

Novas formas de comunicação no século XXI: o fenômeno da cultura participativa

New forms of communication XXI Century: the phenomenon of participatory culture

Antonio Francisco Magnoni^{*}

Giovani Vieira Miranda^{}**

RESUMO

O presente artigo objetiva estudar o fenômeno *fanfiction* e a influência da cultura participativa no ciberespaço. A produção por parte dos fãs teve seu crescimento a partir da década de 90 (séc. XX), com a expansão da internet. Desde então, sua participação interativa, numa nova plataforma que permite trocas rápidas de conteúdo, se difunde de maneira viral e descontrolada, e cada vez mais, os fãs insistem no direito de se tornarem um participante pleno das narrativas existentes. Com os objetivos de compreender a dinâmica existente na publicação de *fanfiction na web*, analisar o funcionamento desses sites e verificar a influência dos fãs e suas *fanfictions* em relação à indústria cultural, a pesquisa

^{*} Professor na Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, SP, Brasil. Jornalista e professor de “Jornalismo Radiofônico” no Departamento de Comunicação Social da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação do campus de Bauru da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (Unesp). Experiência profissional e acadêmica nas áreas de: políticas e gestão de comunicação; comunicação educativa para meios digitais; jornalismo radiofônico; meios sonoros e audiovisuais; web-rádio; jornalismo convergente; ensino, pesquisa e extensão via internet. Tutor do Grupo PET do curso de Rádio e Televisão da Faac/Unesp. *E-mail*: <afmagnoni@faac.unesp.br>

^{**} Professor na Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, SP, Brasil. Graduando no curso de Comunicação Social – Jornalismo da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (Faac) da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, campus de Bauru. Coordenador Discente do Grupo PET do curso de Rádio e TV e bolsista de Iniciação Científica pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (Fapesp) com o projeto “Perspectivas e percepções do novo rádio: um estudo de recepção do conteúdo radiofônico atual entre os ouvintes da Geração Y”. *E-mail*: <giovani.vieira.miranda@gmail.com>

Submetido em: 23/agosto/2013.

Aprovado em: 3/11/2013.

ensaística, baseada em estudos exploratórios bibliográficos e documentais, analisa diversos *sites* dedicados aos *fanfics*, a obra de Maria Lúcia Vargas, especialista no fenômeno *fanfiction*, e a participação interativa com base em Jenkins, que discute a convergência das mídias, a inteligência coletiva e a cultura participativa.

Palavras-chave: Audiovisual. Cultura participativa. *Fanfiction*. Inteligência coletiva.

ABSTRACT

This paper aims to study the phenomenon of fanfiction and influence participatory culture in cyberspace. The production from the fans had their growth from the 1990s, with the expansion of the internet. Since then, their interactive participation, a new platform that allows swapping of content, diffuses so viral and uncontrolled, and increasingly, fans insist on the right to become a full participant of the existing narratives. Aiming to understand the dynamics existing in the publication of fanfiction on the web, analyze the operation of these sites, and check the influence of the fans and their fanfictions in relation to the cultural industry, research essays, based on exploratory studies bibliographic and documentary analyzes several sites dedicated to fanfics, the work of Maria Lucia Vargas, an expert in the phenomenon fanfiction, and interactive participation based on Jenkins, who discusses the convergence of media, collective intelligence and participatory culture.

Keywords: Audiovisual. Participatory culture. Fanfiction. Collective intelligence.

Introdução

A pesquisa explora as novas formas de envolvimento dos jovens com o processo de recepção e produção de conteúdos em meio eletrônico, como uma atividade prazerosa realizada em seu período de lazer. Os leitores de textos produzidos pela indústria cultural têm a iniciativa de manifestar suas impressões sobre esses textos, de recriá-los e disponibilizá-los em meio eletrônico para compartilhar em comunidades virtuais suas experiências de recepção, produção e fruição. Portanto, a pesquisa nos incita a abrir os olhos para esse novo comportamento dos jovens, que propicia a inversão de culturas assumidas pela escola tradicional e convida os profissionais de educação a repensarem suas práticas. Os estudos indicam que as comunidades de fãs no ciberespaço são as primeiras a adotarem o uso criativo de mídias, e com maior diversidade de ferramentas à disposição de sua criatividade, perderam o

status de reprodutores e passaram a ser classificados como produtores culturais. Tendo a internet não só como fonte de material, mas principalmente como fonte de divulgação de conteúdo, o ciberespaço oficializa o direito do público até então passivo, de contribuir ativamente com a construção de sua própria cultura.

Nesse sentido, o estudo aborda pontos importantes no que diz respeito à produção das *fanfictions* atualmente, e uma breve análise do *site fanfiction.net* comprova ainda mais essas tendências. Apesar de contarem com várias *fanfictions* baseadas em histórias não tão conhecidas, é visível que as que contam com um número consideravelmente alto de produções de fãs foram, em determinado momento, bastante difundidas nos meios massivos de comunicação e pertencentes à indústria do entretenimento e do consumo simbólico. Porém, embora a prática da *fanfiction* esteja em crescimento contínuo entre os participantes dos *fandoms*, é praticamente desconhecida pela maioria dos segmentos da sociedade que se encontra fora do mundo virtual, inclusive dos docentes dos vários sistemas educacionais. No entanto, os fãs constituem uma categoria importantíssima na cultura contemporânea. Há diversas evidências de que o trabalho de grupos tão heterogêneos e difusos, que se dedicam apaixonadamente à produção de *fanfictions*, não recebem pelas suas criações o devido crédito de produtores culturais.

Com base em autores como Jenkins e Vargas, discute-se também o reconhecimento acerca desses produtos culturais produzidos sobre a influência inevitável da indústria do entretenimento. A *fanfiction* pode ser entendida como a realização de uma integração tecnológica das várias formas de produção e venda de um produto, que permite aos consumidores o uso de um grande número de recursos e tem como base o conceito de “cultura participativa”, segundo o qual a participação interativa dos fãs numa nova plataforma de interação, permite trocas rápidas de conteúdo e o acréscimo de novas ideias ou de recursos narrativos.

Acredita-se que a possibilidade de alteração desses padrões de produção e consumo seja derivada, principalmente, do fato de os consumidores passarem a dispor de recursos tecnológicos para interferir nos produtos. As ferramentas de interatividade permitiram a criação de um movimento crescente de usuários ativos, que passou a rejeitar a condição de consumidores passivos de conteúdos midiáticos. Assim, surgiu um contexto no qual parcelas crescentes do público realizam intervenções criativas e alteram os produtos midiáticos, fator que dificulta às indústrias criativas a preservação da integridade de sentidos em seus conteúdos originais. A intervenção criativa dos fãs é uma forma quase instintiva de reagir à intensa privatização da produção cultural, que ocorreu com o predomínio da comunicação de massa.

Hoje os “receptores críticos e rebeldes” de diversos estamentos sociais, se utilizam de um hábito milenar da cultura popular, que é fazer intervenções e atualizações constantes nas narrativas, como método para ressignificá-las e recontextualizá-las de acordo com as necessidades cotidianas e até momentâneas das culturas estabelecidas nos ambientes humanos. Ao mesmo tempo, também reivindicam o direito de participar mais ativamente da cultura de seu tempo.

É devido ao movimento de inovação constante dos novos meios e recursos de comunicação que as manifestações e também as produções culturais autorais ou coletivas fervilham no território virtual do ciberespaço. Castells (1999) observa que a Revolução Tecnologia da Informação é diferente das revoluções tecnológicas anteriores porque utiliza imediatamente a tecnologia e o conhecimento gerado no desenvolvimento contínuo dos sistemas informacionais de conexão mundial para se autoatualizar.

Assim, para que as novas motivações e lógicas de produção cultural no ciberespaço sejam interpretadas corretamente, também é necessário decifrar quais são as diferentes maneiras e razões para as novas gerações consumirem informação e entretenimento em vários suportes, muitas vezes ao mesmo tempo. Mesmo as crianças e adolescentes pobres, que não dispõem do acesso frequente aos aparatos digitais, estão sempre em busca de espaços virtuais de convivência, de formatos, de linguagens e de estéticas inovadoras, de possibilidades mais atraentes de interatividade. Na prática, as intervenções do público produzem, na internet, criações e recriações, muitas com releituras tradicionais e outras tantas com intenções iconoclastas, o que transforma os ambientes virtuais em galerias para expor verdadeiras obras abertas, coletivas e renovadoras.

Cultura participativa

Dentro do cenário midiático contemporâneo, os fãs têm ocupado um papel conflituoso e também contraditório. Estudiosos, profissionais e pesquisadores de comunicação estão ao mesmo tempo fascinados, otimistas, amedrontados, curiosos e inquietos em relação aos novos tipos de consumidor midiático. Nos primórdios midiáticos, eles estavam no fim da cadeia produtiva, eram coadjuvantes passivos do processo de comunicação e facilmente se tornavam objeto de manipulação. Aos poucos, os consumidores passaram a adquirir caráter crítico, ativo, criativo, produtivo e sociabilizado. No entanto, foi a partir do surgimento da internet que eles começaram a dar fim às hierarquias e fronteiras, que antes eram estabelecidas entre produtores e consumidores de conteúdos e linguagens de comunicação. Hoje, o consumidor desafia e questiona concepções de

propriedade intelectual e industrial, à medida que faz circular material midiático comercial em redes de compartilhamento, principalmente quando os bens culturais distribuídos são resultados da apropriação e da alteração do conteúdo midiático comercial, como ocorre regularmente no caso das *fanfictions*, dos *fanfilms* ou das *fanzines*. Em comunidades presenciais e também nas virtuais, os consumidores defendem seus desejos e pontos de vista acerca do conteúdo midiático. A própria mídia comercial transfere autoridade para o público e o convida a interferir em seu conteúdo com o uso de votações, enquetes, promoções facilitadas pelos novos recursos instantâneos e interativos permitidos pelos dispositivos digitais.

Para Jenkins (2008, p. 56), “a inteligência coletiva refere-se a essa capacidade das comunidades virtuais de alavancar a expertise combinada de seus membros. O que não podemos saber ou fazer sozinhos, agora podemos fazer coletivamente”. Ele interpreta essa emergência dos consumidores midiáticos como um momento de renegociação e reconfiguração dos papéis e das relações de poder entre produtores e consumidores.

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. (JENKINS, 2008, p. 30).

Para o autor, cada vez mais, o consumidor participa ativamente da cultura de mídia, à medida que aprende a utilizar as ferramentas digitais e estabelece contato com outros consumidores por meio de fóruns de discussão e comunidades virtuais. Assim, o consumidor experimenta novas formas de sociabilidade e possibilita uma participação politicamente ativa dos indivíduos. O poder dos consumidores não se limita, por exemplo, à capacidade adquirida de eliminar um concorrente de um *reality show* ou pôr para circular na internet uma paródia de um seriado favorito feita entre amigos. Para Jenkins, a cultura participativa permite ao indivíduo o desenvolvimento de sua habilidade de tomar decisões e de aumentar sua consciência social.

Dentro dessa perspectiva, as atividades dos fãs e dos consumidores-produtores, necessariamente, não se centram mais em uma postura discursiva crítica ou resistente aos conteúdos midiáticos comerciais, mas na criação de alternativas que demonstram as vantagens das redes colaborativas proporcionadas pelas ferramentas digitais.

O poder da participação vem não de destruir a cultura comercial, mas de reescrevê-la, modificá-la, corrigi-la, expandi-la, adicionando maior diversidade de pontos de vista, e então circulando-a novamente, de volta às mídias comerciais. Interpretada nestes termos, a participação torna-se um importante direito político [...]. O surgimento de novas tecnologias sustenta um impulso democrático para permitir que mais pessoas criem e circulem mídia. Às vezes a mídia é planejada para responder aos conteúdos dos meios de massa – positiva ou negativamente – e às vezes a criatividade alternativa chega a lugares que ninguém na indústria da mídia poderia imaginar. (JENKINS, 2008, p. 326).

Fanzine, fanfiction e fanfilm

Fanzines, abreviação de *fanatic magazine*, são revistas amadoras que, antes da expansão da internet, muitas vezes, eram a única fonte de informação que os fãs poderiam obter e discutir sobre os produtos da indústria cultural. Inicialmente relacionado ao conjunto de fãs, no inglês *fandom*, da ficção científica, os *fanzines* com as características atuais surgiram no começo do século XX, embora algumas publicações amadoras de fãs já existissem no século anterior. As *fanzines*, normalmente, eram distribuídas gratuitamente ou a preço de custo, e seus colaboradores não recebiam por textos e imagens.

A palavra *fanzine* foi criada por Russ Chauvenet, em 1940, e, desde essa época, as revistas mantinham o foco na divulgação de informações e na criação de espaços para debates sobre ficção científica. Outros temas, como: seriados, filmes, livros, histórias em quadrinhos, só foram abordados posteriormente. No Brasil, a palavra se popularizou no fim dos anos 60 (séc. XX), com publicações relacionadas ao movimento *punk*.

Nos anos 80 (séc. XX), as publicações sobre histórias em quadrinhos elevou a criação das revistas amadoras. No entanto, com a popularização da internet, muitas *fanzines* tornaram-se revistas eletrônicas, o que reduziu gastos e ampliou seu público. Hoje, a influência de *fanzines* em *sites* e *blogs* está presente em textos e editais publicados.

Já as *fanfictions* são textos que fãs criam inspirados em um enredo original, aumentando ou modificando o roteiro das histórias, acrescentando novos personagens e alterando as relações entre os já existentes. Os escritores-fãs são chamados de *ficwriters*, ou fanfiqueiros. Para Vargas, “a produção da *fanfiction* começou justamente pela iniciativa de fãs que sentiam necessidade de estender o contato com o universo ficcional por eles

apreciado para além do material disponível, como o capítulo semanal de um seriado televisivo”. (2005, p. 21).

A publicação de *fanfiction*, ou *fanfic*, teve início em 1960, com o *fanzine* norte-americano *Spocknalia*. No século XVII, era comum que escritores utilizassem personagens criados por outros autores e produzissem uma sequência diferente da história original. A história de Dom Quixote, por exemplo, teve uma edição que não foi escrita por Cervantes. Essa prática teve que ser deixada de lado com o surgimento das leis de direitos autorais, que proibiu o escritor de utilizar uma obra feita por outro autor. Jenkins, em *Cultura da convergência*, afirma que “quase toda *fanfiction* é, em princípio, uma violação de direitos autorais. Se você quiser escrever uma história sobre Jim Kirk e Sr. Spock, precisará da permissão da Paramount”. (2008, p. 262).

Devido à dificuldade de distribuição das revistas amadoras e ao crescimento acentuado do ciberespaço, as *fanfictions* deixaram as *fanzines* e passaram a ser publicadas em *sites*. Essa troca permitiu o desenvolvimento da escrita, a troca de textos, a crítica e a discussão de maneira mais colaborativa entre os fãs, bem como o recebimento de *feedbacks* de seus leitores e a interação com grupos sociais afins. Sobre os fãs e sua relação com a cibercultura, Jenkins afirma que os fãs sempre foram os primeiros a se adaptarem às novas tecnologias, e

a fascinação pelos universos ficcionais muitas vezes inspira novas formas de produção cultural, de figurinos a *fanzines* e, hoje, de cinema digital. Os fãs são o segmento mais ativo do público das mídias, aquele que se recusa a simplesmente aceitar o que recebe, insistindo no direito de se tornar um participante pleno. (JENKINS, 2008, p. 188).

No Brasil, uma das primeiras publicações foi feita no *site* Exodus FanFictions, de 1997, ativo até hoje. Atualmente, um dos *sites* mais populares dedicados aos *fanfictions*, o *fanfiction.net*, criado por volta de 1998, conta com mais de 1,3 milhão de usuários cadastrados e permanece em constante reformulação visual, a fim de agradar os leitores. Seu acervo totaliza 905.686 histórias depositadas, divididas em oito categorias: *Anime*, *cartoon*, *game*, *movie*, *TV show*, *comic*, *book* e *misc* (*miscelânea*). Com a expansão da internet, Vargas afirma que

os *fandoms* passaram a agregar um número cada vez maior de pessoas, rompendo barreiras geográficas e até mesmo linguísticas e a produção de fanfictions também cresceu, particularmente na década de 1990. Isso fez com que a prática fosse quase restrita ao gênero ficção científica, onde teria nascido, para a condição de amplamente exercida por fãs de vários outros gêneros, como séries policiais e de suspense, filmes, histórias em quadrinhos, videogames e livros ficcionais. (2005, p. 24).

Uma breve análise do *site* fanfiction.net comprova que, apesar de contarem com várias criações baseadas em histórias não tão conhecidas, é evidente que as que contam com um número consideravelmente alto de produções de fãs foram, em determinado momento, bastante difundidas pelos meios de comunicação de massa. São exemplos: *Inception* (A Origem) com 2.674 fanfictions, *Camp Rock* com 6.829, *Avatar* com 1.133, *Harry Potter* (somente na categoria de livros) com 517.917, *Twilight* (Crepúsculo) com 181.444, *Gossip Girl* (somente na categoria de livros) com 8.240, *Glee* com 32.131 e *Hannah Montana* com 11.905 fanfictions. Além das histórias publicadas, outra característica que torna o fanfiction.net um *website* único é o número de diferentes línguas nas quais é possível encontrar material de leitura, o que fornece a dimensão do alcance dessa prática no mundo. Atualmente, o *site* contém fanfiction em 33 línguas diferentes.

A estrutura dos *websites* que alojam as histórias criadas por fãs é organizada e planejada com o intuito de atender, da melhor maneira possível, os leitores em um suporte que não é mais impresso. Ela adapta a leitura prolongada, o computador e os usuários voluntários, que são, antes de qualquer coisa, fãs, que criam e são responsáveis pela manutenção de um serviço destinado a outros fãs e se preocupam sempre em oferecer acessos que facilitem a interação e a troca entre eles mesmos.

Durante a análise do *site*, destacou-se a presença massiva de mulheres em todas as funções existentes dentro desse processo, de leitoras gerenciadoras e organizadoras de eventos do *fandom*. Muitos autores brasileiros de fanfictions decidem publicar suas histórias em *sites* internacionais reconhecidos, devido à instabilidade de *websites* dedicados às fanfics no Brasil. O custo de manutenção e o tempo disponível por parte dos gerenciadores são problemas que acabam por deixar os *websites* em segundo plano. Segundo o pesquisador Shawn,

é cada vez maior a presença de comunidades virtuais nas vidas dos sujeitos que têm acesso à tecnologia necessária para envolver-se com pessoas com as quais não exista nenhuma proximidade física. Conforme o autor, tempo e disposição – tanto do ponto de vista intelectual, como do afetivo – para o envolvimento em debates e nas interações com os outros sujeitos *online* são fundamentais para que uma comunidade virtual seja constituída. (Apud VARGAS, 2005, p. 70).

Também foi constatado que o *slash*, um gênero da *fanfiction*, tem gerado bastante polêmica, não só entre os próprios fãs, que por vezes vetam a postagem do gênero dentro de determinados *websites*, como também entre os detentores dos direitos autorais das histórias reinventadas, que podem se sentir ofendidos ou chocados com a utilização sexual e violenta que se faz de suas personagens. Esses chegam, algumas vezes, inclusive, a entrar em batalhas judiciais com os *websites* que publicam tais histórias distorcidas.

E, além de escreverem narrativas e editoriais, os fãs também iniciaram a produção de filmes. Os *fanfilms*, como são chamados, enfrentam dificuldades para serem produzidos e distribuídos. Apenas recentemente, com o desenvolvimento da tecnologia, da popularização da banda larga e, principalmente, com o surgimento do canal *YouTube*, é que os *fanfilms* estão ganhando mais espaço. Em todos os meses são publicados na internet dezenas de filmes amadores de qualidade e produção variada. As produções também são feitas, muitas vezes, com a finalidade de apresentar um trabalho como roteirista, diretor, ator, entre outros.

Direitos autorais

A difusão cada vez maior das obras intelectuais gerou a necessidade de sua proteção legal, caracterizada pelos aspectos morais e patrimoniais. O moral garante ao criador o direito de ter seu nome impresso na divulgação de sua obra e o respeito à sua integridade, além de lhe garantir o direito de modificá-la, ou mesmo de impedir sua circulação; e o patrimonial regula as relações jurídicas da utilização econômica das obras intelectuais. Os direitos autorais estão presentes, entre outros, nas produções artísticas, culturais e científicas e lidam com a imaterialidade, principal característica da propriedade intelectual.

Na Inglaterra, o *copyright* inicia a partir do *Copyright Act*, de 1790, que protegia as cópias impressas por 21 anos, contados a partir da impressão. Obras não impressas eram protegidas por apenas 14 anos, porém, em

1662, já existia o *Licensing Act* que proibia a impressão de qualquer obra que não estivesse registrada. Era uma forma de censura, já que só se licenciavam livros que não ofendessem o licenciador.

A proteção é dada a uma obra ou criação, independentemente de seus méritos literários, artísticos, científicos ou culturais. As ideias em si não são protegidas, mas suas formas de expressão e originalidade num determinado suporte material. Sem a prévia e expressa autorização do titular da obra, qualquer utilização da mesma é ilegal.

Novos conceitos de comercialização estão surgindo com o crescimento da informática. Entretanto, a questão básica, primeiramente, é definir se a internet se classifica como mídia impressa ou não. Caso seja definido que não, o ciberespaço estaria submetido aos regulamentos correspondentes. De acordo com o autor Gandelman,

as perguntas se sucedem e as respostas nem sempre estão conseguindo atendê-las corretamente. Só a experiência e o tempo é que indicarão os caminhos a seguir e fornecerão molduras jurídicas atualizadas pela nova cultura, no que se refere à proteção justa dos direitos autorais. (1997, p. 152).

A internet é problematizada, principalmente, à medida que rompe qualquer barreira geográfica, cultural e até linguística, tornando os direitos autorais obsoletos. E, de acordo com Jenkins,

inicialmente, o computador ofereceu amplas oportunidades de interação com o conteúdo das mídias e, enquanto operou nesse nível, foi relativamente fácil para as empresas de mídia controlar o que ocorria. Cada vez mais, entretanto, a web tem se tornado um local de participação do consumidor, que inclui maneiras não autorizadas e não previstas de relação com o conteúdo de mídia. (JENKINS, 2008, p. 190).

É sabido que todas as obras intelectuais, como: livros, vídeos, filmes, fotos, artes plásticas, mesmo inseridas no ciberespaço, não perdem sua proteção, ou seja, não podem ser utilizadas sem prévia autorização, pois “os direitos autorais continuam a ter sua vigência no mundo *on-line*, da mesma maneira que no mundo físico. A transformação de obras intelectuais para *bits* em nada altera os direitos das obras”, discute Gandelman em seu livro *De Gutenberg à internet: direitos autorais na era digital*.

Apesar da legislação sobre direitos autorais variar de país para país, de modo geral, escrever uma *fanfiction* não constitui uma violação da propriedade intelectual, desde que a obra não seja comercializada nem se obtenha lucro financeiro advindo dela. Na opinião de Jenkins, a *fanfiction* apenas e tão somente como uma expressão para outros lerem e apreciarem, é, provavelmente, tolerável para os detentores dos direitos e para os criadores. Vargas acrescenta:

O objetivo dos membros das *fandoms* não é impedir a circulação dos produtos da indústria do entretenimento, mas afirmar sua preferência por determinados produtos, da mesma forma que o direito de utilizá-los como inspiração para a realização de suas intenções sociais, especulações intelectivas e, naturalmente, produções culturais, geralmente sem fins lucrativos. (2005, p. 53).

Juristas recomendam que os *ficwriters* acrescentem, no início do texto, uma pequena nota legal, chamada pelos americanos de *disclaimer*, declarando quem realmente é o detentor dos direitos autorais e esclarecendo que não está obtendo qualquer forma de ganho financeiro. Jenkins (2008, p. 217) aponta que “alguns trabalhos podem se tornar mais públicos, pois se ajustam ao que o detentor dos direitos considera uma apropriação adequada de sua propriedade intelectual, enquanto outros permanecem ocultos (ou pelo menos distribuídos por canais menos oficiais)”.

Cada fã tem um ponto de apoio, alguma série que o influencia a escrever. O maior problema, para a indústria, são as ações dos usuários que se apropriam do direito intelectual do autor e que acabam por distorcer a obra original. Enquanto os consumidores respeitarem as condições da proteção legal, não haverá problemas ao se escrever e publicar uma *fanfiction*. Em sua obra, Jenkins afirma não haver uma categoria específica para a *fanfiction*:

Ninguém sabe ao certo se a *fanfiction* se enquadra na proteção legal do uso aceitável. A lei atual de direitos autorais não possui uma categoria que trate da expressão criativa amadora. Onde havia um fator de “interesse público” na definição de uso aceitável – como o desejo de proteger os direitos das bibliotecas de circular livros, ou dos jornalistas de citar fontes, ou dos acadêmicos de citar outras pesquisas – houve um avanço, em termos de classes e usuários legitimados, mas não um direito público generalizado à participação cultural. (2008, p. 263).

No entanto, vários *ficwriters* já comercializaram e obtiveram lucro com seus materiais, e, a partir disso, a questão do embate entre produtores e consumidores é estabelecida: o lucro baseado na apropriação de ideia, enredo, personagem e outros elementos de uma obra já existente viola os termos e as condições dos direitos autorais reservados aos criadores e produtores dessa obra. Porém, a proibição por parte dos produtores do desenvolvimento de atividades dos fãs poderia acarretar declínio no consumo de produtos e franquias. Ainda em *Cultura da convergência*, o autor discute a relação de dependência entre produtores e consumidores:

Na realidade, o público quer que o novo trabalho ofereça novos *insights* e novas experiências. Se as empresas de mídia correspondem a essa exigência, os espectadores investem no produto e sentem que têm domínio sobre ele; negue isso aos consumidores e eles se afastam, em desgosto. (JENKINS, 2008, p. 149).

Em *O fenômeno fanfiction*, Vargas também aborda a questão entre o consumidor e a autoridade, alegando que

a produção e o consumo de *fanfictions* nem sempre são bem aceitos pelos detentores dos direitos autorais de um produto voltado para o consumo de massa, provavelmente pelo elemento de subversão da noção de autoria que o acompanha. Esse estilo de consumo, menos passivo, talvez, do que o esperado pela indústria do entretenimento, transgride as fronteiras entre produtor e receptor, autoridade e consumidor. É um comportamento ainda mais evidente em relação à geração que agora atinge as portas das universidades e cuja convivência com a rede lhe proporcionou noções diferenciadas de vida em comunidade, bem como o uso de novos paradigmas de expressão. (2005, p. 46).

Para o antropólogo cultural e consultor da indústria, Grant McCracken, no futuro, os produtores de mídia terão de se ajustar às exigências dos consumidores, ou correrão o risco de perder seus consumidores mais ativos e entusiasmados para alguma outra atração de mídia mais tolerante.

Letramento digital

Tendo como ponto de partida a história original, os autores – fãs, na produção de *fanfictions*, podem alterar o roteiro das histórias, acrescentar novos personagens e até mesmo modificar as relações entre os já existentes. As novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), oferecem aos fãs a oportunidade de encontros *online*, nos quais, de maneira colaborativa, os autores e leitores-fãs podem escrever, trocar textos, criticar e discutir mudanças em suas *fanfictions*.

O uso de um original anteriormente existente e comercializado como tal, na verdade não implica uma postura consciente de desafio da autoria reconhecida, mas a busca, por parte desses leitores, de uma oportunidade de concretizar sua recepção, explorando pontos que eles gostariam de ter vistos desenvolvidos no original e usando um universo narrativo já constituído para desafiar e aprimorar suas habilidades como leitores e escritores. (VARGAS, 2005, p. 120).

Assim, os autores-fãs podem receber *feedback* de seus interlocutores-leitores, escrever colaborativamente e interagir com grupos sociais. Dessa forma, desenvolvem confiança e motivação para continuar a escrever devido ao interesse e ao andamento fornecido por seus leitores.

Novas formas de letramento digital afetam os processos de aprendizagem, escrita, interação e transposição de identidades no meio digital permitindo o uso e o desenvolvimento da linguagem e das relações sociais. Com a incorporação de tecnologia como meio passível de construção de letramento, estudos de autores como Black e Ramal atestam a eficácia da utilização da escrita de *fanfictions* em processos de aprendizagem e participação social dos indivíduos. A produção textual em suportes digitais impulsiona a escrita e o conhecimento compartilhado; o usuário constrói sua literacia a partir de práticas sociais e ganha confiança e competência por parte do leitor-fã quando há o reconhecimento do seu papel de produtor de novas formas de letramento. Devido ao interesse e ao andamento dado por seus leitores, os autores desenvolvem confiança e motivação para continuarem a escrever.

Black (2009) realizou seus estudos com três aprendizes de inglês em uma comunidade *online* de *fanfiction* durante três anos, a fim de analisar a influência da autoria de *fanfictions* no letramento. Black observou que pela participação em práticas *online*, os aprendizes empregaram identidades transculturais, estabeleceram relações transnacionais e

experimentaram novas práticas de letramento. Ele pôde concluir que por meio da participação em práticas sociais diversas e do pertencimento a comunidades *online*, é possível adquirir o letramento digital, que promove os desenvolvimentos linguístico, tecnológico e social desse usuário. A partir da disseminação de seus produtos simbólicos e de sua inclusão em comunidades digitais, os aprendizes adquiriram papel ativo, transformando o consumo de cultura em criações compartilhadas que permitem uma participação cooperativa e uma recontextualização de mídias originais. Assim, quebraram o paradigma de produção escrita, cuja tendência era manter um modelo baseado na produção individual pelo especialista.

Outros estudos também examinam o processo de letramento em mídias tecnológicas. Tomando como base a questão sociocultural, Lankshear e Knobel (2008) apresentam um panorama teórico sobre os conceitos de letramento e cultura de participação e discutem de que modo o consumo da cultura popular é transformado em *produção* no ambiente *online*. Há uma mudança nos paradigmas que estabelecem os papéis de autor-leitor e produtor-consumidor, já que novos gêneros e participações *online* possibilitam uma prática social e colaborativa por parte dos interagentes. Com base nas noções de comunicação, socialização e autorrepresentação do indivíduo, que pode vir a ter suas múltiplas identidades reconhecidas na esfera midiática, o letramento passa a ser visto como um fenômeno que permite a aplicação de conhecimentos por parte do indivíduo, em contextos específicos de uso e para propósitos definidos.

No contexto escolar, a inserção das novas TICs e a noção de autoria em contextos digitais também são discutidas e relativizadas. Segundo a Professora Langer (2005), os processos de letramento não ocorrem apenas em situação de escolaridade, mas nos muitos contextos de vivência do indivíduo, que exigem dele a participação em atividades de manipulação da linguagem e do pensamento, em uma variedade de situações cotidianas que se apresentam como oportunidades de aprendizagem. Os alunos estão cada vez mais conectados a um mundo eletrônico no qual a leitura e a escrita se configuram de modo mais participativo e dependente de opiniões de sujeitos diversos.

A internet dispõe da vantagem incomparável de ser um meio audiovisual com recursos para propiciar comunicação multilateral, colaborativa, coletiva, que permite ao internauta a sensação de efetiva presença em uma atividade da qual ele esteja participando em tempo real. Outra virtude “pedagógica” da internet é que os conteúdos disponíveis estão vinculados à percepção lúdica coletiva, à cultura universal de entretenimento, que foi criada pela indústria de consumo simbólico. Tal herança da cultura lúdica é um fator

positivo, afinal, a educação será revolucionária quando houver mais prazer em ensinar e muito mais satisfação em aprender. (MAGNONI, 2001, p. 351).

O próprio *site Wikipedia* se autoproclama “a enciclopédia livre que pode ser editada por todos”, mas é muito desconsiderada por professores e comunidades acadêmicas. Porém, pensando na oportunidade de construção, os “novos aportes virtuais oferecidos pela nova mídia, que permitem autorias coletivas não são apropriáveis individualmente”, afirma Demo (2008, p. 1). Em razão do número de leitores que também se transformam em editores e revisores, a construção colaborativa de cada texto e a participação mais intensa de especialistas ou estudiosos iniciantes, hoje se discute a confiabilidade da *Wikipedia* de outro ponto de vista.

A ideia de autoria individual se dilui conforme os meios tecnológicos perpassam o ato da escrita, e, assim como na *Wikipedia* e na produção de *fanfictions*, por exemplo, a participação do *outro* tanto no *feedback* da leitura quanto na própria produção colaborativa, tem se tornado característica primordial da *web*. Enquanto no contexto escolar o *feedback* ainda é de caráter corretivo, em ambientes digitais, cuja escrita é compartilhada por muitos leitores, o *feedback* tende a ser mais colaborativo, de modo crítico ou incentivador. Como afirma a autora Vargas, “os *feedbacks* enviados pelos leitores são de suma importância para os autores de *fanfictions* e, para a maioria deles, o aprimoramento de sua produção escrita é assunto que merece atenção e cuidado”. (2005, p. 84).

Em muitos casos, a estrutura das *fanfictions* é tão profissional quanto a estrutura das histórias originais; o público desatento com a obra que as “inspirou” as confunde facilmente, principalmente quando se trata de extensão de uma narrativa já encerrada, como a saga de vampiros *Crepúsculo* e a de Harry Potter, por exemplo. Depois de finalizadas, usualmente, os *ficwriters* não hesitam em publicar suas obras, pois a correção de rascunhos pelos próprios fãs é comum – quando não há, no *site* que publica as obras, uma equipe oficial de correção, também formada por fãs.

Embora a comunidade que se aglutina em torno das *fanfictions* seja voluntária e careça de uma figura que centralize a mediação dos debates e o andamento dos trabalhos, como um professor (tarefa parcialmente assumida pelas *webmistresses*), observa-se com muita clareza o quanto seus participantes são engajados, estando dispostos a aceitar críticas e necessitando de incentivos para o aprimoramento de suas histórias. (VARGAS, 2005, p. 86).

A correção também é comumente estabelecida durante a criação da peça, quando os autores pedem a opinião dos leitores sobre o trabalho em andamento e, no ciberespaço, formam um quebra-cabeça que provavelmente agrada uma boa parcela dos fãs da peça original, pelo fato de essa nova obra ser composta por uma ou várias pessoas do mesmo reino de fãs que sabem exatamente o que seus colegas gostariam de ler – o que nem sempre as editoras de livros conseguem descobrir. É possível perceber o quanto eles se esforçam para que sua escrita atinja um grau de desenvolvimento que permita alcançar mais leitores, em um tipo de mobilização que não é comumente encontrado nas práticas de sala de aula. Um sujeito mobilizado por alguma obra original, constrói uma representação do texto que lhe é única, mas que, ao mesmo tempo, possui pontos em comum com as representações construídas por outros indivíduos. Além disso, essa representação passa longe de ser definitiva, estando sempre aberta a mudanças que muito provavelmente virão na interação com outros leitores que compartilhem as mesmas leituras.

Considerações finais

Especulou-se sobre as diversas razões que levam à participação do público em comunidades *online*. Entre algumas das possíveis alternativas estão a troca de informações, o entretenimento, o compartilhamento de interesses e a vontade de conhecer pessoas. No caso do *fandom*, a aglutinação ocorre em torno de produções que usam como base textos que estão disponíveis e que são primeiramente consumidos fora da rede.

Essa transposição de textos e produtos para o suporte virtual gera a interação de um grande número de vozes, que constitui justamente o trabalho dos navegadores-autores-leitores. Outra possível razão para essa participação seria a busca de reconhecimento. A necessidade de ganhar *status* e construir reputação dentro de uma dada comunidade deve ser entendida, segundo Vargas, por meio do reconhecimento daqueles internautas que possuem meios, informações e disponibilidade de tempo para se dedicar a uma comunidade virtual, passam a ser representantes de uma nova elite dentro da sociedade contemporânea. Eles poderão ser considerados detentores de um grau de especialização, que os diferencia dos navegadores eventuais que utilizam a rede para checar *e-mails*, por exemplo, e muitas vezes em computadores disponibilizados em locais públicos.

Além da busca do reconhecimento dentro de um grupo, que é, sem dúvida, um dos grandes motivadores, há também a vontade de criar conexões com outras pessoas que tenham interesses semelhantes, *online* e *offline*. O fator

mais relevante talvez seja o fato de que os navegadores-autores de *fanfictions* e outros indivíduos engajados em formas participativas de produção de cultura encontradas nessas comunidades *online* buscam um tipo de prazer que é derivado da construção do conhecimento. Isso implica uma postura mais ativa dos indivíduos, que resulta na transgressão das supostas fronteiras apresentadas pelos “pacotes” oferecidos pela indústria do entretenimento e na consolidação da sua participação dentro dos universos ficcionais que tanto admiram.

Ao mesmo tempo que a *fanfiction* é uma resposta à indústria cultural “oficial”, ela é também um canal para os integrantes dessa cultura compartilharem experiências e se inserirem no chamado letramento digital, à medida que a criação de ficções contribui para a aprimoração da escrita, para o aprofundamento das habilidades linguísticas de leitura, para a compreensão de textos, um processo cultural que contribui para o aumento da capacidade de processamento coletivo de informações. Enquanto grande parte da sociedade acadêmica insiste em se apegar à concepção generalizada de que os jovens da nova geração pouco cultivam os hábitos de escrita e leitura, o presente estudo foi capaz de demonstrar o interesse dos jovens por textos produzidos no cenário da cibereducação integradora, apontando, também, para o caráter de pouca atualização por parte da escola, que desconsidera o conhecimento prévio de seus alunos, as atividades que desenvolvem em seu tempo de lazer, os seus interesses e desejos.

A tarefa apoiada no ambiente *online* de aprendizagem motiva a participação do leitor-fã-aluno na apreciação de textos de outros autores, cujo processo produtivo pode ser negociado cooperativamente. A partir de uma relação vinculada ao *feedback* do leitor, o papel do interlocutor tem importância fundamental numa produção, que adquire um caráter coletivo e não mais individual.

Magnoni (2001) ressalta que, no contexto brasileiro, só será possível a inclusão efetiva das diversas camadas sociais na era digital, se houver a construção de uma interface perene e adequada, entre os meios informacionais e os sistemas nacionais de ensino. É uma tarefa coletiva dependente da mobilização da sociedade e do Estado, para que se resolvam questões conceituais, legais e político-administrativas, que envolvem tamanha iniciativa.

Referências

BLACK, R. Language, culture, and identity in online fanfiction. *E-Learning*, v. 3, n. 2, 2006.

_____. Online fanfiction, global identities, and imagination. *Research in the teaching of English*, v. 43, 2009.

CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. In: _____. *A era da informação: economia, sociedade e cultura*. São Paulo: Paz e Terra, 1999. v. 3.

DEMO, P. *Autoria*. UnB, 2008. Disponível em: <<http://www.e-educador.com/index.php/artigos-mainmenu-100/768-autoria-um-excelente-artigo-do-prof-pedro-demo>>. Acesso em: 13 out. 2011.

GANDELMAN, H. *De Gutenberg à internet: direitos autorais na era digital*. Rio de Janeiro: Record, 1997.

JENKINS, H. *Textual poachers: television fans and participatory culture*. New York; London: Routledge, 1992.

_____. *Fans, bloggers, and gamers: media consumers in a digital age*. New York: New York University Press, 2006.

_____. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.

LANGER, Judith. *Pensamento e experiência literários: compreendendo o ensino da literatura*. Passo Fundo: Ed. da UPF, 2005.

LANKSHEAR, Colin; KNOBEL, Michele. Introduction digital literacies: concepts, policies and practices. In: LANKSHEAR, Colin; KNOBEL, Michele. *Digital literacies: concepts, policies and practices*. New York: Peter Lang Publishing, 2008.

LÉVY, P. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na Era da Informática*. Rio de Janeiro: Editora 34, 2008.

MAGNONI, A. F. *Primeiras aproximações sobre pedagogia dos multimeios para o Ensino Superior*. 2001. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Marília, 2001.

VARGAS, M. L. B. *O fenômeno fanfiction: novas leituras e escrituras em meio eletrônico*. Passo Fundo: Ed. da UPF, 2005.