



XXVII CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA,
DOCUMENTAÇÃO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

TEMA CENTRAL: Objetivos para o Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas:
como as bibliotecas podem contribuir com a implementação da Agenda 2030

Eixo 3 – Gestão de Bibliotecas

FANDOMS E FANFICTIONS: novas perspectivas para o profissional da informação

*Bruna Daniele de Oliveira
Silva*

Graduanda do curso de
Biblioteconomia e Documentação
na Universidade de São Paulo,
Campus Ribeirão Preto.
E-mail: bruna.daniele.silva@usp.br

*Deise Maria Antonio
Sabbag*

Professora na Universidade de São
Paulo, Campus Ribeirão Preto.
E-mail: deisemarian@gmail.com

Rejane Galdino

Bibliotecária no Instituto Federal
de Educação, Ciência e Tecnologia
de São Paulo, Campus Avançado
Ilha Solteira.
E-mail: rejane.galdino@ifsp.edu.br

RESUMO

Apresenta e contextualiza historicamente *fandoms* e *fanfictions*. Foram utilizados os conceitos cunhados por Jenkins (2009) e Levy (1998), respectivamente: convergência de mídia, cultura participativa e inteligência coletiva, que formam o tripé do trabalho colaborativo, fenômeno que possibilita as atividades do *Fandom*. Sob a perspectiva do trabalho colaborativo, coloca-os como uma alternativa para biblioteca e para seus profissionais. Nesse sentido, a presente pesquisa procurou compreender o universo dos fãs e as atividades inerentes a ele, relacionando-o com a Ciência da informação. Tendo como base teórica a obra de Foucault (1969) “O que é um autor?” questiona-se a noção de autoria a partir de seu conceito “função-autor”. A partir de aplicação de questionário, caracterizou-se os escritores, usuários e o sistema de classificação do site de *fanfictions* Nyah!. Por fim, buscou fazer um mapeamento das oportunidades e desafios que as comunidades de fãs representam ao profissional da informação. Conclui-se que os *fandoms*, no contexto da biblioteca, tem o potencial de integrar pessoas, de aproximar a comunidade, de fazer a população se reconhecer nesse ambiente e explorá-lo ao máximo. As *fanfictions* representam um ótimo caminho para introduzir a comunidade de fãs na biblioteca. Cabe ao bibliotecário, como mediador desses espaços, estar atento às novas tendências e práticas para as bibliotecas do futuro.

Palavras-chave: Cultura da convergência. *Fanfictions*. *Fandoms*. Função-autor. Bibliotecas.

FANDOMS AND FANFICTIONS:
new perspectives for the information professional

ABSTRACT

Presents and contextualizes *fandoms* and *fanfictions* historically. We used the concepts coined by Jenkins (2009) and Levy (1998), respectively: media convergence



XXVII CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTAÇÃO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

TEMA CENTRAL: Objetivos para o Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas:
como as bibliotecas podem contribuir com a implementação da Agenda 2030

participatory culture and collective intelligence, which form the tripod of collaborative work, a phenomenon that enables Fandom activities. From the perspective of collaborative work, it places them as an alternative to the library and to its professionals. In this sense, the present research sought to understand the universe of the fans and the activities inherent to it, relating it to the Information Science. Based on Foucault's work (1969), "What is an author?" The author's notion of "author-function" is questioned. From the questionnaire application, we characterized the writers, users and the classification system of the site of fanfictions Nyah!. Finally, it sought to map the opportunities and challenges that fan communities represent to the information professional. It is concluded that the fandoms, in the context of the library, have the potential to integrate people, to bring the community closer, to make the population recognize itself in this environment and to exploit it to the fullest. Fanfictions are a great way to introduce the fan community to the library. It is up to the librarian, as mediator of these spaces, to be attentive to the new trends and practices for the libraries of the future.

Keywords: Convergence Culture. Fanfictions. Fandoms. Function-author. Libraries.

1 INTRODUÇÃO

O *Center for the future of Library* é uma iniciativa da “maior e mais antiga associação de bibliotecas do mundo” (ALA, 2017), a *American Library Association* (ALA). Entre seus objetivos consta a identificação de novas tendências para bibliotecas e biblioteconomia. Em 2016, um dos itens elencados como uma ferramenta para o fomento de parcerias na promoção de alfabetização, engajamento na cultura e criação de mídia, foi o *Fandom*.

Os *Fandoms* são comunidades de fãs aficionados por um produto cultural em comum. Em seu interior, produzem e compartilham produtos, experiências e trabalhos de seu objeto de entusiasmo. Uma de suas atividades mais proeminentes é a produção de *fanfiction*.

As *fanfictions* são histórias ficcionais criadas pelos fãs, baseadas em ícones da cultura popular formalmente publicados. Os produtos originais são chamados de cânone.



XXVII CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTAÇÃO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

TEMA CENTRAL: Objetivos para o Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas:
como as bibliotecas podem contribuir com a implementação da Agenda 2030

O processo de desenvolvimento das histórias envolve ícones populares, cultura de massa, trabalho dos fãs e convergência de mídias, o presente artigo procura abordar e contextualizar esses tópicos.

O embasamento teórico ocorre a partir de Jenkins (2009) cujo trabalho conceitua a convergência midiática, cultura participativa, comunidades de fãs, entre outros. A partir de Levy (1998) discute-se a inteligência coletiva e, por último Santaella (2003), para entender os impactos do desenvolvimentos das TICs na sociedade, mais especificamente nos *Fandoms*.

Questões relacionadas à autoria estão diretamente ligadas às *fanfictions* uma vez que sua escrita nasce a partir da apropriação de um objeto cultural formalmente publicado e veiculado por meios legalmente autorizados. Para discutir a autoria, recorre-se a Foucault (1969), mais especificamente, a seu conceito “função-autor”.

Nesse sentido, o artigo pretende compreender o universo dos *Fandoms* e as atividades inerentes a eles, sendo elas: as comunidades, os cânones, os autores e a organização da informação produzida nesse meio. Estudar o processo classificatório das *fanfictions* no site Nyah! e caracterizar o escritor/usuário desses produtos, a partir de coleta de dados e a análise dos resultados, verificando a competências classificatórias desses grupos frente ao profissional da informação.

2 FANDOM E FANFICTION

Fanfictions podem ser definidas como a produção de histórias ficcionais, baseada em ícones da cultura popular, escritas por fãs que não se contentam apenas com o conteúdo original, materializando-se através das *fanzines*. As *fanzines* são revistas criadas pelos fãs, baseadas em algum quadrinho específico, portanto, o nome é uma adaptação de magazine (*fan + magazine*).

A produção de *fanzines* cresce na década de 60 devido, principalmente, ao lançamento de *Star Trek* na TV em formato de série (SIQUEIRA, 2008). Outra razão para a ascensão dos produtos de fãs ter ocorrido nesse período, foi a propagação de diversos movimentos populares (SIQUEIRA, 2008): pacifista, feminista, direitos civis dos afro-



**XXVII CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA,
DOCUMENTAÇÃO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO**

TEMA CENTRAL: Objetivos para o Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas:
como as bibliotecas podem contribuir com a implementação da Agenda 2030

americanos, *hippie*, estudantil. Tudo isso é refletido nas *fanfictions*, como por exemplo, a inserção de personagens homossexuais na franquia *Star Trek* (SOUZA, 2016) que foi sugerido primeiramente pelos fãs (SIQUEIRA, 2008). A maior participação das mulheres nas criações de *fanfictions*, também é reflexo desses movimentos (MOURA; DANTAS, 2013).

Entre as décadas de 90 e 2000, *Fandoms* como do “Harry Potter” e “Senhor dos Anéis” eram extremamente populares devido às adaptações dos livros para o cinema. Eles ampliaram suas atividades graças a popularização dos computadores domésticos, que emanciparam os escritores de *fanfictions* (*ficwriters*) do papel impresso e do custo de produzir uma *fanzine*. (SIQUEIRA, 2008).

Apesar de terem nascido em um contexto diferente do atual - primeiramente utilizado no âmbito esportivo e do teatro, o termo *Fandom*, com a definição de hoje, só ganhou força a partir da popularização dos quadrinhos e dos ícones pop como os super-heróis e histórias de ficção científica na década de 1930 (SIQUEIRA, 2008).

O processo de criação e disseminação de produtos criados pelos fãs colaboradores só obteve êxito graças a sua organização em comunidades. Os *Fandoms* são comunidades de fãs que compartilham produtos, experiências e trabalhos de seu objeto de veneração. Esse objeto de culto pode ser filmes, séries de TV, bandas e cantores, HQs, *Reality Shows*, entre outros. As comunidades de fãs se apropriaram do universo digital para ampliar sua dedicação ao ícone pop, por meio de fóruns, comunidades e grupos em redes sociais, discutem sobre o produto, criam teorias, tentam preencher lacunas do enredo original, compartilham suas *fanarts*. Um exemplo dessa apropriação digital são os canais do *YouTube*, cuja temática é *Game of Thrones*. Considerando que o universo de *Game of Thrones* é muito rico em personagens e histórias entrelaçadas, os fãs que acompanham somente a série precisam de material extra para compreender melhor o enredo, assim diversos canais do *site* são dedicados a explorar os livros, os personagens, criar hipóteses do enredo, etc.

Fandom é uma comunidade constituída de fãs com interesses em comum. Dentro dos *Fandoms*, porém, existem organização e regras próprias. Os fãs dividem-se em subcomunidades que compartilham da mesma visão sobre o cânone, por exemplo: uma



XXVII CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECOMIA, DOCUMENTAÇÃO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

TEMA CENTRAL: Objetivos para o Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas:
como as bibliotecas podem contribuir com a implementação da Agenda 2030

visão mais romantizada da história, ou uma abordagem mais realista e até mesmo *crossovers* entre personagens e universos. No entanto, não significa que todos os fãs ficarão limitados a apenas uma subcomunidade e nem a um único produto cultural, “os fãs são nomádicos e fluem entre os *Fandoms*” (MOURA; DANTAS, 2013, p. 2).

A participação dos fãs nos *Fandoms* não está restrita a criação de conteúdos, os fãs podem dividir-se em: fãs ativos, que criam conteúdos e os que apenas discutem ou se informam sobre o objeto cultural. As motivações vão de dedicação ao ícone popular até a aprimorar as práticas e habilidades usadas na criação do conteúdo (MOURA; DANTAS, 2013).

Jenkins (2009, p. 339), afirma que a produção dos fãs se dá a partir da apropriação do ícone cultural:

Fomos atraídos pela noção de “cultura dos fãs” como algo que operava à sombra da cultura comercial, sendo também uma reação e uma alternativa a ela. A cultura dos fãs era definida como a apropriação e a transformação de material emprestado da cultura de massa; era a aplicação das práticas da cultura tradicional ao conteúdo da cultura de massa.

Isto posto, um aspecto importante no *Fandom* é a interação que acontece nesses grupos e o que eles representam: uma forma de resistência à cultura dominante, não por meio da rejeição dos produtos culturais, mas pela remodelagem destes as suas próprias crenças, gostos e preferências.

3 A QUESTÃO DA AUTORIA

Durante muito tempo a autoria foi considerada um item sem importância para a produção do conhecimento. Ela só era lembrada em textos que envolvessem críticas à igreja, eram os textos hereges ou proibidos. No contexto capitalista, a autoria ganha espaço como forma de proteger os interesses financeiros das pessoas envolvidas no processo de produção literária. Foucault (1969, p. 275) contextualiza:



XXVII CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTAÇÃO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

TEMA CENTRAL: Objetivos para o Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas:
como as bibliotecas podem contribuir com a implementação da Agenda 2030

O discurso, [...] não era originalmente um produto, uma coisa, um bem; era essencialmente um ato - um ato que estava colocado no campo bipolar do sagrado e do profano, do lícito e do ilícito, do religioso e do blasfemo. [...] E quando se instaurou um regime de propriedade para os textos, quando se editoram regras estritas sobre os direitos do autor, sobre as relações autores-editores, sobre os direitos de reprodução etc. [...], e nesse momento em que a possibilidade de transgressão que pertencia ao ato de escrever adquiriu cada vez mais o aspecto de um imperativo próprio da literatura. Como se o autor, a partir do momento em que foi colocado no sistema de propriedade [...], compensasse o status que ele recebia, re-encontrando assim o velho campo bipolar do discurso, praticando sistematicamente a transgressão, restaurando o perigo de uma escrita na qual, por outro lado, garantir-se-iam os benefícios da propriedade.

Sem dúvida, a produção de *fanfictions* levanta questões pertinentes a autoria, já que sua escrita surge a partir da apropriação de um texto cuja autoria já foi formalmente atribuída. Relacionando o trecho acima com os escritores de *fanfictions*, fica evidente que eles representam os atuais transgressores do direito autoral, bem como já foram considerados os autores formais antigamente. Está na origem da autoria a característica da transgressão. O limite dessa transgressão está, muito provavelmente, na questão financeira. A escrita das *fanfictions* só é possível por se tratar de uma atividade colaborativa, que não envolve retorno financeiro.

Foucault (1969, p. 279) diz que existe uma função-autor que relaciona o autor a sua obra e caracteriza os discursos, ou seja, ela determina o que é aceitável, o que é válido, o que tem credibilidade.

[...] A função-autor está ligada ao sistema jurídico e institucional que contém, determina, articula o universo dos discursos; [...]. O nome do autor não está localizado no estado civil dos homens, não está localizado na ficção da obra, mas na ruptura que instaura um certo grupo de discursos e seu modo singular de ser. [...] A função-autor é, portanto, característica do modo de existência, de circulação e de funcionamento de certos discursos no interior de uma sociedade.

A função-autor, como afirma Chartier (1999, p.36), é “uma função classificadora maior dos discursos”, no entanto esses mesmos discursos estão carregados de outros discursos, são uma “bricolagem de textos em uma intertextualidade infinita” (AZEVEDO NETO, 2014, p.155). O autor é conhecido por sua obra, por seu estilo de escrever, no

Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação – v. 13, n. esp. CBBDB 2017



**XXVII CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA,
DOCUMENTAÇÃO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO**

TEMA CENTRAL: Objetivos para o Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas:
como as bibliotecas podem contribuir com a implementação da Agenda 2030

entanto, seu texto não representa somente suas ideias, não é produto unicamente de sua criatividade, já que, para escrever é necessário ler. É na leitura – de outros discursos - que o autor desenvolve suas ideias, dá embasamento à suas criações.

Atualmente, valoriza-se mais o reconhecimento e o potencial retorno financeiro da obra do que seu objetivo final, que seria a propagação e acesso ao texto. Os textos devem ser lidos, pensados, interpretados e até reescritos, o texto deve atravessar os discursos, já que é produto da união dos mesmos. Dessa forma, o texto pertence a todos aqueles que leem e que se apropriam dele. A definição de *Fanfiction* no site Nyah! demonstra, na prática, o atravessar do discurso:

Do meu ponto de vista, *fanfiction* é a forma mais fantástica de manter uma história viva. Ficamos tristes ao ver que nosso anime, série ou livro favorito chegou ao fim, mas através das *fanfictions* a história nunca acaba, nossos personagens favoritos estão sempre envolvidos em novas aventuras escritas pelos próprios fãs. Personagens secundários tornam-se o astro da história, casais que não existiam na história original passam a existir e o final é apenas um novo começo (Nyah! *Fanfiction*).

A função-autor possui a característica distintiva, onde o nome do autor carrega significação e une todos os seus discursos, isto é, textos que receberam o status de obra, e portanto, compõem a mesma. Como explica Foucault (1969, p.274):

[...] O fato de haver um nome de autor, o fato de que se possa dizer "isso foi escrito por tal pessoa", ou "tal pessoa é o autor disso", indica que esse discurso não é uma palavra cotidiana, [...] mas que se trata de uma palavra que deve ser recebida de uma certa maneira e que deve, em uma dada cultura, receber um certo status.

Assim, o texto não pode ser individualizado, pois é uma construção social, ou seja, não nasce do absoluto nada. Para Foucault a noção de autoria deveria ser amenizada, no entanto, ele não foi capaz de pensar uma maneira de concretizar essa ideia – até mesmo pela limitação de seu tempo -, deixando para o futuro se encarregar de resolver essa questão. Como explica Milani e Menoncello (2015, p.131):



XXVII CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTAÇÃO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

TEMA CENTRAL: Objetivos para o Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas:
como as bibliotecas podem contribuir com a implementação da Agenda 2030

Nos afastamos de Foucault porque ele não tinha referência a uma técnica que permitisse o seu sonho. Temos agora esta técnica, mas que se torna objeto de tensão entre a comunicação gratuita e a propriedade intelectual, entre a mobilidade dos textos abertos e a definição do texto segundo os critérios mais clássicos de sua identidade, ou entre uma apropriação que faz entrar cada leitor como autor no texto – finalmente apagando a noção de autoria – e a reivindicação, inclusive no mundo acadêmico, da obra como produção individual.

Agora, com os recursos digitais e tecnológicos, é possível “transgredir” a noção de autoria, o trabalho colaborativo que define o universo das *fanfiction* é uma prova, não só da apropriação do texto, como também do questionamento aos limites impostos pelo direito autoral e da definição de autor.

4 O TRIPÉ DO TRABALHO COLABORATIVO

Os conceitos de Convergência de Mídias, Cultura Participativa e Inteligência Coletiva formam o tripé do estudo do fenômeno Trabalho Colaborativo no contexto da cultura da convergência. São eles que conceituam e explicam como funciona esse processo de incorporação dos anseios dos fãs na criação e disseminação de ícones populares. Esses conceitos representam as principais correntes de estudo do trabalho de Jenkins (2009) e por isso é importante que se entenda e coloque em contexto cada um deles.

No entanto, primeiro é necessário entender a transição da cultura de massa para a cultura da convergência, que na verdade, é parte integrante da cibercultura. Para Santaella (2003), a cultura de mídia se situa entre a cultura de massa e a cibercultura. No contexto do *Fandom*, essa afirmação se torna muito relevante, na medida em que seu funcionamento ocorre pelo culto aos ícones da cultura popular (de massa) e o uso das ferramentas disponíveis pela cibercultura na sua propagação.

Santaella (2003) diz que as transformações culturais não ocorrem apenas pelo advento de novas tecnologias, mas principalmente pela mudança na mensagem e no processo de comunicação, permitindo a criação de novos ambientes socioculturais. No que tange a produção de fãs, o advento de novas tecnologias foi vital para o crescimento e popularização dessas atividades. A cibercultura, através da convergência de mídias,



XXVII CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTAÇÃO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

TEMA CENTRAL: Objetivos para o Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas:
como as bibliotecas podem contribuir com a implementação da Agenda 2030

mudou o processo de comunicação, isto fez com que os consumidores dispusesse maior variedade de informações. Além do fato de, os mesmos, passarem a produzir conteúdo.

Santaella (2003) contextualiza que atualmente vivemos em uma cultura digital, em que a produção e circulação da informação ocorre de maneira exacerbada. Este fluxo de informação é possível graças a uma “confraternização geral de todas as formas de comunicação” e principalmente pela junção da cultura de massa, que se preocupa com a disponibilidade da informação com a cibercultura que prioriza o acesso, por meio da convergência de mídias.

Convergência de Mídias

A convergência é produto da evolução tecnológica, é ao mesmo tempo transição e integração de diversos meios de comunicação. A convergência empoderou consumidores e permitiu que a participação do público passasse de interativa para participativa. Jenkins (2009, p. 29) define convergência como o:

“[...] fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam.

Fica evidente que a convergência veio para alterar a dinâmica na relação público-produtores de entretenimento. A convergência midiática está “onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis” (JENKINS, 2009, p. 30).

O engajamento dos fãs aumentou na mesma proporção em que a disponibilidade de produtos e meios de comunicação foram surgindo. Nas empresas não foi diferente, com a organização dos *fandoms* e conseqüentemente suas demandas, foi inevitável que elas se adaptassem e oferecessem novos produtos e experiências personalizadas. A convergência, portanto, depende de adaptação constante à tensão entre as forças do *Fandom* e do poder corporativo.



XXVII CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTAÇÃO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

TEMA CENTRAL: Objetivos para o Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas:
como as bibliotecas podem contribuir com a implementação da Agenda 2030

A Cultura da Convergência não depende apenas do aparato tecnológico, mas do conhecimento e das relações sociais de cada um, formando dentro de cada mente um universo único. Pois, “a convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros” (JENKINS 2009, p. 31).

No contexto dos *Fandoms*, a convergência atua, não só na relação dos fãs dentro das comunidades, conectando-os através dos meios de comunicação. A convergência também atua em todo o processo de produção e compartilhamento de conteúdos gerados pelos fãs.

Para Jenkins (2009, p. 29), “a circulação de conteúdos – por meio de diferentes sistemas de mídia [...] – depende fortemente da participação ativa dos consumidores”. Dessa forma, os fãs, enquanto consumidores assíduos de seus objetos de veneração, têm papel de destaque na Cultura da Convergência e quando considerados os *Fandoms*, a convergência se fortalece e se alia a Cultura Participativa.

Cultura participativa

A cultura participativa é o aspecto, no contexto das *fandoms*, que define a ação do consumidor de conteúdo passar a produzi-lo. Ela estrutura e mantém ativa as comunidades de fãs. Jenkins (2009) afirma que as corporações ainda têm mais influência que os consumidores na definição de produtos culturais, no entanto, pode-se questionar, considerando o atual poder que a popularização dos meios de informação deu aos espectadores, até quando a vontade da grande mídia vai prevalecer sobre a dos fãs? Sobre esse aspecto disserta Jenkins (2009, p. 31):

A expressão *cultura participativa* contrasta com noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação. Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo.



XXVII CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTAÇÃO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

TEMA CENTRAL: Objetivos para o Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas:
como as bibliotecas podem contribuir com a implementação da Agenda 2030

A demanda dos consumidores por participação no processo criativo e desfecho das narrativas populares levou a popularização da Cultura Participativa, com a *internet* essa demanda foi potencializada, chegando a tal ponto que os produtores de conteúdo que oferecerem resistência ou simplesmente ignorarem sua existência, “enfrentarão uma clientela declinante e a diminuição dos lucros” (JENKINS, 2009, p. 51).

A Cultura Participativa é o aspecto mais importante para a manutenção e perpetuação desse universo colaborativo entre fãs, já que sua existência depende do compartilhamento, tanto de ideias, conteúdos e opiniões entre os fãs. É ela que permite a sociabilidade entre os indivíduos, possibilitando que tenham força nas suas reivindicações aos produtores.

Inteligência Coletiva

A inteligência coletiva é um termo cunhado por Levy (1998). O termo designa a união de conhecimentos prévios para criar uma inteligência compartilhada, um produto comum a todos, é também utilizado por Jenkins como uma alternativa ao poder midiático, tanto para a abordagem capitalista (comercializar materiais derivados de ícones pop: miniaturas, roupas, entre outros), quanto para as produções independentes de fãs. Sobre Inteligência Coletiva Levy (1998, p. 29) afirma:

Quanto mais os processos de inteligência coletiva se desenvolvem — o que pressupõe, obviamente, o questionamento de diversos poderes —, melhor é a apropriação, por indivíduos e por grupos, das alterações técnicas, e menores são os efeitos de exclusão ou de destruição humana resultantes da aceleração do movimento tecno-social.

O questionamento de poderes que cita Levy (1998), no caso dos produtos alternativos dos fãs, pode ser interpretado como o questionamento à mídia, principalmente a hegemônica. Questionando os produtores dos conteúdos, os fãs subvertem a ordem produtor-consumidor, saindo da posição resignada de audiência para consumidores ativos e colaborativos, criando conteúdos a sua própria maneira.

As atividades dos *fandoms* representam na prática a inteligência coletiva, ou seja, a reunião de diversos indivíduos com diferentes graus de entendimento sobre



XXVII CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTAÇÃO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

TEMA CENTRAL: Objetivos para o Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas:
como as bibliotecas podem contribuir com a implementação da Agenda 2030

determinado assunto, a união dessas inteligências gera conhecimento comum e compartilhado. A produção de conteúdo feita pelos fãs colaboradores engloba os mais diversos tipos de materiais, são eles: *fanarts* (desenhos, pinturas), *fanzines* (revistas), *fanfilms* (filmes) e as *fanfictions* (histórias, narrativas). O fato de compartilharem de um conhecimento prévio do conteúdo original, permite que o material seja produzido, e mais, que ele possa ser interpretado. São as características, os símbolos do cânone, que permitem o entendimento comum do ícone cultural.

A Convergência possibilitou o desenvolvimento e fortalecimento da Cultura Participativa e da Inteligência Coletiva. Unidas, elas revolucionaram o modo de produzir e consumir conhecimentos. Os *fandoms* são o exemplo prático do poder dessa junção, eles não só exploraram ao máximo as potencialidades dessa união, como também se organizaram em tal nível, que são totalmente capazes de classificar, organizar, gerenciar e disseminar o conhecimento produzido em seu interior.

5 A BIBLIOTECA COMO PARTE INTEGRANTE DO TRABALHO COLABORATIVO

Segundo a ALA (2016), o “*Fandom* assume cada vez mais a criação ativa da escrita, gravação, tiragem, remixagem, *roleplaying* em vez de consumo simplesmente passivo dos meios de comunicação”. É dessa característica, de criação ativa, que a biblioteca deve utilizar para acompanhar as demandas culturais e manter seu público.

Para Foucault (1999), as bibliotecas fazem parte dos sistemas de exclusão, mais especificamente da vontade de verdade, que trata da sujeição do conhecimento a certo discurso aceito como correto. A partir dessa visão, um espaço que deveria ser de troca de saberes torna-se um depósito de conhecimentos pré-determinados, onde não há espaço para questionamento, debate ou reinvenção de conteúdos que o *fandom* propõe.

Como detentora do conhecimento a biblioteca pode ser excludente, pois representa uma ideologia e uma visão de mundo, dessa forma, é necessário mudar esse panorama tomando a cultura participativa como base, uma vez que as pessoas se



XXVII CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTAÇÃO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

TEMA CENTRAL: Objetivos para o Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas:
como as bibliotecas podem contribuir com a implementação da Agenda 2030

reconhecerem no espaço da biblioteca, ela sempre cumprirá com seu papel primordial de espaço de saber e compartilhamento de todos os tipos de conhecimento.

As *fanfictions* são uma boa alternativa para introduzir os *fandoms* na biblioteca. Essa atividade é popular entre os jovens, envolve o uso de recursos que a biblioteca naturalmente dispõe (livros, área de estudo, etc.) e garante que a unidade cumpra alguns de seus compromissos implícitos, por exemplo, engajar a leitura, a escrita, integrar a comunidade, entre outros. Alguns exemplos do sucesso dessa aliança são mostrados pela Ala (2016): o *AnimeClub*, da *Marion Public Library*; o *Fandom Tuesdays*, da *Brookline Public Library*, *Library Comic Con*, da *Boise Public Library*; e a *Paskow Science Fiction Collection* da *Temple University*. Estas são iniciativas que envolvem diversos tipos de atividades, como leitura, escrita, produção de HQs, *cosplay* e atividades científicas.

Assim, o potencial dos *fandoms* nas bibliotecas está em integrar pessoas, de aproximar a comunidade, de fazer a população se reconhecer nesse ambiente e explorá-lo ao máximo. Cabe ao bibliotecário, como mediador desses espaços, estar atento às novas tendências e práticas para as bibliotecas do futuro.

6 METODOLOGIA

A pesquisa estruturou-se a partir das seguintes abordagens complementares: a) pesquisa bibliográfica e descritiva da produção acadêmica focada na temática apresentada; b) pesquisa exploratória, aplicada para o reconhecimento dos elementos e fatores inerentes ao processo classificatório e caracterização do usuário, tendo o questionário como instrumento de coleta de dados.

O questionário, como salienta Gil (2002, p. 114), é “um conjunto de questões que são respondidas por escrito pelo pesquisado”. Para Lakatos e Marconi (2003, p. 201) “questionário é um instrumento de coleta de dados, constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistador.” A ideia geral é a de que o questionário é uma ferramenta de coleta de dados por meio de perguntas aplicadas a um público alvo com o intuito de embasar teorias ou abrir novas possibilidades na pesquisa.



XXVII CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTAÇÃO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

TEMA CENTRAL: Objetivos para o Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas:
como as bibliotecas podem contribuir com a implementação da Agenda 2030

Para a pesquisa exploratória, utilizou-se de aplicação de questionário *online*, aplicado a partir da ferramenta *Drive* do *Google*. Ele teve como objetivos: caracterizar os escritores, usuários e o sistema de classificação inerentes a essas comunidades. E, por fim fazer um mapeamento das oportunidades e desafios que elas representam ao profissional da informação. Essa técnica foi escolhida, pois, o ambiente da *web* favorece o diálogo com as comunidades de fãs, a amostra potencial que os grupos virtuais representam e a praticidade de aplicação, coleta e armazenamento dos dados.

Após pesquisa no *site* Nyah!, evidenciou-se que a comunicação seria mais ágil pelo *facebook*. A partir de pesquisa realizada na rede social, foram definidos dois grupos fechados como amostragem, considerando a quantidades de membros, são eles: Nyah! *Fanfiction* ~ Escritores e Leitores ~ e Nyah! *Fanfiction* (Oficial). O primeiro grupo é formado por cerca de 30 mil membros e é administrado por fãs usuários do site. O segundo conta com cerca de 22 mil membros e é gerenciado pela equipe do site.

Para caracterização do processo de representação das *fanfictions* pelos escritores, foram elaboradas 16 questões de múltipla escolha. O questionário foi dividido em dois eixos: o primeiro continha 9 questões, direcionadas à caracterização do usuário, o segundo contava com 7 questões, com o objetivo de caracterizar o processo de representação das histórias. Somando as respostas obtidas nos dois grupos do *Facebook*, obteve-se uma amostra de 33 usuários.

7 RESULTADOS

Após análise dos dados, foi possível caracterizar os autores de *fanfictions* como jovens (60.6% < 18 anos), pertencentes ao sexo feminino (90.9%), leitores, estudantes (63.3%) e usuários assíduos da *internet*. Ficou evidente que grande parte da amostra teve seu primeiro contato a partir da *internet* (81.8% descobriram as *fanfictions* pela *internet*).

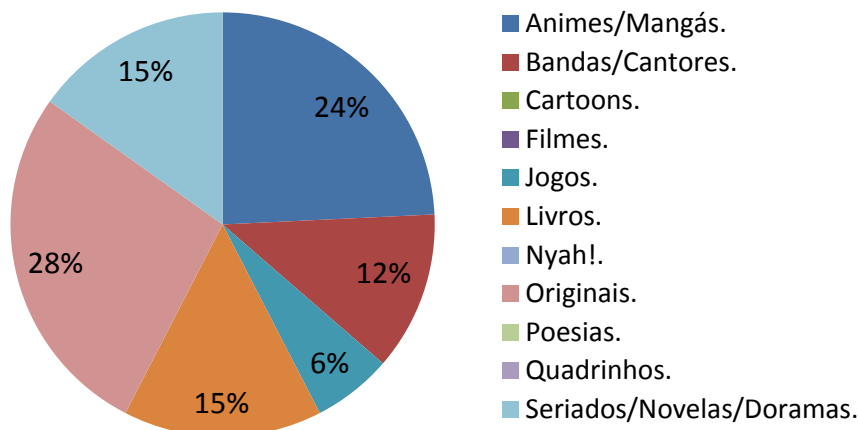
A pesquisa demonstrou que, 28.1% têm a categoria “Originais” como a mais usada (ver gráfico 1). Isto pode indicar que esse público têm aspirações profissionais com a atividade da escrita.



**XXVII CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA,
DOCUMENTAÇÃO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO**

TEMA CENTRAL: Objetivos para o Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas:
como as bibliotecas podem contribuir com a implementação da Agenda 2030

Gráfico 1 – Categorias mais utilizadas pela amostra



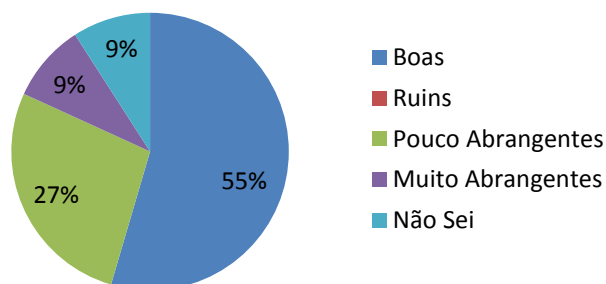
Fonte: Dados da pesquisa, 2017.

A classificação ocorre em duas etapas: escolha da categoria e escolha do gênero. A categoria designa uma tipologia de produto cultural (*Animes / Mangás*, *Bandas / Cantores*, *Cartoons*, *Filmes*, *Jogos*, *Livros*, *Nyah!*, *Originais*, *Poesias*, *Quadrinhos*, *Seriados / Novelas / Doramas*) e sua escolha ocorre antes da escrita. Após escolher a categoria, o site direciona o usuário à uma página para escolher o cânone que a história vai usar como base.

A escolha do gênero é mais ampla e dispõe de muitas opções (*Ação*, *Amizade*, *Angst*, *Aventura*, *Comédia*, *Crossover*, *Darkfic*, *DeathFic*, *Drama*, *Ecchi*, *Fantasia*, *Ficção Científica*, *Furry*, *Hentai*, *Horror*, *Humor Negro*, *Lemon*, *Lime*, *Mistério*, *Orange*, *Paródia*, *Poesia*, *Romance*, *Shonen-ai*, *Shoujo-ai*, *Songfic*, *Suspense*, *Terror*, *Tragédia*, *Universo Alternativo*, *Yaoi*, *Yuri*). Dessa forma, ocorre uma classificação mais específica na caracterização do enredo, podendo ser atribuídos diversos gêneros à mesma história. A ampla atribuição de gêneros à mesma história é, ao mesmo tempo, positiva e negativa. Positiva, pois aumenta a especificidade na busca dos usuários e negativa, pois podem ser atribuídos diversos gêneros para aumentar as chances de visibilidade das *fanfictions*, o que diminuiria a especificidade. A questão da visibilidade é importante, já que o site dispõe de *rankings* semanais das histórias mais comentadas e bem avaliadas.

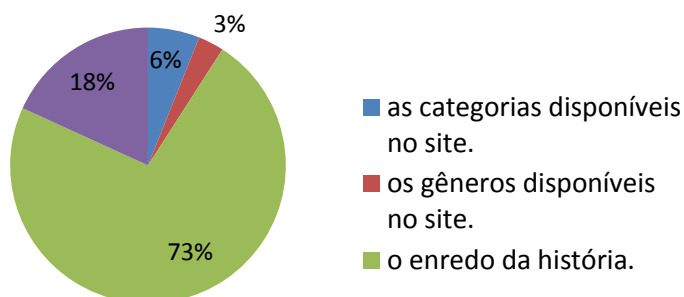
E por fim, o processo de curadoria das *fanfictions* no site. Segundo os dados do questionário, a maioria da amostra (72.7% - ver gráfico 3), considera o enredo para a classificação de suas *fanfictions*, ao priorizar o conteúdo da história, a comunidade demonstra ter uma noção básica de classificação. Boa parte dos usuários avaliou o conjunto de categorias disponíveis como “Boas” (54.5%), seguido de 27.2% que as classificou como pouco abrangente e nenhum usuário acredita que as categorias sejam ruins. No entanto, 24.2% dos usuários, já solicitaram a inclusão de novas categorias ao site. Com isso, é possível concluir que o sistema de classificação das categorias, ou seja, primeiro filtro do site funciona, porém, pode ser aprimorado.

Gráfico 2 – Avaliação das Categorias



Fonte: Dados da pesquisa, 2017.

Gráfico 3 – Critérios para classificação das *fanfictions*



Fonte: Dados da pesquisa, 2017.

Quase metade dos usuários (48.4%), considera os gêneros disponíveis “Bons”, seguidos de 30.3% que os classificou como pouco abrangente e novamente nenhum

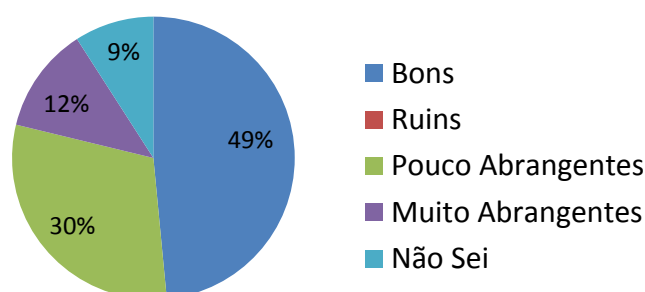


**XXVII CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA,
DOCUMENTAÇÃO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO**

TEMA CENTRAL: Objetivos para o Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas:
como as bibliotecas podem contribuir com a implementação da Agenda 2030

usuário acredita que as categorias sejam ruins, porém, nesse caso, nenhuma solicitação de adição de gênero foi sugerida ao site. Esses dados evidenciam que o grande número de opções de gêneros satisfaz boa parte dos usuários e garante certa especificidade, pois nesse contexto, a classificação de “pouco abrangente” pode ser interpretada como específica.

Gráfico 4 – Avaliação dos Gêneros



Fonte: Dados da pesquisa, 2017.

Durante o processo de coleta de dados, um obstáculo, que não era esperado, foi encontrado. Considerando o grande número de usuários e a atividade diária nos grupos selecionados, esperava-se obter um grande número de respostas ao questionário, mesmo com o cuidado de fazer atualizações diárias nos grupos, a taxa de adesão foi baixa. Apesar disso, acredita-se que a partir dos dados coletados com a aplicação do questionário, foi possível caracterizar os escritores de *fanfictions* e o processo de classificação realizada no *site Niah!*, alcançando, satisfatoriamente, os objetivos propostos no início da pesquisa.

A partir dos dados foi possível elencar algumas oportunidades que o *fandom* e a *fanfiction* representam para a biblioteca e como eles interferem na atuação do profissional da informação.

Primeiro, como já foi dito, as bibliotecas são espaços com potencial de integrar a comunidade que a permeia. Considerando o perfil dos integrantes dessa comunidade definido pelos dados da pesquisa, é possível relacionar algumas atividades que podem ser desenvolvidas para esse público, segundo estudo da ALA (2016): Disponibilizar produtos



XXVII CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTAÇÃO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

TEMA CENTRAL: Objetivos para o Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas:
como as bibliotecas podem contribuir com a implementação da Agenda 2030

culturais populares (livros, mangás); Fornecer espaço para oficinas de criação de conteúdos de fãs (*fanarts*, *fanfictions*); Promover especiais do mês: com livros em destaque, decoração de ambiente, curiosidades dispostas de forma criativa; Promover atividades não digitais (jogos de tabuleiro, concurso de *cosplays*); Promover a sociabilidade (clube do livro, eventos temáticos); Tornar a biblioteca um centro de engajamento comunitário; Promover a alfabetização, envolvimento com a cultura e criação de mídia.

Dessa forma, é preciso aproveitar o momento de efervescência dos ícones pop, da cultura *geek* e *nerd* (popularização dos filmes de super-heróis, séries de TV que se tornam ícones pop, eventos como *Comic Con*, a proliferação dos produtos culturais japoneses desde os anos 2000, e o crescimento no número de franquias) para alavancar o uso dos espaços na biblioteca, e mais do que isso, que ela se consolide como ponto de encontro e criação cultural.

A autogestão dessas comunidades se provaram funcionais, organizadas e com compreensão mínima de classificação e curadoria. Elas criaram um novo meio de produzir e organizar o conhecimento de uma maneira prática e compreensível à todos seus membros. Nesse sentido, o profissional da informação deve estar atento à essas novas formas de organização do conhecimento, não só para o trabalho da classificação, mas para conseguir dialogar com essas comunidades que são extremamente envolvidas com a atividade literária.

8 CONCLUSÕES

A pesquisa conclui que o fenômeno das *fanfictions* é um movimento sólido e crescente que engaja jovens nas atividades de leitura e escrita. Os autores aliam o amor pelo cânone à característica transgressora da escrita e por meio da apropriação do texto dão voz às suas ideias, explorando ao máximo diversos produtos culturais.

A convergência midiática ajudou a consolidar as práticas dos *fandoms*, pois uniu essas comunidades através do estreitamento das fronteiras físicas. A organização desses grupos é explicada pela cultura participativa e pela inteligência coletiva, esses fenômenos



XXVII CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTAÇÃO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

TEMA CENTRAL: Objetivos para o Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas:
como as bibliotecas podem contribuir com a implementação da Agenda 2030

ocorrem quando há um grupo de pessoas com objetivos comuns e cada indivíduo envolvido, contribui para o seu funcionamento.

No que tange as *fanfictions*, a mediação da biblioteca é ainda mais relevante, pois ela é uma fonte de cânones para a inspiração dos jovens. O profissional da informação, enquanto mediador dessas atividades, pode ser um auxílio nas atividades de representação temática e descritiva, que a escrita das *fanfictions* demanda para seu depósito nos sites.

Para o campo de estudos, a classificação das *fanfictions* representa um campo rico para o estudo da curadoria digital, representação descritiva, representação temática e até a folksonomia utilizada no site. A grande comunidade nas redes sociais propicia uma amostra de tamanho considerável para diversos estudos, que ainda não foram explorados na área da Biblioteconomia.

REFERÊNCIAS

ALA. About. Disponível em: <<http://www.ala.org/aboutala/>>. Acesso em: 7 jun. 2017.

_____. **Fandom:** libraries transform. Disponível em: <<http://www.ala.org/tools/future/trends/fandom>>. Acesso em: 7 jun. 2017.

ALVES, Elizabeth Conceição de Almeida Alves. Um Estudo sobre *Fanfiction*: a leitura e a escrita no ambiente digital. **Eventos Pedagógicos**, vol. 5, nº 1, 2014. Disponível em: <<http://sinop.unemat.br/projetos/revista/index.php/eventos/article/view/1387>>. Acesso em: 18 jan. 2017.

AZEVEDO NETO, Joachin. A noção de autor em Barthes, Foucault e Agamben. **Floema**, n. 10, p. 153-164, jan./jun. 2014. Disponível em: <<http://periodicos.uesb.br/index.php/floema/article/view/4513>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

CHARTIER, Roger. A Ordem dos Livros: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII, trad. **Mary Del Priori**, Brasília: UNB, 1999.

DANTAS, Georgia Geogletti Cordeiro; MOURA, Maria Aparecida. **O Universo Cultural e Criativo de fãs e suas implicações na produção de conteúdos**: uma abordagem informacional. In: Encontro Nacional de Pesquisa em Ciências da Informação, nº 14, 2013. Acesso em: 18 jan. 2017.

FOCAULT, Michel. **A ordem do discurso**. São Paulo: Loyola, 1999.

_____, Michel; MOTTA, Manoel Barros da (Org.). **Ditos e escritos**. Estética: literatura e pintura, música e cinema. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009. v. 3. Disponível em:

Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação – v. 13, n. esp. CBBDB 2017



XXVII CONGRESSO BRASILEIRO DE BIBLIOTECONOMIA,
DOCUMENTAÇÃO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

TEMA CENTRAL: Objetivos para o Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas:
como as bibliotecas podem contribuir com a implementação da Agenda 2030

<<https://ayrtonbecalle.files.wordpress.com/2015/07/foucault-m-estc3a9tica-literatura-e-pintura-mc3basica-e-cinema-ditos--escritos-iii.pdf>> Acesso em: 01 de jun. de 2017.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002. Disponível em:

<<http://docente.ifrn.edu.br/mauriciofacanha/ensino-superior/redacao-cientifica/livros/gil-a-c-como-elaborar-projetos-de-pesquisa.-sao-paulo-atlas-2002./view>> Acesso em: 20 de mai. 2017.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**. São Paulo: Atlas, 2003. Disponível em: <

http://docente.ifrn.edu.br/olivianeta/disciplinas/copy_of_historia-i/historia-ii/china-e-india/view> Acesso em: 20 de mai. 2017.

LEVY, Pierre. As tecnologias têm um impacto? In: _____. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1998.

LIBRARIES Transform. Fandom. Disponível em:

<<http://www.ilovelibraries.org/librariestransform/fandom>>. Acesso em: 7 jun. 2017.

MILANI, Marco Antonio; MENONCELLO, Aline. Conversando com Roger Chartier sobre a obra de Michel Foucault-Entrevista. **Artcultura**, v. 17, n. 30, 2015. Disponível em:

<www.artcultura.inhis.ufu.br/PDF/30/13_Conversando_com_Roger_Chartier.pdf> Acesso em: 10 jun. 2017.

SANTAELLA, Lúcia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia**, v. 1, n. 22, 2003. Disponível

em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3229/2493>>. Acesso em: 20 jun. 2017.

SOUSA, Camila. Star Trek: sem fronteiras - Sulu é anunciado como o primeiro personagem gay do filme. **Omelete**, 17 jul 2016. Disponível em:

<<https://omelete.uol.com.br/filmes/noticia/star-trek-sem-fronteiras-sulu-e-anunciado-como-o-primeiro-personagem-gay-do-filme/>> Acesso em: 31 jan. 2017.

SIQUEIRA, Márcio André Padrão de. **A Desconstrução da Fanfiction**: Resistência e mediação na cultura de massa. Recife: O Autor, 2008. Disponível em:

<http://repositorio.ufpe.br/bitstream/handle/123456789/2963/arquivo1873_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 18 jan. 2017.

Pesquisa realizada a partir de concessão de bolsa pelo Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC/CNPq).