONS NA SALA PRECISA —**  
**O PAPEL E AS MOTIVAÇÕES DO FÃ NA SOCIEDADE EM REDE**

Beatriz D'Oliveira Santos

Rio de Janeiro, RJ

2014

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**CINQUENTA TONS NA SALA PRECISA —  
O PAPEL E AS MOTIVAÇÕES DO FÃ NA SOCIEDADE EM REDE**

Beatriz D'Oliveira Santos

Projeto de pesquisa apresentado para a conclusão da disciplina Projeto Experimental II, habilitação em Produção Editorial, da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Orientador: Prof. Cristiane Costa

Rio de Janeiro, RJ

2014

**Cinquenta tons na sala precisa — o papel e as motivações do fã na sociedade em rede**  
SANTOS, Beatriz D'Oliveira. **Cinquenta tons na sala precisa — o papel e as motivações do fã na sociedade em rede**. Orientador: Cristiane Costa. Rio de Janeiro, 2014. Monografia (Graduação em Produção Editorial) — Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Xf.

## RESUMO

Esse trabalho pretende analisar o fenômeno das fanfictions (ficção de fã, história de fã) que já se consagraram como consequência do sucesso de um livro, um filme ou uma série. Essas histórias, que chegam a embaçar a linha entre leitor-autor, são uma manifestação exemplar da era da transmídia e da liberdade de publicação concedida pela internet. Pretende-se problematizar a fanfiction enquanto modo de expressão do leitor e do consumidor atual, bem como pontuar as lacunas que essas histórias preenchem na educação e no entretenimento dos jovens contemporâneos. Usando como base teórica os estudos de Henry Jenkins e Pierre Lévy, entre outros, irá se buscar entender um pouco da história do surgimento das fanfics; os leitores-autores que são, a um só tempo, os produtores e consumidores dessas histórias; e as diversas transformações a que estão sujeitas as fanfictions nessa era de transmídiação.

### **Palavras-chave**

Fanfiction, ficção, fandom, transmídia, leitor, autor, fã, espaço cibernético, sociedade em rede.

## **SUMÁRIO**

### **PROJETO MONOGRÁFICO**

#### **INTRODUÇÃO**

#### **1. HISTÓRICO DO FANDOM**

#### **2. POR QUE LER E ESCREVER FANFICTION?**

##### **2.1 O fã e a obra original**

##### **2.2 O fã e as instituições de ensino**

##### **2.3 O fã e a sociedade em rede**

#### **3. ESTUDO DE CASO**

#### **CONCLUSÃO**

#### **BIBLIOGRAFIA**

#### **ANEXO**

## INTRODUÇÃO

Mais conhecidas pelas formas abreviadas *fanfic* e *fic*, as *fanfictions* são, como o nome intuitivamente indica, “ficções criadas por fãs”. Trata-se de histórias que se apropriam dos personagens e/ou do universo existentes em uma obra já publicada — um livro, um anime, um mangá, um filme, uma série de televisão etc. —, mas seguem um roteiro diferente, criado por um fã de tal obra e disponibilizado em espaços online.

As ficções de fã garantiram seu lugar no ciberespaço e acumularam popularidade entre os jovens da geração *transmídia*, os novos leitores-autores-consumidores dessa “cultura da convergência” (JENKINS, 2012). As *fanfics* são, ao mesmo tempo, o produto consumido e o produto para consumo e, desde meados do século XX, vêm se expandindo em forma e alcance.

Em 2011, foi publicado pela editora *Vintage Books* o livro *Fifty Shades of Grey*, romance erótico escrito pela britânica E L James. No Brasil, o livro foi publicado pela Editora *Intrínseca* sob o nome *Cinquenta tons de cinza*. A primeira tiragem de *Cinquenta tons de cinza* foi de 200 mil exemplares — número extremamente alto para os padrões de romances. Só na pré-venda online, mais da metade dessa tiragem garantiu consumo. Resumindo, *Cinquenta tons de cinza* é um grande sucesso. Muito popular e midiático, comove fãs em todo o mundo. É a obra típica que dá origem a *fanfics*. A grande surpresa, realmente, é que *Cinquenta tons de cinza* é, em seu nascimento, uma *fanfic* da obra original *Crepúsculo*. Na ficha catalográfica da edição brasileira, consta a seguinte informação: “A autora publicou, inicialmente na internet e sob pseudônimo *Snowqueen’s Icedragon*, uma versão em capítulos desta história, com personagens diferentes e sob o título *Master of the Universe*.” Infelizmente, não é mais possível conferir essa *fanfiction*, uma vez que ela foi retirada do ar antes da publicação de *50 Shades of Grey*.

No portal *Youtube*, existe o canal *LizzieBennet*, em que a história de *Orgulho e Preconceito*, romance clássico escrito por Jane Austen, é recontada em vídeo como se fosse uma história atual, no formato de *vlog*, um blog em forma de vídeo, ou *videojournal*, um diário feito em vídeo. Trata-se também de uma *fanfiction*, mas em outra forma de mídia. O primeiro vídeo dessa série possui mais de 1 milhão de visualizações. O sucesso foi tal que os próprios fãs/espectadores estão patrocinando a montagem do próximo *videojournal* — que será outra *fanfic* baseada em um romance de Jane Austen.

No dia 22 de maio de 2013, a Amazon anunciou que começaria a comercializar fanfics. O serviço é chamado de Kindle Worlds. A Amazon adquiriu os direitos de várias séries de livros que também foram adaptadas para televisão e são sucesso entre os jovens. Por exemplo, *Pretty Little Liars*, *Gossip Girl*, *Vampire Diaries*, entre outras. Fanfics baseadas nessas obras originais poderão ser legalmente disponibilizadas para venda na Amazon. Os lucros com as vendas serão repartidos entre os autores das obras originais e os autores das fanfics.

Esses são apenas alguns exemplos de como, nos últimos anos, mais do que nunca, as fanfictions têm ganhado espaço no mercado editorial. Não apenas como a produção de fãs para fãs que foi desde o princípio, mas como uma forma de gerar lucro para a indústria cultural e agora, até mesmo, gerar lucro para os autores das obras originais. Até pouco tempo atrás, tudo que uma fanfic gerava para o autor da obra original era, se muito, lisonja. Sem contar o fato de que autores de fanfics eram, em suma, ilegais.

Com esses exemplos podemos também entender que a expressão do fã e a divulgação de suas histórias fictícias não se limitam a um só espaço ou formato. As fanfictions da maneira como serão abordadas nesse estudo são histórias essencialmente textuais, mas podem também assumir outros modelos midiáticos — essa é a liberdade oferecida por seu terreno atual de plantio: a internet. Com o desenvolvimento tecnológico, as maneiras de um fã se inserir na obra original são quase ilimitadas. Criando imagens, editando vídeos, produzindo revistas — a expressão do fã comporta todos os tipos de mídia.

Um livro, por exemplo, pode ser adaptado para um filme, para um game, para uma série televisiva, para uma fanfic. Então, como uma criatura que se torna independente do criador, essa fanfic passa a gerar suas próprias transformações midiáticas, que visam, igualmente, atrair o público. Podemos ver exemplos disso em sites como o Fanpop e em canais do Youtube destinados apenas à postagem de *fanmade videos* (vídeos criados/editados por fãs).

Como as fanfics são um grande estímulo à escrita, à leitura e à compreensão das mutações midiáticas das histórias — uma vez que existem fanfics em diversos formatos, não apenas em texto —, é possível entender porque elas são, no momento, um assunto tão recorrente no mercado editorial e estão finalmente sendo aproveitadas pela mídia tradicional como as editoras e livrarias virtuais citadas anteriormente — a Amazon, a Vintage Books —, para compor de uma vez a produção editorial.

Estamos vivenciando um tempo de mudança, se não de total inversão dos parâmetros criacionais das fanfics. Dessa maneira, essa pesquisa se mostra atual, pontual e importante para o entendimento desses acontecimentos. A importância desse trabalho é também ser uma reflexão sobre as fanfics, seus autores e leitores — fanfics essas que são agora um novo gênero literário a figurar no mercado editorial.

Dentro da faculdade de Comunicação, cheguei a ter muito contato com pessoas para as quais as fanfics são — ou foram, em algum momento — parte da vida cotidiana. Não se trata de uma coincidência aleatória: estudantes de comunicação, como eu e tantos dos meus amigos, são acostumados, desde cedo, ao contato com os livros, as mídias sociais e os best-sellers. Dessa maneira, é possível observar o laço estreito entre o interesse pessoal e a curiosidade acadêmica a respeito dessa temática. As fanfics são consequência da produção editorial e, mais do que isso, do *sucesso editorial* — já que elas brotam seguindo o rastro de livros best-sellers, ou seja, livros que venderam muito bem e se tornaram extremamente populares.

O contexto dessa pesquisa é compreender e apresentar de modo ordenado e com embasamento teórico a relação existente entre a área tradicional da Produção Editorial — constituída pela indústria cultural, como as grandes editoras, os jornais e as revistas de grande alcance de público — e a gigantesca área não-tradicional — hoje em dia tão bem-traduzida pelos espaços online, onde existe uma grande produção literária disponível, bem como pela crescente autopublicação —, lugar em que os fãs são leitores-autores que cavam seu próprio espaço e também alcançam muito sucesso. Pretende-se conectar científica e intelectualmente a produção editorial tradicional e a produção literária gratuita via rede, que fazem parte da vida dos leitores contemporâneos.

O objetivo do trabalho é responder à questão: Por que as pessoas leem e escrevem fanfics? Dentro dessa pergunta, a intenção é esclarecer a relação entre os leitores e os autores. O texto online e offline. A influência das novas mídias na Produção Editorial. Esse “por que” abarca os leitores contemporâneos; o espaço cibernético; o compartilhamento atual de informações pela web. Buscará se conhecer o contexto em que as fanfics são criadas e, com isso, explicar de onde elas surgiram e a quem se destinam. Por quê as fanfics atraem o público e por quê têm ganhado cada vez mais espaço tanto online quanto offline.

Bom, afinal, por que as pessoas leem e escrevem fanfics? Essa não é uma pergunta que tenha uma resposta simples, pelo contrário, trata-se de uma questão para a qual surgem muitas respostas. Cada uma dessas respostas, hipóteses que devem ser analisadas ao

longo dessa pesquisa, merece atenção e cuidado. Ao longo desse estudo, irá perseguir-se o embasamento teórico e a confirmação para as seguintes hipóteses não excludentes:

- As pessoas leem e escrevem fanfics para permanecer por mais tempo em contato com suas histórias favoritas;
- Os jovens leem e escrevem fanfics para preencher lacunas que as escolas/instituições de ensino ainda não aprenderam a preencher;
- A leitura e a escrita de fanfics estão relacionadas ao modo como se interage e compartilha sob o foco da sociedade em rede.

Pretende-se fazer de cada uma dessas hipóteses um caminho de estudo. Com textos de Henry Jenkins, Pierre Lévy, Manuel Castells, entre outros, a base teórica será minuciosamente analisada para que se possa satisfatoriamente suprir a questão inicial.

Essa pesquisa segue a trilha de um tema cada vez mais abordado no mercado de Produção Editorial atual. Será também um estudo do contexto social que preparou o terreno para as novidades que têm surgido nesse campo profissional nos últimos tempos. Alguns exemplos foram citados anteriormente, como o grande sucesso do livro *50 Shades of Grey*, romance erótico escrito pela britânica E L James e publicado em 2011, pela editora Vintage Books, que era originalmente uma fanfic; e o anúncio da Amazon sobre o comércio de fanfics, legalizando a criação dessas pela primeira vez na história do mercado editorial. O alvo dessa pesquisa é fornecer um conteúdo explicativo — social e comercialmente — desse fenômeno cada vez mais presente no mercado.



## 1. HISTÓRICO DOS FANDONS

O fenômeno das fanfics é parte integrante da vida da geração cibernética. Esses leitores/autores são encontrados espalhados pelo universo virtual — embora não tão espalhados que não sejam facilmente identificados em grupos. Esses grupos, que reúnem fãs de uma mesma obra, com o intuito de compartilhar interesses, informações, opiniões, fanfics, entre outras coisas, são os chamados fandonos.

Para compreender os motivos que levam os jovens da atualidade a formarem esses fandonos e a procurarem as fanfictions no ciberespaço, é preciso retroceder um pouco na história. Esses fãs, leitores e autores, que agora povoam centenas de sites, não surgiram de um momento para outro, embora o advento e a popularização da internet tenham levado a produção de fanfics a um nível nunca antes visto.

Em ordem de entender esse fenômeno como ocorre nos dias de hoje, e as razões pelas quais as ficções de fã ganham cada vez mais espaço na vida dos jovens da geração do hipertexto, temos que procurar seu início e perceber o desenrolar, o desenvolvimento dos grupos de fãs (fandonos), o que permaneceu e o que ficou para trás. Dessa maneira, é possível detectar as reais motivações, bem como perceber o que a internet acrescentou e tomou dessas trocas entre fãs de uma mesma obra.

Não é complicado traçar uma linha histórica, quando se trata dos fandonos e das criações que os fãs passaram a fazer baseados em suas obras originais favoritas. Essa linha histórica tem seu início no começo do século XX e se estende até adentrar o século XXI, onde o fandom realmente atingiu seu ápice, modificando sua forma, expandindo seu tamanho, e atingindo patamares que antes eram inimagináveis.

As tecnologias da informação contemporâneas tiveram grande influência, sem dúvidas, no desenvolvimento e distribuição desses fandonos ao redor do globo. No entanto, é possível detectar uma organização muito clara dos grupos de fãs, e um interesse forte no compartilhamento de suas criações, bem antes do surgimento da web. São essas bases que atraem a atenção, uma vez que elas delineiam muito nitidamente o modo como vivenciamos o fandom até os dias de hoje.

Um grupo de pessoas que se reúne ao redor de um interesse em comum não é, de nenhuma maneira, algo novo para a sociedade. Por volta dos anos 1930, já era possível perceber grupos de fãs que partilhavam sua empolgação por times esportivos, atletas ou atores

(JENKINS, 1992). Também podemos associar os primeiros fandoms às manifestações culturais como peças teatrais, óperas, entre outros.

A princípio, essas pessoas não faziam muito mais do que partilhar seu interesse em uma mesma obra (fosse performática, dramática, esportiva, literária). Em sua forma primitiva, os fandoms ainda não tinham o hábito que se desenvolveu posteriormente dos fãs se inserirem na obra e trocarem fantasias particulares entre si, como um modo de fazer acréscimos ou mudanças às obras originais.

O fandom como o conhecemos hoje veio a surgir apenas algumas décadas depois, nos idos de 1960. Vários autores identificam esse nascimento, esse ponto de mudança definitiva, que delineou os grupos de fãs e suas trocas de experiências, de uma maneira muito mais próxima da que vivenciamos hoje, mesmo com o acréscimo posterior do espaço cibernético à equação. Autores como Henry Jenkins e Francesca Coppa identificam esse momento da história como o ponto de surgimento verdadeiro do primeiro fandom sólido.

O que aconteceu em meados da década 1960 foi a emergência da ficção científica. Junto com ela, os primeiros fandoms. Segundo Coppa, não existe muito debate sobre o fato do fandom midiático ter surgido juntamente com a ficção científica, por volta de 1966 (HELLEKSON, BUSSE, 2006). O entusiasmo com o seriado *Star Trek* (no Brasil, conhecido como *Jornada nas Estrelas*), nascido nessa época, foi enorme, e teria reunido os primeiros grupos de fãs, embora a maioria dos fãs dessa série já tivesse tido seu interesse despertado por uma ficção científica anterior, uma série intitulada *The man from U.N.C.L.E.* (no Brasil, conhecida como *Agente 86*), que já tinha conseguido bastante sucesso de audiência.

Fãs e seus fandoms, como existem hoje, começaram por volta de 1930, mas o media fandom, o fandom que gira em torno de uma mídia em particular, em vez de incorporar um gênero inteiro, como ficção científica, não se formou até os anos 1960. *Star Trek* (1966-1969) é frequentemente citado como sendo o primeiro media fandom. E até hoje é um dos maiores, com mais seguidores ao redor do mundo. (Güldenpfennig, 2011, p. 6, tradução nossa)<sup>1</sup>

Desde o princípio, os fandoms relacionados a essas duas séries não se limitaram a propor discussões sobre os roteiros e personagens — prática que é comum entre fãs de ficção científica. Nessa época, porém, os fãs tornaram-se muito mais ativos e participativos. Eles produziam *fanzines*, um derivado da expressão em inglês “fanatic magazine”, que se trata de

---

<sup>1</sup> Fans and their fandoms as it exists today might have started in the 1930's but media fandom, fandom which centers around a particular piece of media instead of encompassing a whole genre like science fiction, did not arise until the 1960's. *Star Trek* (1966-1969) is often cited as the first media fandom. Up until today it has one of the strongest followings in the world. (Güldenpfennig, 2011, p. 6)

uma revista criada por fãs. Essas revistas já incluíam *fanarts* (artes gráficas feitas por fãs), além de poemas, músicas, histórias — ou seja, estavam recheadas de arte e ficção criadas pelos e para os fãs.

Aliás, nessa época, toda essa comoção causada por essas séries era muito bem aproveitada pelas empresas produtoras dessas obras originais. A Paramount, por exemplo, que era detentora dos direitos sobre *Star Trek*, incentivava a criação de *fanzines* e fanfics, promovendo até mesmo concursos entre os fãs. É claro que esses fandonos eram uma ótima fonte de publicidade para as séries e apenas atraía ainda mais audiência.

Como nenhuma das produções feitas pelos fãs — revistas, histórias, imagens, músicas — tinha o intuito de gerar lucros para os criadores, essas empresas só tinham a ganhar por estimular suas produções. Era um tipo grátis de publicidade que, efetivamente, atraía mais espectadores. Tão efetivamente, na verdade, que George Lucas (criador da série *Star Wars*), depois, viria a fazer o mesmo — disponibilizando uma biblioteca de sons usados nos filmes para que os fãs pudessem criar seus próprios vídeos.

Durante todo o final da década de 1960 e pela década de 1970 adentro, o fandom de *Star Trek* continuou firme, produzindo e trocando informações, *fanzines*, *fanarts* e fanfictions entre seus participantes. É possível perceber desde aí a semelhança com as trocas ocorridas ainda nos dias atuais. Por outro lado, é preciso apontar para o fato de que os encontros entre esses fãs ainda eram muito restritos e esparsos.

Nessa época, ainda sem o mundo virtual para facilitar as interações, os grupos de fãs ficavam sujeitos a esperar pelas convenções. Eram nas convenções sobre a série, ou sobre ficção científica em geral, que os maiores encontros ocorriam. Nesses espaços, sim, aconteciam os maiores intercâmbios. *Fanzines* eram distribuídos, ideias eram compartilhadas e os fãs podiam ter mais contato uns com os outros, recebendo feedback pelas obras que criavam.

Não é difícil imaginar que, embora a procura e o interesse dessas pessoas fosse grande, era improvável que um *fanzine* ou uma fanfic tomasse as proporções de sucesso que tomam hoje, distribuídas de modo imediato e quase ilimitado pela internet. Nos anos 1960 e 1970, essas revistas e artes em geral eram cambiadas pelo correio, com alguma dificuldade, e ainda que alguns de seus criadores recebessem créditos e conseguissem seus próprios fãs, tudo isso ainda acontecia em proporção bem menor do que se pode observar hoje.

Os anos 1980 trouxeram algumas mudanças na área desses grupos de fãs. Eles cresceram e se expandiram, em tamanho e em interesse, abrangendo outros artefatos da mídia, espalhando suas atenções também para outros gêneros. Sucessos de bilheteria, filmes como

*Bladerunner*, de Ridley Scott e a trilogia *Indiana Jones*, de Steven Spielberg, angariaram milhares de fãs (GÜLDENPFENNIG, 2011).

Também séries televisivas, como *Hill Street Blues* (1981-1987) e *Cagney and Lacey* (1982-1988) fizeram surgir seus próprios fãdons.

Séries televisivas como *Hill Street Blues* (1981-1987) e *Cagney and Lacey* (1982-1988) introduziram arquétipos narrativos e questões de caracterização mais complexos, mudando as maneiras como os escritores de fanfictions pensavam a respeito da televisão, e mostrando o caminho para o que a fã de longa data, Jessica Ross, chama de “uma explosão de fandom sem gênero — tudo se tornou misturável. (Hellekson, Busse, 2006, p. 51, tradução nossa)<sup>2</sup>

Foi por essa época que surgiu o estilo *crossover*. No *crossover*, personagens e universos de obras originais diferentes são colocados juntos em uma mesma história, tendo seus destinos entrecruzados em uma mistura de mundos fictícios coordenada pelos fãs.

Isso demonstra como o hábito do fã de se envolver com a ficção havia se espalhado e se naturalizado ao longo daquelas últimas décadas. Também demonstra como os alvos desses fãdons haviam se expandido, a ponto de agora diversas obras originais servirem ao interesse de um mesmo grupo de fãs. O surgimento do *crossover* aponta para um verdadeiro *boom* no universo dos fãdons, das fanfics.

Diversos gêneros então eram contemplados com a atenção e a manipulação de seus enredos por parte dos grupos de fãs. A “cultura do fã”, a “cultura participatória” (*participatory culture*) (JENKINS, 1992), se expandiu para abarcar muito mais temas.

A participatory culture is a culture with relatively low barriers to artistic expression and civic engagement, strong support for creating and sharing one’s creations, and some type of informal mentorship whereby what is known by the most experienced is passed along to novices. A participatory culture is also one which members believe their contributions matter, and feel some degree of social connection with one another (at least they care what other people think about what they have created). (Jenkins et al., 2009, p. 12)

O paradoxo foi que esses acontecimentos, ao mesmo tempo em que trouxeram uma evolução para essa cultura do fã, também a diluiu um pouco. Ainda sem a facilidade trazida pela internet, ficou mais difícil para os fãs de algumas obras filtrar as *fanzines* e fanfictions que seriam de seu interesse (GÜLDENPFENNIG, 2011). Os *crossovers* tornaram

---

<sup>2</sup> television series like *Hill Street Blues* (1981-1987) and *Cagney and Lacey* (1982-1988) introduced more complex narrative arcs and characterization issues, changing the ways fan fiction writers thought about television, and leading to what longtime fan Jessica Ross calls “a non-genre fandom explosion — everything became zineable” (Hellekson, Busse, 2006, p. 51)

as linhas divisórias quase inexistentes e ficou mais complicado desprender um tema do outro. Problema que foi resolvido, na década seguinte, com a entrada da internet na jogada.

A introdução da Usenet e, posteriormente, da Internet, nos anos 1990, remediaram esses problemas ao inserir diversas tecnologias, como chats em grupo, fóruns de discussão, e arquivos de fanfic. Isso permitiu aos fãs filtrar melhor o que eles estavam procurando. No entanto, isso mudaria drasticamente o reino dos fãdons. (Güldenpfennig, 2011, p. 9, tradução nossa)<sup>3</sup>

A expansão do uso da internet impactou a sociedade de formas diversas, em muitos setores. Mudou a forma como as pessoas interagem umas com as outras, como as pessoas interagem com produtos culturais, como as marcas industriais interagem com seus consumidores, como os consumidores interagem com as informações disponíveis. Em resumo, todas as formas de interação sócioindustriais, econômico-sociais, literário-culturais, entre tantas outras, foram modificadas de alguma maneira.

O universo cibernético facilitou a troca cultural em níveis nunca antes imaginados. É capaz de produzir sucessos instantâneos. A globalização elevou os fãdons a um novo patamar de influência e tamanho. Foi um divisor de águas na história dos fãdons e das fanfics, estabelecendo novos tipos de correspondência, de conexão e de influência de um fã sobre o outro, dos fãs sobre os autores das obras originais, dos fãs sobre as obras originais em si.

Henry Jenkins, em sua pesquisa sobre cultura participatória do ciberespaço defende que a ascensão da Web 2.0 foi como um combustível para as formas de criação que existiam antes (JENKINS, 1992). Os *fanzines*, as fanfictions, as *fanarts* — todas essas criações já eram produtos de uma cultura participatória, esse tanto é inegável. Mas a expansão da internet propulsionou a publicação e a divulgação desses textos, filmes, desenhos. Todas essas criações feitas por fãs e tão procuradas pelos fãs.

Em *Fans, Bloggers, and Gamers*, Jenkins faz e propõe análises acerca dessas interações, tomando como base o cunho social da questão. Afirma que, em vez de falarmos sobre tecnologias interativas, deveríamos falar a respeito da interação que ocorre entre os consumidores dessas mídias (JENKINS, 2006). Entre esses consumidores e os textos midiáticos. Entre os consumidores e os produtores de mídia. Jenkins afirma que esse

---

<sup>3</sup> The introduction of Usenet and later the Internet in the 1990's remedied these problems by introducing several technologies like mailinglists, messageboards and fan fiction archives. This enabled fans to better filter out what they were searching for. However, this would also drastically change the realm of fandom. (Güldenpfennig, 2011, p. 9)

consumidor deve ser levado em conta, porque há muito não se trata mais de um consumidor passivo.

A nova cultura participatória está se formando na interseção entre três tendências:

1. Novas ferramentas e tecnologias permitem aos consumidores arquivar, anotar, apropriar e recircular conteúdos de mídia;
2. Um conjunto de subculturas promove o modo de produção de mídia Faça-Você-Mesmo, um discurso que molda como os consumidores têm desdobrado essas tecnologias; e
3. Tendências econômicas favorecendo os conglomerados de mídia com interações horizontais encorajam o fluxo de imagens, ideias e narrativas através de múltiplos canais de mídia e demandam mais formas de atividade dos espectadores. (Jenkins, 2006, pp. 135-136, tradução nossa)<sup>4</sup>

Nessa passagem em especial, Henry Jenkins lista, de maneira até bastante didática, três pontos que, ligados, traçam o caminho do espectador/consumidor interativo do mundo de hoje. É o perfil do fã que faz parte dos fandonos. O fã que não é passivo diante da obra, mas se insere nela, a questiona e a discute. Com a introdução do ciberespaço no cotidiano dos fandonos, a facilitação do câmbio de informações foi naturalizada. Nessa nova realidade — impensável no início dos fandonos, em 1960 —, o fã interativo é protagonista.

Como Jenkins aponta, essa mudança deve ser estudada em seu cunho social — não é por acaso ele que cita um movimento cultural e uma tendência econômica como duas das colunas que sustentam a nova cultura participatória. Apoiado no discurso de Pierre Lévy, Jenkins discorre sobre os fandonos com ares de utopia. Os fandonos seriam grupos que se organizam internamente em prol da produção coletiva, do debate, de troca significativa, em resposta a elementos diversos da atual cultura popular. Grupos de pessoas que baseiam sua convivência nas afinidades, não em suas localidades (JENKINS, 2006).

Na internet, a disponibilização de conteúdo é muito simples, essa é até mesmo a premissa básica de funcionamento desse sistema — a troca. Por isso, o mesmo pode ser dito do acesso ao conteúdo disponibilizado por outras pessoas. O ciberespaço é o lugar onde o produtor encontra o consumidor, sem barreiras, sem grandes dificuldades. O encontro de fãs não tem mais que esperar por convenções, não tem mais que obedecer a fronteiras geográficas, não conhece distâncias intransponíveis. O fandom pôde, enfim, atingir seu ápice.

---

<sup>4</sup> The new participatory culture is taking shape in the intersection between three trends:

1. New tools and technologies enable consumers to archive, annotate, appropriate, and recirculate media content;
2. A range of subcultures promote Do-It-Yourself (DIY) media production, a discourse that shapes how consumers have deployed those technologies; and
3. Economic trends favoring the horizontally integrated media conglomerates encourage the flow of images, ideas, and narratives across multiple media channels and demand more active modes of spectatorship. (Jenkins, 2006, pp. 135-136)

Anteriormente, a maioria dos fãs era tutorada por fãs mais antigos ou tinham que comparecer às convenções em ordem de conhecer outros que partilhavam de suas obsessões particulares. Agora as pessoas podem simplesmente procurar no google por seus shows favoritos, participar dos fóruns disponíveis, ou começar a ler ficção — até mesmo ficção erótica — em arquivos públicos online. (Hellekson, Busse, 2006, p. 54, tradução nossa)<sup>5</sup>

Então, como ocorre naturalmente, agora inseridos nesse espaço virtual, os fandonos evoluíram e se organizaram. Houve a elaboração de espaços online para esses encontros, para essas trocas e compartilhamentos de interesses. Fabiana Mões Miranda, em seu texto “Fandom: um novo sistema literário digital”, diz que a organização que se sucedeu em muito se parece com a organização literária tradicional: a formalização interna é maior nos fandonos mais antigos e complexos, que reúnem maior número de colaboradores.

Com a entrada da internet na equação, novos tipos de mídia também ganharam espaço. Programas de televisão e filmes deixaram de ser as bases únicas dos maiores fandonos. Agora eles incluíam animes, mangás, videogames, revistas em quadrinhos, livros best-sellers, entre tantas outras obras originais. No ciberespaço, funcionando à base do hipertexto, todos os tipos de mídia podiam se unir, mais do que nunca, para contribuir uma com a outra. E assim os diversos fandonos foram ganhando mais e mais adeptos, que passam a se organizar cada vez melhor e de forma mais funcional dentro do espaço virtual.

Agora convivemos com a hipermídia, o ciberespaço. Passamos grande parte de nosso tempo online, e isso não se restringe ao trabalho. Também as formas de lazer atuais estão ligadas ao universo virtual, e nessa brecha residem os fandonos. Esse é o momento pós-moderno do fandom (HELLEKSON, BUSSE, 2006), onde existem menores limitações e maiores possibilidades — já se trata de uma realidade bastante distinta da vivenciada pelos primeiros fandonos, surgidos na década de 1960. A criação de sites para a divulgação de fanfics, *fanarts*, *fanmade videos*, entre outras criações, demonstra a maturidade alcançada por esses grupos de fãs.

media fandom pode agora ser maior, mais ruidoso, menos definido, e mais excitante do que jamais foi. Indiscutivelmente, esse é o momento pós-moderno do fandom, quando a regra é que “não existem regras” e tradições existem para serem quebradas. (...) A infraestrutura do fandom já mudou (...) o media fandom também

---

<sup>5</sup> Formerly, most fans had been mentored by older fans or had attended a convention in order to meet others who shared their particular obsession. Now people could just google their favorite show, join the available lists, or start reading fiction — even erotic fiction — on a public online archive. (Hellekson, Busse, 2006, p. 54)

foi visivelmente afetado pelas mudanças da última década. (Hellekson, Busse, 2006, p. 57, tradução nossa)<sup>6</sup>

Agora é possível navegar tranquilamente por infinitos universos ficcionais e encontrar especificamente o que lhe agrada, no que diz respeito a obras originais, a *crossovers*, a temas das fanfics, tamanhos, pares, entre muitas outras variáveis. Exemplos disso são sites como o Fanfiction.net — um dos maiores sites dedicados à postagem de fanfics de temáticas variadas — e o Devianarte.com — que se volta mais, embora não unicamente, para a postagem de artes gráficas criadas pelos fãs.

A organização interna desses sites que se destinam aos fandoms é muito prática e funcional. Facilitadora verdadeira da relação de troca entre eles, do compartilhamento de seus interesses em comum. Os sites destinados à postagens de fanfics têm muitos filtros relacionados às temáticas das histórias, aos personagens, à censura, ao conteúdo.

Entrando em um desses sites, você pode escolher se quer pesquisar fanfics de um livro, uma série de televisão ou um filme; posteriormente, pode separar as ficções pelos personagens protagonistas; pode dividir pela censura, pela presença ou ausência de conteúdo erótico, pela temática romântica ou dramática, entre dezenas de outras opções. Essa praticidade atrai cada vez mais adeptos e, quanto mais adeptos, maior é a demanda de produção dessas obras feitas pelos fãs, e maior é a criação de espaço para suprir essa demanda.

Esta característica do fandom — sua forma de integrar pessoas e produtos em torno de uma obra específica — é o que nos leva a compreendê-lo como um sistema digital online. Um sistema que reproduz todas as instâncias do sistema literário impresso, mas na perspectiva de uma recepção produtiva e virtual. Se o sistema literário tradicional se constitui de obras (onde o texto é o elo entre o autor e o leitor), mercado (que medeia autor/texto/leitores) e crítica acadêmica (que medeia o mercado e a sociedade), no fandom, apesar destas funções estarem menos definidas, podem ser verificadas e cada participante pode assumir todas estas funções. (Miranda, 2009, p. 9)

No espaço cibernético atual, o fã viu seu papel crescer de tamanho e importância. A internet possibilitou essas mudanças, e estudos como os de Henry Jenkins, sobre cultura participatória, e os de Pierre Lévy, sobre cibercultura, circulam esse acontecimento de muitas maneiras diferentes.

---

<sup>6</sup> media fandom may now be bigger, louder, less defined, and more exciting than it's ever been. Arguably, this is fandom's postmodern moment, when the rules are "there ain't no rules" and traditions are meant to be broken. (...) The infrastructure of fandom has changed yet (...) media fandom has also been visibly affected by the changes of the previous decade. (Hellekson, Busse, 2006, p. 57)



Os anos 1930 serviram de introdução para os grupos de fãs que começaram a perceber o lazer existente não só em desfrutar de uma manifestação cultural, mas também de compartilhar esse lazer com outros fãs das mesmas obras. Foi como descobrir a multiplicação do entretenimento. Se, naquela época, as formas de expressão desses fãs era limitada, o mesmo já não se pode dizer dos dias de hoje.

As décadas de 1960 e 1970 estabeleceram bases sólidas para o fenômeno que vemos ocorrer atualmente, em toda sua funcionalidade. Foi quando a própria indústria cultural monetista, a indústria do entretenimento, começou a perceber o potencial existente nos fandoms que fazem distribuição gratuita de suas criações.

As convenções feitas nessa época, os primeiros *fanzines*, as *fanarts*, as trocas e a influência dos fãs sobre as obras originais estabeleceram um ponto de partida para o que são as criações dos fãs ainda nos dias de hoje. As diversas formas de expressão e os muitos espaços criados online para contê-las têm sua origem nesses primeiros ajuntamentos de fãs de ficção científica, que moldaram as bases de funcionamento dos fandoms “pós-modernos”.

A evolução é perceptível nos anos 1980, com a expansão dos interesses, a criação de mais e mais fandoms, o crescimento daqueles já existentes — tudo isso demonstra um desenvolvimento bastante grande. Houve um incremento contínuo desses grupos de fãs e de seus compartilhamentos. O surgimento dos *crossovers* e a variação das temáticas contempladas pelos *fanzines*, *fanarts* e fanfics colocaram um novo paradigma nos fandoms, aumentando a procura por eles e depois, como consequência de um crescimento muito rápido e talvez um pouco atropelado, acabou gerando um pequeno esvaziamento nesses mesmos grupos.

No entanto, nenhuma fase de todo esse processo histórico-evolutivo, dos fandoms e de suas maneiras de expressão, é tão significativa, tão drasticamente mutante e redefinidora de padrões quanto a fase que teve início nos anos 1990, com a expansão do uso da internet.

Tendo tanto os fãs quanto suas criações atingido um patamar quase ilimitado de compartilhamento, os fandoms nunca tiveram tanto poder de influência sobre as mídias tradicionais quanto nos dias de hoje. Por “mídias tradicionais” pode-se compreender as produtoras da indústria cultural, como produtoras de programas de TV, os estúdios cinematográficos, as grandes editoras literárias, etc.

É esse fã participativo, mesmo invasivo das obras, que ganha cada vez mais espaço nas mídias: ele aprende a manipular a escrita, a arte, o vídeo, a música; e ele também agora ganha destaque em estudos acadêmicos, em fóruns online, entre produtoras de cinema e televisão. A internet gerou espaços muito imediatistas, em que obras feitas por fãs recebem

feedbacks instantâneos. É um espaço que se autoalimenta continuamente, produzindo e consumindo seus próprios conteúdos.

Seria quase impossível contabilizar, hoje, quantos lugares virtuais se dedicam à postagem, armazenamento e compartilhamento de fanfics, *fanarts*, *fanzines*, entre outros tipos de criações “fanáticas”. Alguns dos maiores sites foram citados anteriormente — Fanfiction.net e Devianarte.com —, mas são como sóis em um sistema polvilhado por satélites infinitos. Alguns outros grandes sites são o Nyah! Fanfiction (<https://fanfiction.com.br/>), o Floreios e Borrões ([fanfic.potterish.com/](http://fanfic.potterish.com/)) — destinado apenas à postagem de fanfictions da saga *Harry Potter* —, o Spirit Fanfics (<http://socialspirit.com.br/fanfics/>) etc. Cada um desses portais contém centenas de histórias, usuários e uma infinidade de conteúdo produzido para e por fãs.

Esses acontecimentos estão começando a atrair a atenção de instituições de ensino, onde surgem cada vez mais estudos acadêmicos a rondá-los, bem como estão voltando a acenar possibilidades para a indústria cultural — como vimos, nas décadas de 1960 e 1970, eles usaram os *fandons* como forma de divulgação e obtenção de mais lucro para as obras originais. Atualmente, mais uma vez, os *fandons* estão sendo utilizados pela indústria — fãs usados para atrair mais fãs. E funciona.

No entanto, independentemente do uso que a indústria cultural e de entretenimento faça dos *fandons*, eles já possuem certa autonomia conquistada ao longo de quase um século de evolução. Existe uma coerência interna nesses espaços online, a organização segue uma lógica para que o fã possa encontrar exatamente o que procura.

As fanfictions são divididas em subgêneros, uma verdadeira linguagem interna dos *fandons*. Por exemplo: fanfictions *slash* são aquelas cujo tema principal é uma relação amorosa entre dois homens; *femmeslash*, relação amorosa entre duas mulheres; *alternative universe*, a história usa os personagens de uma obra original, mas não seu universo — e assim segue, com muitas outras maneiras de dividir as ficções. Ao mesmo tempo, existe a mistura enorme de informações, temas, universos originais e outras coisas. O mesmo fã que cria a demanda é o fã que a supre.

Tudo isso que foi delineado lá nos idos de 1960, hoje em dia está consolidado. A internet, a globalização, a expansão dos diversos tipos de mídia — tudo isso modificou radicalmente como os fãs vivenciam os *fandons* atualmente (GÜLDENPFENNIG, 2011).

E o que podemos observar cada vez mais claramente, e o que tem sido tema de incontáveis estudos por parte de pensadores contemporâneos, é que o texto literário, a arte, a narrativa, nada disso está mais preso ao papel. Sequer ao mundo físico. Os novos meios de

comunicação estabeleceram novas bases para leitura, novas definições de leitor, de autor, de produtor e de consumidor. Na atualidade, não existe mais passividade diante da informação.

A internet transformou o modo como os fandoms podem influenciar na vivência das pessoas. Mais do que uma forma de lazer, mais do que um modo de interação social, eles são agora espaços de troca cultural, troca de gostos pessoais e fantasias. Os fandoms promovem a autoaprendizagem, os fandoms promovem a leitura, estimulam práticas intelectuais e divulgam, é claro, fãs de autores antigos que são, ao mesmo tempo, autores novíssimos.

## 2. POR QUE LER FANFICTION?

Ao observarmos todo o histórico evolutivo dos fandonos, sua expansão em tamanho e organização, e também sua participatividade na vida dos leitores/espectadores/consumidores, começamos a delinear algumas razões pelas quais as fanfictions ocupam hoje uma fatia tão grande do cotidiano dos jovens leitores — e do mercado editorial.

Embora as trocas e as produções nos fandonos abranjam mais do que a parte textual, nosso objeto de estudo nessa pesquisa — as fanfictions — se localizam mais especificamente na parte literária. Essas histórias criadas pelos fãs e disponibilizadas na rede alcançam, muitas vezes, grande sucesso de público. Alguns autores de fanfics, em seus respectivos nichos, são quase tão aclamados quanto os autores das obras originais.

Em fato, diversos autores de best-sellers para jovens adultos, na atualidade, começaram suas carreiras literárias escrevendo fanfic. É um hábito arraigado do leitor assíduo da era da hipermídia. Alguns exemplos são: E L James, autora de *Cinquenta tons de cinza*; Cassandra Clarke, autora de *Cidade dos ossos*; Carolina Munhoz, autora de *O inverno das fadas*. Todos esses livros, best-sellers quando publicados por editoras tradicionais, hoje dão origem às suas próprias fanfics.

Os sites voltados para as ficções de fã, na internet, estão cheios de novos autores, cheios de novos leitores, cheios de potencial social, intelectual e produtivo. São grupos de jovens interessados nas obras originais, mas também interessados em se *inserir* nas obras originais, recriando e remodelando universos fictícios.

Quando algo que começa como puro entretenimento molda a vida profissional de uma pessoa, como nos exemplos citados anteriormente, a linha de divisão entre a diversão e o trabalho se embaça. Aliás, linhas embaçadas são a premissa dessas novas interações virtuais-sociais. Onde termina o leitor e começa o autor? Onde termina o estudo e começa o entretenimento? Onde termina o virtual e começa o real? Por que, afinal de contas, as pessoas ainda leem e escrevem fanfictions?

Nos diversos estudos que mergulham no ciberespaço, na cibercultura, nas novas formas de interação que levam em conta o virtual, nós podemos obter algumas respostas. Mesmo que as fanfictions não sejam um fenômeno específico dos anos 2000, é no século XXI que elas estão encontrando seu lugar, seu ápice e seu reconhecimento como manifestação cultural.

Com a ajuda de autores como Pierre Lévy, Henry Jenkins, Manuel Castells, Francesca Coppa, entre outros, é possível traçar algumas hipóteses para procurar entender esse novo tipo de fã, esse novo tipo de leitor, esse novo tipo de consumidor que não tem âncora enquanto navega pela web. Falar de cultura participatória, de cultura de mídia e interações virtuais está, como se verá, muito perto de se falar dos fanatics, dos fanficwriters, das fanfictions — e mais perto se poderá chegar de descobrir de onde eles vêm, para onde eles vão e por quê.

## 2.1 O FÃ E A OBRA ORIGINAL

A lista dos livros mais vendidos da semana, de 10/02/2014 a 16/02/2014, na categoria “infantojuvenil”, no site Publishnews (<http://www.publishnews.com.br/>), segue abaixo, organizada por título da obra, nome do autor e editora.

*Quem é você, Alasca?*

John Green

WMF Martins Fontes

*O pequeno príncipe*

Antoine Saint-Exupéry

Agir

*Extraordinário*

R. J. Palacio

Intrínseca

*O ladrão de raios*

Rick Riordan

Intrínseca

*A casa de Hades*

Rick Riordan

Intrínseca

*A esperança*

Suzanne Collins

Rocco Jovens Leitores

*Diário de um banana*

Jeff Kinney

Vergara & Riba

*As vantagens de ser invisível*

Stephen Chbosky

Rocco Jovens Leitores

*Jogos vorazes*

Suzanne Collins

Rocco Jovens Leitores

*Divergente*

Veronica Roth

Rocco Jovens Leitores

Observando um pouco mais atentamente, percebemos que os livros *O ladrão de raios*, *A casa de Hades*, *A esperança*, *Diário de um banana*, *Jogos vorazes* e *Divergente* compartilham uma característica interessante a essa pesquisa — todos eles fazem parte de uma série.

Seis livros de uma lista de dez fazem parte de uma coleção. Se expandirmos essa lista para os vinte livros mais vendidos, o número fica ainda mais impressionante. Quinze volumes dentre os vinte mais vendidos são parte de uma série. Ou seja, 75% da lista é dominada por esse tipo de livro.

Sem dúvida, isso indica um padrão de gosto do consumidor jovem. Podemos ir mais longe para confirmar essa questão. Basta olharmos para os best-sellers infantojuvenis mais bem-sucedidos dos últimos anos. São títulos como *Harry Potter* (J.K. Rowling), *Crepúsculo* (Stephenie Meyer), *Gossip Girl* (Cecily von Ziegesar), *As crônicas de gelo e fogo* (George R. R. Martin), entre muitos outros. Somados, esses livros venderam milhões de exemplares ao redor do globo.

Esse padrão de consumo que começou há algum tempo, entre os leitores/consumidores jovens, ainda não se desvaneceu. Pelo contrário, continua povoando o mercado editorial, que busca e publica cada vez mais séries literárias voltadas para seu público *young adult* (jovem adulto).

Agora, o gosto por séries indica algumas características desse leitor/consumidor atual. Demonstra o tipo de obra e o tipo de envolvimento que ele procura com as histórias que lê. Uma história dividida em vários livros, que são publicados ao longo dos anos, oferece, dentre outras coisas, uma sensação de continuidade.

É essa sensação que o leitor contemporâneo parece buscar tanto nos livros que consome. Uma história que se desenvolve lentamente abre espaço onde o fã pode se inserir. Onde pode imaginar possibilidades, discutir enredos com outros fãs, traçar caminhos alternativos para seus personagens favoritos — pode fazer tudo isso como quem faz apostas para um resultado que ainda está por vir.

Ou seja, livros em séries parecem possuir o design perfeito para as comunidades de fãs se introduzirem nas histórias. Não é à toa que essas obras vendem tão bem e que dão origem aos maiores fandons.

Essas séries literárias, no entanto, não passam apenas uma sensação de continuidade. Tomemos por exemplo a saga *Harry Potter*: o primeiro livro, *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, foi publicado no Brasil em abril de 2000. Já o último livro da série chegou às livrarias brasileiras em novembro de 2007. Para os fãs brasileiros, foram sete anos de espera — para os britânicos, foi uma década inteira, tendo em vista que, lá, o primeiro volume foi publicado em 1997.

Para um grupo de fãs jovens, não é difícil compreender que dez anos, ou sete anos, de espera pareçam uma eternidade. Citando um exemplo pessoal, posso dizer que comecei a acompanhar a série aos nove anos de idade e, quando ela terminou, sete anos depois, eu tinha passado quase metade da minha vida à espera das novas aventuras do trio protagonista, Harry, Rony e Hermione.

O espaço de tempo entre o lançamento de um livro e outro é, para o fã, carregado de ansiedade e expectativa. Também é preenchido por uma animação que não costuma se dissipar facilmente. Esse espaço, na verdade, é mais do que um espaço temporal — ele é um espaço criativo.

E é nesse espaço que reside o fã participativo, o fandom, as fanfictions. Nesse espaço, reside um dos por quês. Por que ler e escrever fanfic? Porque o fã quer ficar mais tempo em contato com a obra que tanto admira.

É o mesmo princípio da leitura de histórias em séries. A sensação de continuidade, o extravasamento das expectativas, a oportunidade de discutir e dividir com outros fãs. Os livros em série alimentam, a cada publicação, o fogo dos fandonos. Da mesma maneira que o fazem as fanfics.

O fã participativo dos dias de hoje não precisa esperar pela mídia tradicional. Não precisa esperar pelo segundo, ou terceiro, ou quarto livro de uma coleção... O fã atual pode suprir suas próprias necessidades de entretenimento. Ele sabe como preencher as lacunas deixadas por suas histórias favoritas.

O fã atual sabe onde encontrar fanfics.

Os fãs sempre foram os primeiros a se adaptar às novas tecnologias de mídia; a fascinação pelos universos ficcionais muitas vezes inspira novas formas de produção cultural, de figurinos a fanzines [...] 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. (Jenkins, 2012, p. 188)

Algumas séries de livros são reconhecidas como grandes combustíveis no incentivo a jovens leitores, em suas épocas de publicação. *Harry Potter* e *Crepúsculo* são duas obras que podem ser citadas, sem dúvidas, para essa categoria. Ambas se tornaram febre incandescente entre os jovens, gerando um *boom* de leitura.

Uma particularidade do mercado editorial é que dois produtos parecidos — diferente do que acontece em quase todos os outros mercados comerciais — são mais aliados do que concorrentes. Quando a série *Crepúsculo* foi lançada e se tornou um best-seller mundial, ela trouxe em sua cola diversos outros sucessos ficcionais que envolviam vampiros e outros seres sobrenaturais. Ou seja, criou uma moda.

Isso porque esse leitor jovem, quando se interessa e se torna fã de uma obra, não necessariamente se abre completamente para a literatura. O que costuma acontecer é um interesse focalizado naquela temática ou, muitas vezes, apenas naquela obra em particular. Por isso, no intervalo de publicação entre um livro e outro, ou após o fim dos lançamentos de sua série favorita, esse fã recorre às fanfictions.

O que as fanfictions oferecem a esses fãs é uma eternidade dentro de um universo fictício. Elas oferecem a expectativa e a continuidade tão buscada na leitura dessas séries *young adults*. E enquanto mergulham nessas histórias alternativas criadas por fãs e para fãs, esses leitores não precisam se despedir de seus personagens favoritos.



(...) o momento atual de transformação midiática está reafirmando o direito que as pessoas comuns têm de contribuir ativamente com sua cultura [...] esta nova cultura vernácula incentiva a ampla participação, a criatividade alternativa e uma economia baseada em trocas... (Jenkins, 2012, p. 189)

Em seu livro *Cultura da convergência*, Henry Jenkins discorre longamente sobre a participação do fã nas obras. Ele não é o único. Em textos que abordam a indústria cultural como ela se constitui hoje, vemos uma recorrência do aparecimento do fã — ou do consumidor, em geral — que se inclui nos produtos, nas marcas. Esse fã e consumidor que, dedicando alguma emoção ao produto original, o promove.

Essa é uma característica da sociedade atual em que vivemos. Ela abrange fãs de todas as idades. Mas se peneirmos um pouco o público “fanático” que é o ponto de estudo dessa pesquisa, podemos nos dedicar a compreender um pouco melhor o comportamento dos fãs mais jovens. Segundo Jenkins, no fim dos anos 1990 e início dos anos 2000, a maioria das fanfictions era publicada por mulheres na faixa dos vinte, trinta anos (JENKINS, 2012). E, hoje em dia, a nova geração de colaboradores, nesses fandoms, é composta de escritores e leitores mais novos.

Talvez a diferença primordial entre o público mais maduro e o público mais jovem é o papel decisivo que essas obras podem tomar em sua criação de caráter, personalidade e gosto literário. Para uma mente iniciante na ficção, por assim dizer, algumas histórias e personagens tomam proporções agigantadas.

Para esses fãs, o fim de sua história favorita é a transformação de um universo em constante movimento em um ambiente inanimado. Ou seria, se eles não tivessem buscado meios efetivos de se inserir na obra e mantê-la girando. Como explicita Larissa Camacho Carvalho, em sua tese de doutorado “Práticas de leitura e escrita na contemporaneidade: jovens e fanfictions”:

A vontade de escrever fanfics, para alguns, surge de um envolvimento maior com o texto lido, que se torna mais que simples leitura de fruição, mas um diário da vida dos personagens que saltam dos livros quase se tornando personagens palpáveis, porque são reais para os seus fãs, mesmo que permaneçam como personagens. (Carvalho, 2012, p. 48)

Em sua tese, Larissa continua a discussão, listando mais alguns dos motivos possíveis e prováveis pelos quais os fãs se dedicariam à leitura dessas ficções derivadas da obra original. Ela admite que não é possível universalizar as motivações, com base na resposta de apenas alguns fãs (CARVALHO, 2012), mas isso não a impede de explorar a questão.

Na mesma trilha da motivação, Peter Gldenpfennig questiona o que impulsionaria o fã durante seu processo criativo. O que o levaria às fanfictions. Ele afirma ser possível concluir que as motivações de um fã quanto às fanfictions são intrínsecas — ou seja, surgem dentro deles, de uma vontade própria de realizar alguma coisa (GLDENPFENNIG, 2011). Eles não são movidos por cobranças externas, como uma leitura obrigatória para a escola, ou a necessidade do lucro para o sustento.

O que isso resume é que o fã é movido pelo próprio fato de ser um fã.

Uma vez que o ato de escrever fanfiction nasce do princípio de se ser um fã e, portanto, está conectado ao fandom, é seguro dizer que as motivações para se escrever fanfiction são baseadas (pelo menos um pouco) em um interesse em um artefato no qual a história se fundamenta. Em outras palavras, a motivação já está presente no processo da escrita de fanfiction. (Gldenpfennig, 2011, p. 26, tradução nossa)<sup>7</sup>

É preciso compreender a profundidade da interação, nesses casos, dos fãs com as histórias. A participação que segue os dois sentidos — do fã na ficção, e da ficção no fã. Existe uma ligação forte entre o cotidiano desse fã participativo e o universo fictício a que ele se dedica. Em pouco tempo, um faz parte do outro.

Por isso, esse fã mergulhado em suas ficções favoritas não se contenta com o que a obra original lhe oferece. Não respeita esses espaços entre um livro e outro e não entende a espera como um espaço em branco que deve permanecer inalterado. Para o fã atual, a obra original é o ponto de partida e lhe oferece uma estrada por onde ele pode seguir indefinidamente.

O participante de um fandom, como visto anteriormente, se esforça no sentido de ser um acréscimo à sua ficção favorita. Ele é um artista iniciante, que pode desenhar, escrever, editar vídeos ou apenas organizar lugares online em que outras pessoas possam publicar suas criações. Ele não fica parado, ele não fica isolado da obra.

O fã e o fandom não são instâncias passivas, hoje em dia, esse tanto está claro. Dessa maneira, não é a indústria cultural quem tem o poder de decidir qual é o ponto final das obras que lançou no mundo. Lendo e escrevendo fanfictions, o fã se tornou capaz de transformar qualquer ponto final em reticências. As fanfictions deram a esses fãs o poder de

---

<sup>7</sup> Since the act of writing fan fiction is born out of being a fan and therefore linked to fandom, it's safe to say that the motivations for writing fan fiction is based on an (at least slight) interest in the artefact on which the story is based. In other words, motivation is already present in the process of writing fan fiction. (Gldenpfennig, 2011, p. 26)

anular o estigma de “fim” que possui a última página de seu livro favorito — e é por isso que os jovens leem e escrevem fanfics.

## 2.2 O FÃ E AS INSTITUIÇÕES DE ENSINO

Em *Cultura da convergência*, Henry Jenkins se vale de expressões como “letramento midiático” e “pedagogia informal” para se referir a certos acontecimentos, movimentos, desenvolvimentos intelectuais que acontecem na rede, nos dias de hoje.

Trata-se de uma questão simples: esse fã participativo, personagem típico da cultura da convergência, assim como produz e alimenta seu próprio entretenimento, procura fazê-lo de forma ordenada e eficiente. Para isso, busca desenvolver seus talentos, conhecimentos e habilidades.

Um escritor de fanfic, por exemplo, busca naturalmente conhecer melhor a língua em que lê e escreve para que possa fazê-lo da melhor maneira possível. Muitos dos sites dedicados a armazenar essas ficções de fã possuem páginas e fóruns voltados para a ajuda gramatical e ortográfica. Podem ser desde pequenas dicas até grandes explicações sobre o funcionamento lexical da língua portuguesa. A intenção é ajudar no desenvolvimento desse fã, escritor em potencial.

O site Nyah! Fanfiction (<https://fanfiction.com.br/>), por exemplo, tem sempre um pequeno ensinamento em sua página principal. Geralmente são esclarecimentos sobre dúvidas ou erros frequentes presentes nas fanfictions — esses esclarecimentos, feitos com simpatia e bom-humor, são absorvidos por frequentadores do site. Sejam eles autores ou apenas leitores.

“HÁ MUITO TEMPO ATRÁS”

É uma construção redundante, meus queridos, como “entrar pra dentro” e “subir pra cima”. O “há” já me dá a ideia de passado; não havendo, portanto, a necessidade do “atrás”. Escolha um ou outro e seja feliz. (<https://fanfiction.com.br/>, acessado em 07/04/2014)

Percebe-se logo de cara que outro “clima” predomina o ensino que surge na rede, bem diferente da educação formal metódica dos colégios. Isso, no entanto, não significa que esse aprendizado não seja levado a sério. Pelo contrário, tanto os sites quanto seus frequentadores atribuem importância a esse tipo de evolução intelectual e a incentivam.

Outro exemplo desse fato é o sistema de “leitura beta”. O “leitor beta” faz nada mais, nada menos que o papel de um editor. É a esse *beta-reader* que um autor de fanfics

encaminha seu texto, para que ele seja aperfeiçoado literária e gramaticalmente. O *beta-reader* ajuda no desenvolvimento da história, podendo opinar em seu roteiro, seu desvelamento. Ou pode, simplesmente, melhorar a redação da fanfiction, corrigindo vícios de linguagem, entre outros detalhes.

O nome leitura beta foi inspirado no termo teste beta, utilizado em computação: os fãs buscam aconselhamento sobre rascunhos de suas histórias quase terminadas, para que possam consertar os “bugs” e conduzi-las ao nível seguinte. (...) Os novos escritores geralmente passam por vários rascunhos e vários leitores beta antes que suas histórias estejam prontas para publicação. (Jenkins, 2012, p. 252)

Não existe um padrão para o tamanho que uma fanfic pode tomar. Existe o conceito de fic “drabble”, que seriam ficções curtíssimas, com menos de 100 palavras. Por outro lado, existem verdadeiras sagas — fanfictions com muitos capítulos compridos, fanfictions que se dividem em vários volumes etc. Trata-se de uma produção literária verdadeiramente grande.

Tendo isso em mente, é possível perceber como essa produção “informal” complementa, cada vez mais, a educação formal dos jovens contemporâneos. Longe das leituras obrigatórias demandadas pelas escolas, ou das linhas e parágrafos de redações dissertativas, existe uma procura pelo aperfeiçoamento do uso da língua.

Dentro dos fandons, uma capacidade bem-desenvolvida de comunicação é valorizada. O contato direto, nesses casos, do autor com seus leitores, intensifica essa percepção. Se um texto está escrito de maneira desleixada, os comentários deixados na página dessa fanfiction certamente apontarão o fato. Esse autor, então, buscará melhorar sua criação, de modo a suprir a demanda dos consumidores da sua história.

No entanto, como Jenkins pontua, as correções que acontecem dentro do fandom são de uma natureza mais tolerante do que a dos professores formais, dentro da sala de aula (JENKINS, 2012). Nos sites de fanfic, nos fandons, esse autor está sempre em contato com um objetivo que lhe parece mais palpável, alcançável. Diferentemente de nas instituições de ensino, quando suas referências são textos profissionais os quais eles não têm expectativa de reproduzir.

E esse sistema de trocas rápidas, presente na web, esse feedback imediatista a respeito do que é produzido e publicado, é um método de incentivo direto e, muitas vezes, mais eficiente do que os que são usados nas escolas. Receber elogios de seus leitores é mais significativo e atraente, para esse jovem, do que uma boa nota em um teste escolar. Henry Jenkins cita o termo “espaços de afinidades”, remetendo-se ao professor James Paul Gee.

Gee afirma que os espaços de afinidades oferecem poderosas oportunidades para o aprendizado porque são sustentados por empreendimentos comuns, criando pontes que unem as diferenças de idade, classe, raça, sexo e nível educacional; porque as pessoas podem participar de diversas formas, de acordo com suas habilidades e seus interesses; porque dependem da instrução de seus pares, de igual para igual, com cada participante constantemente motivado a adquirir novos conhecimentos ou refinar suas habilidades existentes (...) (Jenkins, 2012, p. 250)

Percebe-se então que surgiu na rede um novo método de aprendizado. É um espaço de troca de conhecimento baseado na ação-reação rápida proporcionada pela *web*. Todo tipo de conhecimento está acessível na rede e os *fandons* são grandes estímulos à procura por eles.

Se as instituições de ensino ainda não conseguiram se habituar completamente aos novos meios de comunicação dos jovens e, em consequência, não atualizam seus métodos de ensino, a juventude cria suas próprias vertentes de compartilhamento e aprendizado.

Em *Confronting the Challenges of Participatory Culture*, Jenkins afirma que as habilidades necessárias para o jovem atual divergem do que costumavam ser para os jovens de poucas décadas atrás. A habilidade de navegação na internet, de pesquisa, de compartilhamento — tudo isso é novo, gerado no ínterim do surgimento da cultura participatória.

Entretanto, as habilidades tradicionais ainda se fazem necessárias. Os jovens ainda precisam aprender como encontrar informações em livros, como ler mapas, como distinguir fato e ficção (JENKINS et al., 2009). Mas, embora essas habilidades formais ainda devam ser absorvidas, seu método de ensino deve acompanhar os novos tempos. Do contrário, se tornarão obsoletos.

As escolas, até agora, conceberam os desafios das mídias digitais primariamente nesses termos técnicos, com o laboratório de computação substituindo as salas de aula de datilografia. Muito frequentemente, no entanto, essas aulas ocorrem em um vácuo, destacado das maiores noções de instrução ou pesquisa. (Jenkins et al., 2009, p. 31, tradução nossa)<sup>8</sup>

É para preencher esse “vácuo” que surgem cada vez mais formas de aprendizagem no espaço cibernético. Beth Colis, em *A sociedade em rede*, afirma que mudanças importantes estão a ocorrer na sociedade, mas “para a transformação ter lugar, terão que ocorrer muitas

---

<sup>8</sup> Schools have so far conceived of the challenges of digital media primarily in these technical terms, with the computer lab displacing the typing classroom. Too often, however, this training occurs in a vacuum, cut off from larger notions of literacy or research. (Jenkins et al., 2009, p. 31)

mudanças nas instituições, corpos reguladores e pontos de vista do mundo dos envolvidos” (CASTELLS, CARDOSO, 2005).

Usando o termo *e-learning*, Colis fala de um sistema informático que seleciona objetos de aprendizagem para transferência do conhecimento. Ainda em *A sociedade em rede*, Carlos Alvarez destaca alguns dos usos do *e-learning* na sociedade atual, como método de otimizar algumas relações como, por exemplo, a do estado com os cidadãos.

Não foge a ele, no entanto, a questão da inclusão do *e-learning* na educação formal; uma maneira de complementar a educação dos estudantes e, mais do que isso, proporcionar a eles e a todos uma forma de educação continuada.

No campo educacional, a existência de computadores e Internet nas escolas, melhoraria espetacularmente a performance dos estudantes, e o e-learning espalhar-se-ia rapidamente, garantindo uma aprendizagem continuada, ao longo da vida. (Castells, Cardoso, 2005, p. 377)

Se voltarmos aos primórdios do fandom, percebemos que a palavra de ordem para sua criação, funcionamento e duração é “participatividade”. É a interação entre os fãs de uma mesma obra, suas trocas e seus interesses mútuos que alimentam esses grupos.

O conceito de cultura participatória está, portanto, intrinsecamente conectado aos fandoms. Como visto, a introdução da internet otimizou essas interações de maneiras nunca antes imaginadas, elevando as trocas, a rapidez do feedback e a qualidade com que essas produções são feitas e publicadas.

Com a construção de sites, blogs, fóruns, entre outros, especificamente voltados para servir aos fandoms, houve um desenvolvimento ainda maior. Aumentou-se a preocupação com a qualidade do que era produzido — o tamanho da oferta resultou em uma busca significativa por qualidade.

Isso é constatável em todas as esferas de mídia. No portal de vídeos Youtube conseguimos encontrar tutoriais que ensinam a usar programas semiprofissionais e profissionais de edição de vídeo e imagem. Existem sites que ensinam a construir sites. São muitos os usuários da rede que partilham seus conhecimentos para que outros usuários da rede possam se aprimorar.

É o que vemos acontecer dentro dos fandoms e, como temos analisado, dentro dos sites e entre os leitores e escritores de fanfictions. É o compartilhamento de conhecimento na busca pelo aperfeiçoamento mútuo.

O *e-learning*, dentro de um fandom, é mais do que comum — é intrínseco. Mais uma forma de expressão do fã para o fã. Serve, até mesmo, como certa herança dos membros mais antigos de um fandom para os mais novos.

É um processo de transferência que acontece independentemente de um comando adulto, ou de supervisão. Ocorre fora das paredes escolares, mas é paralelo ao ensino formal, de modo que inegavelmente o complementa.

O extraordinário nesse processo, no entanto, é que ele ocorre fora da sala de aula e sem qualquer controle adulto direto. Crianças estão ensinando crianças o que elas precisam saber para se tornarem participantes plenas da cultura da convergência. (Jenkins, 2012, p. 249)

A motivação para esse processo é complexa. James Paul Gee, quando fala em “espaços de afinidade” (BARTON, TUSTING, 2005), é apoiado por Henry Jenkins. O interesse em comum que dá origem a esses fandoms é o mesmo pilar que estrutura esse sistema informal de ensino.

Dentro do fandom, nas trocas de fã para fã, são abolidas quase todas as formas de hierarquia. As diferenças sociais são secundárias e, dentro do mundo fictício adorado, esses participantes podem se olhar de igual para igual.

Em *Beyond Communities of Practice: Language Power and Social Context*, Gee afirma que, nesses espaços de afinidade, as relações são baseadas em interesses em comum, gostos, objetivos e práticas. E não em termos primários de raça, gênero, idade, classe social (BARTON, TUSTING, 2005). E ainda pontua que uma das características desses espaços é o encorajamento intensivo e extensivo do conhecimento.

[os espaços de afinidades] encorajam e permitem que as pessoas que os utilizam ganhem ou espalhem conhecimento, tanto intensivo quanto extensivo. (...) Conhecimento intensivo é especializado; conhecimento extensivo é menos especializado, mais amplo e mais largamente compartilhado. Isso cria pessoas que compartilham muito conhecimento, mas cada uma delas tem algo especial a oferecer. (Barton, Tusting, 2005, p. 226, tradução nossa)<sup>9</sup>

Dessa maneira, o fandom se reestrutura ao redor dos antigos métodos de ensino e compartilhamento de conhecimento. Exemplo exato do que Gee define como um “espaço de afinidade”, cada fandom cria e oferece seus métodos de transferência de saber.

---

<sup>9</sup> [the affinity spaces] encourages and enables people who use it to gain or spread both intensive and extensive knowledge. (...) Intensive knowledge is specialized; extensive knowledge is less specialized, broader and more widely shared. This creates people who share lots of knowledge, but each has something special to offer. (Barton, Tusting, 2005, p. 226)

Através da rede e usando do sistema de *e-learning*, em que os conhecimentos são compartilhados pela internet e acessados online, os fãdons inventaram maneiras de se autoaprimorar. Os fóruns de ajuda sobre o uso da língua e a prática da “leitura beta” são boas ilustrações desse fato.

Crianças e adolescentes se utilizam de espaços que são, a princípio, suas formas de entretenimento, para complementar sua educação formal. Fazem, nesses espaços de afinidade, nos seus fãdons favoritos, trabalhos que, quando exigidos pela escola, cumprem talvez com desprazer. Em um ambiente hierarquizado e cheio de exigências como a escola, a troca de conhecimento é mais mecanizada e não possui o mesmo apelo.

A escola ainda está presa num modelo de aprendizagem autônoma que contrasta nitidamente com a aprendizagem necessária aos estudantes à medida que eles entram nas novas culturas do conhecimento. Gee e outros educadores temem que os estudantes que se sentem confortáveis em participar e trocar conhecimento através dos espaços de afinidade estejam sendo menosprezados na sala de aula (Jenkins, 2012, p. 257)

James Paul Gee se aprofunda ainda mais na questão abordada por Jenkins. Em *Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling*, fala sobre como as crianças que passam pelo sistema de aprendizado presente nesses espaços de afinidade claramente começam a se sentir decepcionados com os métodos escolares.

O feedback, na escola, é menor. Os métodos de aprendizagem são antigos, menos comunicativos, fora da realidade diária desse jovem. Gee afirma que os jovens de hoje estão tendo cada vez mais experiências de aprendizado fora das escolas, não necessariamente conectadas a disciplinas acadêmicas, e que essas experiências podem ser mais importantes para seus futuros do que as experiências escolares (GEE, 2004).

Em *Language, Learning and Gaming*, Gee chega a dizer que esse jovem pode se questionar sobre qual seria a utilidade da escola. Afinal de contas, ele está usando seus próprios métodos, seus contatos, para aprender de acordo com aquilo que lhe interessa.

Pode-se, por fim, perceber que o fã-leitor-autor contemporâneo busca se complementar e complementar o ensino que recebe. Faz isso de forma natural, querendo otimizar seu entretenimento. O fã, dentro do fandom, consegue adquirir seus próprios fãs. O leitor de uma obra original pode ser o autor de uma fanfic — nos dois papéis, o uso aprimorado da língua lhe serve, entre diversos outros conhecimentos.



As instituições de ensino, como pontuam Henry Jenkins e James Paul Gee, ainda estão atrasadas nas tentativas de acompanhar esses novos métodos de ensinamento e aprendizagem. E isso deve mudar em ordem de manter o interesse dos estudantes.

A pedagogia informal de Jenkins deve ser usada em paralelo com a pedagogia formal das instituições. As escolas podem ser, também, espaços de afinidade como os citados por Gee.

O fato de que, por iniciativa própria, esses fãs buscam o conhecimento disponível na rede, nos fãdons, e que essas expressões de aprendizagem estão cada vez mais bem-organizadas são demonstrações de uma necessidade que se busca suprir.

Essa complementação do ensino formal também é um estímulo para a escrita e a leitura de fanfictions. Agindo ao encontro de seus interesses, esse jovem procura maneiras de se desenvolver intelectualmente. Ligado às obras que mais gosta, se aprofunda em aprendizagens e ensinamentos, e desenvolve a si mesmo e ao parceiro de fandom, em uma troca continuada.

### **2.3 O FÃ E A SOCIEDADE EM REDE**

No início do século XX, no período pós-guerra, ainda sob a sombra da propaganda de guerra, surgiram as primeiras críticas sobre cultura de massa, influência das mídias no inconsciente coletivo, bem como algumas teorias da comunicação.

Dentre essas teorias, estava a Teoria da Agulha Hipodérmica. Ela se baseia no behaviorismo e no conceito de estímulo/resposta. Ou seja, o espectador seria diretamente afetado pela propaganda, que o influenciaria sem sofrer grande resistência. Trata-se, claramente, de um espectador extremamente passivo diante da mídia.

Essa teoria, também conhecida como “Teoria dos Efeitos Limitados”, afirma que os meios de comunicação de massa são poderosas influências que exerceriam efeitos bastante previsíveis sobre a audiência.

Estudiosos da Escola de Frankfurt, como Theodor Adorno e Max Horkheimer, viriam, mais tarde, a introduzir o conceito de “Indústria cultural”. As mídias de massa dominariam a cultura, e o espectador, bombardeado de informação e produtos, seria desprovido de um senso crítico que o permitisse enxergar os objetivos por trás das propagandas.

Adorno incentiva a restauração dessa consciência crítica, para que o espectador não seja passivo diante da informação e da propaganda que dominam os meios de comunicação e possa avaliar criteriosamente as mensagens a que é exposto.

O mundo inteiro é forçado a passar pelo crivo da indústria cultural. (...) Os outros filmes e produtos culturais, que necessariamente deve conhecer, tornam-lhe tão familiares as provas de atenção requeridas que estas se automatizam. A violência da sociedade industrial opera nos homens de uma vez por todas. Os produtos da indústria cultural podem estar certos de serem jovialmente consumidos, mesmo em estado de distração. (Adorno, 2009, p. 10)

Esse consumidor definido nos idos de 1930-50 é um modelo típico do século XX e em pouco se aproxima e se assemelha do espectador/consumidor conectado do século XXI. A introdução da web no dia a dia da sociedade mudou parâmetros e relações, inclusive da indústria cultural com sua audiência.

O ciberespaço possibilitou a interação, a interatividade, e a independência do espectador diante da mídia. Ele agora pode não só consumir, como produzir e compartilhar conteúdo cultural.

Também não está mais submetido ao filtro realizado pelas emissoras de rádio e televisão. Na rede, qualquer pessoa pode encontrar a mesma informação repassada com diversos tipos de abordagem e submetê-las à sua própria consciência crítica.

Ainda existem, é claro, as grandes corporações de mídia. Os meios de comunicação de massa ainda guardam grande poder de influência e uma poderosa voz social. Mas agora existe uma representatividade na internet de muitos grupos, inclusive minorias, e as opiniões têm seu espaço, para o bem e para o mal.

Evoluímos, então, do estudo da indústria cultural para a análise da cibercultura. O ciberespaço é, hoje, o suporte da inteligência coletiva (LÉVY, 1999). E a inteligência coletiva condiciona o desenvolvimento do ciberespaço.

Qualquer que seja a mensagem abordada, encontra-se conectada com outras mensagens, a comentários, a glosas em evolução constante, às pessoas que se interessam por ela, aos fóruns onde se debate sobre ela aqui e agora. Seja qual for o texto, ele é o fragmento talvez ignorado de um hipertexto móvel que o envolve, o conecta a outros textos e serve como mediador ou meio para uma comunicação recíproca, interativa, interrompida. (Lévy, 1999, p. 118)

Existe uma relação de retroalimentação da rede com seus usuários, em que eles consomem e produzem as informações disponíveis, e isso mantém o espaço online ativo e em desenvolvimento.

Pierre Lévy, em seu livro *Cibercultura*, aponta para a existência de processos de inteligência coletiva que ganham eficácia, são otimizados, pela existência do ciberespaço. E, nesses casos, um dos efeitos é a aceleração do processo de interação tecno-social. Ou seja, a participação na cibercultura se torna ainda mais ativa, mesmo necessária, para quem não quer ficar para trás.

Os fandonos são um ótimo exemplo dessa linha de raciocínio exposta por Lévy. Surgidos em um momento anterior à internet, eles ganharam em tamanho, interações e atividade com a inclusão da web. São, sem dúvida, espaços de inteligência coletiva, e a participatividade presente nos fandonos, a inclusão social e o estímulo à troca representam essa aceleração da interação tecno-social apontada por Pierre Lévy.

Ainda em *Cibercultura*, ao tocar no tema “grau de interatividade”, o autor lista algumas características que seriam a maneira de medir a capacidade de interação presente em uma mídia. Uma dessas características é a possibilidade de apropriação e personalização da mensagem recebida; outra seria a reciprocidade da informação, ou seja, se o dispositivo funciona na lógica do um-um ou todos-todos (LÉVY, 1999).

Seguindo essa lógica, percebemos o altíssimo grau de interatividade da internet enquanto meio, e dos fandonos enquanto espaço cibernético. A lógica da escrita e da leitura de fanfics é a lógica da apropriação e da personalização. Bem como é intrínseca a publicação dessas ficções na rede e o feedback imediato dos leitores — ou seja, a reciprocidade.

Manuel Castells, em *A sociedade em rede*, também explora a questão das mudanças trazidas pelas novas tecnologias da informação; as novas formas de interatividade e participatividade promovidas pela web.

Ele afirma que, com a difusão da sociedade em rede, tem início uma comunicação de massa autocomandada (CASTELLS, CARDOSO, 2005). Comunicação de massa, uma vez que é difundida por toda a internet, e autocomandada porque se trata de um meio organizado por indivíduos ou grupos, sem mediação de sistemas de media.

Para Castells, a sociedade em rede demonstra uma evolução de socialização através dos meios de comunicação. Não se trata mais do sistema de meios de comunicação em massa que caracterizava a sociedade industrial, mas de um sistema mais repleto de trocas horizontais.

A comunicação entre computadores criou um novo sistema de redes de comunicação global e horizontal que, pela primeira vez na história, permite que as pessoas comuniquem umas com as outras sem utilizar os canais criados pelas instituições da sociedade para a comunicação socializante. (Castells, Cardoso, 2005, p. 24)

Nos muitos sites e blogs disponíveis na rede para a publicação de fanfictions, detectamos as características mais prementes abordadas tanto por Castells quanto por Lévy ao falar da interatividade produzida pela internet.

Falando de inteligência coletiva no ciberespaço ou de sociedade em rede, é possível apontar para o sistema baseado em troca que alimenta os fandonos. Os comentários deixados por leitores nas páginas de uma história servem de estímulo à escrita; o hábito da leitura-beta no processo de criação de uma fanfiction demonstra esforço conjunto para o alcance de um objetivo comum; os fóruns construídos para a discussão e compartilhamento de material sobre uma obra original apontam para a vontade de troca e socialização.

Pierre Lévy e Manuel Castells, em seus estudos, estabelecem uma imagem geral da sociedade, depois da introdução da internet. As mudanças ocorridas em todas as esferas sociais são visíveis, palpáveis, e estudadas minuciosamente por eles. E as conclusões a que chegam são parecidas: nasceu um novo tipo de sociedade, baseada em uma nova forma de comunicação, e ela diverge da sociedade que era conhecida até então.

Se o uso da web modificou inegavelmente os sistemas de trocas e participação até então existentes, é fato que o leitor-autor-consumidor contemporâneo não pôde fugir a esse desenrolar dos acontecimentos. Ou seja, para o jovem da atualidade, que nasceu sob a égide da Web 2.0, verbos como *publicar*, *compartilhar* e *interagir* são tão cotidianos quanto *comer*, *beber* ou *respirar*.

O fã atual é mais do que o espectador/consumidor passivo que foi estudado pela Escola de Frankfurt. Ele não só tem mais autonomia quanto à escolha das informações que recebe como possui a liberdade de se inserir, opinar, modificar e repassar a mensagem. É um hábito arraigado da vida em rede — da cibercultura.

Dessa maneira, quando em contato com uma obra original que o encanta, o fã não só a consome, ele age sobre ela. Para o consumidor atual, não basta ler o livro, ver o filme, jogar o game. É preciso mais que isso para absorver o produto cultural — se o produto deixa uma marca no consumidor, o consumidor o marca de volta.

Essa resposta aos produtos culturais é uma característica da sociedade em rede, da vivência do ciberespaço. Ao ter contato com uma história que gosta, parece apenas natural para o fã compartilhar suas opiniões a respeito, indicá-la aos mais próximos, debater suas interpretações. Só que o fã contemporâneo vai ainda mais longe.

Para esse fã, participante dos fandonos, fruto da cibercultura, é natural assumir que ele tem liberdade de se introduzir naquela história e moldá-la aos seus gostos pessoais. Porque

não se trata mais de um espectador submisso diante da mensagem que recebe. Pelo contrário, ele é crítico e provido de uma liberdade quase ilimitada, dentro do sistema de troca em que cresceu.

[as comunidades virtuais] trabalham com base em duas características fundamentais comuns. A primeira é o valor da comunicação livre, horizontal. (...) Essa liberdade de expressão de muitos para muitos foi compartilhada por usuários da Net desde os primeiros estágios da comunicação on-line, e tornou-se um dos valores que se estendem por toda a Internet. O segundo valor compartilhado que surge das comunidades virtuais é o que eu chamaria de formação autônoma de redes. Isto é, a possibilidade dada a qualquer pessoa de encontrar sua própria destinação na Net, e, não a encontrando, de criar a divulgar sua própria informação, induzindo assim a formação de uma rede. (Castells, 2001, pp. 48-49)

Portanto, quando transforma as histórias originais em ficções de fã, esse leitor-autor está apenas agindo como um cidadão comum dessa sociedade em rede. Sua forma de participatividade e contribuição está ligada a modificar e fazer parte da cultura que o forma. É a retroalimentação da rede que Pierre Lévy menciona em *Cibercultura*.

Esse fã absorveu, em sua formação, esses hábitos que se inseriram na sociedade com o advento da internet e, hoje em dia, é incapaz de se desvincular deles. Por isso, acha-se no direito e no dever de aprimorar mesmo as obras que já admira em versão original — move-se para adaptá-la a seus gostos, trazê-la para mais perto de suas vontades pessoais.

Tomemos o exemplo famoso do livro *Crepúsculo*, da autora Stephenie Meyer: saga dividida em quatro volumes, *Crepúsculo* é um romance adolescente que fez sucesso mundial, tornando-se best-seller em todos os países em que foi publicado e gerando um fandom muito grande, ativo e participativo.

Dentro desse fandom surgiram, entre outras coisas, diversas fanfictions baseadas na história original. Entre essas fanfics, uma em especial ficou muito popular: *Master of the Universe*. Essa fanfic, mais tarde, seria adaptada para um romance original que viria a se chamar *50 Shades of Grey* (no Brasil, *Cinquenta tons de cinza*), também um best-seller mundial.

Enquanto a história original de Stephenie Meyer se desenrolou em um romance de pouco apelo sexual, a fanfic *Master of the Universe*, utilizando-se dos personagens da saga, possuía um conteúdo erótico fortíssimo. Ou seja, a autora da fanfic inseriu em seu romance favorito um elemento inexistente na versão original, deixando-o mais de acordo com seu gosto literário — e o gosto literário de muitos outros fãs, se levarmos em conta a popularidade que essa ficção de fã angariou.

Casos parecidos são visíveis em todos os setores da construção de fanfics. Se na série de livros *Harry Potter*, apenas um dos personagens é sabidamente homossexual, nas fanfictions publicadas na internet é possível encontrar histórias homoafetivas entre vários dos personagens principais.

Se o fã atual acredita que qualquer aspecto de uma obra original foi pouco desenvolvido ou pode ser abordado de maneira diferente, isso basta: ele tem espaço para fazer esse trabalho e compartilhá-lo. Não há motivo para hesitar a respeito — não na atual conformação da rede.

Como bem explica Pierre Lévy:

O leitor passa a participar da própria redação do texto à medida que ele não está mais na posição passiva diante de um texto estático, uma vez que ele tem diante de si não uma mensagem estática, mas um potencial de mensagem. Então, o espaço cibernético introduz a ideia de que toda leitura é uma escrita em potencial. (Lévy, 1994)

Portanto, a própria configuração atual da sociedade, com todas as mudanças a que foi submetida com o surgimento e a popularização da internet é um dos motivos que influenciam na produção das fanfictions.

O instinto natural que um espectador/leitor tem de querer se envolver em suas histórias favoritas é estimulado pela liberdade oferecida pela web e pelo hábito arraigado de participação e compartilhamento.

Esse fã é integrante da “cultura participatória” abordada por Henry Jenkins. Ele é fruto de seu tempo, conhece o ciberespaço em toda a sua ilimitação, e naturalizou a apropriação cultural. Em suma, escrever e ler fanfic, para o fã contemporâneo, é uma forma de expressão, é a maneira como se consome produtos culturais sob o ponto de vista da cibercultura e enquanto integrante da sociedade em rede.

### 3. ESTUDO DE CASO

Ao longo dessa pesquisa, buscou-se compreender o que motiva os jovens contemporâneos a ler e escrever fanfictions. Três hipóteses foram levantadas para justificar essa produção e procura de ficções criadas por fãs e para fãs. São hipóteses não excludentes, o que significa que mais de uma delas, ou todas ao mesmo tempo, podem responder à questão inicial.

A primeira hipótese diz que a razão para se ler e escrever fanfic é a vontade do fã de passar mais tempo em contato com a obra original que admira. Sendo a fanfic, dessa maneira, um jeito de adiar a despedida desse universo fictício adorado, indefinidamente.

A segunda hipótese aponta para uma possível lacuna nos métodos de educação formal contemporâneos, que ainda não teriam alcançado o nível de interação tecnológica da juventude cibernética. Então, o hábito escrever e ler fanfic estaria ligado a uma vontade do estudante contemporâneo de incrementar seu estudo formal de maneira informal e mais próxima das formas de aprendizagem que povoam seu cotidiano.

A terceira hipótese leva em consideração as transformações sociais acontecidas com o advento e a popularização da internet. Vivendo agora em um mundo conectado, com possibilidades ilimitadas de interações e compartilhamento, surgiu uma nova sociedade: a sociedade em rede. E escrever e ler fanfic está, nesse caso, ligado à forma como os jovens contemporâneos vivenciam a cultura.

Com base em estudos como os de Henry Jenkins, sobre cultura participatória; de Pierre Lévy, sobre cibercultura; e de Manuel Castells, sobre sociedade em rede, pôde-se compreender melhor as interações entre o fã contemporâneo e as obras originais. E, embora a base teórica tenha delineado histórica e socialmente as hipóteses propostas, para cimentar a veracidade delas, foi feito um estudo de caso.

O estudo de caso consistiu em um formulário com sete questões de múltipla escolha (ver anexo). O formulário foi disponibilizado online, em redes sociais e páginas que se dedicam a escritores e leitores de fanfics. Cada questão tinha três opções de resposta que tentavam contemplar as três hipóteses sugeridas nesse trabalho. Até o dia 27/04/2014, dia em que foi tirado do ar, 703 pessoas responderam ao formulário.

A pergunta número sete visa descobrir a relação do fã com a fanfic; se ele seria autor, leitor ou ambos. 72% dos questionados responderam ser tanto autores quanto leitores de fanfictions; 27% afirmaram ser apenas leitores; e apenas 1% disseram ser apenas autores. Essa questão mostra o nível de interatividade e participatividade do fã. Sendo a grande

maioria tanto leitor quanto escritor de fanfictions, podemos perceber que a troca é máxima. Tanto a produção quanto o consumo dessas ficções ocupam grande espaço na vida dos jovens contemporâneos.

A questão número seis aborda mais diretamente as hipóteses explicadas antes. Buscou-se compreender qual é o maior apelo nas fanfictions, para esse fã. 65% das respostas foram de que o que mais agrada é poder manipular/rearrumar os personagens e histórias favoritas; 18% disseram que era a possibilidade de só ler/escrever sobre as histórias que gostam; e 17% afirmaram ser a interação mais íntima entre leitores e autores o que mais agradam nas fanfictions.

Por essa questão, é apontado que a maioria dos leitores/escritores de fanfiction segue o instinto de se inserir na obra. Mais da metade dos questionados são atraídos pela chance de modificar a história original de acordo com seus gostos pessoais. Essa resposta nos direciona para a hipótese de que se lê e escreve fanfic como consequência do hábito do jovem contemporâneo de absorver, modificar e compartilhar produtos culturais. Um hábito típico da sociedade em rede em que vivemos atualmente.

Já os 18% dos leitores que buscam ler e escrever mais sobre as histórias que gostam reafirmam a hipótese de que os fãs querem passar mais tempo em contato com suas obras favoritas. E as fanfictions seriam uma das maneiras encontradas para que isso possa ser feito pelo tempo que lhe seja interessante. E os 17% que procuram pela interação íntima entre leitor e autor indicam a preferência por esse feedback rápido, quase instantâneo, que é oferecido pela web — em que o leitor é elogiado, aconselhado, instigado pelo leitor, e cresce de acordo para suprir suas demandas.

A quinta pergunta, a princípio, visa delinear os hábitos de leitura e escrita dos fãs. 50% deles disseram já ter lido e escrito mais histórias/livros originais para entretenimento; 43% afirmaram que a maior parte da leitura e escrita que já fizeram consiste em fanfictions; e apenas 6% dos entrevistados disseram que seu histórico de leituras e escritas contém mais textos acadêmicos.

A percentagem pequena de respostas que contemplam os textos acadêmicos, unida à grande percentagem que aponta para a leitura e escrita majoritária de fanfics corroboram a hipótese de que as ficções de fã são utilizadas de maneira informal para complementar o ensino formal — de forma consciente ou inconsciente.

Pode-se reparar que é próxima a quantidade de fãs que lê/escreve mais histórias originais e que lê/escreve mais fanfictions. Não se trata de uma coincidência aleatória. Essa proximidade de números mostra a troca cultural existente na atualidade. Mesmo os fãs que



leem mais obras originais do que fanfics, também participam ativamente do fandoms. São 93% de jovens leitores que privilegiam universos fictícios a textos escolares e acadêmicos.

A questão número quatro investiga um pouco do gosto narrativo desses autores/leitores, bem como suas tendências de se infiltrar na obra original. 52% das respostas indicaram que o estilo narrativo de uma fanfic não tem grande importância para o fã; 33% disseram que preferem que o autor da fanfic tenha um estilo narrativo próprio; e 15% afirmaram que gostam mais quando a fanfic segue o estilo narrativo da história original.

Na resposta desses 33%, podemos ler o gosto pela inserção do pessoal na obra original. A vontade do leitor de diversificar e seu âmbito inegável em modificar e moldar as obras de acordo com o que melhor lhe convém. Nos 15%, já podemos detectar mais um gosto pela continuidade, daquele leitor que está buscando permanecer em contato com o universo fictício que tanto gosta.

Na pergunta número três, procura-se saber o quanto uma escrita gramaticalmente correta influencia na procura desses fãs pelas fanfics. Uma maioria esmagadora de 92% afirmou que uma escrita correta influencia muito; 8% responderam que influencia pouco; e a quantidade de pessoas que respondeu que a escrita correta não influencia, não alcançou nem 1%.

Como se pode ver, o uso da forma padrão da Língua Portuguesa é um divisor de águas para o leitor de fanfiction. Como 75% desses leitores são também escritores, pode-se deduzir que não é só para a leitura que o uso correto da língua se faz importante. Isso reitera a hipótese de que, para se otimizar a produção dessas ficções, os fãs buscam um tipo de aprendizagem informal muito presente na rede e nos fandoms.

Também a segunda pergunta procura confirmar esse verdadeiro processo educacional que ocorre dentro dos fandoms, bem como se ele atinge grande parcela dos fãs. Quando questionados se os sites de fanfic que eles frequentavam possuíam páginas e fóruns dedicados ao ensino da Língua Portuguesa, 72% afirmaram que sim. No entanto, apenas 37% desses fãs disseram ter utilizado essas páginas para tirar dúvidas e se aprimorar.

A primeira pergunta, por fim, atinge o cerne da questão. Procura saber, objetivamente, o que leva esses fãs a escreverem e lerem fanfictions. 45% das respostas indicaram que o fã lê e escreve fanfic porque quer ver/fazer acontecer algo que não se realizou na história original. 34% responderam que o fazem para passar mais tempo em contato com a história que gostam. E 22% disseram que leem e escrevem fanfic para praticar a leitura/escrita.

A quantidade bem-dividida das percentagens de resposta reafirma o fato de que as hipóteses levantadas nesse estudo são não excludentes. As três hipóteses são motivações válidas, que levam os jovens contemporâneos a buscar essas ficções de fã em espaços online.

Ao longo do questionário, todas as teorias delineadas nessa pesquisa atingiram algum grau de confirmação. A vontade de permanecer próximo de suas obras originais, o hábito de troca cultural, a otimização da aprendizagem — tudo isso, de alguma maneira, move, impulsiona o fã contemporâneo.

## CONCLUSÃO

Como Francesca Coppa definiu, desde a entrada da internet na equação, estamos vivendo um momento pós-moderno do fandom. Com isso, se quer dizer que a maneira como o vivenciamos hoje é muito diferente do modo como os fãs se organizavam no início do século XX.

Podemos encaixar o modelo de funcionamento de um fandom em diversas outras definições de estudiosos dos nossos tempos. Os “espaços de afinidade” de Paul Gee; os “espaços de inteligência coletiva” de Pierre Lévy; as “comunidades virtuais” de Manuel Castells. Todas essas nomenclaturas designam um princípio muito parecido: pessoas estão se organizando em grupos online para estabelecer um sistema de trocas e compartilhamento de informações sobre interesses em comum.

Esse é o papel do fandom — reunir pessoas de qualquer raça, idade, gênero ou classe social, de acordo com o que as liga, com o que elas têm em comum. Não é difícil, dessa maneira, compreender o apelo que ele possui.

Não é difícil compreender também que essas pessoas, morando distantes, sendo diferentes de todos os modos possíveis, ainda consigam se sentir tão conectadas umas às outras. Essas pessoas aprenderam a compartilhar prazer. Encontraram seu lugar em um espaço social em que toda troca é valorizada. A exclusão é mínima. A interação é máxima.

Quando focamos no caso das fanfictions, percebemos que surgiu dentro desses fandoms não apenas um novo gênero literário, que tem características muito particulares, mas uma nova maneira de se experimentar a literatura.

Henry Jenkins, em *Cultura da convergência* entrevista e analisa diversos casos de jovens cotidianamente comprometidos em produzir literatura e compartilhá-la em seus fandoms. São ficções baseadas em obras originais, sim, mas, ao mesmo tempo, são ficções novas, acrescidas de peculiaridades, gostos pessoais, expectativas únicas.

Esse hábito do fã participativo que se arraigou da década de 1960, com o surgimento da ficção científica, agora se expandiu e domina diversas áreas do conhecimento. Povoia muitos dos espaços de inteligência coletiva. É a cultura do fã que vemos se apropriar da capacidade ilimitada de armazenamento e compartilhamento da web. É a cultura do fã que vemos promover novas maneiras de aprendizagem, através do *e-learning* e de métodos pedagógicos informais.

Que esse fenômeno existe, está bem-construído e segue firme no cotidiano do jovem contemporâneo, é um fato. Os fandonos, as trocas, a produção de fanfictions — tudo isso faz parte do dia a dia da sociedade em rede em que nos transformamos.

Ao longo dessa pesquisa, no entanto, buscou-se compreender a motivação básica desses fãs. A razão pela qual, após ler/assistir/tomar conhecimento de uma história que lhe agrada, esse fã se move para ler e escrever fanfictions a respeito. De onde partiria esse impulso?

Peter Gldenpfennig diz que a arte de produzir fanfictions é intrínseca, uma vez que ela surge do próprio fato do fã ser um fã. Ou seja, que a força motivacional da criação de fanfics surge do interesse de um fã por um artefato, unida à vontade desse fã de realizar alguma coisa.

Henry Jenkins discorre longamente sobre o tipo de cultura em que vivemos hoje em dia, onde o fã se apropria e se insere nas obras. Para além das fanfics, ele analisa os *gamers* que otimizam e aperfeiçoam seus jogos favoritos; *bloggers* que dedicam a vida à organização e popularização de seus espaços online, entre outros.

Poderia ainda se falar do conceito de marketing das *lovemarks*, como definidas por Kevin Roberts. Os consumidores contemporâneos se apegam aos produtos, se apegam aos *produtores*, de forma muito mais emocional do que há algumas décadas atrás. Isso, sem dúvida, influencia na forma de consumo dos jovens contemporâneos e delinea esse costume de querer fazer parte da construção da obra original, tanto quanto ela faz parte de si.

Em resumo, muitas nuances da conformação atual da sociedade poderia nos dar alguma dica, algum caminho sobre por que ainda se lê e se escreve fanfiction nos dias de hoje. Ao longo desse estudo, três hipóteses foram formuladas e desenvolvidas. Buscou-se explicar a ligação do fã com a obra original; do fã com as instituições de ensino contemporâneas; do fã com a cibercultura.

Essas tentativas de resposta à pergunta inicial não se pretendem ser as únicas respostas possíveis para a questão. As motivações para uma pessoa ler ou escrever fanfiction, dedicar seu tempo e sua atenção a isso, podem ser infinitas, múltiplas, íntimas, algumas até insondáveis.

O que se tentou fazer nesse estudo foi delinear algumas das possibilidades, para que se compreenda melhor os fandonos, suas produções, seu funcionamento. Através das palavras de Henry Jenkins, Peter Gldenpfennig, entre outros, vimos os fãs, mesmo vivendo em uma sociedade de trocas instantâneas, buscam um sentimento de continuidade e tentam passar mais tempo próximos das ficções que lhe agradam.

Ainda seguindo Jenkins e James Paul Gee, foi possível compreender as novas formas de letramento midiático que surgiram e se expandiram com o uso da web. É um movimento de jovens para jovens, linear, horizontal, que se utiliza da tecnologia atual para repassar informações e ensinamentos de uma maneira mais dinâmica e mais próxima do que se vivencia hoje fora das escolas.

E, por fim, buscou-se entender um pouco mais da sociedade em rede, como estudada por Manuel Castells, e sobre os novos arranjos da cibercultura, indicada por Pierre Lévy. Compreendeu-se as novas estruturas sociais e culturais que se formaram com o advento da internet. Como essa nova forma de comunicação modificou e expandiu as interações sociais, as vivências, as trocas. E como o jovem atual é fruto da sociedade em que vive, e age de acordo com seus princípios de compartilhamento cultural, mesmo — e talvez especialmente — enquanto fã de uma obra original.

Todos esses motivos respondem satisfatoriamente a questão. O estudo de caso corroborou para a conclusão de que as três hipóteses analisadas são, sim, razões válidas que movem os fãs contemporâneos. Eles compreendem, conscientemente ou não, a conformação da sociedade, as falhas do ensino formal e o desejo e a capacidade de serem independentes da indústria cultural.

Afinal, esses fãs cresceram sob a sombra da Web 2.0, conhecem suas possibilidades e ilimitações. A mesma web que elevou os fãdons ao seu momento pós-moderno. Que otimizou a níveis estratosféricos as trocas sociais. A web que é, quando se trata das fanfictions, o meio e até a mensagem.

Para concluir, nas palavras de Pierre Lévy:

(...) o novo portador do saber no nosso novo horizonte seria a própria humanidade. Estamos falando não da humanidade no sentido genérico, mas de uma humanidade viva enquanto espaço cibernético. O espaço cibernético aqui é entendido como esse espaço virtual onde a comunidade conhece a si mesma e conhece seu próprio mundo, porque são duas faces da mesma coisa. (Lévy, 1994)

## BIBLIOGRAFIA

ADORNO, Theodor. *Indústria cultural e sociedade*. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2009.

BARTON, David; TUSTING, Karin. *Beyond Communities of Practice: Language Power and Social Context*. Cambridge: Cambridge University Press, 2005.

CARVALHO, Larissa Camacho. *Práticas de leitura e escrita na contemporaneidade: jovens e fanfictions*. 2012. Tese de Doutorado (pós-graduação em Educação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

CASTELLS, Manuel. *A galáxia da internet: reflexões sobre a Internet, negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

\_\_\_\_\_. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

\_\_\_\_\_; CARDOSO, Gustavo. *A sociedade em rede: do conhecimento à ação política*. Rio de Janeiro: Imprensa Nacional, Casa da Moeda, 2005.

GEE, James Paul. *Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling*. Nova York: Routledge, 2004.

GÜLDENPFENNIG, Peter. *Fandom, fan fiction and the creative mind*. Tilburg University: 2011.

HELLEKSON, Karen; BUSSE, Kristina. *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*. Jefferson: McFarland & Company, 2006.

JENKINKS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Editora Aleph, 2009.

\_\_\_\_\_. *Fans, bloggers, and gamers*. Nova York: NYU Press, 2006.

\_\_\_\_\_. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. Nova York: Routledge, 1992.

\_\_\_\_\_; PURUSHOTMA; Ravi; WEIGEL, Margaret; CLINTON, Katie; ROBINSON, Alice J. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21<sup>st</sup> Century*. Cambridge: The MIT Press, 2009.

LÉVY, Pierre. *A emergência do ciberespaço e as mutações culturais*. Palestra realizada no Festival Usina de Arte e Cultura, promovido pela Prefeitura Municipal. Tradução de Suely Rolnik. Porto Alegre, 1994.

\_\_\_\_\_. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

MIRANDA, Fabiana Mões. *Fandom: um novo sistema literário digital*, em Hipertextus, revista digital, 2009.

## ANEXO

### Formulário para estudo de caso:

1) O que leva você a ler/escrever fanfic?

- a) Passar mais tempo em contato com uma história que eu gosto.
- b) Ver/fazer acontecer algo que não se realizou na história original.
- c) Praticar minha escrita/leitura.

2) Nos sites de fanfic que você frequentava existia uma página/fórum voltada para ensinamentos ortográficos?

- a) Sim, e eu a utilizava.
- b) Sim, mas eu nunca utilizei.
- c) Não.

3) Quanto uma escrita gramaticalmente correta influencia na sua escolha por fanfics?

- a) Muito.
- b) Não muito.
- c) Nada.

4) Quando você escreve/lê fanfic, sua preferência é que...

- a) A fanfic siga o estilo narrativo da história original.
- b) O autor da fanfic tenha um estilo narrativo próprio.
- c) O estilo narrativo não influencia no meu gosto por fanfics.

5) Você acredita já ter lido/escrito mais?

- a) Fanfics.
- b) Livros/histórias originais para meu entretenimento.
- c) Livros/trabalhos acadêmicos.

6) O que mais te agrada sobre escrever/ler fanfics?

- a) Poder manipular/rearrumar meus personagens e histórias favoritas.
- b) A interação mais íntima entre os autores e leitores.
- c) A possibilidade de só ler/escrever sobre a história que eu gosto.

7) Sua relação com fanfics é...

- a) Apenas leitor.
- b) Apenas escritor.
- c) Leitor e escritor.