



## **A cultura *fandom* e os *fanfictions*. Métricas para analisar a recepção dos fãs aos jogos eletrônicos: o caso *Mass Effect 3*<sup>1</sup>**

Paula Toledo PALOMINO<sup>2</sup>

Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, SP

### **RESUMO**

O advento e a popularização da *internet* possibilitou o movimento da convergência cultural, criando inúmeras comunidades *online*, bem como a consolidação da inteligência coletiva. Sem serem tolhidos pelas barreiras geográficas que os separavam, os fãs da atualidade são muito mais ativos, organizados e ávidos por conteúdo. Suas vozes podem agora serem ouvidas na *internet* pelas empresas detentoras da canonicidade das histórias, através de protestos em redes sociais e da construção de conteúdo não oficial (cultura *fandom*). Suas reações conseguem influenciar e até mesmo alterar enredos originais. A análise das histórias *fanfictions* (histórias escritas por fãs para fãs) é uma das formas de se ter uma métrica para avaliar a recepção de jogos eletrônicos como o *Mass Effect 3*, por exemplo, pela sua base de fãs.

**PALAVRAS-CHAVE:** cultura digital; *fanfictions*; jogos eletrônicos; transmídia; RPG.

### **1. INTRODUÇÃO**

Desde o surgimento da fala, o ato de contar histórias é parte intrínseca da natureza humana, pois é o meio natural com que trocamos informações. O ser humano anseia por histórias bem contadas, pois se vê nelas, sentindo seus dilemas e agregando informações. Toda história possui uma mensagem a ser transmitida. Mas para que ela seja transmitida corretamente, é necessário um contexto, sendo este o grande diferencial entre uma história qualquer e uma história bem contada. No entanto, só há a narração de uma história quando há o narrador desta história. O RPG (*Role Playing Game*) é um jogo onde uma história é contada por um narrador, ou como é chamado, o Mestre do Jogo (ARNESON & GYGAX, 1974). Esta história é interativa pois, além de ser contada e gerenciada pelo Mestre, é composta também pelas decisões e interações dos demais jogadores, chamados de personagens jogadores (ou *Player Characters*). O conjunto da história contada pelo narrador e vivida pelos jogadores, constitui-se numa partida de

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 5 – Cibercultura do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 3 a 5 de julho de 2013.

<sup>2</sup> Mestranda do Curso de Imagem e Som do DAC-UFSCar, email: [paulatpalomino@gmail.com](mailto:paulatpalomino@gmail.com).



RPG. Sua origem relaciona-se à arte de contar histórias e aos jogos de tabuleiros fantásticos (COOK, 2009).

No começo dos anos 70, nos EUA, foi criado o primeiro *Wargame* de fantasia medieval (os *wargames* anteriores utilizavam-se de referências históricas), o *Wargame Chainmail*, cuja base estava na mitologia criada por Tolkien em *O Senhor dos Anéis* (TOLKIEN, 1954). Em 1974, três anos após a criação do *Chainmail*, surgia o primeiro RPG, baseado nos mesmos elementos ficcionais do *Wargame Chainmail* mas com personagens individualizados. Através das regras específicas do RPG era possível definir cada um dos personagens que antes eram tratados por conjuntos. *Dungeons and Dragons*, ou simplesmente *D&D*, como é mais conhecido, e o *Chainmail*, foram criados por Gary Gygax em duas parcerias (com Jeff Perren no *Chainmail* e Dave Arneson no *D&D*) e foram publicados pela editora TSR. Ambos constituíram-se nos primeiros mecanismos que abriram as portas para a exploração de possibilidades e realidades ficcionais através dos jogos (ANDRADE *et. al.*, 2011). A partir disso, os RPGs foram evoluindo pelos anos 70 e 80, quando surgiram os computadores e seus primeiros jogos, os jogos textuais, cuja evolução no decorrer das próximas décadas culminou nos jogos eletrônicos transmidiáticos da atualidade.

“Videogames são uma forma de arte expressiva e representativa. Eles representam nossas crenças, atitudes e uma série de questões com as quais lutamos, em determinados momentos da vida. Acredito que eles podem ser doutrinas sociais ricas. O desafio é como interpretá-los, porque ao contrário de um filme onde o diretor expressa um ponto de vista particular, o videogame está sujeito a mudar de acordo com a escolha do jogador.” (JENKINS, 2008).<sup>3</sup>

Os jogos de videogames, ou jogos eletrônicos, têm evoluído de forma acelerada. Todo o investimento em tecnologia e a inventividade artística fizeram possível, para quem sempre havia visto e sentido tudo como espectador, agir como agente modificador e, ainda que de maneira diluída, colocar suas opiniões de forma significativa.

Segundo Jenkins, assim como a revista *Wired* declarou Marshall McLuhan como o patrono da revolução digital, poderíamos atribuir ao cientista político do MIT Ithiel de Sola Pool, o título de profeta da convergência midiática. Seu livro, *Technologies of Freedom* (1983), foi provavelmente o primeiro livro a traçar o conceito de convergência como uma força de mudança dentro das indústrias de mídia, através de um processo chamado “convergência de modos”, que trata-se de que um embaçamento nas linhas

---

<sup>3</sup> DISCOVERY CHANNEL. A Era do Videogame – Episódio 1, 2008.



entre uma mídia e outra, até mesmo em comunicações ponto-a-ponto, como o telefone ou telégrafo, ou em comunicações em massa, como a imprensa, rádio ou televisão. Um único meio físico - seja ele fios, cabos ou ondas – pode carregar serviços que no passado eram providos separadamente. Reciprocamente, um serviço que era oferecido por qualquer um dos meios – seja ele radiodifusão, imprensa ou telefonia – pode agora ser oferecido em diversos meios físicos diferentes. Desta forma, a relação de um para um que existia entre uma mídia e seu uso está se erodindo (JENKINS, 2008).

Este processo pelo qual estamos passando e evoluindo nas últimas décadas é de fundamental importância para os estudos de comunicação, pois se trata não apenas de um aprimoramento de nosso habitual discurso comunicacional, mas sim de um salto para outro patamar. O que era linear tornou-se multifacetado, o que nos era inatingível hoje é passível de toque, e tantas outras facetas da estrutura discursiva básica estão hoje sujeitas a diferentes estímulos, que apontam para uma alteração não das bases, mas sim da estética e fluidez do processo da comunicação, pois pedem alterações na estruturação do pensamento em sua forma.

Murray cita o *Holodeck* como sendo a última palavra em termos de simuladores. *Holodeck* é o sistema de realidade virtual inteligente utilizado a bordo das espaçonaves da Federação em *Star Trek*<sup>4</sup> e consiste em criar um ambiente de imersão total. O *Holodeck* pode criar simulações com objetos sólidos assim como personagens e cenários baseados em parâmetros reais ou ficcionais. *Holoprogramas* – os programas executados pelo *Holodeck* – podem servir para tarefas que variam de simulação científica a treinamento operacional, passando pelo simples entretenimento. Neste simulador virtual o que acontecem são narrativas onde os usuários são parte integrante da história, e suas ações podem modificar os percursos da mesma. “O desejo ancestral de viver uma fantasia originada num universo ficcional foi intensificado por um meio participativo e imersivo, que promete satisfazê-lo de um modo mais completo do que jamais foi possível (MURRAY, 2001, p. 101).”

Neste ambiente, surge o conceito do *transmedia storytelling*, que consiste em técnicas para contar uma história ou experiência através de múltiplas plataformas e formatos, utilizando-se de tecnologias digitais. Do ponto de vista da produção, esta técnica envolve criar conteúdo que envolva a audiência usando vários métodos para permear seus cotidianos. A fim de conseguir este envolvimento, uma produção

---

<sup>4</sup> RODENBERRY, Gene - *Star Trek: Generations*, 1998



transmidiática desenvolverá histórias em múltiplas formas de mídia, a fim de prover partes do conteúdo em cada canal. Estas partes devem não apenas estar ligadas, mas estar em narrativa sincronizada uma com a outra.

Segundo Jenkins, a narrativa transmídia representa um processo no qual os elementos integrantes de uma história são dispersos sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição, com a finalidade de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada, onde cada meio faz a sua própria e distinta contribuição para o desenrolar da história. Desta forma, a narrativa transmídia torna-se parte da franquia de mídia. No entanto a franquia de mídia não pode ser compreendida como uma narrativa transmídia.

A franquia transmidiática do universo do *Star Wars* é um dos maiores casos de estudo da influência dos fãs no desenvolvimento da história e na produção de conteúdo de fãs para fãs, e foi extensamente analisada por Jenkins em seu livro *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (JENKINS, 2008). Segundo ele, fãs amam *fandom* (ou seja, produtos advindos dentro do universo e cultura dos fãs). Eles amam os personagens e a história, e querem compartilhar seu amor com os outros. Este é um dos motivos que os fazem despender tanto esforço e gastar tantas horas escrevendo, lendo, editando e postando conteúdo para o universo *fandom*. O *fanfiction* trata-se tanto de um esforço pessoal quanto de um projeto de grupo, unindo pessoas que de outra forma não estariam juntas a não ser por seu amor em comum por certos personagens, episódios ou certos livros, o que lhes permitem falar sobre as coisas que tanto amam.

No caso dos jogos eletrônicos, estes por natureza, já trabalham desde sua criação com processos imersivos em ambientes virtuais, processos estes que têm evoluído, culminando em histórias contadas em diversas plataformas, com a plataforma do *game* em âmbito principal mas fazendo uso de aplicativos para redes sociais, *tablets* e *smartphones*, livros, HQs, *web series*, vídeos, *podcasts*, jogos de tabuleiros, etc., para contar e aprofundar uma história, utilizando assim de recursos da *transmedia storytelling*, já com um público alvo padrão mais acostumado com estes recursos.

Segundo McGonigal, os jogos eletrônicos estão suprindo necessidades básicas humanas, trazendo cada vez mais pessoas para este universo. Atualmente temos duas grandes divisões entre o público de jogadores de jogos eletrônicos: os chamados jogadores casuais, que constituem-se na grande massa que atualmente joga principalmente em celulares, *tablets* e no console *Wii* por exemplo, e os jogadores



chamados de *hardcore*, que são provindos das gerações X e Y, com pessoas que hoje têm entre 25 e 40 anos, adultos, independentes e estáveis financeiramente, constituindo-se de um público alvo que por natureza buscam um processo imersivo mais aprofundado, não tendo um perfil de espectador passivo.

Uma das formas mais utilizadas pelos fãs de jogos eletrônicos para expressar seus pensamentos e visões de uma determinada obra, é através da cultura *fandom* (caracterizada por um sentimento de camaradagem e simpatia entre os fãs, devido à união em torno de um interesse em comum). Uma das ações de maior relevância dentro do universo *fandom* é a escrita de *fanfictions* (ou *fanfics*, em seu termo abreviado e mais popular) ou seja, histórias escritas por fãs para fãs, fazendo uso dos personagens e do universo da obra escolhida.

Antes do advento da *internet*, a troca de produtos criados dentro da cultura *fandom*, incluindo os *fanfics*, se dava de uma forma totalmente física. Fã clubes eram formados e os fãs escreviam então *newsletters* e *zines* (uma espécie de revista não oficial), fazendo a troca destes itens em reuniões presenciais em convenções. Isso significa que estes produtos eram transmitidos de pessoa a pessoa através de inculcação. Artefatos de fãs eram físicos e a questão da distância geográfica entre as pessoas era muitas vezes um sério problema. A popularização da *internet* mudou toda esta cultura e os grupos de fãs vêm migrando seus produtos para o ambiente virtual desde o começo da década de 90. Fãs podem escrever e postar um *fanfiction* por exemplo, sem nem mesmo saber o que é ou saber que há fóruns e *websites* especializados para se fazer isso. Este tipo de fã geralmente nem tem ideia de que já é parte de uma comunidade muito maior. Em contrapartida, os fãs podem consumir produtos criados por outros fãs sem nem mesmo precisar interagir entre si. Paralelamente, caso a interação entre os fãs seja o objetivo, a rede de *internet* permite que isso aconteça em tempo real e sem limites geográficos (HELLEKSON & BUSSE, 2009).

No decorrer deste artigo, serão abordados os tópicos da história dos *fanfictions* e sua migração para o ambiente digital na seção 2, os motivos que levam os fãs a escreverem *fanfictions* na seção 3, bem como a classificação dos *fanfictions* enquanto faixa etária, gênero e estilo. Na seção 4 o artigo apresenta um estudo de caso do jogo eletrônico *Mass Effect 3*, cujo final gerou grande insatisfação por parte dos fãs, que organizaram-se e, através de protestos e campanhas nas redes sociais e em sites na *internet*, conseguiram chamar a atenção da produtora *Bioware*, fazendo com que esta



gerasse um novo conteúdo para *download*, modificando os últimos minutos do jogo. Por fim, na seção 5 será apresentada a conclusão da análise e do estudo de caso.

## 2. HISTÓRIA DOS FANFICTIONS NO AMBIENTE DIGITAL

As primeiras trocas *online* de *fanfictions* ocorreram via *GEnie*, que permitia o uso da correspondência eletrônica. Posteriormente foi utilizada a *Usenet*, uma espécie de fórum de discussão eletrônica no qual uma pessoa se inscrevia (como por exemplo o *rec arts.startrek*).

Conforme novas tecnologias de envio de conteúdo tornaram-se disponíveis, os fãs rapidamente as adotaram, como por exemplo o uso da *ListServ* (lista de discussão) como forma de enviar mensagens de um servidor central para indivíduos através de e-mail. O conteúdo dos *posts* geralmente focavam-se em um tópico particular e, no caso de um *fanfic*, a obra em si e os comentários daquele recorte de ficção poderiam ser postados para que todos lessem e agregassem opiniões ou mesmo revisões do texto.

A partir do ano 2000, o conteúdo desenvolvido por fãs expandiu-se para os *blogs* e sua adoção por eles trouxe consequências e novas mudanças culturais. Enquanto a *Usenet*, as listas de discussão, os fóruns e outros tipos de grupos *online* focam-se num tópico em particular, como por exemplo um jogo eletrônico, pessoas que postam em *blogs* são apenas isso: pessoas (que são fãs) e “blogam”. Desta forma, diários *online*s individuais tornaram-se uma mistura de tópicos sobre o universo *fandom*, não só incluindo *fanfictions*, mas *fanarts* (desenhos feitos por fãs de uma determinada obra), e comentários sobre o texto original, além de discussões e textos sobre a própria vida pessoal do usuário. Isto fez com que a interação entre os fãs se tornasse ainda mais variada, onde a cultura *fandom* era mais um elemento dentre vários. Atualmente, temos milhares de fãs que possuem seus próprios *websites* e/ou *blogs*, onde postam seu material, bem como repositórios como o *website fanfiction.net*<sup>5</sup>, que propõe-se a reunir e catalogar a maior quantidade de *fanfictions* do mundo. Um mesmo texto pode estar então postado em um *blog* pessoal, bem como em repositórios como o *fanfiction.net*, possibilitando que a interação entre os fãs seja multifacetada e ocorra em diversos níveis (HELLEKSON & BUSSE, 2009).

## 3. MOTIVOS QUE LEVAM OS FÃS A ESCREVEREM FANFICTIONS

---

<sup>5</sup> Ver <http://www.fanfiction.net>. Acesso em 06 de Maio de 2013.



Os estudos sobre o universo dos *fanfictions*, em sua maior parte, têm seu foco principal na análise e entendimento das motivações que levam os fãs a escreverem, ou seja, as razões que fazem com que uma pessoa comum, até então sem aspirações à escritora, dedique dezenas de horas de seu tempo à escrever histórias que serão compartilhadas pelo mundo sem nenhum ganho financeiro.

*Fanfiction* é o que a literatura poderia ser se fosse inventada novamente do zero depois de um apocalipse nuclear por um bando brilhante de viciados em cultura *pop* presos num *bunker*. Eles não o fazem por dinheiro. Não é disso que se trata. Os escritores escrevem e publicam *online* apenas pela satisfação. Eles são fãs, mas não são do tipo calado, presos em seus sofás, apenas consumindo mídia. A cultura fala com eles e eles respondem à cultura em sua própria língua. (GROSSMAN, 2011, tradução livre da autora).<sup>6</sup>

Um fã é por definição, uma pessoa que é devotada à alguma coisa, como uma banda, time de futebol ou, no caso deste artigo, a algum produto de entretenimento, como um jogo eletrônico. Um fã, na grande maioria dos casos, sempre vai ser ávido por mais conteúdo daquilo que ama. No entanto as obras oficiais possuem um limite dentro da própria obra (fim da história), limite este que vem sendo ampliado através das narrativas transmidiáticas, mas que ainda assim levará o fã até um ponto onde ele não terá mais conteúdo oficial para consumir. A necessidade latente de mais conteúdo, muitas vezes mais aprofundado do que o mostrado na obra oficial, leva o fã a colocar-se no lugar do autor e a escrever continuações, novas interpretações e até mesmo histórias criticando ou negando elementos da obra original que não o agradaram.

Devido à este motivo, muitas vezes os *fanfictions* são focados em relacionamentos entre os personagens que, na visão dos fãs não foi explorado em sua plenitude ou não foi explorado de nenhuma forma. A partir da publicação de um texto *fanfiction*, o autor muitas vezes será estimulado a continuar a escrever dependendo da repercussão de sua história. Por escreverem apenas pela satisfação, ao terem recepção positiva dos outros fãs, os autores de *fanfictions* inspiram-se a compartilhar mais de sua visão. É muito comum os autores de *fanfics* pedirem em suas histórias por comentários, críticas e sugestões. Essa via de mão dupla entre os fãs amplia o processo de interação entre eles e muitas vezes a continuação ou o abandono de uma história é decidida baseada na repercussão da mesma nas plataformas digitais em que se encontra.

---

<sup>6</sup> "Fanfiction is what literature might look like if it were reinvented from scratch after a nuclear apocalypse by a band of brilliant pop-culture junkies trapped in a sealed bunker. They don't do it for money. That's not what it's about. The writers write it and put it up online just for the satisfaction. They're fans, but they're not silent, couchbound consumers of media. The culture talks to them, and they talk back to the culture in its own language." (GROSSMAN, Lev. TIME, July 18, 2011).



No decorrer dos anos, a própria cultura *fandom* criou uma forma de catalogar e classificar os *fanfictions*, a fim de ajudar leitores a encontrarem exatamente o tipo de obra que desejam ler. Devido à sua única natureza, os *fanfics* não são classificados apenas de acordo com os gêneros comuns de programas de TV, cinema e mesmo jogos eletrônicos. Para o leitor de *fanfic*, ele já sabe qual o gênero da história oficial na qual aquele *fanfic* se baseia. Ele precisa saber então, qual a sua classificação etária e o gênero da história dentro do universo.

Os *fanfictions* são classificados então primeiramente de acordo com a faixa etária:

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

No caso específico do repositório do *fanfiction.net*, suas classificações etárias são diferentes, cujas equivalências são mostradas abaixo:

- **K** equivale a **G**
- **K+** equivale a **PG**
- **T** equivale a **PG**
- **M** equivale a **R**
- **MA** equivale a **NC-17**

Além da classificação etária, a mais importante classificação dos *fanfictions* é uma mistura de classificação por gêneros exclusivos, estilo e elementos presentes, como os exemplos a seguir:

- **Angst** – A palavra significa medo. São *fanfics* criados em torno de emoções desagradáveis, como angústia, tristeza, ódio.
- **AU** (*Alternative Universe*) – São *fanfics* ambientados em um universo alternativo, ou seja, os personagens podem estar em meios diferentes (Exemplo: Um *fanfic* do jogo *Mass Effect*<sup>7</sup> AU pode ser feito, sem que os personagens estejam num universo espacial).

---

<sup>7</sup> BIOWARE, *Mass Effect*, 2007.





- **Crossover** – Ocorre quando o *fanfic* reúne personagens de séries diferentes num mesmo enredo. (Exemplo: misturar os personagens do jogo *Mass Effect* (futurista, espacial), com os personagens do jogo *Dragon Age*<sup>8</sup> (medieval, fantasia).
- **Darkfic** – É um *fanfic* repleto de cenas depressivas, atmosferas sombrias e situações angustiantes. É o contrário dos *fanfics* definidos pelo termo "*waffy/fluffy*".
- **Death Fic** – São histórias onde a morte de um ou mais personagens significativos é o tema central do *fanfic*.
- **Fanon** - Indica a presença de ideias já propagadas em outros *fanfics* e que se tornaram tão populares quanto a obra original. (Geralmente o autor diz de onde vêm as ideias).
- **Fluffy/Waffy** – São *fanfics* cujo enredo é classificado como “fofo”, cheios de situações açucaradas que caminham para um final feliz.
- **Hentai** – Quando o *fanfic* contém cenas de sexo explícito.
- **Lime** – Quando o *fanfic* contém cenas de sexo implícito (apenas sugerido).
- **Lemon** – Quando o *fanfic* contém cenas de sexo entre homens (de forma detalhada).
- **Orange** – Quando o *fanfic* contém cenas de sexo entre mulheres (de forma detalhada).
- **SAP** (*Sweet as Possible*) – Como o próprio nome já diz, são histórias “tão doces quanto o possível”. Costumam ser menos “açucarados” do que os *fanfics fluffy*.
- **Self Inserction** – São histórias onde o autor participa do *fanfiction* como um personagem, sendo comum em *fanfics* de humor.
- **Slash** – Termo utilizado quando o enredo gira em torno do relacionamento entre dois personagens geralmente protagonistas.
- **One-shot** – São *fanfics* escritos em um só capítulo (curto ou longo), que podem ou não dividirem-se em várias partes.
- **Song Fic** – São *fanfics* que usam letras de música para intercalar a história. Geralmente são *one-shots*.
- **TWT** (*Time? What Time?*) – O termo significa ‘Tempo? Em qual tempo?’ e refere-se à histórias fora da linha temporal da obra.
- **Canon** – É quando o *fanfic* segue o ‘cânone’, referindo-se aos *fanfics* que seguem fielmente a história, ou seja, quando o autor tenta ser o mais fiel possível ao enredo original.

---

<sup>8</sup> BIOWARE, *Dragon Age*, 2009.



- **OOO** (*Out of Character*) – O termo significa ‘Fora do Personagem’, ou seja, quando um personagem não age de acordo com sua personalidade pré-definida no enredo original.
- **OC** (*Original Character*) – Quando o *fanfic* é centrado em um ‘Personagem Original’, criado pelo autor (*ficwriter*).
- **PoV** (*Point of View*) – ‘Ponto de Vista’, sendo um termo usado para designar a pessoa que está narrando a história (geralmente para *fanfics* narrados em primeira pessoa ou que trocam de narrador constantemente).

Uma outra característica muito importante da estruturação de um *fanfic* é o fato de que todo autor costuma colocar em cada capítulo de suas histórias, qual é a obra original na qual ele está se baseando e quem são seus criadores, especificando que o texto não é oficial, não busca gerar retorno financeiro e que o autor não é o proprietário da marca e dos personagens ali descritos.

#### 4. ESTUDO DE CASO: *MASS EFFECT 3*

O jogo eletrônico de RPG *Mass Effect* foi lançado pela produtora *Bioware* em 2007, para PC e Xbox 360. A partir do primeiro jogo fez-se uma trilogia, com o segundo jogo lançado em 2010 e o terceiro, com a grande conclusão, lançado em 2012. Além dos jogos eletrônicos, o universo de *Mass Effect* conta com livros, quadrinhos, aplicativos, filmes e animações que compõem todo o universo transmidiático da obra.

Assim como muitos outros jogos eletrônicos, *Mass Effect* possui uma grande comunidade *online* de fãs extremamente ativos e ávidos por conteúdo. O final da trilogia gerou uma grande expectativa que por final, levou à uma enorme frustração por parte de quase toda a comunidade de fãs do jogo.

A maior reclamação dos fãs dividiu-se em dois aspectos: o primeiro tratava do final com pouca explicação e animação (mais ou menos 5 minutos). Numa trilogia em que coletivamente, um jogador precisou passar mais de 100 horas jogando para descobrir e vivenciar a história, o grande final com apenas 5 minutos não foi considerado suficiente para o fechamento da obra, tanto no quesito da história quanto no quesito estético. Além disso, durante todos os três jogos, o jogador foi levado à fazer diferentes escolhas que influenciaram no desenrolar da história. No entanto no final, mesmo tendo até três escolhas diferentes, as variações entre os finais foram muito



tênuas, frustrando a sensação de que o jogador construía sua própria história. O segundo ponto foi relacionado à morte do personagem principal. Durante todas as horas de jogo, os fãs são levados à acreditar que o personagem principal consegue executar feitos impossíveis. Mas no fechamento da história, em oposição ao tema do jogo e do próprio personagem, ele encontra-se com algo muito maior que ele e é forçado à escolher dentro do possível, mesmo que nenhuma das escolhas fosse exatamente a que ele (e por consequência o jogador) queria. Fechando a experiência que causou a sensação de impotência e frustração dos fãs, o personagem é levado à morte.

Tal foi o nível de insatisfação dos fãs, que criou-se uma comunidade *online* chamada “*Demand a Better Ending to Mass Effect 3*”.<sup>9</sup> Com mais de 60 mil usuários, a comunidade organizou-se e realizou uma campanha para tentar pressionar a produtora a alterar o final da história. A movimentação foi tamanha que os usuários chegaram a fazer uma campanha de doação para uma ONG norte-americana, a *Child’s Play*<sup>10</sup>, em forma de protesto. Eles arrecadaram para a ONG mais de \$ 80.000,00 em menos de duas semanas, quando a própria ONG pediu o fim da campanha com receio da repercussão política que este ato poderia vir a ter, não desejando ter seu nome associado a nenhuma outra causa que não a sua própria.

Depois de algumas semanas, a produtora *Bioware* finalmente pronunciou-se anunciando o breve lançamento de um conteúdo a mais para *download* gratuito, chamado de *Extended Cut*<sup>11</sup>. Tal conteúdo pretendia explicar melhor o final para os fãs, acrescentando cenas e explicações e alterando desta forma a obra original. No entanto a *Bioware* defendeu sua equipe, argumentando que os autores possuíam liberdade criativa e que a obra era de propriedade da empresa<sup>12</sup>. Tal declaração trouxe à tona uma discussão sobre a questão autoral em obras transmidiáticas, cuja interação com os fãs dá-se num nível tão profundo.

No universo dos *fanfics*, tal evento caracterizou-se por uma profusão de histórias recontando o final, acrescentando ao *Extended Cut* oficial o que os fãs realmente queriam ver ao final da trilogia. A grande maioria das histórias reconta o final de forma a mostrar o personagem principal vivo, e as repercussões dos acontecimentos no universo. No repositório *fanfiction.net* existem mais de 11 mil *fanfictions* de *Mass*

---

<sup>9</sup> Ver <https://www.facebook.com/DemandABetterEndingToMassEffect3>. Acesso em 06 de Maio de 2013.

<sup>10</sup> Ver <http://www.childsplaycharity.org>. Acesso em 06 de Maio de 2013.

<sup>11</sup> Ver [http://masseffect.bioware.com/about/extended\\_cut/](http://masseffect.bioware.com/about/extended_cut/). Acesso em 06 de Maio de 2013.

<sup>12</sup> Ver <http://blog.bioware.com/2012/03/21/4108/>. Acesso em 06 de Maio de 2013.



*Effect*. Deste total, mais de 3 mil foram escritos após o lançamento do *Mass Effect 3*, e tratam da questão do fim da história.

The image shows a list of fanfiction entries on the website fanfiction.net. Each entry includes a title, author, a short synopsis, and metadata such as rating, language, genre, chapter count, word count, review count, update date, and publication date. The entries are as follows:

- Mass Effect 3: Salvation** by darkgriffon4321 reviews. Synopsis: The **Ending** that Never Was for the **Mass Effect** Trilogy. Metadata: Mass Effect - Rated: T - English - Sci-Fi - Chapters: 1 - Words: 2,512 - Reviews: 20 - Published: 3-9-12 - Shepard (F)
- Mass Effect 2: Aftershock** by Addoexatrum reviews. Synopsis: A bridge between the **end** of **Mass Effect 2** and possibly the beginning of **Mass Effect 3**. Metadata: Mass Effect - Rated: T - English - Adventure/Sci-Fi - Chapters: 21 - Words: 34,160 - Reviews: 13 - Updated: 3-20-10 - Published: 2-19-10 - Shepard (F)
- Mass Effect: Circular** by Gregg Landsman reviews. Synopsis: It was not the beginning of the **end**. It was not the **end** of the **end**. It was simply the **end** of the beginning. Metadata: Mass Effect - Rated: T - English - Adventure/Sci-Fi - Chapters: 5 - Words: 33,464 - Reviews: 86 - Updated: 5-4-12 - Published: 4-4-12 - Shepard (F)
- Figments** by TheNexusDragon reviews. Synopsis: An **ending** for FIShep/Garrus relationship after **Mass Effect 3**. Spoilers for **Mass Effect 3 ending**. Metadata: Mass Effect - Rated: T - English - Romance/Sci-Fi - Chapters: 1 - Words: 1,399 - Reviews: 2 - Published: 4-9-12 - Shepard (F) Garrus V. - Complete
- Reunion** by Joandthecuddlies reviews. Synopsis: A Shenko reunion. This takes place during **Mass Effect 2**, 2 years after the **end** of **Mass Effect**. Metadata: Mass Effect - Rated: M - English - Drama/Romance - Chapters: 1 - Words: 1,220 - Reviews: 1 - Published: 1-1-10 - Kaidan A. Shepard (F)
- Mass Effect: Her last Breath** by laverneanimemaster360 reviews. Synopsis: This is what my **ending** of **Mass Effect** would have been. Metadata: Mass Effect - Rated: M - English - Romance/Tragedy - Chapters: 1 - Words: 417 - Reviews: 1 - Published: 10-13-12 - Shepard (F) Liara T'Soni - Complete
- Mass Effect 3 Victory Or Death** by Vadakin reviews. Synopsis: An alternate **ending** to **Mass Effect 3** that takes Shepard's choices into account. Metadata: Mass Effect - Rated: M - English - Sci-Fi - Chapters: 1 - Words: 8,786 - Reviews: 7 - Published: 4-6-12 - Shepard (M) Harbinger - Complete
- Mass Effect: Unity** by Spartanburger reviews. Synopsis: Follows the **ending** to **Mass Effect 3**. A one shot alluding to the search for the missing Normandy crew. Metadata: Mass Effect - Rated: T - English - Sci-Fi/Friendship - Chapters: 1 - Words: 1,394 - Reviews: 5 - Published: 3-5-12 - Shepard (M) Tali'Zorah - Complete
- Hunt For commander Shepard** by grom76 reviews. Synopsis: This is my fanfic it starts after the **end** of **Mass Effect 2** and leads into **Mass effect 3**. Metadata: Mass Effect - Rated: M - English - Sci-Fi/Romance - Chapters: 17 - Words: 11,391 - Reviews: 5 - Updated: 1-19-12 - Published: 2-27-11 - Shepard (M) Ashley W. - Complete

Fig 1. Print Screen de parte dos *fanfictions* de *Mass Effect* no *fanfiction.net*, relacionado ao fim da história.

Um ano depois do fenômeno descrito acima, Casey Hudson, produtor executivo do jogo, deu uma entrevista, dizendo que eles haviam subestimado o quão ligadas as pessoas haviam se tornado aos personagens. Segundo, ele, a equipe nunca imaginou que, ao terminar a trilogia, tudo que os fãs queriam era passar mais tempo com os personagens, apenas vivendo no universo que eles tanto lutaram para salvar. Para eles, toda a situação acontecida em 2012 são lições a serem aprendidas e levadas em consideração na criação de novos jogos.<sup>13</sup>

<sup>13</sup> Ver <http://www.oxm.co.uk/53538/bioware-lessons-of-mass-effect-3-ending-backlash-will-be-built-into-our-future-games/>. Acesso em 07 de Maio de 2013.



Fig 2. Cartaz promocional do lançamento do conteúdo para *download* (DLC) *Extended Cut*.

## 5. CONCLUSÃO

A arte de contar histórias faz parte da natureza humana, e, ao se expressar com palavras, sejam elas faladas ou escritas, o ser humano está externando pensamentos que de outra forma caberiam somente ao indivíduo em questão. O fenômeno dos *fanfictions*, extremamente populares após a disseminação da *internet*, exemplifica e explica este ato.

Segundo Jenkins, em um futuro próximo, os estúdios e produtoras terão que aceitar (e ativamente promover) algumas distinções básicas entre a competição comercial e a apropriação amadora, entre a utilização de uma obra com fins lucrativos e a economia de escambo da *web* e finalmente, entre o reaproveitamento criativo e a pirataria (JENKINS, 2008).

A análise das histórias de *fanfictions* especificamente, torna-se uma importante ferramenta para obtenção de informações sobre os gostos e preocupações dos fãs de uma obra. A leitura das histórias de um famoso escritor de *fanfictions* e dos comentários, críticas e sugestões para essas histórias podem ser extremamente úteis no desenvolvimento das obras que as originaram.

No estudo de caso descrito na seção anterior, toda a reação dos fãs, seja com os protestos ou com a produção de conteúdo dentro da cultura *fandom*, pode ser compreendida como uma métrica para avaliação da recepção do produto, neste caso o



jogo eletrônico *Mass Effect* enquanto trilogia. A empresa claramente não estava preparada para esta reação e ação dos fãs, mas o fato a levou a reformular toda a sua equipe e metodologia de trabalho, levando em consideração a voz dos fãs desde a etapa de um pré-projeto, tornando o processo criativo de suas obras mais aberto e interativo, num modelo de via de mão dupla, onde o fã participa conjuntamente com o autor de todo o processo.

Este tipo de procedimento tende a ser cada vez mais natural e necessário, pois a convergência cultural é um fato e a *internet* é o grande meio de comunicação dos fãs, fazendo com que suas vozes sejam ouvidas onde quer que estejam. Se bem gerenciadas, esta interação entre os fãs e os estúdios e/ou produtoras e a análise do universo *fandom*, podem vir a se tornar das mais valiosas ferramentas de *marketing*, bem como fonte de pesquisa de público e métricas para qualquer obra em desenvolvimento.

## REFERÊNCIAS

### Bibliografia

- ANDRADE, Leonardo A., SANTOS, Tiago E. dos, GONÇALVES, Diogo Augusto. **Implicações Transmidiáticas do uso do RPG e do Wargame como ferramenta de apoio à Vastas Narrativas de Fantasia Medieval.** Revista GEMInIS, v. 02, p.103-134, 2011.
- ARNESON, D.; GYGAX, G. **Dungeons & Dragons.** Primeira Edição. TSR, 1974.
- FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?** Trad. António F. Cascais e Eduardo Cordeiro. 6a ed. Lisboa: Nova Vega, 2006.
- HARRIGAN, Pat & WARDRIP-FRUIIN, Noah. **Third Person – Authoring and Exploring Vast Narratives.** The MIT Press, 2009.
- HELLEKSON, Karen; BUSSE, Kristina. **Fanfiction and Fan Communities in the Age of the Internet.** McFarland & Company Inc. Publishers, 2006.
- JENKINS, Henry. **Fans, Bloggers and Gamers: Media Consumers in a Digital Age.** NYU Press, 2006.
- JENKINS, Henry. **Convergence Culture: Where Old and New Media Collide.** NYU Press, 2008.
- JENKINS, Henry. **Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture.** New York: Routledge, 1992.
- MCGONIGAL, Jane. **Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World,** Ramdon House, 2011.



MURRAY, Janet Horowitz. **Hamlet no Holodeck: O futuro da Narrativa no Ciberespaço**. Itaú Cultural, Editora UNESP, 2001.

### **Sitiografia**

BIOWARE, Extended Cut. Disponível em:

<[http://masseffect.bioware.com/about/extended\\_cut/](http://masseffect.bioware.com/about/extended_cut/)>. Acesso em 06 de Maio.

BIOWARE, To Mass Effect 3 Players, from Dr. Ray Muzyka, co-founder of Bioware. Disponível em: <<http://blog.bioware.com/2012/03/21/4108/>>. Acesso em 06 de Maio, 2013.

BIOWARE, Lessons of Mass Effect 3 ending backlash “will be built into our future games”.

Disponível em: <<http://www.oxm.co.uk/53538/bioware-lessons-of-mass-effect-3-ending-backlash-will-be-built-into-our-future-games/>>. Acesso em 07 de Maio, 2013.

CHILD’S PLAY. Disponível em: <<http://www.childsplaycharity.org/>>. Acesso em 06 de Maio, 2013.

FACEBOOK. *Demand a Better End to Mass Effect 3*. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/DemandABetterEndingToMassEffect3>>. Acesso em 06 de Maio, 2013.

FANFICTION.NET. Disponível em: <<http://www.fanfiction.net>>. Acesso em 06 de Maio, 2013.

GROSSMAN, Lev. Disponível em: <<https://www.levgrossman.com>>. Acesso em 06 de Maio, 2013.

### **Ludografia Eletrônica**

BIOWARE, Dragon Age, 2009.

BIOWARE, Mass Effect, 2007.

BIOWARE, Mass Effect 2, 2010.

BIOWARE, Mass Effect 3, 2012.

### **Filmografia**

DISCOVERY CHANNEL, A Era do Videogame, 2008.

LUCAS, George. Star Wars, 1977.

RODENBERRY, Gene. Startrek: Generations, 1998.