

O *media* fã como “crítico literário” digital

Lucas Mariano de Jesus¹

Ana Elisa Ribeiro²

Resumo:

Hoje, graças ao advento do digital, as relações da mídia e do entretenimento com os fãs se tornaram mais visíveis. Dentro desse contexto, este trabalho trata dos *media fãse* das *fanfictions*. Assim, busca-se compreender como o envolvimento em processos produtivos e coletivos de elaboração de *fanfictions* moldam o aparecimento de críticos literários digitais dentro dessa comunidade. Assim, por meio de pesquisa exploratória e bibliográfica foram levantados os dados para análise. Por fim, constatou-se que a postura dos leitores diante dos textos produzidos corrobora para a manutenção de um sistema tão literário quanto digital, e que o fortalecimento desse sistema, se dá por meio da legitimação em diferentes níveis de engajamento.

Palavras-chave: fanfiction; produção de fãs; cultura participativa; crítico literário

The media fan as digital "literary critic"

Abstract:

Today, thanks to the advent of digital, media and entertainment relationships with fans have become more visible. Within this context, this work deals with media fans and fanfictions. In this sense, it is sought to understand how the involvement in productive and collective processes of elaboration of fanfictions mold the appearance of digital literary critics within this community. Thus, through exploratory and bibliographic research, data were collected for analysis. Finally, it was found that the readers' attitude towards the texts produced corroborates the maintenance of a system as literary as digital, and that the strengthening of this system, occurs through the legitimation at different levels of engagement.

Keywords: fanfiction; fan production; participatory culture; literary critic

1 Graduado em Letras pela Universidade Federal de Lavras (Português/Inglês e suas Literaturas). Foi bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID- CAPES). Faz parte dos grupos de estudos GEPL (CNPQ) e Letramentos, processos discursivos e tecnologias (CNPQ). Atualmente, cursa mestrado em Estudos de Linguagens pelo Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais.

2 Professora e pesquisadora do Departamento de Linguagem e Tecnologia do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG), onde atua no Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens (mestrado e doutorado), no bacharelado em Letras (Tecnologias da Edição), em cursos de especialização e na educação profissional técnica de nível médio. É doutora em Linguística Aplicada (Linguagem e tecnologia) e mestre em Estudos Linguísticos (Cognição, linguagem e cultura) pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), onde também se bacharelou e licenciou em Letras/Português. É pós-doutora em Comunicação pela PUC-Minas (2009-2010), em Linguística Aplicada pelo Instituto de Estudos de Linguagem da Unicamp (2011-2013) e em Estudos Literários pelo Pós-Lit UFMG, com pesquisa no Acervo de Escritores Mineiros.

Textura	Canoas	v. 20 n. 43	p.20-38	maio/ago 2018
---------	--------	-------------	---------	---------------

Considerações Iniciais

As *fanfictions* são produções escritas que circulam no ciberespaço, redigidas por pessoas que usam a tecnologia digital para continuar o diálogo com suas obras e autores preferidos. No ambiente digital, fãs escrevem os textos de acordo com regras estabelecidas por uma comunidade virtual de outros fãs, além de trocarem experiências e se envolverem com a leitura e a escrita motivados pelo prazer.

As histórias escritas são publicadas e ficam disponíveis na rede para que outras pessoas possam ler e interagir com elas. Muitas vezes, esses fãs são pessoas anônimas, que encontram nas comunidades de fãs uma forma de expressão e identificação. Atualmente, graças ao avanço notável das tecnologias da informação e da comunicação, o papel do fã, bem como as características da sua cultura, vem sendo cada vez mais discutido por pesquisadores brasileiros. Por apresentar várias características, a cultura fã proporciona um terreno vasto de pesquisa, especialmente nas interseções entre os campos literário e digital.

Neste trabalho, buscamos compreender como o envolvimento em processos produtivos e coletivos de elaboração de *fanfictions* molda o aparecimento de críticos literários digitais dentro de portais dedicados à publicação dessas narrativas. Primeiramente, abordamos, de forma sucinta, algumas características da cultura fã; em seguida, comentamos sobre o *media fã* e alguns dos gêneros produzidos por ele. A partir disso, apresentamos os processos produtivos e coletivos de elaboração de *fanfictions* e usamos o site Nyah! Fanfiction como suporte para exemplificar tais processos. O site também é usado para a coleta de dados, que são apresentados na seção seguinte. Por fim, tecemos algumas considerações finais.

Cultura Fã

Antes de nos debruçarmos sobre a cultura fã, é necessário compreender outra expressão fundamental para o nosso estudo: a chamada *cultura participativa*. Segundo Jenkins (2008), ela está relacionada ao contraste com noções mais ultrapassadas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação. Se, antes, consumidores e produtores ocupavam dois extremos e desempenhavam papéis isolados, hoje, eles operam juntos e convergem para caminhos novos e cada vez mais acessíveis. A cultura participativa está estritamente ligada ao consumo de informações, conteúdos e também de

materiais e, por conta disso, relacionada à cultura fã, tendo em vista que o fã se caracteriza, em muitos casos, por ser um consumidor mais assíduo que os outros.

É importante destacar que a cultura fã, apesar de sempre ser relacionada aos produtos da mídia por influência de vários estudos, não abrange apenas esse campo. Ela também pode ser usada para compreender fenômenos que atuam fora da mídia ou fenômenos que não têm relação direta com a mídia. Por ser praticamente derivada da cultura participativa, em muitos casos, pesquisas apontam a cultura fã como algo estritamente voltado para os consumidores, receptores e produtores de conteúdo para o campo midiático. Isso não é por acaso, já que a maioria dos fãs encontra-se nesses espaços e produz conteúdo para ele. Entretanto, fazer generalizações é um tanto quanto problemático, principalmente quando nos referimos a um campo que demanda mudanças e movimentos constantes.

Portanto, quando falamos de cultura fã, de forma geral, estamos nos referindo às práticas realizadas por *fan clubs*, *fandoms* e fanáticos por alguém ou por algum objeto. Agora, quando direcionamos nosso olhar para os *media fans*, dentro da cultura fã, estamos falando de pessoas que produzem, alimentam e reformulam artefatos midiáticos por estarem envolvidas em certo fanatismo.

Oliveira (2015), ao realizar estudo sobre a cultura de fãs e *fandom* como elemento das práticas participativas de consumo de mídia, traça um pequeno panorama das fases dos estudos sobre a cultura de fãs voltada para os *media fans*. Dessa forma, a autora elenca três fases, ondas ou, segundo Jenkins (2006), gerações de estudos e estudiosos da cultura fã. Na primeira fase, estariam estudiosos que priorizavam o distanciamento do objeto pesquisado, ou seja, estudiosos que não se permitiam navegar como fãs e, ao mesmo tempo, pesquisar sobre fãs. Jenkins (2006) acrescenta que “às vezes havia uma tentativa de se afastar da comunidade de fãs no final da escrita e dizer, ‘certo, agora nós chegamos a verdade que os fãs não reconhecem sobre sua própria atividade política’” (JENKINS, 2006, p.10).

A segunda geração foi marcada pela tentativa de se escrever em equilíbrio. Os estudiosos da segunda geração, já mais imersos nas comunidades de fãs, balizavam o que gostariam de escrever com aquilo que seria aceito pelos avaliadores, a primeira geração. Sendo assim, Jenkins (2006) pontua que:

Os editores decidem se eles [seus manuscritos] serão publicados ou não, a faculdade decide se nós seremos contratados. Então, você acaba lutando para negociar entre o que quer escrever e o que é possível dizer naquele momento em particular, na tentativa de levar seu trabalho a público de algum modo. (JENKINS, 2006, p.11)

Derivada das gerações anteriores, a terceira geração foi marcada por uma mescla das duas fases que a precederam. Dessa forma, os *fandoms* passaram a ser estudados pelos *aca-fans*, os acadêmicos que também são fãs. Essa geração de estudiosos poderia escrever sem a preocupação de ter de defender os *fandoms* ou, de certa forma, buscar uma forma de atacá-los. O diálogo agora havia ficado mais aberto e questões que não poderiam ou não haviam sido levantadas pelas gerações anteriores, agora tinham espaço e estudiosos dispostos a discutir sobre. Há constatações como a de Lawrence Grossberg (1992), por exemplo, que diz:

Os fãs estão constantemente lutando para não somente compreender o que uma produção significa, mas para fazer com que esta tenha um significado conectado a suas próprias vidas, experiências e desejos. (GROSSBERG, 1992, p.52)

E tais constatações poderiam ser debatidas e ampliadas por outros estudiosos, como o próprio Jenkins (1992):

O ato de escrever, produzir conteúdo, torna-se, portanto, uma atividade social para o fã, funcionando não somente como uma forma de expressão pessoal, como, também e ao mesmo tempo, uma fonte de identidade coletiva, ou seja, parte daquilo que significa ser um fã. (JENKINS, 1992, p.157)

A identidade coletiva mencionada por Jenkins é noção fundamental para a legitimação e o reconhecimento dos produtos produzidos por fãs. Com isso, o termo *subcultura* (Luiz, 2008), muito usado para se referir à cultura fã, foi sendo deixado de lado por alguns pesquisadores e o foi possível observar grandes avanços sobre o assunto. Passaremos agora a discorrer sobre o grupo particular de fãs que é alvo deste estudo, o *media fã*.

Media Fã

Os *media fãs* compõem os *media fandoms* e são caracterizados por não adotarem um texto único ou gênero singular como objeto de seu fanatismo, mas textos diversos. Nesses textos, estão incluídos seriados de TV, filmes, quadrinhos, animações, livros, telenovelas, entre outros. Dessa forma, os *media fãs* são leitores, expectadores e produtores que constroem um sistema organizado e diversificado. Ainda sobre isso, Miranda (2009) completa que:

O sistema fandom e o novo leitor digital representam para os estudos literários um desafio perturbador, na medida em que propõem novos comportamentos que parecem desestabilizar atitudes e modelos há muito consolidados. A passividade diante do texto não é mais admitida. A leitura individual e silenciosa, que em certo momento da história foi considerada, inclusive um avanço e uma conquista, cede paulatinamente espaço a práticas mais coletivas, que parecem comungar com as dos antigos contadores de histórias. Partilhando em tempo real, apesar de virtual, suas percepções sobre a leitura, os integrantes do fandom transformam o ato de ler numa espécie de jogo, onde a principal regra é a interatividade. (MIRANDA, 2009, p. 2).

Um *fandom* organizado se configura como um espaço em que os fãs podem debater, negociar e refletir sobre a cultura de massa, bem como sua relação com ela. Jenkins (1992), aponta, que nos *fandoms*, as convenções interpretativas têm definição menos rígida ou são seguidas com menos precisão do que na academia, mas mesmo assim são aceitas como base necessária para a discussão. Essa base faz com que o *fandom* ganhe vida e possa continuar existindo. Dessa forma, mesmo que o insumo midiático diminua, o *fandom* dificilmente irá morrer, tendo em vista que as próprias interpretações dos fãs dão vida a outras histórias. Exemplo disso, é a cada vez mais crescente onda de fãs de outros fãs. Ou seja, a audiência conquistada pelo fã produtor de conteúdo e seu próprio capital social movimenta o *fandom*.

Certamente, as novas posturas adotadas diante dessas produções, em suas diversas formas de expressão, fazem com que muitas questões relacionadas a autoria, colaboração e principalmente recepção sejam formuladas, tendo em vista que:

O receptor torna-se o elemento mais importante neste sistema, não obstante o próprio texto (reconhecidamente obra de um autor específico) jamais seja desmerecido. Ao contrário: parece ser

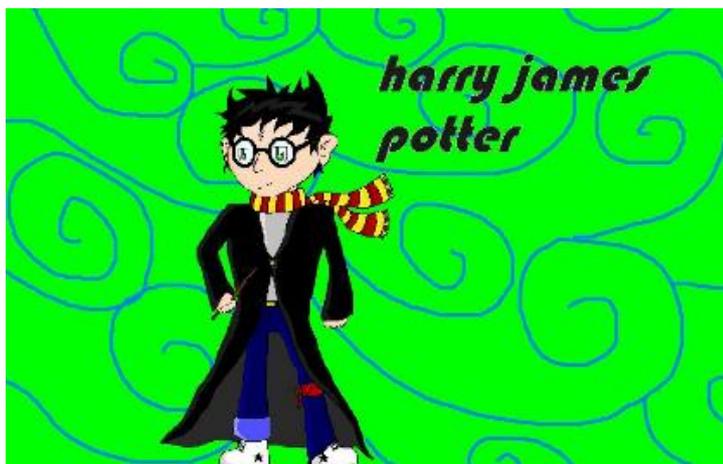
valorizado e cultuado como o ponto de partida e de inspiração para novas criações. Daí o próprio nome do sistema — fandom: “domínio dos fãs”. (MIRANDA, 2009, p. 3).

Os *fandoms*, então, além de favorecerem a fluidez de posturas diante dos textos, constituem-se também como sistemas multimodais de leitura, tendo em vista que as novas criações, mencionadas por Miranda (2009), combinam “linguagem verbal e não verbal”. Ao orquestrar diferentes códigos semióticos, os fãs produzem gêneros de forma colaborativa. Tais gêneros, em maior ou menor grau, estão interligados, pois, em alguns casos, a criação de um leva à criação de outro. Eles podem ser perfeitamente compreendidos de forma separada, tanto que existem comunidades específicas voltadas para cada um deles e não há um juízo de valor atribuído entre eles. São composições diferentes que, de certo modo, buscam um objetivo comum. São exemplos desses gêneros as *Fanarts*, os *Fanfilms* e, principalmente, as *Fanfictions*.

Fanarts

As *fanarts* são composições artísticas (desenho, ilustração ou pintura) criadas por fãs e baseadas em algum personagem ou item de alguma obra conhecida. Tais composições são compartilhadas em sites específicos para esse fim, como o Fanart Central, ou compartilhadas em grupos de redes sociais.

Figura 1- Fanart Harry



Fonte: http://www.fanart-central.net/pictures/user/espio_93/775961/harry-potter

Textura, v. 20 n.43, maio/ago 2018

Dentro das comunidades, os fãs realizam trocas de ilustrações, compartilham estilos e modos de produção. Há também a realização de concursos de imagens que buscam engajar os fãs a produzirem novos tipos de imagens. Tudo isso colabora para a manutenção e alimentação de um banco de dados de composições artísticas sobre vários personagens, situações e tramas.

Fanfilms

Os *fanfilms* seguem a mesma linha de produção das *fanarts*. São filmes ou trailers criados por fãs com base em alguma obra, que não necessariamente precisa ser outro filme, Os *fanfilms* baseados em jogos são exemplos disso. O *YouTube* é usado como repositório para muitos *fanfilms*. Além dele, existem também outros repositórios, como o site *Fanfilms.net*. A figura 2 ilustra o site e a postagem de um *fanfilm*.

Figura 2- Fanfilm Zorro



Fonte: <http://www.fanfilms.net/f/2627>

Ao contrário das *fanarts*, nos *fanfilms* não existe uma troca de produções entre os fãs. Ou seja, não há uma cultura de colecionar *fanfilms*, mas sim de promover-los. Muitas produções são verdadeiras obras-primas e exploram enredos que as produções originais não arquitetaram. Um exemplo muito conhecido é o *Fanfilm* “*Voldemort – Origins of the Heir*”, em que os fãs de *Harry Potter* arrecadaram fundos online para que a produção pudesse ser feita. A *Warner*, dona dos direitos autorais de *Harry Potter*, concedeu a permissão necessária para que os fãs pudessem seguir com o filme sem fins lucrativos que está disponível no *You tube*.

Fanfictions

As *fanfictions*, assim como as *fanarts* e os *fanfilms*, são criadas a partir de algum objeto original. Jamison (2017), coloca que a *Fanfiction* que conhecemos hoje já era febre no século XIX, com outras características, é claro. Segundo a autora, a ideia de textos que pudessem explorar situações pitorescas ou rearranjos mobilizava admiradores de Sherlock Holmes, por exemplo. Hoje, as *fanfictions* configuram-se como textos ficcionais desenvolvidos e publicados na internet por fãs, porém, diferentemente dos outros dois gêneros anteriormente comentados, as *fanfiction* têm uma dinâmica de elaboração mais coletiva e participativa. A pouca explorada cronologia da *fanfiction* não permite dizer, ainda, de onde vem tal dinâmica de elaboração. O que sabemos é que esse fenômeno sofreu e vem sofrendo mutações diante da mídia de cada época. Assim, muitas elaborações no que diz respeito ao formato e estrutura de *fanfictions* que encontramos hoje, poderão ser diferentes daqui a algum tempo.

Para abordarmos a dinâmica atual de criação de *fanfictions*, utilizaremos o site *Nyah fanfiction* como base e também como fonte de dados para a seção das análises. Os sites repositórios de *fanfictions*, de forma geral, têm funcionamento parecido. Escolhemos o *Nyah* pelo fato de que seu suporte aos usuários é mais abrangente.

PROCESSOS PRODUTIVOS E COLETIVOS DE ELABORAÇÃO DE FANFICTIONS

O *Nyah!Fanfiction* permite que a leitura das histórias contidas em seu acervo seja feita sem a necessidade de cadastro prévio. É necessário apenas

escolher entre um dos vários temas/assuntos disponíveis e começar a leitura. Para que o usuário possa ter acesso a outros recursos, como escrever suas próprias histórias, comentar ou participando processo de escrita de outras histórias, é necessário efetuar um cadastro no *site*, de forma gratuita.

A página inicial é carregada em português e já apresenta um link que leva o visitante diretamente para as categorias de leitura. Estão disponíveis atualmente 15 categorias oficiais: Animes, Mangás, Bandas, Cantores, Cartoons, Filmes, Jogos, Livros, Nyah!, Originais, Poesias, Quadrinhos, Seriados, Novelas e Dramas. Caso o usuário sinta necessidade, pode solicitar a inserção de uma nova categoria para postar sua história. As categorias são áreas maiores e dentro delas é possível encontrar histórias de vários gêneros. Por exemplo, é possível encontrar uma história do gênero comédia introduzida em várias categorias.

Os envolvidos na administração do site ainda produzem *Podcasts* com temas variados e de forma contínua. Assim, os fãs podem interagir e criar conteúdo com base nos assuntos gerados pelas publicações em formato de áudio.

Na página inicial, também é possível encontrar dicas de uso da gramática. A seção chamada “Aula de Português” é destinada exclusivamente para isso e é atualizada constantemente pelos moderadores do *site*.

Publicando

Para publicar uma *fanfiction*, o fã autor precisa inseri-la em alguma categoria. Isso pode ser feito com a ajuda de um leitor beta/leitor teste, que, além de acompanhar a história do início ao fim, é também um revisor do texto, um primeiro leitor e desempenha o papel de coautor desse texto. A procura por um leitor beta é opcional, mas a maioria dos autores é acompanhada por um. O leitor beta deve fazer parte da comunidade e possuir cadastro no site. Qualquer usuário pode se tornar um leitor beta desde que atenda a alguns critérios e participem do processo seletivo. Os critérios para se tornar um leitor beta/leitor teste são:

1. Ter conta no Nyah! Fanfiction;

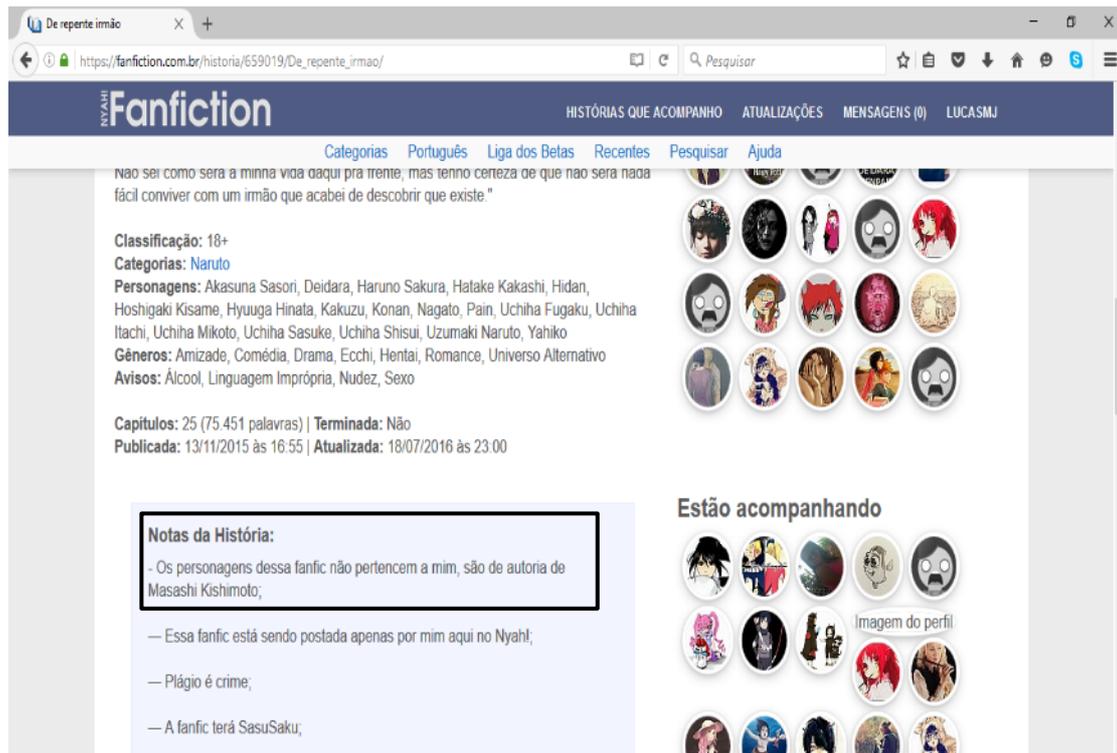
2. Ter excelentes conhecimentos de português;
3. Ter senso crítico;
4. Ter disponibilidade para betar pelo menos 2 fanfictions longas (que não seja a sua);
5. Ter conta no Facebook e ter disponibilidade para acessá-la e atualizar informações, no mínimo, uma vez por mês;
6. Ter disponibilidade para cumprir deveres que podem vir a ser requisitados pela Liga (preencher formulários, atualizar formatos etc.);
8. Ter disponibilidade para participar dos vários projetos da Liga dos betas.

É pertinente reafirmar que as histórias não têm a intenção de infringir os direitos intelectuais das obras em que se espelharam e, por isso, uma das regras de formatação para a publicação das histórias é a inserção de uma ressalva, que, no universo das *fanfictions*, é conhecida pelo termo inglês *disclaimer*.

O *disclaimer* é um elemento importante na prática de escrever *fanfiction*. É nesse espaço que o fã menciona o criador da obra original já constituída e também assume sua posição diante do que é produzido, ou seja, declara seu engajamento com a escrita, e não com o lucro. No caso do *site* que estamos descrevendo, o *disclaimer* é encontrado na seção “Notas da História”, localizada logo na primeira página de cada *fanfiction*.

Como nos mostra a figura 3, o *disclaimer* é elaborado pelo próprio fã/autor e não tem configuração específica. É necessário apenas que essa declaração esteja exposta na primeira página da *fanfiction*.

Figura 3 - Cópia da página inicial de uma *fanfiction*.



Fonte: (https://fanfiction.com.br/historia/659019/De_repente_irmao/)

Outro cuidado que os fãs tomam quando vão postar/publicar suas *fanfictions* diz respeito à classificação da história. Devido à diversidade de assuntos que podem ser inseridos nas tramas, foram criadas pelos fãs regras que moderam as histórias, de acordo com a faixa etária dos leitores. Histórias que envolvem violência, cenas de sexo explícito, por exemplo, são classificadas com a indicação +12, +16 ou +18. A classificação varia de um *site* para outro, assim como alguns termos que designam o teor das narrativas. O Nyahl! criou um dispositivo chamado “Controle Parental” que tem por finalidade filtrar histórias com base na classificação dada pelos autores. Assim é possível filtrar somente histórias com a classificação Livre, por exemplo.

Por vezes, os fãs iniciantes quando se inserem no universo das *Fanfictions* sentem uma dificuldade em saber qual a melhor indicação colocar

ou quais termos usar em suas composições, isso se deve ao fato da criação, por parte do universo das *fanfictions*, de siglas, termos e descrições que formaram um vocabulário próprio dessa comunidade e que muitas pessoas não têm conhecimento. São várias abreviações que indicam o teor de uma história, os conflitos que o leitor pode encontrar dentro dela e até o nível sentimental que a história contempla. Na tentativa de suprir essa necessidade, o Nyah! criou um dicionário online com muitos verbetes utilizados entre os escritores brasileiros nas comunidades virtuais. O dicionário pode ser encontrado no blog da Liga dos Betas, como ilustra a figura 4 abaixo.

Figura 4 – Dicionário das Fanfictions



Fonte: <http://ligadosbetas.blogspot.com.br/2013/08/dicionario-de-terminos->

Quando uma *fanfiction* é postada, ela fica disponível para que outros fãs leitores ou escritores possam postar comentários a respeito da história. Os comentários são divididos por capítulos e postados logo abaixo do final de cada um. Quem posta a *fanfiction* também pode interagir respondendo aos comentários, criando assim um diálogo entre os fãs. Os comentários constituem uma expansão na composição da história, visto que os escritores já esperam que haja um *feedback* por parte dos leitores e frequentadores do *site*. Tais comentários podem conter uma crítica, um elogio ou algum apontamento sobre o texto. Essa característica já era prevista por Lévy (1993), que pontuava

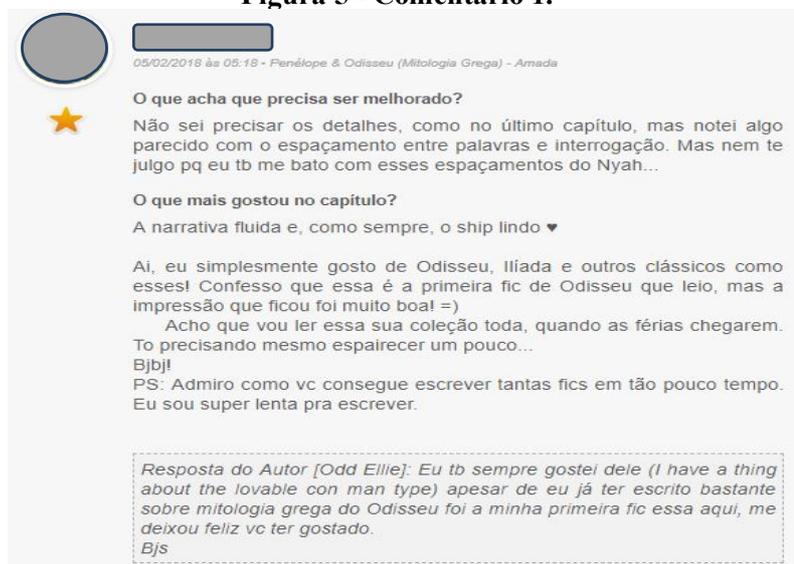
que a vertente da interatividade presente nos terminais inteligentes possibilita múltiplos modos de interação, na medida em que alimenta dispositivos funcionais caracterizados por “ações mútuas” e “simultâneas”.

Dessa forma, por meio dos comentários postados em uma coletânea de *One-Shots*, ou seja, uma coletânea de pequenas *fanfictions*, analisaremos, na próxima seção, como o envolvimento em processos produtivos e coletivos de elaboração de *fanfictions* molda o aparecimento de críticos literários digitais.

ANÁLISES

Nesta seção, apresentamos alguns comentários extraídos do site Nyah! direcionados à coletânea intitulada como “Pequenos contos”. A coletânea abrange diversos *fandoms* e, portanto, está alocada em mais de uma categoria. Até o momento em que foram coletados os dados, haviam sido feitos 663 comentários na coletânea. A identidade dos usuários que comentaram foi preservada, bem como seus avatares.

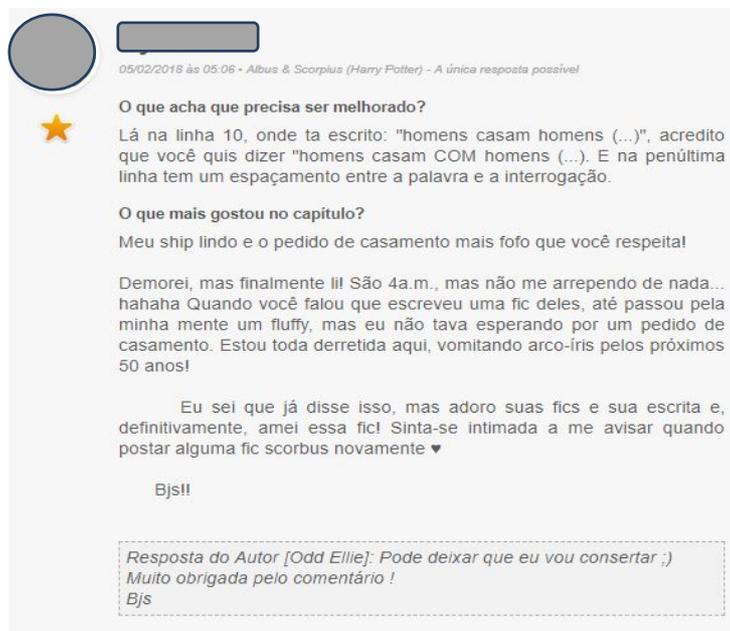
Figura 5 - Comentário 1.



Fonte: <https://fanfiction.com.br/reviews/historia/579229/> //
//offset/585/

É possível observar que o comentário feito pelo fã, em um primeiro momento, se atém a questões da estrutura do texto publicado. Isso revela que, além de uma leitura de fruição, que é desejada pelo fã leitor e exposta no comentário, ele também se preocupa com questões de formatação e exibição do texto, como se, de alguma forma, o texto também o pertencesse. É possível observar a presença de certa cordialidade e afeto no comentário, que é respondido da mesma forma pelo fã autor.

Figura 6 - Comentário 2.



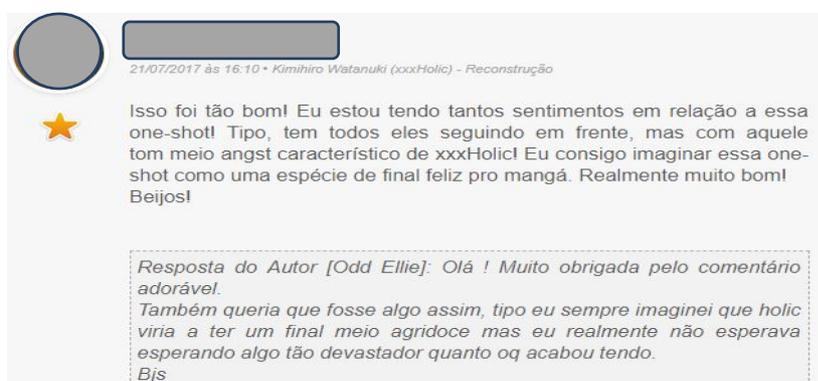
Fonte: <https://fanfiction.com.br/reviews/historia/579229//////////offset/570/>

Assim como o comentário 1, o comentário 2 se inicia com uma observação de caráter mais linguístico ou de revisão com uma indicação bem precisa. Além disso, os dizeres que se referem ao conteúdo da história apresentam dois conceitos que fazem parte do universo das *fanfictions* e que são pouco conhecidos em outras comunidades: "*ship*" e "*fluffy*". O primeiro se refere a uma crença de relacionamento amoroso entre casais e o segundo, a romances bem açucarados. Neste comentário, é visível o estímulo dado para que a história tenha continuação. Isso é muito comum nos *feedbacks* dados

pelos fãs leitores. Assim como no comentário anterior, a troca de mensagens também foi afetuosa.

Os comentários 3, 4, 5 e 6 fazem menção à obra original. Isso mostra que eles são capazes de avaliar, criticar e escolher qual dos enredos os atraem mais. Isso também revela que escrever *fanfictions* torna a obra original cada vez mais viva e presente dentro dos *fandoms* e que a escrita delas, por si só, já é uma forma de se posicionar diante daquilo que é produzido para consumo, o “Cânone”. Geralmente, a leitura do “Cânone” é feita antes da leitura das *fanfictions* direcionadas a ele. O comentário 4, entretanto, mostra que esse caminho, em alguns casos, é feito partindo da história ficcional para o “Cânone”. É interessante perceber, que para esses leitores, dentro desta comunidade, reconhecer a existência de um cânone vai muito além de ser devoto dele, mas é reposicioná-lo, de forma a realizar um diálogo horizontal entre as histórias ficcionais que derivam dele e a sua própria existência enquanto produto da mídia.

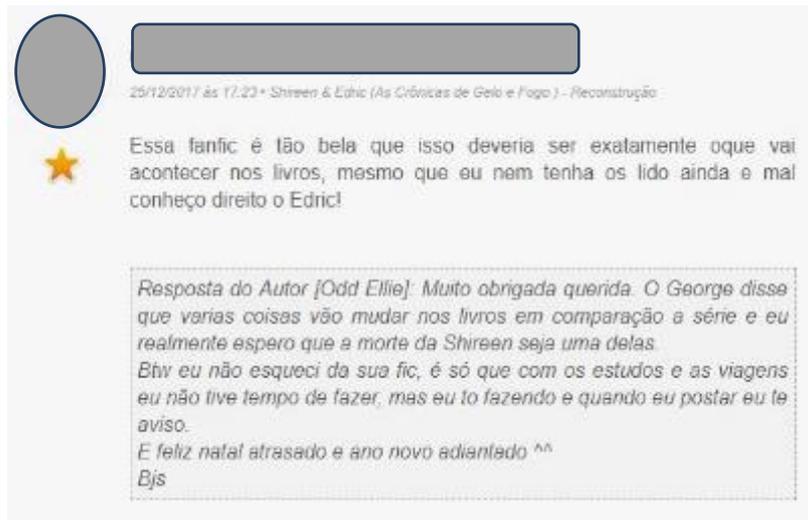
Figura 7 - Comentário 3.



Fonte:

<https://fanfiction.com.br/reviews/historia/579229/////offset/540/>

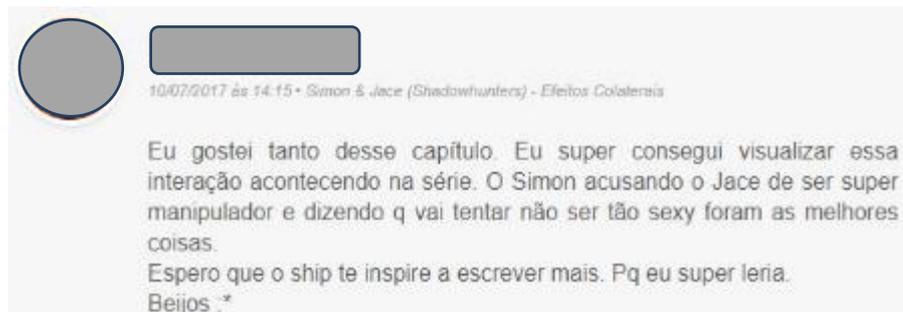
Figura 8 - Comentário 4.



Fonte:

<https://fanfiction.com.br/reviews/historia/579229//////////offset/570/>

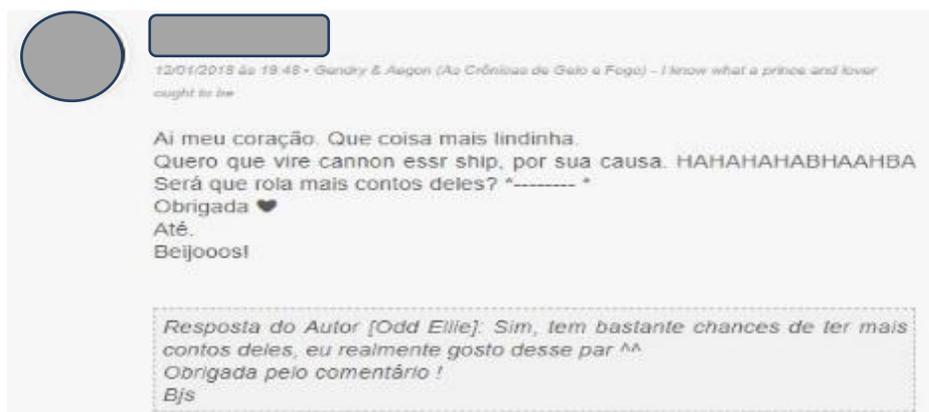
Figura 9 - Comentário 5.



Fonte:

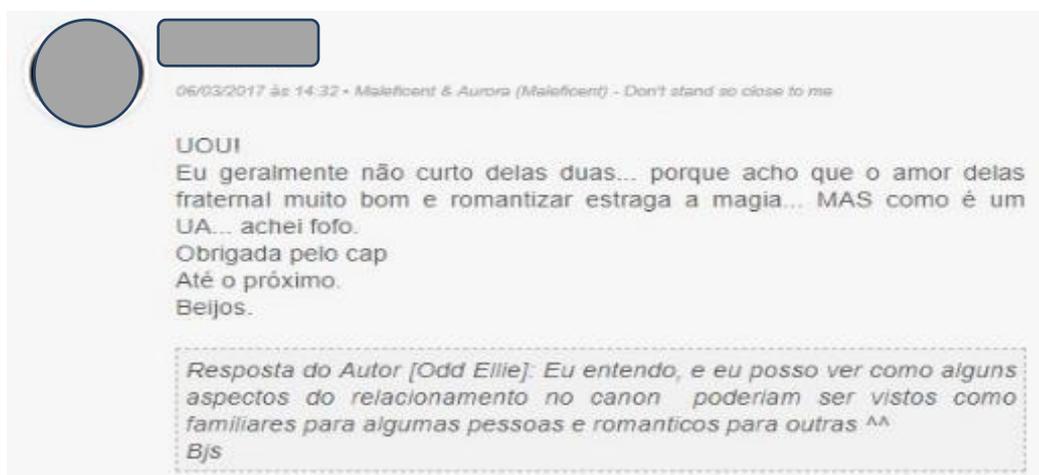
<https://fanfiction.com.br/reviews/historia/579229//////////offset/525/>

Figura 10 - Comentário 6.



Fonte:
<https://fanfiction.com.br/reviews/historia/579229//////////offset/585/>

Figura 11 - Comentário 7



Fonte:
<https://fanfiction.com.br/reviews/historia/579229//////////offset/630/>

Por fim, o comentário número 8 traz a opinião do fã leitor sobre o conto que tem como objeto original o filme Malévola. *UA* significa universo Alternativo. O fã expressa sua opinião sobre o conto lido e o relaciona ao objeto original, de forma a justificar suas preferências. Em contrapartida, o fã autor responde defendendo sua opinião sobre o assunto. Uma discussão saudável sobre um assunto sobre o qual ambos têm opiniões distintas.

Considerações Finais

A *fanfiction* permitiu que muitos escritores fossem encorajados a escrever - em partes porque podem fazê-lo de forma privada sem querer reivindicar um título “ostentoso” de escritor também porque recebem apoio de vários leitores, comentaristas e outros escritores. Esse apoio, como vimos, perpassa por discussões sobre questões gramaticais, gostos pessoais e vontade de fazer parte da rede de interlocutores que interage com os textos publicados dentro do *fandom*.

Nossa análise feita por meio dos comentários, evidencia que a postura dos leitores diante dos textos produzidos contribui para a manutenção de um sistema tão literário quanto digital, e que o fortalecimento desse sistema se dá por meio da legitimação dos seus participantes, em diferentes níveis de engajamento, ao criticar as histórias publicadas. A cultura fã favorece a troca amistosa de informações, pois fica explícito nos comentários que os participantes do *fandom* se conectam e trocam ideias por conta do assunto em comum nas narrativas.

O universo das “narrativas piratas” está se expandindo cada vez mais e tomando proporções gigantescas. Assim, na medida em que ele permite um vínculo de discussões que envolve a tecnologia, cultura, comunidade, consumo e obras literárias, nos leva a questionar padrões atuais e se apresenta como um instrumento de resistência.

Assim, *afanfiction* se configura como um campo de pesquisa muito vasto e diversas são as possibilidades de investigação e exploração que esse tema possibilita. Esse gênero pode trazer muitas respostas principalmente à escola, em relação às práticas de leitura e escrita que uma geração realiza fora dela.

Esperamos que esta breve incursão à pesquisa de fãs tenha provocado reflexões significativas, que possam servir de base para que a temática possa

ser cada vez mais aprofundada, expandida e aperfeiçoada por outros pesquisadores.

Referências

GROSSBERG, L. Is There a Fan in the House? In: LEWIS, L. A. (Ed.). *The Adoring Audience*. Londres e Nova York: Routledge, 1992. p. 50-68.

JAMISON, Anne. *Fic: por que a fanfiction está dominando o mundo*. Trad. Marcelo Barbão. Rio de Janeiro: Anfiteatro, 2017.

JENKINS, Henry. *Textual Poacher; Television fans & participatory culture*. Nova York: Routledge, 1992.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.

JENKINS, Henry. Fans, Bloggers, and Gamers: exploring participatory culture. New York: New York University Press, 2006. E-book.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência*. O futuro do pensamento na era da informática. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: 34, 1993.

LUIZ, Lucio. A expansão da cultura participatória no ciberespaço: fanzines, fan fictions, fan films e a “cultura de fã” na internet. In: SIMPÓSIO NACIONAL DA ABCIBER, 2., 2008, São Paulo. *Anais eletrônicos...* São Paulo: CENCIB/PUC-SP, 2008. Disponível em: <<http://www.cencib.org/simpósioabciber/PDFs/CC/Lucio%20Luiz.pdf>> Acesso em: 5 dez.2017

MIRANDA, Fabiana Mões. Fandom: um novo sistema literário digital. *Hipertextus Revista Digital*, (UFPE), Recife, p. 1-21, n. 3, 2009.

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

Recebido em 07/12/2017
Aprovado em 23/03/2018