

Comunicação Oral

## O UNIVERSO CULTURAL E CRIATIVO DE FÃS E SUAS IMPLICAÇÕES NA PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS: UMA ABORDAGEM INFORMACIONAL

Georgia Geogletti Cordeiro Dantas – UFMG  
Maria Aparecida Moura – UFMG

### Resumo

A produção de fã utiliza elementos, personagens e situações de um universo já conhecido para o desenvolvimento de conteúdos. Este artigo tem como objetivo vislumbrar a motivação de dois grupos distintos de fãs para a sua produção, e seu status segundo o esquema de progressão de carreira (CRAWFORD, 2003; 2007; 2012). Busca-se também observar aspectos da cultura informacional (MOURA, 2011) dos fãs que retrabalham as informações de forma a produzir um novo conteúdo, para o que é necessário um profundo conhecimento da obra original, assim como do fandom em geral (JENKINS, 1992; 2006; HILLS, 2002). A pesquisa aqui apresentada foi realizada em dois ambientes, utilizando dois métodos distintos: a observação não participante na conferência “*The Return of the Ring – Celebrating Tolkien in 2012*” que ocorreu na *Loughborough University*, Inglaterra; e a análise de questionários aplicados em site que se destaca no cenário brasileiro de produção de fãs, o “*Nyah! Histórias reais de realidades alternativas*”. A partir dos dados coletados observaram-se duas tendências para a motivação da produção, e observou-se também o avanço dos fãs em sua progressão da carreira, assim como as diferenças entre os grupos de fãs em dois ambientes distintos. Percebeu-se também as características da cultura informacional dos fãs brasileiros, que têm na obra original e textos relacionados sua principal fonte, mas que também reconhecem a necessidade de fontes adicionais.

**Palavras-chave:** Produção de fã. Fanfiction. Cultura informacional. Cultura de fã. Progressão de carreira de fã

## THE CULTURAL AND CREATIVE UNIVERSE OF FANS AND ITS IMPLICATIONS TO THE PRODUCTION OF CONTENTS: AN INFORMATIONAL APPROACH

### Abstract

Fan production uses elements, characters and situations of an universe already known for the development of other contents. Here we aim to glance at the motivation of two distinct groups of fans for their production, and what is the status according to the fan career progression scheme (CRAWFORD, 2003; 2007; 2012). We also aim to observe the aspects of informational culture (MOURA, 2011) of the fans that rework the information in order to produce a new content, for which it is necessary a deep knowledge of the original work, as well as the fandom in general (JENKINS, 1992; 2006; HILLS, 2002). The research was carried in two environments: through non-participant observation of the conference "The Return of the Ring - Celebrating Tolkien in 2012", which occurred in Loughborough University, England; and in a prominent website in the Brazilian scenario of fans production, the "Nyah! Histórias reais de realidades alternativas" through the analysis of questionnaires. From the collected data we observed two tendencies of motivation for the production, we also observed the advances of the fans in their career progression and the differences between the

groups of fans in two distinct environments. We also perceived the characteristics of the informational culture of the Brazilian fans that regard the original work and texts as their main source, but they realize the necessity of additional sources.

**Keywords:** Fan production. Fanfiction. Informational culture. Fan culture. Career progression of the fan.

## 1 INTRODUÇÃO

A compreensão do universo cultural dos fãs tornou-se uma temática fundamental no contexto da cultura participativa. Não é incomum para indivíduos se sentirem conectados a uma canção, um filme ou a um livro pelas empolgantes ideias ou histórias que esses dispositivos possam conter. Dessa forma, a identificação inspirada por essas conexões, nem sempre óbvias, pode estimular a criatividade dos sujeitos no sentido de externalizar e compartilhar como obra os sentidos e significados dos produtos culturais dos quais é fã.

Observando-se as comunidades de fãs podem-se notar padrões de comportamento interessantes. Levando em consideração as formas de atividade de audiência destacadas por Fiske (1992), considera-se que cada fã desenvolve as atividades textuais, semióticas e enunciativas.

Esses indivíduos geralmente dedicam parte de tempo e atividades pessoais a aprofundar seus conhecimentos sobre um determinado tema e produzir textos baseados em obras originais comercializadas que, por diferentes razões, lhe são significativas.

Jenkins (1992) aponta que fãs são nomádicos e mudam de fandom frequentemente, sendo mais focados na atuação da produção de fã e nas experiências sociais no fandom do que em uma obra por si só. Enquanto não se discorda de Jenkins percebe-se, através de observações das comunidades fandom ao longo dos anos, dois tipos de motivação<sup>1</sup> de fãs em meio ao grupo que desenvolve atividades textuais. Essas motivações podem influenciar na configuração da cultura informacional dos indivíduos, no processo de progressão de carreira (CRAWFORD, 2003; 2012) e na atuação (*performance*) de um sujeito informacional. Neste artigo lançamos olhar sobre dois diferentes grupos de fãs em dois diferentes contextos de fandom em que se exercem práticas informacionais e produção de conteúdo para procurar indícios dessas motivações e, conseqüentemente, as atuações e status quanto a progressão de carreira dos fãs.

## 2 MOTIVAÇÕES, ATUAÇÃO E PROGRESSÃO DE CARREIRA

---

<sup>1</sup> Neste artigo em particular consideramos motivação como o fator instigante e, possivelmente, generalizante para o processo criativo do fã. Não se realizou um estudo mais aprofundado sobre motivações **individuais** dos membros das comunidades.

Diversas tentativas de criação de uma tipologia de fãs e seus comportamentos foram experimentadas ao longo do tempo em que foram desenvolvidas pesquisas sobre fandoms. Neste artigo, tentou-se não categorizar, mas apontar a percepção de duas diferentes motivações para a atuação de fãs.

Fandoms são comunidades contemporâneas não homogêneas que se organizam em torno do consumo, fruição e ressignificação de bens culturais e entretenimento. Corroboram a visão de comunidade contemporânea de Maffesoli (1996), segundo a qual há constante fluxo e mudanças em virtude dos indivíduos se moverem de uma *tribo* fluida para a outra. De acordo com Jenkins (2006), diferentes fandoms criam diferentes noções da melhor maneira de se determinar a explicação do momento de transcendência que eles experimentam quando confrontados com uma obra.

Grandes fandoms frequentemente podem se dividir em subcomunidades que partilham de visões similares sobre a obra original. Entretanto, em cada uma dessas comunidades menores é possível observar sinais da progressão de carreira assinalada por Crawford (2003; 2012). Segundo Crawford, o conceito de carreira possibilita compreender as subcomunidades como agentes sociais ativos dentro da estrutura do fandom ao qual elas estão vinculadas, e também permite que se perceba a natureza mutante dos relacionamentos de fãs, inseridos nessa estrutura, com as obras originais.

A adoção do conceito de carreira e processo de indução no contexto da presente pesquisa revela algumas vantagens. A teoria desenvolvida por Crawford, sobre as carreiras dos torcedores esportivos, pode também se aplicar a outros tipos de fãs. Primeiramente, ao se adotar o termo tenta-se afastar tipologias restritivas, o que permite um entendimento fluido e dinâmico das estruturas do fandom e da natureza da progressão de um indivíduo ou um coletivo. Em segundo lugar, permite compreender como a posição de um indivíduo em uma carreira e envolvimento com a obra original pode mudar e se desenvolver ao longo da vida. Terceiro, permite considerar como o fandom, em sua natureza e “estrutura” de carreira, pode mudar o desenvolvimento geral do status do indivíduo como um fã. Em quarto lugar, é importante reconhecer que os fãs irão pertencer a diferentes “comunidades” e grupos, as quais eles irão aderir e abandonar durante o curso de suas vidas, e conseqüentemente irão seguir carreiras distintas, ou entrelaçadas em alguns casos.

O crucial é que o conceito de carreira permite um entendimento de como dois indivíduos ocupando uma posição similar na carreira podem ter características e padrões de comportamento distintos, porém equiparáveis (CRAWFORD, 2003). No gráfico abaixo podemos visualizar a progressão:

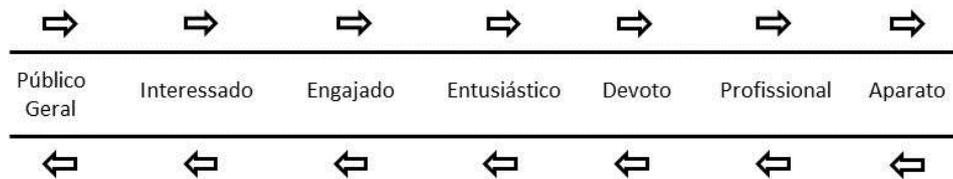


Figura 1 – Diagrama de progressão de carreira (CRAWFORD, 2012)

Cada indivíduo em uma comunidade de fãs desenvolve diferentes formas de atuação. Tais formas de atuação envolvem, antes de tudo, o próprio consumo e, em última instância, o fandom.

A motivação de um indivíduo pode ser determinante do nível de engajamento com diferentes práticas de sua atuação. Nesse sentido, a atuação do fã resultará em uma mobilidade no esquema de progressão de carreira. Diferentes tipos de motivação podem resultar em diferentes formas de atuação, levando a diferentes estágios na carreira de um fã (CRAWFORD, 2012, p. 63, tradução nossa):

[...] indivíduos podem se tornar interessados em um assunto, tal qual videogames, e então através do processo de prática e tuição se tornarem mais engajados com esse hobby e cultura, levando ao entusiasmo e possível devoção. Para alguns, pode levá-los a se tornarem “profissionalizados” [...]

De acordo com Crawford e Rutter (2007) é possível identificar quatro formas de atuação: atuação para si mesmo, atuação para outros dentro do jogo, atuação para outros presentes fora do jogo, e atuação relacionada a videogames fora do jogo.

Apesar de esta tipologia considerar jogadores de videogames e seus ambientes dentro e fora do jogo, ela pode ser vista sob a perspectiva de fãs em um contexto mais amplo e suas atuações dentro e fora do fandom.

Na primeira categoria, atuação para si mesmo, considera-se que as atuações sociais são em geral primariamente para o consumo e desfrute do próprio indivíduo, por exemplo provando uma nova fantasia, ou escrevendo seu “final” ideal para uma obra fonte que capturou seu interesse. Em segundo lugar, atuação para outros dentro do jogo, ou nesse caso, comunidade fandom online, a presença de outros como parte de uma audiência pode influenciar a natureza e intensidade da atuação (LIN; SUN, 2008). Na terceira forma de atuação, as atuações e interações de jogadores de videogames irão frequentemente se estender além da experiência dentro do jogo. Em um contexto de fandom, no nível mais básico, indivíduos irão frequentemente interagir e atuar com aqueles com quem eles partilham a experiência do fandom. A quarta forma de atuação são as interações sociais e atuações

relacionadas a videogame que possivelmente se estendem além da tela. Crawford (2012) aponta que muitos jogadores de videogames irão frequentemente discutir assuntos relacionados a estes jogos com familiares, amigos e colegas de trabalho distantes da tela do jogo. Isto também pode ser observado em outros tipos de fãs, que usam seus fandoms como instigador e meio de interações sociais, mas que levam seus interesses para outros ambientes.

Através da observação de diferentes comunidades de fãs perceberam-se duas principais motivações que estimulam a atuação do fã.

O fandom escapa à noção de se tomar a arte a distância, o discurso sobre apreciação da arte refinada ou elevada negligenciada em favor de:

[...] se ter o controle e domínio sobre arte trazendo-a para perto e integrando-a a sua noção de individualidade. E essa é uma transformação estética, mas não é a forma em que discursos de arte elevada geralmente operam, apesar de que é uma forma dos indivíduos falarem sobre seu relacionamento com a arte elevada [...] (JENKINS, 2006, p. 23, tradução nossa).

Não obstante, as formas com que elas estão integradas às vidas das pessoas, e mais especificamente as razões que instigam essas práticas, podem diferir.

O primeiro tipo de motivação de fã a ser destacado é a dedicação ao texto original. Nesse contexto, a criação dos fãs é uma forma de demonstrar seu entusiasmo sobre a obra. Os fãs movidos por esse sentimento de devoção a uma particular fonte textual são focados em elevar e partilhar conhecimento da obra original. Estes fãs permanecem fiéis ao fandom ou fandoms com os quais se identificam. Desse modo, a maioria ou, possivelmente, toda a produção do fã será baseada em uma pequena seleção de textos originais.

O segundo tipo de motivação de fã é, conscientemente ou instintivamente, a vontade de exercer as práticas, qualificar as próprias habilidades em um ou mais grupo de talentos de produção de fandom tais como escrita ou edição de vídeos, por exemplo. Estes fãs irão produzir em vários diferentes fandoms, eles parecem estar mais focados no ato de criação de textos de fãs (em qualquer formato ou de qualquer maneira) do que se atendo a um fandom em particular. Eles parecem desfrutar do processo de desenvolver sua produção enquanto fãs e, teoricamente, estão mais abertos a se juntar a um novo fandom, à medida que este oferece uma gama de novas possibilidades e personagens com os quais podem criar.

Nota-se que, independente da motivação no processo de criação, os fãs se movem no mesmo esquema de progressão de carreira, transcendendo a definição de meros consumidores. Ambos os grupos de fãs transformam o seu consumo em um processo coletivo, formam comunidades de conhecimento ao redor de interesses intelectuais mútuos, forjam

conhecimento em contextos onde não existem especialistas<sup>2</sup> e, eventualmente, usam suas habilidades desenvolvidas em espaços de lazer com propósitos sérios. (JENKINS, 2006).

### 3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A condução da presente pesquisa é parte de um estudo mais amplo, no qual se realizou uma análise dos dados coletados em dois diferentes grupos de fãs. No primeiro estágio de uma pesquisa mais ampla, por meio de um estudo piloto, analisaram-se os dados fornecidos por fãs registrados em um repositório brasileiro de *fanfiction*<sup>3</sup> - o “Nyah! Histórias reais de realidades alternativas” (<http://www.fanfiction.com.br>). Essa escolha foi feita porque o website apresenta um grande escopo em termos de fanfics<sup>4</sup>, aceitando histórias originadas de animes, filmes, bandas musicais, jogos eletrônicos, séries de TV, livros, celebridades e trabalhos originais. Além disso, esse portal também oferece uma série de recursos que são característicos de redes sociais, tais como: perfis de usuário, lista de amigos, sistema de troca de mensagens privadas, fóruns, entre outros. Esses recursos tornaram o “Nyah!” um dos mais importantes portais de fanfics no Brasil (ver Figura 2).



Figura 2 – Página inicial do “Nyah! Histórias reais de realidades alternativas”

O critério para a seleção da amostra de escritores de fanfics do website “Nyah!” para a realização do estudo piloto foi a atividade recente desses escritores. Assim, as novas publicações de usuários anunciadas pelo portal foram monitoradas, durante um período de 48 horas, chegando ao número de 60 fãs ativos. A razão para a escolha desse critério é o esforço

<sup>2</sup> É possível, no entanto, falar-se aqui de outros tipos de especialistas além dos convencionais. Um fã que detém um profundo conhecimento do fandom, seu metatexto, suas normas socioculturais podem ocupar esse espaço de especialista, agindo como uma referência para a comunidade. Outro ponto é que, independentemente da fonte de informação utilizada para a produção de fã, existe um profissional, agindo como profissional da informação, certificando e disponibilizando o conteúdo acessado e usado.

<sup>3</sup> Ficção de fã escrita utilizando personagens e universos criados por outros autores.

<sup>4</sup> Uma fanfiction pode ser chamada de fanfic ou apenas fic.

em garantir que os autores pesquisados fossem atuantes na escrita de ficção de fãs. Em etapa posterior, foram enviados também questionários para os 60 usuários observados. Os questionários foram compostos de perguntas abertas, e seu objetivo era proporcionar uma forma de se obter informações complementares.

Em outro momento da pesquisa, em um ambiente distinto de fandom, adotou-se observação não participante como método. Atendeu-se a uma conferência focada em uma obra de ficção popular que gerou produção de fãs por décadas, o mundo criado por J. R. R. Tolkien em “O Hobbit”, “O Silmarillion” e “O Senhor dos Anéis”, entre outros textos. A conferência “*The Return of the Ring – Celebrating Tolkien in 2012*” ocorreu de 16 a 20 de agosto de 2012 na *Loughborough University*, Inglaterra. Nessa conferência a comunidade dos fãs das obras de Tolkien discutiram vários aspectos do seu corpo de trabalho, interagiu e compartilhou a sua própria produção.

Não é objetivo deste trabalho realizar uma comparação entre os dois grupos de fãs analisados. As situações nas quais os dados foram coletados são distintas para que uma comparação seja realizada. A intenção, no entanto, é apontar indícios de diferentes motivações no comportamento de dois grupos distintos observados. Objetiva-se também visualizar os elementos do esquema de progressão de Crawford em dois grupos diversos de fãs.

#### **4 RETURN OF THE RING: FÃS ADULTOS PARTILHANDO SUAS CRIAÇÕES**

Em agosto de 2012, durante cinco dias na *Loughborough University*, um grupo internacional de fãs celebraram os 75 anos de “O Hobbit” com uma grande conferência centrada nas criações de J. R. R. Tolkien. A convenção representou em si um grande empreendimento de fã, uma vez que ela reuniu fãs de todo o mundo e abriu fóruns para a exposição de *fan art*, poesia, artigos, filmes, música, discussões intelectuais entre outros.

Durante a conferência, colocou-se em foco a observação de diferentes formas de produção de fãs. A conferência era um ambiente que permitia a manifestação da criatividade de vários diferentes tipos de fãs. Assim, foi possível compreender, na interação face-a-face com os fãs presentes na convenção, a distinta motivação que envolve a sua atuação. Este grupo de fãs, notadamente ativos e criativos, apresenta como motivação principal não as atividades em si (i.e. escrita, desenho, socialização), mas a sua devoção a obra original, no caso, os livros de J. R. R. Tolkien.

Partilha-se do ponto de vista de Hills (2002) de que um texto pode se destacar como sendo mais significativo para a identidade do fã. Nas fotos abaixo, observam-se atuações

desenvolvidas na convenção e baseadas nas interpretações das informações coletada dos livros, que provavelmente são suficientemente significativas para influenciar essas atuações.



Figura 3 – Grupo de fãs fazendo *cosplay* e simulando o uso de armas na mitologia de Tolkien (Foto: G. G. C. Dantas)



Figura 4 – Fãs executando rotinas de dança folclórica baseada na obra de Tolkien (Foto: G. G. C. Dantas)



Figura 5 – Grupo de poesia de fãs (Foto: G. G. C. Dantas)

Na convenção, vários acadêmicos apresentaram trabalhos relacionados a diferentes aspectos das criações de Tolkien, tais como linguística ou representação feminina em “O Senhor dos Anéis”. Observou-se também a presença ativa de diferentes profissionais que dedicam parte do seu tempo e habilidades para criar materiais relacionados com a motivação de sua devoção. Dentre esses profissionais é possível identificar músicos, artistas e artesãos, conforme imagens abaixo. A observação

realizada sugere que, para vários desses sujeitos, o fandom não é apenas um hobby. Esses fãs situam-se em um estágio avançado na progressão de carreira.



Figura 6 – Apresentação do filme de fã “The hunt for Gollum” dirigido por Chris Bouchard (Foto: G. G. C. Dantas)



Figura 7 – Arte conceitual criada por Laura Taylor baseada em “O Senhor dos Anéis” (Foto: G. G. C. Dantas)



Figura 8 – Exposição de arte de fã (*fan art*) de vários diferentes artistas (Foto: G. G. C. Dantas)

Através da produção de fã em sua diversidade apresentada nesse evento em particular, a atuação para si mesmo pode ser facilmente percebida, uma vez que ela primeiramente é uma forma de expressar o interesse de alguém; no caso, seu amor pela obra de J. R. R. Tolkien.

Atualmente vivemos em uma “sociedade de atuação”, na qual indivíduos irão recorrer a diversas mídias como “recurso” na elaboração de sua atuação social, por exemplo, informando a maneira como se vestem, falam e agem (CRAWFORD, 2012). A conferência de fã ocorrida em Loughborough é emblemática a esse respeito.

## **5 MOTIVADOS PELAS PRÁTICAS E PELA COMUNIDADE: A PERSPECTIVA DOS JOVENS FÃS BRASILEIROS**

A análise dos fãs do website “Nyah!” foi desenvolvida de forma a lançar luz na progressão de carreira de um fã, sua atuação e motivação. Dos 60 questionários enviados aos autores de fanfics brasileiros obteve-se resposta de 21 deles, o que representa 35% da amostra. No conjunto de 21 questionários respondidos pela amostra, 16 são de jovens com até 18 anos, que afirmam serem estudantes, com exceção de um sujeito de 18 anos que terminou o ensino médio e afirmou estar desempregado no momento da pesquisa. Com relação aos outros 15 jovens, apenas dois deles afirmam trabalhar e estudar ao mesmo tempo (um deles é um estagiário e o outro é modelo). Dentre os fãs maiores de 18 anos, apenas um declarou estar no ensino superior, e outro declarou já haver concluído o ensino superior. Conforme esperado, a maioria dos sujeitos declarou a ocupação atual como “estudante”. Apenas um fã trabalha como professor.

Grande parte dos indivíduos são mulheres: do total de 21 sujeitos que responderam a pesquisa 19 são mulheres (90,5% da amostra), e apenas dois homens foram confirmados. Quando mudamos o foco da amostra para os adolescentes com idade entre 12 e 18 anos que responderam ao questionário, do total de 16 sujeitos, 14 são mulheres e dois são homens. É interessante observar aqui a tendência notada por Jenkins (1992), o qual afirma que historicamente mulheres criaram o *fanfiction* como forma de dar voz aos personagens e/ou discussões que são mais pertinentes a esse grupo e que foram marginalizadas na mídia tradicional.

No que diz respeito à quantidade de tempo em que esses fãs estão produzindo nos fandoms, a variação foi de três semanas a oito anos. Quanto à quantidade de tempo gasto durante a semana na produção de fanfics pelos fãs pesquisados, houve uma grande variação, desde três horas até 56 horas por semana. Dentre 16 jovens autores que responderam a essa questão, sete afirmaram que escrevem diariamente, gastando no mínimo uma hora por dia.

Dos 60 perfis de usuários pesquisados no site, 29 indicaram a quais fandoms os sujeitos pertencem, seja produzindo, revisando, lendo e comentando. De acordo com o levantamento, **Literatura** é o tema de fandom mais popular e aglutinava 19 fãs que escreviam fanfics nessa área. Este é seguido pela categoria **Séries de TV** com 11 fãs

escritores ativos. Em terceiro lugar temos a categoria **Animes**<sup>5</sup> com oito sujeitos ativos. Em quarto lugar está a categoria **Originais**, que é composta por textos de ficção que, em sua maioria, não empregam elementos de outros autores, eles são criações dos próprios fãs em sua totalidade.

Conforme observado anteriormente, os sujeitos demonstram interesse em uma quantidade diversificada de obras e artistas. Contudo as razões que os atraem e mantêm o interesse em *fanfiction* são dignos de nota.

“Porque é maravilhoso poder escrever histórias onde, de fato, todos possam ler gratuitamente. Especialmente por ser um trabalho voluntário.” (Fã 15, 18 anos)

“Porque eu gosto do fato de poder escrever aquilo que eu gostaria que fosse real.” (Fã 10, 16 anos)

“Porque eu gosto de ler e fico pensando em como a história seria melhor se alguns detalhes fossem mudados.” (Fã 8, 14 anos)

Pode-se observar nessas declarações o interesse por compartilhar e por tomar parte em uma atividade considerada prazerosa, em oposição ao objetivo de obter lucro. Contudo, esses fãs não compartilham apenas conteúdo: alguns fãs demonstram em suas declarações que a produção de fã se torna uma forma de socializar e compartilhar questões pessoais, reforçando a ideia de Jenkins (1992; 2006) da importância da socialização para esses fãs.

“Porque é uma forma que eu tenho para esquecer o mundo. Compartilhar meus problemas, e às vezes acho soluções por causa de fanfics. Acho que para mim, fanfic é mais que ‘histórias bobas sem sentido que fazem para perder tempo’ como já me disseram, é muito mais que isso.” (Fã 4, 14 anos).

Outro ponto que merece ser destacado é a forma de se proporcionar um escape para a criatividade e uma fuga dos limites impostos pelo contexto desses fãs:

“Porque é uma maneira de saber como funciona a cabeça de um autor, e de expressar a criatividade através de palavras” (Fã 13, 17 anos)

“Acho que, talvez, é uma forma bem expressiva que você tem para colocar suas ideias para fora. Se não tem, muitas vezes, instruções, materiais necessários e todos os itens para escrever um livro, nós - escritoras de fanfics - optamos por escrever uma ficção utopista. Talvez para outras pessoas, escrever histórias que nunca podem virar realidade, não seja importante, pois acham que estejamos perdendo tempo, diante de uma tela de computador. Eu me interesso por fanfics pelo simples fato de não ter limites no momento de escrever, não ter regras para impor no momento; você pode até voar, em uma fanfic.” (Fã 1, 12 anos)

---

<sup>5</sup> Anime é um termo popularmente utilizado para animação japonesa. Estes, segundo seus fãs, que se auto intitulam *otakus*, não se enquadram exatamente na categoria desenhos animados, desta forma merecendo uma categoria distinta.

Pode-se observar na última declaração o sentido de possibilidade de escapar de supervisões mais críticas, para limites tanto imaginativos como práticos. A vontade de se tornar melhor, de evoluir como produtor de conteúdo também é evidente na fala dos fãs. Isso reforça uma das motivações de fã anteriormente definida: o desejo de polir habilidades é mais relevante para eles, apesar do amor que eles têm pelo fandom.

“Porque sonho em escrever fanfics quero ser escritor, esse site tá realizando o meu maior sonho, ler e escrever fanfic. Isso é gratificante pra mim, escrever fanfics e saber que outros estão compartilhando aquele desejo comigo.” (Fã 6, 14 anos)

“Pelo fato de eu mesma escrever à minha maneira a história, pelo fato que eu cresço fazendo isso, eu cresço fazendo o que eu gosto, e aprendo com meus erros.” (Fã 5, 14 anos)

A possibilidade de desenvolver habilidades como produtor de conteúdo é uma parte inerente ao fandom, porque é por meio desse processo de qualificação como autores de fanfics que esses sujeitos ganham respeito em seu ambiente e se fortalecem na cultura participativa.

## **5.1 CULTURA INFORMACIONAL DOS FÃS**

O universo cultural e criativo dos fãs no contexto analisado é notadamente estruturado em torno do compartilhamento de informações. Nesse contexto, a cultura informacional “caracteriza-se fundamentalmente pela riqueza de informações, solicitações e estímulos; pela relativa perda do monopólio do saber e do poder da fala autorizada em diferentes contextos; pela presença incisiva e ortogonal de outros suportes nos processos formativos tais como a televisão, a Internet e os jogos eletrônicos. (MOURA, 2011, p.53). Além disso, “deve ser entendida como o discernimento do usuário da informação em relação ao contexto, às ferramentas de mediação à informação, bem como às práticas socioculturais envolvidas” (MOURA, 2011, p.54)

Na amostra de fãs brasileiros analisada, em relação às fontes de informação para a criação das obras, apenas dois afirmaram que não usam fontes alternativas de informação. A maioria dos fãs entrevistados disse que recorre a fontes alternativas de informação para basear sua produção.

“Pesquisa sobre a profissão, a doença ou variadas outras coisas para que minha história seja completa. E também procuro colocar algo sobre mim, neste caso a medicina cuja faculdade começarei no começo do ano.” (Fã 1)

Também se pode observar nas respostas a importância da obra original na elaboração de um fanfic. Todos os sujeitos declararam que o contato com e o conhecimento sobre a obra original são fundamentais.

“Eu leio a obra original, Conheço sim, acho que já li a obra original umas 10 vezes e ainda não enjoei de ler, [...] você precisa conhecer os personagens e o mundo criado pelo autor da obra original!” (Fã 2)

“Sim, além de conhecer a obra original, eu releio o mangá ou revejo o anime, mesmo escrevendo em Universo alternativo [...]” (Fã 12)

Também se constatou o uso de materiais adicionais que pertencem à obra original, sendo usado como fonte de informação sobre a obra e o material fonte para a produção, ou em outras palavras, a meta-informação:

“Quando trata-se de um filme, série, novela, gosto de detalhes mais específicos, como a ficha técnica, informações sobre o elenco, direção e etc... Acho que os atores, muito influenciam o perfil da personagem, em muitos casos, impõem uma característica pessoal a ela, modificando minha perspectiva a respeito da descrição do mesmo, [...] Acho importante o conhecimento prévio sobre a obra inspiradora, principalmente quando trata-se de um clássico (seja do cinema ou da literatura), mas também acho que a intenção do autor deva ser levada em questão. Se a proposta for manter as características fiéis da trama, é necessário ir além, conhecer informação sobre o contexto em que ela se desenvolve, o cenário descrito, a época em que foi escrita, o vocabulário empregado e etc.” (Fã 5)

Finalmente, em todas as entrevistas pode se observar a importância da fidelidade da informação em relação ao trabalho original. O foco está no compartilhamento e aceitação do trabalho de alguém pela comunidade, a interação com mais indivíduos com visões parecidas sobre o mesmo assunto. Isso é uma característica que é, simultaneamente, voltada para si; é uma atuação para outros dentro das comunidades eletrônicas de fandom, para outros presentes fora das comunidades eletrônicas de fandom e, finalmente, relacionada a atividades fora do ambiente do fandom.

Nos fandoms foi possível perceber evidências do que autores como Jenkins (2006) chamam Convergência. Para Jenkins (2006) não se trata de um processo tecnológico, mas de um deslocamento cultural em que os consumidores são encorajados a buscar novas informações e a fazer conexões entre conteúdos de mídias dispersas para trabalhar ou se divertir. Consumo então se torna um processo coletivo para construir um mosaico de meta-informação. Todos constroem suas próprias mitologias a partir dos pedaços e frações de informação, dos fluxos de mídias, e transformam-nos em recursos para se compreender o dia-a-dia. Cada uma das mitologias dos sujeitos reforçam suas comunidades, nesse caso seus fandoms, tradições e meta-textos (padrões semelhantes podem ser observados em paradigmas científicos). Comunidades de conhecimento são

formadas ao redor de interesses mútuos, forjando conhecimento em universos onde não existem especialistas tradicionais. É parte do consumo de mídia atual, dando uma ideia de como o conhecimento se torna poder na era da convergência de mídia (JENKINS, 2006). Constatase que esses indivíduos atuam para si mesmos e para outros, tomando como referência orientadora as práticas.

## **6 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Após analisar os “ambientes de encontro” de fãs em situações distintas foi possível identificar indícios de diferentes tipos de atuação em ambos os grupos. Em um grupo específico certos tipos de atuação podem ser mais relevantes que outros. Por exemplo, as atuações presenciais a outros, tais como leitura de poesia em grupo. Essas pessoas encontram-se para partilhar o produto de suas criatividade, para socializar com outros fãs, e, sobretudo, para compartilhar a admiração pelo conjunto da obra de Tolkien, ou seja, a atuação para si.

No caso dos jovens fãs brasileiros, estes pareceram dividir suas atenções entre vários e diferentes fandoms e demonstraram uma profunda fascinação pelo ato de escrever e pelas obras como fontes de informação primária. Esses fãs também demonstraram indícios especialmente do segundo e terceiro tipo de atuação. Para eles a atuação com e para outros membros da comunidade pode constituir um foco muito importante ou objetivo de suas práticas.

Foi possível notar que os diferentes grupos de fãs estão em estágios distintos na progressão de carreira. Os fãs presentes à conferência analisada demonstraram ter chegado ao nível profissional na progressão de carreira, ao passo que os jovens fãs brasileiros ainda estão nos estágios iniciais. Contudo, os jovens fãs do website brasileiro também mostraram interesse em desenvolver suas habilidades em busca do nível profissional.

Finalmente, foi possível observar que os fãs que compareceram a conferência pareceram fiéis a um fandom em particular, e assim tem sido por uma grande parte de suas vidas, ao ponto de impulsioná-los a situações de submeter sua produção a instâncias mais criteriosas e avançarem em seu estágio de progressão de carreira.

Não se trata de afirmar que um fã com profunda conexão com um texto em particular, como no caso dos fãs de Tolkien, irá apenas produzir no fandom daquele texto em particular. Todavia, a sua afeição por um texto em particular será a principal motivação em várias de suas práticas e criações no fandom, possivelmente instigando-

os a trilharem o próximo passo em sua progressão, e conduzir a sua cultura informacional e conseqüente produção de forma relacionada aos textos que os fascinam (ex.: artistas; acadêmicos, etc.).

Os fãs orientados à prática pareceram mais suscetíveis a alterarem seus interesses, o que está mais em acordo com a afirmativa de Jenkins (1992) de que os fãs são geralmente nomádicos e participam de diversos fandoms simultaneamente. Contudo, não se pode dizer que eles produzem conteúdo em todos os fandoms que integram.

De todo o modo, sua afeição pelas obras originais não é negada, porém parecem mais interessados em outros aspectos que a participação em um fandom proporciona, tais como interações sociais, ampliação da aceitação na comunidade e polimento de suas habilidades. Vale salientar que não se afirma que os dois tipos de motivações são auto excludentes, mas que certa tendência será mais predominante em determinados grupos.

Apesar de não ser possível estabelecer comparações entre os dois grupos analisados, é importante destacar algumas questões sobre as quais essa pesquisa lançou luz. Verificou-se que as variáveis gênero e idade dos fãs estudados tiveram participação no fenômeno observado. Percebeu-se que existe uma diferença de faixa etária entre o grupo que é motivado pela obra e o grupo que é motivado pelas práticas, sendo este último composto majoritariamente por adolescentes. Observou-se também no grupo de jovens fãs focados em *fanfiction* uma maioria do sexo feminino, fato condizente com estudos anteriores de teóricos tais como Jenkins (1992; 2006; 2009), que perceberam uma relação entre a atividade de fã específica da escrita de *fanfiction* e os fãs do gênero feminino. A presente pesquisa pode também levantar questionamentos para futuros estudos como, por exemplo, se há uma relação entre idade, gênero e tipo de motivação. Além disso, percebeu-se que a obra original ainda funciona como uma dimensão importante no universo criativo do fã, se para ampliá-la, retificá-la, assim como fortalecer suas habilidades criativas e a sua atuação no fandom.

Acredita-se, contudo, ser fundamental ao campo da Ciência da Informação dedicar-se a futuros estudos referentes a esse universo cultural e criativo como uma condição para uma mais ampla compreensão dos novos agenciamentos sócio técnicos que envolvem os sujeitos informacionais na contemporaneidade.

## REFERÊNCIAS

CRAWFORD, Garry. The career of the sport supporter: the case of the Manchester Storm. **Sociology**, v. 37, n. 2, p. 219-237, 2003.

CRAWFORD, Garry. **Video Gamers**. New York: Routledge, 2012.

CRAWFORD, Garry; RUTTER, J. Playing the Game: performance in digital game audiences. In: GRAY, J.; SANDVOSS, C.; HARRINGTON, C. L. (Eds). **Fandom: Identities and Communities in a Mediated World**. New York: New York University Press, 2007.

FISKE, J. The cultural economy of fandom. In: LEWIS, L. A. (Ed.). **The adoring audience**, London: Routledge, 1992.

HILLS, Matt. **Fan cultures**. New York: Routledge, 2002.

JENKINS, Henry. **A cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

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

JENKINS, Henry. **Textual Poachers: Television fans & participatory culture**. New York: Routledge, Chapman and Hall, Inc., 1992.

LIN, H.;SUN, C. T. Invisible gameplay participants: the role of onlookers in Arcade gaming. In: UNDER THE MASK CONFERENCE, 2008, **Anais eletrônicos**...Bedfordshire, UK, Under the Mask, 2008. Disponível em: <<http://underthemask.wikidot.com/linandsun>>. Acesso em: 8 jan. 2013.

MAFFESOLI, M. **The time of the tribes: the decline of individualism in mass society**, London: Sage, 1996.

MOURA, Maria Aparecida. Cultura informacional, redes sociais e lideranças comunitárias: uma parceria necessária. In: MOURA, Maria Aparecida (Org.). **Cultura informacional e liderança comunitária: concepções e práticas**. Belo Horizonte: UFMG/PROEX, 2011.