

Cultura de Fãs e Prodosagem: Engajamento e Novas Formas de Significação em Verbetes da Wikipédia¹

Rafaela Salemmé BOLSARIN²

Mateus Yuri PASSOS³

Univerisdade Estadual de Campinas, Campinas, SP
Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, SP

Resumo

A partir do conceito de produsagem – marcador de um novo paradigma de interação com bens culturais que desestabiliza as barreiras entre produtor e consumidor –, discutimos neste artigo como são construídos sentidos e disputados significados por meio da produção de conteúdo a respeito do objeto cultuado em espaços de *fandom*. Assim, escolhemos três verbetes da Wikipédia em língua portuguesa – *Game of Thrones*, *Harry Potter* e *One Piece* – para analisar linguagem e gênero, nicho e especialização, participação colaborativa e apropriação de mídia. Por fim, consideramos que a produsagem oferece à cultura de fãs novas possibilidades de engajamento e formas de significação.

Palavras-chave: *fandom*; produsagem; comunicação e cultura digital; Wikipédia.

1 Introdução

A partir de 2004, após 10 anos da era das *homepages* amadoras criadas com a ferramenta Geocities – recheadas de *gifs* animados e faixas musicais em *autoplay* –, a cultura de fã receberia um *upgrade* em seus modos de interação e de oferecimento de conteúdo com a explosão em popularidade das páginas *wiki*, em especial a Wikipédia, enciclopédia digital online aberta em acesso – está disponível gratuitamente –, em produção – verbetes podem ser criados e editados por todos os usuários – e em reprodução – a Wikimedia Foundation oferece em código aberto o software básico utilizado na Wikipédia, facilitando a criação de novas enciclopédias.

Para além da vantagem de se abranger uma variedade de assuntos sobre os quais profissionais e admiradores com conhecimento específico sobre eles podem contribuir voluntariamente – ao contrário das enciclopédias não-colaborativas de antanho, em que

¹ Trabalho apresentado no GP Ciberculturas do XVI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada do IEL-UNICAMP, email: rafa-bolsarin@uol.com.br.

³ Pesquisador pós-doutoral no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade Cásper Líbero, email: mateus.passos@gmail.com.

imperava uma lógica profissional e não-especialista –, o modelo colaborativo e aberto da Wikipédia criou – ou pelo menos ajudou a sedimentar – uma série de novos paradigmas na internet 2.0; dentre eles o não-fechamento de seus verbetes, liquidez por vezes confundida com não-confiabilidade, porém em diversos casos relacionada à atualização do texto, para além da preocupação dos vigilantes dos documentos em manter um conteúdo completo e ao mesmo tempo conciso, além de correto.

A combinação desses fatores permite perceber o "verbeta de enciclopédia wiki" como uma forma não apenas emergente, mas bastante consolidada de gênero enunciativo – ou gênero discursivo, tradução mais usual para *речево́й жанр* –, nos termos apontados por Mikhail Bakhtin (2011, p. 262): "tipos relativamente estáveis de enunciados" delimitados por composição, tema e estilo próprios. O caráter mutável dessas produções não deve ser visto como um problema – Bakhtin (2011) mesmo sinaliza para a incompletude e o caráter semioticamente inconcluso de qualquer produção enunciativa; as *wikis* apenas evidenciam esse aspecto ao tornar todo verbete aberto a reformulações, sem definição de um prazo para o fechamento – ou "morte" – do texto. O tema enunciativo dos verbetes – o texto que subjaz à arquitetônica do enunciado, não o seu assunto aparente –, em muitos casos, é a fascinação com um tópico de uma cultura outra ou com a sua própria – e portanto bastante assimilável pela cultura de fãs que cada vez mais anseia por práticas participativas (OLIVEIRA, 2015) No caso de objetos de admiração em que há uma vastidão ou complexidade de conteúdo, de modo a se criar um vínculo pouco cambiante dos admiradores já adultos (HARRINGTON: BIELBY, 2016), a dedicação pode levar à criação de *wikis* amplas e intrincadas como a Wookieepedia⁴ – dedicada aos filmes, séries televisivas, livros, quadrinhos e videogames da franquia *Star Wars* – ou a *FinnegansWiki*⁵, plataforma voltada para a exegese coletiva do *Finnegans Wake* de James Joyce, até hoje um dos romances de leitura mais difícil, senão ilegível, em que há acrônimos imbuídos de referências e o idioma inglês se mescla a diversas outras línguas e a leitura de frases, ou mesmo trechos delas, se desdobra em diversas camadas de sentido.

Nos casos desses sites, os verbetes não se esgotam em si e por vezes oferecem conteúdo incompleto cuja interpretação depende da consulta a uma ou várias outras entradas; não é possível portanto, igualar "verbeta de Wikipédia" a "verbeta de enciclopédia wiki específica", e acreditamos que constituem ao menos dois gêneros enunciativos/discursivos bastante distintos. É a respeito do primeiro que trataremos neste artigo: verbetes que

⁴ Disponível em: <http://starwars.wikia.com/wiki/Main_Page> Acesso em: 22 maio 2016.

⁵ Disponível em: <<http://www.finnegansweb.com/wiki/>> Acesso em: 10 maio 2016.

pretendem concentrar em si mesmos o essencial a se apreender de um assunto – nos interessa ver como o *fandom* se articula para decidir o que, afinal, é essencial para se tratar de seus objetos de admiração.

2 Cultura de Fãs, Internet Colaborativa e Produsagem

Definido como “a intensa relação com algo, geralmente com celebridades ou outra figura dos meios de comunicação, com algum estilo cultural, ou com alguma figura da música ou do esporte⁶” (HIRSJÄRVI, 2013, p. 41), o *fandom* é um termo utilizado para designar um espaço de fãs. Assim, com o desenvolvimento da internet e a consolidação da chamada *Web 2.0*, a segunda fase da internet – caracterizada pelo potencial de colaboração na rede – são chamativas as novas possibilidades que se abriram para produção, publicação e divulgação de conteúdos no âmbito da comunicação e cultura digital.

Enquanto na *Web 1.0* manteve-se boa parte da lógica de comunicação de massa, com a produção de conteúdo restrita a grandes empresas de comunicação, na segunda fase da internet o contexto da mudança tecnológica é acompanhado por uma mudança ética (LANKSHEAR; KNOBEL, 2007), que agora permite a produção de conteúdo pelos consumidores, tornando-os muito mais ativos no processo midiático. Nesse cenário, Bruns (2006) defende que houve uma quebra na relação entre produtores e consumidores: antes bem definidas, agora as barreiras que separam estes dois papéis não são mais tão visíveis. Por essa razão, o autor cunha o termo *produser* para definir modelos econômicos pós-industriais em que os consumidores não apenas consomem, mas também atuam como produtores de informação e conhecimento, engajando-se “de forma não tradicional com a produção de conteúdo, e em vez disso, envolvem-se em produsagem – a construção contínua e colaborativa de conteúdo, assim como a extensão do já existente, em busca de constante aprimoramento⁷” (BRUNS, 2006, p. 276).

Neste cenário, práticas *fandom* são consideradas “uma mediação interativa de habilidades que permitem que crianças e jovens utilizem os novos meios para certos propósitos⁸” (HIRSJÄRVI, 2013, p. 43), tendo em vista que os fãs são, ao mesmo tempo, consumidores (pois consomem conteúdos, produtos e serviços) e também produtores

⁶ Tradução nossa de “la intensa relación con algo, por lo general con las estrellas u otra figura de los medios de comunicación, con algún estilo cultural, o con alguna figura de la música o el deporte”.

⁷ Tradução nossa de “not in a traditional form of content production, but are instead involved in produsage – the collaborative and continuous building and extending of existing content in pursuit of further improvement”.

⁸ Tradução nossa de “una mediación interactiva de habilidades que permiten a niños y jóvenes utilizar los nuevos medios para ciertos propósitos”.

(atuando na produção de conteúdos, prioritariamente, mas também podendo se envolver com produtos e serviços). Um exemplo recorrente de serviço, aliás, é a legendagem amadora de seriados e filmes, que são feitas de fãs para fãs – pessoas engajadas com legendagem utilizam seus conhecimentos técnicos para traduzir peças audiovisuais e distribuí-las aos fãs que não possuem o conhecimento do idioma original.

A partir desse movimento, portanto, há uma reconfiguração dos modelos de comunicação e, de acordo com Bruns (2006, p. 276-7), os espaços de produsagem são normalmente marcados por características peculiares que incluem a liderança dos próprios usuários na produção de conteúdos, um engajamento colaborativo, um processo de desenvolvimento palimpséstico, iterativo e evolucionário, abordagens alternativas à propriedade intelectual e estruturas comunitárias permeáveis e heterárquicas.

Tendo em vista estas características, decidimos averiguar como são construídos sentidos e disputados significados por meio da produção de conteúdo a respeito do objeto cultuado em espaços de *fandom*. Por essa razão, produções da Wikipédia foram escolhidas por atender aos critérios da produsagem, sendo esta plataforma inclusive eleita como exemplo-chave, além de ser um artefato característico da internet colaborativa (O'REILLY, 2005).

3 Construindo Sentidos e Disputando Significados

A fim de observar espaços de *fandom* na Wikipédia, escolhemos verbetes de três fenômenos da cultura pop como objeto de análise, que se configuram ainda como narrativas transmidiáticas: *Game of Thrones*⁹, *Harry Potter*¹⁰ e *One Piece*¹¹. Uma narrativa transmidiática, segundo Jenkins (2008), é uma história desenvolvida por meio de “múltiplos suportes midiáticos”, isto é, diferentes mídias dão acesso a diferentes conteúdos de um mesmo produto cultural, de maneira que todos os conteúdos se complementam mas, ainda assim, são autônomos. Em *Game of Thrones*, por exemplo, há a série de livros¹² e as temporadas da série televisiva, sendo que cada opção pode ser fruída de maneira autônoma – ou seja, é possível somente ler os livros ou somente assistir à série de TV e ainda assim compreender o enredo –, mas se ambas as mídias forem acessadas, a experiência se torna

⁹ Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Game_of_Thrones>. Acesso em 06 abr. 2016.

¹⁰ Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Harry_Potter>. Acesso em 06 abr. 2016.

¹¹ Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/One_Piece>. Acesso em 06 abr. 2016.

¹² Na mídia literária, *Game of Thrones* é o título do primeiro livro somente. O nome oficial da série de livros é *As Crônicas de Gelo e Fogo*, tradução do original *A Song of Ice and Fire*.

mais ampla e profunda. E, a essas mídias, complementam-se ainda outras menos populares, como a exposição itinerante mundial (que passou pelo Brasil em 2013), o jogo de videogame e bonecos em miniatura.

As demais franquias, *Harry Potter* e *One Piece*, seguem a mesma linha, sendo *Harry Potter* uma série de livros e filmes cinematográficos, além de possuir jogos, histórias em quadrinhos e uma infinidade de produtos licenciados; *One Piece*, por sua vez, tem como mídias populares o mangá e o anime – série televisiva de animação –, possuindo também outros produtos como jogos de tabuleiro, videogames etc.

Assim, identificadas brevemente as franquias cujos verbetes constituirão nosso corpus, decidimos estabelecer critérios de análise, a fim de perceber como os fãs constroem sentidos e disputam significados a respeito de suas narrativas transmidiáticas. Dessa forma, entendendo verbetes da Wikipédia como *fandoms* construídos a partir de produção, estabelecemos metodologicamente quatro critérios, que são Linguagem e Gênero (que visa a perceber como os fãs se apropriam do gênero verbete enciclopédico para a produção textual), Nicho e Especialização (que reflete sobre quem produz e para quem se produz), Participação Colaborativa (que busca observar como é organizada a participação dos produzíveis na produção colaborativa do verbete) e Apropriação de Mídia (que objetiva perceber como os fãs significam e ressignificam as mídias na *Web 2.0*).

3.1 Linguagem e Gênero

Os verbetes enciclopédicos da Wikipédia relacionados a objetos *fandom* possuem algumas especificidades em relação à linguagem e ao gênero quando comparados aos demais. Um exemplo significativo é a preocupação com o *spoiler* - revelações sobre o enredo de uma obra, seja ela um livro, uma série, um filme etc. Assim, tanto em *Game of Thrones* quanto em *One Piece*, aparecem avisos para informar os leitores que determinado trecho possui revelações sobre o enredo, delimitando, inclusive, início e fim da seção com *spoiler*, de modo que o leitor que não quer correr o risco de ser surpreendido com alguma informação possa ler tranquilamente as demais seções do verbete.

Dessa forma, percebemos que o fato do gênero verbete enciclopédico ser um *fandom* traz um conflito na construção composicional do gênero, uma vez que o verbete deve trazer informações resumidas, porém completas, sobre determinado objeto, de modo que permita ao leitor compreender do que se trata e conhecer suas principais características, porém, ao

mesmo tempo, não pode fazer revelações sobre o enredo. Conforme avalia Leitão (2008, p. 7), o coletivo de autores do verbete

não cria o verbete considerando apenas a unidade da língua, apenas as orações que devem fazer parte do gênero, mas a unidade do discurso, assumindo, assim, que existem escolhas lingüísticas que incidem sobre a forma do discurso que, por sua vez, objetiva causar uma atitude responsiva diante de um determinado interlocutor do próprio gênero, seja para informá-lo, causá-lhe estranheza diante de um fato, enriquecê-lo culturalmente, acrescentá-lhe mais conhecimento sobre um dado assunto, etc.

Assim, o objetivo de informar o leitor sobre a franquia entra em conflito com o objetivo de não fazer revelações sobre o enredo, a fim de respeitar o leitor enquanto fã da narrativa. Como solução, o verbete apresenta as caixas de alerta de *spoiler*, deixando a cargo do leitor escolher se vai ler ou não determinada seção e se responsabilizando pelo prejuízo que isso possa lhe causar, seja por falta de informação ou ainda pela leitura de conteúdo indesejado.

Apesar dessa relação com o *fandom*, de disputa de sentidos e negociação, fica claro que o que prevalece nos verbetes são as regras da Wikipédia enquanto mídia. Assim, práticas tão presentes em outros *fandoms* como a discussão de teorias a respeito da franquia e de seus personagens, por exemplo, não tem espaço na Wikipédia, não havendo nem mesmo um tópico sobre isso nas páginas de discussão dos verbetes selecionados, que são focadas na produção textual. Conteúdo dessa natureza são abordados em *wikis* dedicadas exclusivamente a uma série, como *A Wiki of Ice and Fire*¹³, ou em fóruns como *Oro Jackson*, dedicado exclusivamente a *One Piece*¹⁴, nos quais se debatem lacunas e elementos misteriosos das tramas e se lançam especulações sobre eventos futuros a partir de possíveis pistas e *foreshadowing*. É notável que o grau de organização da *wiki* da série de romances *A Song of Ice and Fire* permite ao leitor localizar rapidamente o tipo de informação que procura e confrontar diversas versões e possibilidades em torno de um mesmo tópico; o fórum, por outro lado, representa um espaço anterior de manifestação e discussão do *fandom* no qual não há uma ou outra versão que predomina ou recebe mais destaque – ainda prevalece uma noção autoral inexistente na *wiki* –, porém a navegação é mais rudimentar e torna-se difícil localizar ou recuperar conteúdo antigo.

¹³ Ver <<http://awoiaf.westeros.org/index.php/Theories>> Acesso em: 20 maio 2016.

¹⁴ Ver <<http://orojackson.com/forums/one-piece-theories/>> Acesso em: 20 maio 2016.

3.2 Nicho e Especialização

Entre as inúmeras mudanças que a internet propiciou eclodir na sociedade, uma delas é o modo como nos relacionamos. Para Godin (2009), a internet viabilizou a conexão de pessoas de qualquer lugar no mundo em torno de interesses comuns: se antes nos conectávamos geograficamente em grupos tradicionais como família, trabalho e religião, hoje podemos nos reunir em torno dos mais específicos e desconhecidos nichos, constituindo-nos em milhares de pequenos grupos com um interesse em comum. De acordo com essa ideia, portanto, o que vigora hoje é o retorno dos relacionamentos em tribos.

Esse conceito de tribos, que podemos aplicar aos *fandoms*, dialoga com a constatação de Kovach e Rosenstiel (2003) de que a tendência do jornalismo atual é a especialização, justamente porque as pessoas têm interesses e conhecimentos especializados. Nesse cenário, a conexão por objetos de adoração em comum é um exemplo de expressão desse novo modelo comunicativo baseado no mercado de nichos. Dados estatísticos dos verbetes selecionados evidenciam a especialização da produção e dos frequentadores ao mostrar que, do número total de pessoas que editaram o verbete, uma parcela muito menor é responsável pela maioria das contribuições e pela vigilância do documento. O verbete *Game of Thrones*¹⁵, por exemplo, contou com a colaboração de 264 editores em um total de 597 edições - o que espanta, porém, é saber que dez pessoas são responsáveis, sozinhas, por 38% das edições. No caso de *Harry Potter*¹⁶ e *One Piece*¹⁷, a diferença é menor, mas ainda significativa, principalmente se considerarmos que o número total de usuários que editaram esses documentos foi muito maior: 18% de 1.609 editores e 12% de 1.713 editores, respectivamente.

Por fim, outro critério interessante é o papel dos vigilantes da página, que são pessoas que se cadastram para receber uma notificação quando o verbete é alterado, exercendo função fundamental para verificar periodicamente a qualidade das alterações e, portanto, zelando pela qualidade do verbete. Retomando o exemplo, em *Game of Thrones* temos 38 vigilantes (14% do total de pessoas que contribuíram com o verbete); em *Harry Potter* são 190 (11%) e em *One Piece*, 64 (3%), com o número mais surpreendente.

¹⁵ Dados extraídos de <https://tools.wmflabs.org/xtools-articleinfo/index.php?lang=pt&wiki=wikipedia&article=Game_of_Thrones>. Acesso em: 17 maio 2016.

¹⁶ Dados extraídos de <https://tools.wmflabs.org/xtools-articleinfo/index.php?lang=pt&wiki=wikipedia&article=Harry_Potter#maintenance>. Acesso em: 17 maio 2016.

¹⁷ Dados extraídos de <https://tools.wmflabs.org/xtools-articleinfo/index.php?lang=pt&wiki=wikipedia&article=One_Piece>. Acesso em: 17 maio 2016.

Por outro lado, apesar da participação dominante de poucos usuários, não é correto dizer que a produção e a “recepção/audiência” são experiências exclusivas de poucos e restrita a ativistas. Afinal, os mesmos dados também mostram uma enorme quantidade de pessoas que fizeram pouquíssimas edições, começando por somente uma alteração, inclusive. Assim, ao mesmo tempo que a prática de alterações recolhe 112 edições de um mesmo usuário (líder de edições) no verbete de *Game of Thrones*, o espaço também é construído graças às 192 edições únicas de outros usuários, além dos que contribuíram em outras quantidades. Dessa forma, emprestando a noção de Kovach e Rosenstiel (2003) de que há diferentes níveis de envolvimento público de leitores, entendemos que os dados mostram que há diversos níveis de envolvimento na produção também.

Como resultado, podemos dizer que os verbetes são voltados para pessoas com variados níveis de envolvimento com a narrativa em questão, sendo o alerta de *spoiler* um exemplo disso: ao reconhecer que os internautas detêm quantidades distintas de informação sobre a franquia e, conseqüentemente, têm também interesses diferentes na leitura, o alerta sinaliza e respeita essa diversidade.

3.3 Participação Colaborativa

Característica da *Web 2.0*, a expertise coletiva e distribuída da mentalidade pós-industrial (LANKSHEAR; KNOBEL, 2007) é um dos pilares na viabilização do projeto Wikipédia, que se manifesta por meio de uma autoria coletiva e descentralizada. Dialogando com o conceito de produsagem, Hirsjärvi (2013) defende a ideia de que nas práticas *fandom* os fãs têm outras possibilidades de atuação além do consumo somente, pois

por um lado, os fãs são os consumidores (compradores, consumidores etc), mas por outro lado eles são, ao mesmo tempo, produtores (comentaristas, escritores, editores etc); porém, também estão conectados com muitas outras posições por meio de seus interesses particulares¹⁸ (HIRSJÄRVI, 2013, p. 43).

Assim, entendemos o verbete da Wikipédia como um espaço para os fãs envolvendo diversas possibilidades de atuação, que vão desde a leitura do documento até práticas de

¹⁸ Tradução nossa de “Por un lado, los aficionados son los consumidores (compradores, consumidores, etc.), pero por el otro lado son, al mismo tiempo, productores (comentaristas, escritores, editores, etc.); sin embargo, también están conectados con muchas otras posiciones a través de sus intereses particulares.”

produção e discussão, podendo contribuir com grande parte do verbete ou fazer uma única alteração, como mostrado no tópico anterior. Há ainda a opção de ser vigia de página, atuando na reversão de vandalismos, sem acrescentar ou alterar o documento, e a opção de participar das discussões, sugerindo e brigando por alterações, mas sem necessariamente produzi-las textualmente.

Um exemplo disso ocorre na discussão¹⁹ do verbete *Harry Potter*, onde um usuário que não quis se identificar postou o tópico “Informação Errada Na Página”, informando que consta uma informação errada, identificando qual é e ainda detalhando sua correção. Apesar disso, o usuário não fez a alteração no documento propriamente, sinalizando que não faria ao solicitar ao final de sua mensagem que alguém consertasse o trecho. Com isso, fica claro que, diante de seus interesses como fã da narrativa, este usuário optou por contribuir do modo como se sentia confortável (como comentarista na discussão, e não como editor na produção), mas ainda assim o projeto se viabiliza por contar com a soma de diversos interesses e habilidades da sua totalidade de produzíveis, caracterizando assim, o conceito de expertise coletiva e distribuída, uma vez que todos contribuem, cada um da sua forma, dentro de seus interesses particulares.

3.4 Apropriação de Mídia

Se por um lado a noção de produsagem (BRUNS, 2006) nos permite perceber que as barreiras entre produtor e consumidor não são mais as mesmas e o fã não é mais um receptor passivo de conteúdos, por outro ainda fica a dúvida se a apropriação de mídia consegue extrapolar a ideia do consumo para se conectar com questões de cidadania. Para Hirsjärvi, espaços de fãs têm potencial para promover a aprendizagem do letramento crítico, pois, para a autora, o *fandom* envolve “um mecanismo complexo relacionado com coisas como a aprendizagem dos próprios interesses especiais de alguém, a autoexpressão, o trabalho de identidade e a aprendizagem entre iguais²⁰” (HIRSJÄRVI, 2013, p. 40).

De fato, como vimos no exemplo da diversidade de papéis e engajamentos encontrados na produção de verbetes da Wikipédia, acreditamos que há espaço para cada usuário exercitar sua autoexpressão com conforto diante de seus interesses pessoais, envolvendo-se ainda com questões identitárias e de aprendizagem. Assim, da mesma forma

¹⁹ Página de discussão disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Discuss%C3%A3o:Harry_Potter>. Acesso em: 20 maio 2016.

²⁰ Tradução nossa de “un mecanismo complejo relacionado con cosas como el aprendizaje de los propios intereses especiales de alguien, la autoexpresión, el trabajo de identidad y el aprendizaje entre iguales”.

que a convergência midiática (JENKINS, 2008) é cenário de formas de expressão já tradicionais como *cosplay* (prática na qual homens e mulheres se fantasiam de personagens reais ou ficcionais e os interpretam), as tecnologias digitais permitiram que tais formas culturais se expressassem on-line também, por meio de plataformas como fóruns, blogs, redes sociais e *wikis*. Em comum a todos, está o convívio de diversas mídias e narrativas, nas quais tanto o *cosplay* quanto a produção de *fanfictions* e discussões virtuais são pontos de acesso às diversas narrativas da franquia, que em conjunto ampliam e aprofundam suas experiências.

Nesse sentido, entendemos a criação de *wikis* específicas para *Harry Potter*, *One Piece*, *A Song of Ice and Fire* e *Game of Thrones*, dentre tantas outras, como um exemplo de apropriação de mídia pelos fãs que, limitados pelo gênero discursivo "verbetes de enciclopédia wiki" – especialmente pelo critério de relevância enciclopédica –, veem na *wiki* dedicada um espaço que permite um maior detalhamento de personagens e eventos, em especial a partir do momento, ao final da década de 2010, em que há pressão para que os verbetes da Wikipédia sejam mais concisos. Assim, conforme explica Hirsjärvi, os interesses dos fãs são a grande motivação no relacionamento com as mídias hoje:

(...) tanto Jenkins como Gee afirmam que é graças a seus interesses especiais e suas redes [dos fãs] que os jovens e as crianças aprendem a aproveitar as possibilidades globais dos novos meios, os quais prevalecem em relação à educação formal e as práticas tradicionais: porque seus interesses particulares os levam a fazê-lo.²¹ (HIRSJÄRVI, 2013, p. 43).

Assim, considerando que os novos letramentos se manifestam não só por inovações tecnológicas, mas também por mudanças éticas, podemos perceber que há apropriação de mídia pelos fãs, que fazem uso das novas tecnologias para atender suas necessidades e interesses – como na criação de *wikis* dedicadas. Por meio dessas apropriações, *fandoms* estabelecem novas relações com as franquias e as mídias, em geral, como competição (de conteúdo com as mídias, por exemplo, como a Wikipédia enquanto referência de consulta em relação a outros sites), alimentação (com fãs pautando mídias e as próprias produções), transgressão (principalmente por meio da distribuição informal de episódios e filmes, agregado à criação de legendas não-oficiais pelos próprios fãs) e disputa de poder. Sobre

²¹ Tradução nossa de “Lo que es más, tanto Jenkins como Gee afirman que es gracias a sus intereses especiales y sus redes como los jóvenes y los niños aprenden a aprovechar las posibilidades globales de los nuevos medios, los cuales prevalecen sobre la educación formal y las prácticas tradicionales: porque sus intereses particulares los llevan a hacerlo”.

este último, um exemplo recente foi a cena de estupro de uma das personagens principais de *Game of Thrones*. A cena, veiculada na televisão em 17/05/2015 no episódio "*Unbowed, unbent e unbroken*", foi muito criticada pelos fãs na internet e despertou, inclusive, uma discussão acerca de narrativas transmídia pelo fato de que tal acontecimento não existe no livro²². Em razão da pressão dos fãs e das ameaças de boicote à versão televisiva (que se concretizou em uma queda de audiência de quase 1 milhão de espectadores²³), os criadores da série na TV se comprometeram a reconsiderar o modo como violências sexuais serão retratadas na série.

4 Considerações Finais

Buscando compreender como são construídos sentidos e disputados significados na produção de conteúdo envolvendo *fandom*, pudemos perceber por meio da análise de linguagem e gênero, nicho e especialização, participação colaborativa e apropriação de mídia que a prática de produsagem oferece à cultura de fãs novas oportunidades de engajamento e formas de significação. Assim, sendo os objetos de análise artefatos da *Web 2.0*, consideramos que as inovações técnicas e éticas da mentalidade pós-industrial são determinantes na oferta de possibilidades.

Retomando o exemplo do *spoiler*, o que vemos é que, apesar do gênero e da mídia prevalecerem na discussão, em detrimento de outras práticas comuns em comunidades de fãs (como a criação de teorias, por exemplo), tal limitação não se torna impedimento para os fãs; ao contrário, propicia a produção de *wikis* dedicadas, graças ainda às facilidades técnicas, em diálogo com o novo *ethos*.

Neste cenário, que celebra o coletivo e o colaborativo como bases de novos modelos de comunicação, o engajamento ocorre por meio da conexão em tribos, marcadas ainda por uma especialização cada vez maior, que se manifesta na produção dos verbetes analisados por meio da expertise coletiva e distribuída.

Assim, sendo os *fandoms* definidos pelos interesses particulares e em comum dos fãs (OLIVEIRA, 2015), consideramos que práticas de produsagem, como a produção

²² Dados amplamente divulgados pela mídia, como nas reportagens <<http://televisao.uol.com.br/noticias/redacao/2015/05/18/estupro-em-game-of-thrones-causa-polemica-atriz-diz-que-amou-cena.htm>> e <<http://oglobo.globo.com/cultura/revista-da-tv/criadores-de-game-of-thrones-vaio-mudar-cenas-de-estupro-18353937>>. Acesso em: 21 maio 2016. Na versão em inglês da Wikipédia, inclusive, já há um tópico de referência ao uso de sexo e violência, disponível em <https://en.wikipedia.org/wiki/Game_of_Thrones#Use_of_sex_and_violence>. Acesso em: 21 maio 2016.

²³ Dados retirados de <<http://www.businessinsider.com/game-of-thrones-season-5-ratings-2015-5>>. Acesso em: 21 maio 2016.

hipertextual de verbetes da Wikipédia, podem ser um passo importante na formatação de novas relações com as mídias. Como defendem autores como Hirsjärvi (2013) e Jenkins (2008), os fãs já têm estabelecido novas posições por meio de disputas de poder com as grandes produtoras, alcançando grande visibilidade e conquista por meio das tecnologias digitais (como mostra a reação e o boicote à série *Game of Thrones* por causa do episódio da violência sexual).

Dessa forma, acreditamos no potencial da produçagem na cultura de fãs, entendendo que “os fãs estão empoderados no sentido de que agora são capazes de seguir adiante, de continuar a lutar para fazer a diferença²⁴” (GROSSBERG, 1992, p. 590), entendendo o empoderamento na perspectiva da possibilidade de resistência. Portanto, ainda que o *fandom* produz usuário não seja um rompimento com a lógica predominante do consumo de mídia, já é o início de uma participação mais ativista e mais cidadã, com potencial de mobilização e engajamento em novas formas de significação.

Referências bibliográficas

- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- BRUNS, Axel. Towards Prodisage: Futures for User-Led Content Production. In: SUDWEEKS, Fay; HRACHOVEC, Herbert; ESS, Charles (orgs.). **Proceedings Cultural Attitudes Towards Communication and Technology**. Perth: Murdoch University, 2006, p.275-284.
- GROSSBERG, Lawrence. Is There a Fan in the House?: The Affective Sensibility of Fandom. In: LEWIS, L. A. (Ed.) **The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media**. London: Routledge, 1992.
- KOVACH, Bill; ROSENSTIEL, Tom. **Os elementos do jornalismo: O que os jornalistas devem saber e o público exigir**. Tradução de Wladir Dupont. São Paulo: Geração Editorial, 2003.
- HARRINGTON, C. Lee; BIELBY, Denise D. Uma perspectiva sobre fãs ao longo da trajetória de vida. **Matrizes**, v.10, n.1, p.27-53, jan/abr. 2016. DOI:<http://dx.doi.org/10.11.606/issn.1982-8160.v10.i1p.27-53>
- HIRSJÄRVI, Irma. Alfabetización mediática, fandom y culturas participativas. Un desafío global. **Anàlisi Monogràfic**, v.48, p.37-48, 2013. Disponível em: <https://ddd.uab.cat/pub/analisi/analisi_a2013m9n48/analisi_a2013m9n48p37.pdf>. Acesso em: 10 abr. 2016.

²⁴ Tradução nossa de “fans are empowered in the sense that they are now capable of going on, of continuing to struggle to make a difference”.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2008.

LANKSHEAR, Colin; KNOBEL, Michele. Sampling “the new” in new literacies. In: _____ (org). **A new literacies sampler**. New York: Peter Lang, 2007. Disponível em: <http://everydayliteracies.net/files/NewLiteraciesSampler_2007.pdf>. Acesso em: 03 dez. 2015

LEITÃO, André A. P. Verbetes da Wikipédia como gênero digital: conteúdo, estilo e construção composicional. In: Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação, 2., 2008. Recife. **Anais...** Disponível em: <<https://www.ufpe.br/nehte/simposio2008/anais/Andre-Alexandre-Padilha.pdf>>. Acesso em: 22 abr. 2016.

OLIVEIRA, Camila Fernandes. A cultura de fãs e fandom como perspectiva das práticas participativas de consumo de mídia. In: BULHÕES, Marcelo; MORAIS, Osvando J. de. (Org.). **Ciências da Comunicação: Circularidades Teóricas e Práticas Acadêmicas**. 1.ed. Sarapuí, SP: OJM Casa Editorial, 2015, p. 630-655.

O'REILLY, Tim. **What is Web 2.0?:** Design patterns and business models for the next generation of software. 2005. Disponível em: <<http://oreilly.com/web2/archive/whatis-web-20.html>>. Acesso em: 22 dez. 2015

TED. **Seth Godin sobre as tribos que lideramos**. Disponível em: <https://www.ted.com/talks/seth_godin_on_the_tribes_we_lead?language=pt-br>. Acesso em: 15 abr. 2016.