



Colabore! Faça parte!
Uma análise da produção colaborativa dos fãs em sites brasileiros
sobre séries de TV¹

Marcela CORCINO²
Henrique MAZETTI³

Universidade Federal de Viçosa, Viçosa, MG

RESUMO

O presente trabalho pretende compreender como se organizam as produções colaborativas nos sites/blogs brasileiros produzidos por fãs, identificando padrões de produção de conteúdo na perspectiva do webjornalismo participativo. O estudo explora os sistemas de colaboração a partir da contextualização de sua origem pelo processo *peer-to-peer* até sua conceituação mais teórica nos estudos da Cibercultura. Os sites foram observados de acordo com três eixos- característicos do webjornalismo participativo - *peer production*, mediação e interatividade - que indicam os possíveis modelos de produção colaborativa e as formas de participação e interação existentes na dinâmica dos sites e blogs.

PALAVRAS-CHAVE: colaboração; fãs; participação; séries

Introdução

Os formatos colaborativos de informação, como os sites e blogs especializados em séries de TV, são decorrentes das transformações da Convergência, fenômeno que excede o âmbito tecnológico, contribuindo também para novas dinâmicas socioculturais. Essas mudanças repercutem nos processos comunicacionais que agora podem ser construídos de forma mais participativa. A consolidação desses sites surge nos anos 2000, com os avanços tecnológicos e a Web 2.0, que potencializam a prática colaborativa, principalmente, por permitir diferentes formas de produção e distribuição de conteúdo presentes nesses modelos de escrita coletiva.

O presente estudo é resultado de um trabalho de conclusão de curso, no entanto, por delimitação de espaço, preferimos observar um dos aspectos abordado ao longo da monografia: como se organizam as produções colaborativas dos fãs nos sites especializados em séries de TV. A pesquisa tem como objetivo trazer uma perspectiva

¹ Trabalho apresentado no DT 5 – Rádio, TV e Internet do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 22 a 24 de maio de 2014.

² Graduada em jornalismo pela UFV, email: corcinomarcela@gmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo da UFV, doutor em Comunicação e Cultura pela ECO/UFRJ, email: mazetti@gmail.com



teórica sobre a produção colaborativa e webjornalismo participativo, além de observar as possibilidades efetivas de participação e os processos de interação do público nesses sites.

Foram analisados dois sites delimitados de acordo com os geradores de conteúdo, que em uma primeira observação foram padronizados da seguinte maneira: produções de fãs, produções mistas entre jornalistas e fãs e produções mantidas exclusivamente por jornalistas. Para a presente pesquisa observamos a produção colaborativa dos sites Game of Thrones BR e Diário de Seriador, produzidos exclusivamente por fãs. A observação foi realizada de setembro de 2013 a janeiro de 2014, e aborda a organização de acordo com três eixos característicos do webjornalístico participativo.

Relações Colaborativas na Internet

A produção colaborativa é frequentemente relacionada com práticas atuais, mas interfaces de colaboração já apareciam nas primeiras comunidades virtuais. Entretanto, essa relação mais aberta entre os usuários acabou se restringindo com a popularização da internet. O retorno à ideia das relações colaborativas acontece quando as limitações técnicas diminuem e as ferramentas de produção e compartilhamento tornam-se relativamente fáceis de serem manipuladas. Um exemplo é o *Napster*, criado em 1999, o software ligava os usuários em rede e permitia o compartilhamento de músicas, em um formato ainda recente para época, o mp3. Esse é o momento que muitos autores tratam como a *napsterização* da rede, no qual saímos de um ideal para a efetiva produção colaborativa.

A criação do *Napster* despertou as possibilidades de compartilhar conteúdos de modo distribuído, sendo considerado o primeiro programa *peer-to-peer*⁴ (P2P). Segundo Michael Bauwens (2005), o termo é utilizado para determinar os processos que aumentam a capacidade de participação entre as pessoas e está relacionado à cooperação livre entre os produtores, no qual todos podem ter acesso a uma base universal de dados. O valor desse uso é atribuído pela comunidade de produtores e não pela perspectiva mercadológica do produto.

⁴A tradução literal do termo é par-a-par e refere-se a uma arquitetura de redes de computadores no qual cada um dos pares funciona como cliente e servidor ao mesmo tempo e permite compartilhamentos de serviços e dados sem a necessidade de um servidor central. Para que a rede funcione é necessário o uso de programas compatíveis para ligar-se um ao outro, como o Napster e o Torrent



Podemos perceber que o sistema P2P apresenta como inovação a possibilidade de interligar as pessoas em um ambiente comunicacional sem precisar de alguma forma de mediação. Fábio Malini (2008) destaca os *meios sociais ou meios cidadãos*, mídias online, exemplificadas pelas ferramentas de publicação; de compartilhamento de imagens e vídeos; discussão; redes sociais; plataformas de transmissão ao vivo e de jogos e os universos virtuais. Esses diferentes *meios sociais* influenciam diretamente a produção colaborativa, principalmente o acesso às fontes de informação e aos meios de produção e distribuição, além de permitir uma comunicação direta entre as pessoas.

Saindo desse contexto inicial da produção colaborativa e dos fatores que impulsionaram a prática, podemos entender a colaboração como uma forma de produção coletiva comum.

Colaboração é o processo de criação compartilhada: dois ou mais indivíduos com habilidades complementares interagem para criar uma compreensão compartilhada que nenhum deles possuía antes ou que não poderia ter executado sozinho. Colaboração cria um significado compartilhado sobre um processo, um produto, ou um evento (REAGLE JR. 2010 *apud* D' ANDREA, 2013, p.10).

A produção colaborativa se organiza de duas maneiras, é o que define Haythornthwaite (2009), a primeira consiste no agrupamento de contribuições de forma independente; a segunda é baseada em contribuições individualizadas que agregam prestígio aos membros da comunidade virtual.

O modelo com menor nível de complexidade é chamado de *peer production* leves⁵ (PPLs), pois a sua produção acontece de forma simplificada não exigindo algum tipo diferenciado de conhecimento. O PPLs se caracteriza por contribuições mínimas, em relação ao projeto como um todo, que são regidas por acordos ou regras pré-estabelecidas por moderadores que facilitam a participação dos indivíduos. É possível identificar o modelo *PPL* nos portais de jornalismo participativo, como o VC Repórter do Terra, VC NO JH do Jornal Hoje, *Overmundo*, entre outros. Esses sites permitem a contribuição de forma limitada, existindo uma definição ou um roteiro de como ela deve ocorrer.

O modelo de participação denominado *peer production pesada (PPP)* se torna mais complexo pela necessidade de interação entre os pares que constituem as comunidades virtuais, além de demandar uma qualificação de seus colaboradores.

⁵Segundo Caroline Haythornthwaite, a ideia de 'peso' é usada em referência ao compromisso e engajamento dos pares com a produção e uns com os outros, não em relação à importância do produto.



Pensando em exemplos que permitem que seus membros tenham controle total do projeto, temos os blogs de autoria compartilhada. Nesses projetos os participantes contam com os outros participantes e suas contribuições para determinar a sua própria contribuição (HAYTHORNTHWAITE, 2009).

Uma quantidade muito maior de tempo é demandada na “*peer production pesada*”, inclusive em função da “demanda social”, isto é, da participação requerida nas discussões e decisões internas e, em alguns casos, na aprendizagem necessária para um efetivo engajamento. Esta demanda social pode estar diretamente relacionada aos vínculos interpessoais estabelecidos entre os pares ao longo do tempo (D’ANDREA, 2013, p. 14).

Esses dois modelos podem aparecer em formatos híbridos, afirma Haythornthwaite (2009), mesmo que existam características opostas. A autora toma como exemplo a Wikipédia, que consegue envolver os agrupamentos e as comunidades. No modelo de produção coletiva leve estão os membros mais externos à estrutura da Wikipédia, já que por um simples cadastro, qualquer pessoa pode criar, atualizar e editar. A produção coletiva pesada aparece na figura dos editores, que determinam o que realmente aparece nos artigos e controlam a infra-estrutura interna do Wiki.

A cultura da produção colaborativa alterou a forma de interação dos usuários com a rede e isso também refletiu na dinâmica jornalística, possibilitando que os processos tradicionais de produção da notícia sejam modificados, ou melhor, atualizados pelas tecnologias disponíveis.

Webjornalismo e Suas Formas de Produção

Mielniczuck (2003) destaca cinco características principais do webjornalismo: interatividade, customização do conteúdo, hipertextualidade, multimídia e memória. Uma das particularidades do webjornalismo é o hipertexto que possibilita conectar textos, imagens e vídeos através de links.

A Web 2.0 potencializou a produção participativa por trazer diferentes formas de publicação, compartilhamento e organização dessas informações, ampliando os espaços de interação entre os participantes do processo. Primo e Träsel (2006) destacam como característica do webjornalismo participativo a mudança dos polos comunicacionais entre os emissores e receptores, ou na lógica jornalística, a relação entre autor e leitor. Essa nova lógica participativa na internet despolariza e “igualiza” emissores e receptores.



Ambos podem produzir e possuem meios que tornam essas produções acessíveis a todos.

As tecnologias digitais têm servido como motivador para uma maior interferência popular no processo noticioso. Tal processo tem como fator inicial ampliação das formas de acesso à Internet: a queda progressiva do custo de computadores e de conexão; a multiplicação de serviços e pontos de acesso gratuito (como em telecentros, ONGs e outras instituições comunitárias), cibercafés e pontos de conexão sem fio (Wi-Fi) (PRIMO; TRÄSEL, 2006, p. 4).

As Especificidades do Webjornalismo Participativo

A **interatividade ou as interações**, pela perspectiva de Primo (2000), são vistas como reativas ou mútuas. A interação reativa é fechada e se refere a condições pré-estabelecidas que direcionam a resposta por parte do reagente, sendo unidirecional e linear, como ocorre em links e vídeos disponibilizados em post de blogs ou sites, nos quais a única opção do agente é acessá-los ou não.

Os sistemas reativos se fecham na ação e reação. Um polo age e o outro reage. Uma vez estabelecida a hierarquia, ela passa a 'ser repetida em cada interação. Grande parte dos títulos multimídia e páginas da Web se baseiam na apresentação de possíveis para a seleção. O usuário pode apenas intervir na sequência desses possíveis arregimentados por antecedência (PRIMO, 2000, p. 8).

A interação mútua caracteriza-se como aberta e é baseada na capacidade de “negociação” entre os interagentes. E cada ação gerada tem impacto sobre a relação e o comportamento dos agentes, conforme se observa nos sites de jornalismo participativo, em comentários de blogs e na colaboração dos usuários na Wikipédia.

Um diálogo de interação mútua não se dá de forma mecânica, pré-estabelecida. Cada mensagem recebida, de outro interagente ou do ambiente, é decodificada e interpretada, podendo então gerar uma nova codificação. Cada interpretação se dá pelo confronto da mensagem recebida com a complexidade cognitiva do interagente. Mesmo que ele perceba algo que não conhece, a confrontação se dá com aquilo que ele conhece (PRIMO, 2000, p. 8).

A interatividade acompanhou a lógica da evolução do webjornalismo proposta por Mielniczuck por ser um processo em que ambos precisam se adequar. Os meios têm que possibilitar a interação e o público tem que estar disposto a participar. Carla Schwingel sistematiza a interatividade em seis aspectos de acordo com o nível de participação do usuário no processo de produção, que define a possibilidade de “o



usuário compor conteúdos e organizar as informações participando das etapas de apuração, produção e circulação” (SCHWINGEL, 2012, p. 57).

1) O usuário utiliza ferramentas interativas, como: email, mensagens instantâneas, box de comentários ou de cadastros, entre outros. 2) O usuário faz a escolha dos caminhos que serão navegados, forma reativa da interatividade. 3) O relacionamento entre usuários, como em fóruns ou blogs abertos. 4) Interação entre conteúdos, vínculo automático sem ação consciente do usuário. 5) Relação dos usuários e conteúdo a partir da inclusão ou alteração do conteúdo através dos comentários e envio de material. 6) Relacionamento do usuário com a equipe de produção, a intenção do usuário e fazer chegar uma informação ao jornalista o que ocorre por meio de um sistema ou ferramenta.

Podemos relacionar os últimos dois aspectos da interatividade com a discussão de Alex Primo e Raquel Recuero (2003) sobre a **hipertextualidade**, que se baseia nas formas de interação praticadas na escrita coletiva, comum em blogs ou sistemas *wikis*, e identificam as formas que o usuário tem de intervir no conteúdo.

- Hipertexto potencial - Os caminhos e movimentos possíveis pelo interagente são previstos e direcionados. Não há possibilidade da alteração do conteúdo original
- Hipertexto colagem – Reunião das partes criadas separadas que não possibilita interação entre colaborador e equipe. Nessa modalidade é necessário o trabalho de um administrador que reúna e publique essas partes.
- Hipertexto cooperativo – O processo de criação do texto é compartilhado, o que demanda a participação em grupos levando em conta a influência nesse relacionamento.

O hipertexto colaborativo permite que o interagente se aproprie de uma parte do sistema de produção jornalístico, diretamente com os jornalistas na construção do conteúdo ou produzindo a sua própria informação, além de promover dinamicidade no diálogo entre o público.

Fábio Malini (2008) analisou o webjornalismo participativo pelas formas de colaboração dos usuários e gestão dos conteúdos pelos portais tradicionais e conseguiu distinguir dois modelos de participação o “**tudo é meu**” e o “**auto-regulado**”.

O sistema “tudo é meu” é fechado e permite o envio de conteúdo pelos cidadãos-repórteres que acabam cedendo os direitos autorais para o Portal e, vale destacar, que não há nenhum tipo de remuneração, independente da forma que a informação foi utilizada. Para Malini, esse modelo é o “sequestro da produção de linguagem social”, no



qual os grandes portais se apropriam da visão cotidiana dos cidadãos em seu próprio benefício.

A mediação nesse modelo pode ocorrer de duas maneiras, uma trabalha com a ideia de que o jornalista deve filtrar e editar o conteúdo enviado pelos usuários e a outra acredita que o material enviado deve ser disponibilizado sem nenhuma forma de edição.

O modelo aberto auto-regulado se caracteriza pela forma independente de produção de notícias que pode acontecer sem a presença de jornalistas ou de forma híbrida com usuários comuns e jornalistas profissionais. Os sites que possuem essa recente dinâmica são “processos emergentes”, em que todo o sistema de publicação e divulgação de notícias se organiza em mecanismos de auto-organização, auto-coordenação e a livre troca de saber (MALINI, 2008).

A auto-organização e auto-coordenação aparecem pela administração coletiva desses sites, mas podem ser realizadas de formas distintas. A primeira conta com uma equipe de redatores profissionais que controla a veiculação das informações a partir de critérios estabelecidos pela própria comunidade.

A segunda tem espaços de moderação, no qual todos podem sugerir e aceitar as pautas indicadas, a função dos redatores nesse caso é de revisar e publicar. Nos dois casos, o objetivo é a precaução de vandalismos e oportunistas. “Aliás, em muitos momentos, é a própria comunidades de repórteres-cidadãos que reporta possíveis abusos aos redatores.” (MALINI, 2008, p. 13).

O webjornalismo participativo no modelo auto-regulado tem diferentes níveis de colaboração, define Malini (2008), que pode variar pela passividade ou intenso trabalho dos editores. Destacam-se os papéis de: consumidor de informação – que apenas consome as notícias; redatores e/ou administradores – responsáveis pela revisão do conteúdo e do controle do site; o jornalista-cidadão – participa por meio do envio de fotos, vídeos, áudio e pautas, além de comentar nas postagens; colaborador - produz conteúdo com periodicidade para o site.

No modelo aberto, só tem poder de moderação aqueles que contribuem com o site. É a lógica trazida dos sites de compartilhamento de arquivo p2p: quem disponibiliza mais, tem maior prioridade e poder. A participação só faz sentido se o sujeito colaborar com o sistema. Quanto maior for sua participação – na forma de doação de artigos e notícias - maior reputação obterá e, logo, mais prioridade o sistema lhe concederá. O contrário também é verdadeiro (MALINI, 2008, p. 13).



Estimulada pela interatividade e pelas formas de mediação, a incorporação do público na produção do webjornalismo participativo tem como foco aproximá-los e com isso surge apropriação de uma linguagem do cotidiano e a quebra da hierarquização da informação, um aspecto revigorante para o jornalismo tradicional.

Nesse contexto do webjornalismo participativo iremos verificar como essas produções colaborativas se configuram efetivamente em dois sites de conteúdo especializados em séries de TV que são produzidos por fãs.

A Colaboração nos Sites Sobre Séries de TV

Os sites⁶ especializados em séries televisivas surgiram como uma fonte de informação e atendem a um público muito específico que procura notícias, curiosidades e opiniões sobre os programas que assistem. Neste capítulo, dedicamo-nos a analisar práticas colaborativas presentes em sites brasileiros.

Em uma primeira análise, foi possível perceber uma clara distinção de quem são os geradores de conteúdo desses sites: fãs, por jornalistas e fãs de forma conjunta e os sites mantidos apenas por jornalistas. Para a presente pesquisa observamos a produção colaborativa dos sites produzidos exclusivamente por fãs.

A partir desse panorama, delimitamos dois sites que se mostraram mais representativos dentre os aspectos colaborativos de produção. Os observados são: Game of Thrones BR e Diário de Seriador. A análise abordará a organização colaborativa dessas produções, baseada em três eixos principais característico do formato webjornalístico participativo: peer production, a mediação e a interatividade. No quadro abaixo especificamos os eixos estabelecidos de acordo com os exemplos de identificação e seus objetivos.

⁶ Na presente pesquisa os termos sites e blogs são utilizados como sinônimos por acreditarmos que atualmente suas diferenças são insuficientes e não influenciam o resultado final da análise.



Conceito		Identificação	Objetivo
Peer Production	Leve	Diferentes formas de contribuição (independentes ou relacionadas)	Identificar a organização da produção colaborativa.
	Pesada		
Mediação	Fechada "Tudo é meu"	Formas de envio e publicação de conteúdo	Entender as formas de colaboração dos usuários e a gestão dos conteúdos
	Aberta "Auto-regulado"		
Interatividade	Reativa	Ferramentas interativas: email, mensagens, box de comentários, Quiz, entre outros.	Entender como se estabelecem as relações entre os sites e os usuários.
	Mútua		
	Hipertexto Potencial	Processos de criação dos textos: autoria compartilhada, sessões especiais, wikis e etc.	Identificar as formas de interação presentes da escrita coletiva
	Hipertexto Colagem		
Hipertexto Cooperativo			

Quadro 1- Especificação sobre os eixos teóricos que serão observados nos sites

As categorias estabelecidas trazem diferentes perspectivas teóricas que, quando relacionadas, caracterizam alguns padrões de comportamento na produção colaborativa. O eixo *peer production* tem uma visão mais generalizada sobre os processos de participação nas formas de agrupamentos ou de comunidade levando em consideração a motivação, as conexões e interdependência nas ações. Propondo uma análise mais específica dentro do webjornalismo participativo temos os eixos de **mediação** e **interatividade** que se articulam pelos processos e ferramentas de interação entre o site e os usuários.

É importante destacar que as categorias propostas no quadro não são excludentes, podendo um site ter características de ambos. Os sites também serão analisados de acordo com o nível de participação dos usuários no processo de produção das notícias, levando em consideração as ferramentas interativas, a reatividade dos sistemas de navegação, o relacionamento entre usuários e com a equipe dos sites, interação entre conteúdos e usuários e conteúdo (SCHWINGEL, 2012).

A observação dos sites foi realizada de setembro de 2013 a janeiro de 2014 e, pela pesquisa ter se estruturado apenas com as informações disponíveis nas páginas, não houve a necessidade de contato entre a pesquisadora e as equipes dos sites.

Game of Thrones BR

Criado em junho de 2010, o Game of Thrones BR é um site com conteúdo relacionado à série literária *As Crônicas de Gelo e Fogo*⁷, de George R. R. Martin, e da

⁷A *Song of Ice and Fire* (original em inglês) é uma série de livros de fantasia épica publicada em 1996 pela editora Bantam Spectra. Originalmente concebida para ser uma trilogia, a saga agora consiste em



sua adaptação para a TV, pelo canal HBO. Na página são veiculadas notícias, críticas, análises dos livros e episódios, além de curiosidades, fotos e vídeos. O site recebe aproximadamente 171.400 visitas mensais⁸ e em suas redes sociais tem cerca de 140 mil curtidas em sua fanpage e mais de 20.000 seguidores no Twitter.

Game of Thrones BR é produzido exclusivamente por fãs, grande parte são estudantes de ensino médio a nível universitário de diferentes regiões do Brasil. Os oito colaboradores⁹ que mantêm a página se organizam para produzir o conteúdo, fazer a manutenção e programação do site.

Podemos dividir as produções da página pelos dois grandes eixos temáticos: o livro e o seriado. As informações relacionadas ao livro são as resenhas, as teorias e os resumos que são postados de acordo com os lançamentos. Em relação à série da HBO, o conteúdo é dividido em oito categorias: elenco, entrevistas, especulações, filmagens, galeria, guia de episódios, resenhas e vídeos. Essa diversidade de conteúdo sobre a série é explicada pelo destaque midiático atual do programa.

Grande parte das informações do Game of Thrones BR é retirada de sites estrangeiros que, antes de veiculadas, são traduzidas para o português. Tanto os textos quanto os vídeos, que são legendados, trazem os links originais de onde as matérias foram retiradas. As postagens são periódicas e possuem um padrão com texto, imagem e links, que são complementares ao conteúdo. Porém, as produções não têm uma efetiva integração entre os elementos audiovisuais.

No site também há um espaço destinado à notícias, informações, dicas, resenhas sobre jogos inspirados na história, para divulgação de convenções entre fãs e promoções. A equipe do Game of Thrones BR também produz podcasts, gravações em áudio, espaço que os colaboradores comentam assuntos diversos sugeridos pelos leitores.

A participação do público ocorre com os comentários, que ficam abertos em praticamente todas as postagens, contudo os usuários devem respeitar as regras estipuladas pela equipe do site que ficam disponíveis na aba da página principal. Esse tipo de interação do usuário com o conteúdo é inclusiva, pois por meio do seu

cinco volumes publicados, com mais dois planejados. Há também três contos derivados e algumas novelas que consistem de resumos dos romances principais.

⁸Informação retirada do site Traffic Estimate. Disponível em <<http://www.trafficestimate.com/www.gameofthronesbr.com>>. Acessado em 17 de dezembro de 2013.

⁹Informação retirada da página sobre a equipe. Disponível em <<http://www.gameofthronesbr.com/equipe>>



comentário ele pode de alguma forma alterar o que está lendo. Outra forma de contribuir com o site é pela Wiki, mantida pela comunidade de fãs brasileiros com o suporte da equipe do Game of Thrones BR. A enciclopédia atualmente possui 1.377 artigos com informações sobre a série e o livro.

O site também possui um mapa-múndi *Game Of Thrones*¹⁰ interativo que ilustra a história da série literária. O mapa é interligado a Wiki por meio de marcadores que trazem informações geográficas, como cidades, vilarejos, mares, além de localizar as terras das famílias e personagens que compõem a história.

As condições de interação são pré-estabelecidas, ou seja, o usuário só altera a forma como pode visualizá-lo, de acordo com as seguintes variáveis: geografia, cidades ou marcadores. Pela perspectiva de participação do público no processo de produção (SCHWINGEL, 2012) encontramos na página a interatividade do usuário com o conteúdo – navegação. No geral, a interação do site se estabelece pela interação reativa, entre a ação e reação de maneira direcionada.

A escrita coletiva do O Game of Thrones BR se constrói através de um acesso previsto e direcionado ao seu usuário, com poucas oportunidades efetivas de alteração do conteúdo original, caracterizando-se pelo hipertexto potencial (PRIMO; RECUERO, 2003). Nos deparamos com o formato cooperativo quando entendemos que o leitor também pode participar da construção e manutenção da Wiki que é integrada a página.

A mediação do Game of Thrones BR ocorre de modo fechado, o administrador controla todo o funcionamento do site juntamente com a equipe de colaboradores, que se organizam em forma de comunidade.

É a partir desse panorama de participação que podemos classificar a página como um modelo pesado de *peer production*, já que o site se estabelece em comunidade, com a moderação do site sendo compartilhada. Dentro do site conseguimos enxergar o modelo leve de produção entre pares nos agrupamentos formados pela Wiki, mas não é uma organização que prevalece da estrutura geral.

Diário de Seriador

No ar desde junho 2013, o Diário de Seriador surgiu de uma ideia de cinco amigos, fãs de seriados de TV espalhados por todo Brasil¹¹ que se conectaram pela

¹⁰<http://mapa.gameofthronesbr.com/>

¹¹ Informações retiradas do media kit do Diário de Seriador. Disponível em:
< http://www.mediafire.com/view/ku2wghtx5zwiasd/DDS_Media_Kit.pdf >



internet. O tema central é o mundo das séries, contudo, há espaço para informações sobre games, livros, filmes e até mesmo mangás e animes. O site traz notícias, críticas, análises de episódios, curiosidades, fotos e vídeos e tem aproximadamente 8.800¹² acessos por mês.

Com a proposta de ser um veículo mais acessível aos *seriadores*, modo como eles denominam os viciados em séries, o Diário de Seriador se destaca pelo intenso uso no Facebook. Não só pela divulgação, mas também como uma ferramenta interativa complementar as disponíveis no site. Mesmo tendo sua página oficial, o DDS tem como principais parceiros uma fanpage sobre a temática, a Séries da Depressão¹³, que possui aproximadamente 24.000 curtidas. Além de estar vinculado ao Banco de Séries¹⁴ - uma rede social de gerenciamento, e ao site do portal UOL Teleséries.

O conteúdo é dividido pelas seguintes editorias: *News*, *Séries*, *Reviews*, *Cantinho Nerd*, *Podcasts/Hangout* e *Colunas*, que são subdivididas para facilitar a procura e o acesso a determinados assuntos. Na seção *Séries* estão disponíveis as críticas, dados sobre audiências, status de renovações e cancelamentos e até um dicionário com termos mais específicos sobre os seriados ou em inglês e abreviações mais comuns.

A equipe do site é composta por cinco administradores e vinte e cinco colunistas regulares, sendo que há um processo seletivo atemporal para o ingresso de novos colunistas. Para participar é necessário responder um questionário que avalia diversos aspectos dos candidatos, como: interesse ao tema, habilidade de escrita e conhecimento em programação, edição de imagens e idiomas.

O Diário de Seriador aceita colaboradores não regulares, que podem mandar conteúdo via email que, se escolhidos pela equipe de administradores, são publicados. A autoria das publicações é sempre creditada, tanto no site quando nas redes sociais, se pensarmos na dinâmica de valorização pela contribuição em projetos coletivos, essa é uma forma de destaque dos membros dentro da comunidade.

A interação do público com o site é possível por diversificados canais, o mais utilizado é a barra de comentários nas postagens. Essa ferramenta no DDS é veiculada ao Facebook e permite a exposição das opiniões, relacionamento dos leitores e o contato com os produtores, o que abre possibilidade de interação quase que direta com o

¹² Informação retirada do site Traffic Estimate. Disponível em:

<<http://www.trafficestimate.com/www.diariodeseriador.blogspot.com.br>> Acessado em 16 de janeiro de 2014.

¹³ Fanpage destinada a discussão sobre as séries e que veicula fotos e vídeos sobre as situações dos “viciados” em séries televisivas. <https://www.facebook.com/SeriesDaDepressao?fref=ts>

¹⁴ <http://bancodeseries.com.br>



conteúdo. Também é possível interagir com o conteúdo pela seção “Diário quer Saber”, que traz enquetes e quizzes, além de promoções e campanhas especiais que permitem o envio de fotos e vídeos.

Outra ferramenta de interação, considerada a grande inovação no Diário de Seriador, são os Hangouts¹⁵, conversas em grupo com temáticas pré-estabelecidas com a participação dos leitores. O Hangout do DDS não tem uma periodicidade definida, é disponibilizado em vídeo, tem aproximadamente 45 minutos e substituem os podcasts, formato mais popular entre os sites de produção semelhante. Essa forma de interação está ligada à questão de sociabilidade e sensação de pertencimento dentro da comunidade. Nesse caso, o site é um veículo que, além de informar, promove laços entre os leitores.

Podemos considerar essas formas de interação como mútuas, já que não direcionam uma ação dos seus usuários. Existe uma capacidade de negociação entre os leitores e produtores do DDS, que também percebemos nas formas de intervenção no conteúdo. No caso estudado, a escrita coletiva se constrói, predominantemente, pelo hipertexto cooperativo. Vale destacar que algumas colunas do site funcionam pela dinâmica da reunião de partes criadas separadamente, caracterizando-se na prática hipertexto colagem.

Como na análise anterior, a mediação do Diário de Seriador ocorre de modo aberto auto-regulado que se organiza em uma comunidade composta apenas por fãs. As funções dos membros são definidas, há regras, padrões estabelecidos e se demanda uma qualificação por parte de seus colaboradores.

(...) o reconhecimento não se restringe à quantidade de contribuição, mas estende-se também à qualidade (*peer-rated*) e à avaliação dos próprios colaboradores quanto à qualidade de sua conduta pessoal, seu comportamento interpessoal, sua disponibilidade e capacidade de apoio ou seus esforços em defesa das metas comuns (HAYTHORNTHWAITE, 2009, p. 163).

A complexidade de organização do site corresponde à classificação de *peer production* pesada, no qual a produção é compartilhada e o senso de comunidade vai além dos administradores e colaboradores regulares do DDS, mas sim aos leitores que também se sentem parte do processo.

¹⁵ O Hangouts é um aplicativo do Google que disponibiliza para o usuário um bate-papo por texto, áudio ou vídeo, além do compartilhamento de imagens e emoticons.

Conceito		Game of Thrones BR	Diário de Seriador
Peer Production	Leve		
	Pesada	x	x
Mediação	Fechada "Tudo é meu"	x	
	Aberta "Auto-regulado"		x
Interatividade	Reativa	x	
	Mútua		x
	Hipertexto Potencial	x	
	Hipertexto Colagem		
	Hipertexto Cooperativo	x	x

Quadro 2 - Quadro comparativo com os resultados das análises entre os sites de fãs

Se compararmos os dois sites produzidos por fãs analisado percebemos que em ambos encontramos o peer production pesado, característicos de sites de produção compartilhada. Porém, o processo colaborativo do Game of Thrones é mais fechado, principalmente por sua mediação ser centralizada entre os membros fixos da equipe. Como vimos pela indicação de ser um site com hipertexto potencial, que não permite a alteração do conteúdo original. Já o Diário de Seriador tem um perfil mais participativo, que funciona de forma regulada e possui ferramentas interativas que proporcionam maneiras dinâmicas de interação, como os bate-papos em vídeo, processo característico da criação de texto compartilhado baseado no hipertexto cooperativo.

Considerações Finais

A partir desta experiência, podemos apontar que a colaboração nos sites de fãs baseia-se no modelo *peer production* pesado. Por serem projetos com objetivos, propósitos e os processos bem definidos envolvem um número menor de contribuintes e precisam de um maior engajamento dos membros da equipe. A existência de algumas normas e procedimentos que regem tanto a mediação fechada quanto a auto-regulada se mostra fundamental para esse formato de construção coletiva, uma vez que esses sistemas mantêm níveis de hierarquização com administradores, editores e colaboradores.

Em relação à interatividade, concluímos que ela está ambientada principalmente nos comentários que, de forma mútua, permite o relacionamento entre leitores, interação entre conteúdos, entre leitores e conteúdo a partir da inclusão ou alteração, o que também proporciona um relacionamento do público com a equipe de produção.



Referências Bibliográficas

BAUWENS, Michel. **The Political Economy of Peer Production**. In: 1000 Days of Theory. Disponível em < <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=499> > Acesso em 31 de OUT. 2013.

D'ANDRÉA, C. F. B. **Colaboração por pares em rede: conceitos, modelos, desafios**. Disponível < http://gitsufba.net/anais/wp-content/uploads/2013/09/13n5_colaboacao_49375.pdf> Acesso 5 de dezembro de 2013.

HAYTHORNTHWAITE, Caroline. **Agrupamentos e comunidades: modelos de produção colaborativa leve e pesada**. Revista Fronteiras - estudos midiáticos, São Leopoldo, v.11, n.3, p. 161-175, set./dez. 2009.

LINDEMANN, Cristiane. **"Webjornalismo participativo: repensando algumas questões técnicas e teóricas."** Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia 1.34 2007.

_____. **A dualidade do webjornalismo participativo**. Estudos em Jornalismo e Mídia, v. 4, n. 2, p. 47-58, 2007.

MALINI, Fabio. **O Comunismo da Atenção: Internet, Colaboração e Nova Economia**. Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura. Rio de Janeiro. Escola de Comunicação, 2007. 333.

_____. MALINI, Fabio. **Modelos de Colaboração nos meios sociais da internet: uma análise a partir dos portais de jornalismo participativo**. In: XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2008, Natal. Intercom 2008: mídia, ecologia e sociedade. São Paulo: INTERCOM, 2008.

MIELNICZUK, Luciana. **Jornalismo na web: uma contribuição para o estudo do formato da notícia na escrita hipertextual**. 2003. Tese de Doutorado. Tese (Doutorado)–Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Comunicação, Salvador. Disponível em < http://www.facom.ufba.br/jol/producao_teses.htm> Acesso em: 20 de outubro de 2013.

PRIMO, Alex. **Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo**. Revista da Famecos, n. 12, p. 81-92, p.24- 38, jun. 2000.

PRIMO, Alex; RECUERO, Raquel. **Hipertexto Cooperativo: Uma Análise da Escrita Coletiva a partir dos Blogs e da Wikipédia**. Revista Famecos, n.23, p.54-63. Dez.2003/2003.

PRIMO, Alex; TRÄSEL, Marcelo. **Webjornalismo participativo ea produção aberta de notícias**. Revista Contracampo, n. 14, p. 37-53, 2006.

SCHWINGEL, Claudia. **Ciberjornalismo**. 1. Ed. São Paulo: Paulinas, 2012. v. 1. 199p.