

Reescrevendo Histórias: Fanfiction, Cultura da Convergência e o Papel dos FãsManuela Nunes Pinto PARACAMPO¹Stephani Yumi Araujo SUNAGA²Erika OIKAWA³

Centro Universitário do Estado Pará, Belém, Pará

Resumo

O objetivo do trabalho foi debater como os fãs, por meio das *fanfictions*, reescreveram o seu papel na sociedade, usando como contexto a cultura da convergência. A metodologia aplicada foi a pesquisa bibliográfica em livros, artigos e sites. A cultura da convergência tem um tripé de elementos: convergência midiática, cultura participativa e inteligência coletiva. Desta forma, liberdade criativa foi possível ser desenvolvida a partir da disponibilização de várias mídias e conteúdos para os fãs inspirarem-se e da audiência engajada e participativa. Esse novo grupo de escritores nasceu amador, porém tem tomado mais espaço na sociedade a cada dia e, com isso, dado muito mais aos seus criadores do que apenas reputação.

Palavras-Chave: criação; cultura participativa; cultura da convergência; fandom.

Introdução

O termo “fã” vem do inglês “fan”, forma reduzida de “fanatic”, traduzido para fanático. Isto é, ser fã vai além de apenas ter uma grande admiração por algo ou alguém, ser fã é defender suas paixões e não conter esforço para expressá-las e disseminá-las. Pode-se dizer, de certo modo, que os fãs sempre estiveram aqui, mas foi nas últimas décadas que sua existência virou objeto de estudo por conta de seus efeitos na sociedade, principalmente, a partir da popularização da internet e das tecnologias digitais (ANDERSON, 2006).

Há poucas décadas, para ter experiências em grupo, era preciso marcar encontros presenciais, o que os limitava. Entretanto, os avanços tecnológicos possibilitaram a conexão entre pessoas que dividem os mesmos interesses e referências, por mais que nunca tenham se visto pessoalmente, e ajudaram-nas a criar novas mensagens e espalhar

¹ Trabalho apresentado no painel temático 4A do XVI Simpósio Nacional da ABCiber – Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura. Universidade Federal de Santa Maria/RS, realizado nos dias 27 de novembro a 01 de dezembro de 2023.

² Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Comunicação Social-Publicidade e Propaganda do CESUPA, e-mail: manuela.paracampo@gmail.com

³ Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Comunicação Social-Publicidade e Propaganda do CESUPA, e-mail: stephaniyumi@gmail.com

⁴ Professora e coordenadora do curso de Curso de Comunicação Social-Publicidade e Propaganda do CESUPA, e-mail: erika.oikawa@prof.cesupa.br

ideias por vários meios de comunicação e plataformas ao mesmo tempo. Desta forma, fazendo-os deixar a posição apenas de consumidores de mídia para, também, tornarem-se produtores. Essa colaboração é um dos aspectos definidos por Henry Jenkins (2008) como a cultura da convergência.

A cultura da convergência, segundo Jenkins (2008), é a interação entre diferentes mídias e tecnologias de comunicação causando processos culturais e mercadológicos. Desse modo, a convergência permite que as pessoas consumam, produzam e compartilhem conteúdo de diversas formas. O autor aborda os fãs como principais participantes na cultura da convergência. Por isso, ele destaca a importância dos fãs como produtores de conteúdo, remixadores e divulgadores, que contribuem para a criação e disseminação de novas ideias e interpretações.

Logo, Jenkins (2008) valoriza o engajamento dos fãs e sua capacidade de formar comunidades online, compartilhando interesses e construindo uma cultura participativa em torno de seus objetos de devoção, como filmes, séries, jogos e livros. Em seu livro “Cultura da Convergência”, o autor afirma que “Os fãs sempre foram os primeiros a se adaptar às novas tecnologias de mídia. [...] 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).

Desta forma, a possibilidade de participar ativamente da construção dos seus objetos de paixão, levou esses fanáticos a encontrarem novas formas de compartilhar suas ideias e assim surgiram as fanfictions ou popularmente chamadas de fanfics, do inglês “ficção de fãs”, que se tratavam de histórias criadas originalmente de fã para fã e que, em alguns casos, acabaram por tomar proporções maiores e tornaram-se tão populares quanto as obras que as originaram. Por consequência, esse novo gênero literário reescreveu tanto histórias fictícias quanto reais, mudando a vida dos fãs e dando evidência a essas novas comunidades virtuais.

O objetivo deste trabalho foi refletir como os fãs, por meio das *fanfictions*, reescreveram o papel dos mesmos na sociedade a partir do contexto da cultura da convergência. A metodologia aplicada foi a pesquisa bibliográfica em livros, artigos e sites.

Cultura da Convergência, Cultura Participativa e Inteligência Coletiva

Baseando-nos nos conceitos de convergência estabelecidos por Henry Jenkins (2008), o autor explora em sua obra “Cultura da Convergência” a dinâmica do fluxo de

conteúdo que atravessa diferentes plataformas de mídia. Jenkins estabelece seu conceito em um tripé de elementos: convergência midiática, cultura participativa e inteligência coletiva.

Para Jenkins (2008) a convergência é uma palavra que pode ser usada para descrever diferentes tipos de transformações, como aquelas relacionadas à tecnologia, ao mercado, à cultura e à sociedade, ou seja, a cultura da convergência, surge quando diferentes formas de mídia se encontram e interagem, gerando um fenômeno cultural que incentiva a participação ativa das pessoas na criação e compartilhamento de conteúdo. Esse fenômeno é impulsionado pelas tecnologias digitais, que permitem a interconexão e interdependência entre diversos meios de comunicação.

A cultura participativa é o termo utilizado por Jenkins (2008, p. 378) que a define como uma “cultura em que os fãs e outros consumidores são convidados a participar ativamente da criação e da circulação de novos conteúdos”. Nesse contexto, os fãs contemporâneos podem atuar de forma colaborativa, por meio da troca mútua de conhecimento, que se difunde por meio das novas formas de interação possibilitadas pelas tecnologias modernas.

Conforme defende Jenkins (2008), o novo ambiente midiático promete um fluxo mais livre de ideias e conteúdos.

Consumidores estão aprendendo a utilizar as diferentes tecnologias para ter um controle mais complexo sobre o fluxo da mídia e para interagir com outros consumidores. As promessas desse novo ambiente midiático provocam expectativas de um fluxo mais livre de ideias e conteúdos. Inspirados por esses ideais, os consumidores estão lutando pelo direito de participar mais plenamente de sua cultura.

Emerge, nesse contexto, o fenômeno da inteligência coletiva, que representa a combinação e compartilhamento das inteligências individuais somadas e compartilhadas em um grupo ou na sociedade como um todo. Esse conceito ganhou destaque e foi impulsionado pelo avanço das tecnologias de comunicação, como a internet, que possibilitaram a maior interação e colaboração entre essas pessoas.

Assim, para Henry Jenkins, a inteligência coletiva diz a respeito “a essa capacidade das comunidades virtuais de alavancar a expertise combinada de seus membros” (2008, p. 54). Neste sentido, o tripé de elementos e a potencialização da internet como uma ênfase nas ações coletivas ocorridas dentro de comunidades de fãs no ciberespaço

destacam-se pelo fato de que tais comunidades são “as primeiras a adotar o uso e criar ativamente de mídias emergentes” (JENKINS, 2008, p.37).

Para Jenkins “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” (2008. p.181). Desta forma, o ambiente virtual controlado pelas comunidades de fãs oficializa o direito do público, que antes era só consumidor, passa a ser participante ativamente na construção de sua própria cultura.

Papel dos Fãs e das Fanfics

Com o surgimento e a popularização da internet, os consumidores de mídia assumiram um papel mais ativo, envolvendo-se na criação, compartilhamento e promoção da indústria cultural no espaço virtual. Isto é, desenvolvendo uma interação digital e troca de ideias que seriam os pilares da cultura participativa para Jenkins (2008).

Além disso, a intensificação da comunicação online provocou os fãs a reunirem-se no ambiente virtual, o que ocasionou a criação das comunidades ou também conhecidos como fandoms, que deriva da junção das palavras em inglês *fan* e *kingdom* e seria traduzido para “reino dos fãs”. Tendo em vista o propósito de trabalhar em equipe, combinar conhecimentos, habilidades e criar algo novo, esses novos grupos estabeleceram uma relação intrínseca com a inteligência coletiva.

Os dois conceitos relacionam-se por compartilharem o princípio fundamental da colaboração e da participação ativa das pessoas. Do mesmo modo que juntos motivam pessoas a compartilhar ideias que, por sua vez, são debatidas, aprimoradas e combinadas para gerar resultados mais ricos e abrangentes.

Tais comunidades de fãs, que segundo Jenkins (2008) “são as primeiras a adotar e usar criativamente as mídias emergentes”, logo perceberam a dimensão do poder que continham nas mãos. Como se fizessem parte da própria ficção, a qual viam em filmes e livros, ganhando o poder super humano de moldar a realidade com não muito mais que alguns movimentos de suas mãos.

Deste modo, ao longo de cinco décadas, os seguidores apaixonados foram capazes de criar uma nova cultura, com linguagem, processos e produtos próprios. Como explica Curi et al. (2013, apud MARTINS; DAMACENO, 2020):

“Esses produtos transcendem o texto e resultam nos mais variados formatos, tais como: fanfics (predominância

textual), fanarts (ilustrações e imagens), fanfilmes (criação e atuação cinematográfica), fanvideos (edição e montagem de vídeos), playfics (jogos interativos), filkings (criação e remix de composição musical), fansubbings (legendagem de produtos)."

O início da criação desta cultura deu-se na década de 70. Em "Cultura da Convergência", Jenkins explica que foi com o lançamento de *Star Wars* que se originou o fenômeno das fanfictions, originalmente públicas em fanzines, tradução para revistas de fãs, as narrativas alternativas baseadas em enredos existentes começaram a ser difundidas online. Isso ocorreu por diversas razões, como reescrever o fim de uma obra que o deixou insatisfeito, escrever um final para um série cancelada, misturar narrativas ou até mesmo inserir a si próprio em seu universo favorito, dentre outros. Tal qual explica a autora de fanfics Faria (2000, apud SÁ, 2002):

"Quem nunca pensou em dar um final diferente para um livro, em avisar aos protagonistas dos 'perigos' iminentes aos quais eles estavam sujeitos? Quem nunca imaginou o que aconteceu com os personagens depois do final da obra?(...) O que antes ficava apenas no campo da imaginação - criar novos destinos - agora é posto no papel ou, para ser mais exato, na tela do computador, para ser compartilhado com outros fãs."

Ao reescrever, adaptar ou mixar tramas existentes, os escritores não só fornecem algumas horas de entretenimento aos seus leitores, mas também entregam mais um texto para ser modificado e relançado no mundo online. Como em um ciclo sem fim, cada fanfiction tem potencial para gerar mais fanfiction. Desse modo, tais histórias têm a capacidade de, em alguns casos, expandir o universo original ou até mesmo criar realidades paralelas a ele.

De acordo com Milani (2019), "Os limites são, na verdade, a concepção individual do fã do que é aceitável, seja quanto aos personagens, seja quanto ao universo, seja por qualquer outra razão que ele julgar importante". Isto é, as mudanças propostas podem ir desde alterar pequenos detalhes como a sexualidade de personagens e vida amorosa dos mesmos, até unir personagens ou personalidades de histórias diferentes e/ou que nunca se conheceram. No primeiro caso, pode-se citar o casal mais famoso da saga Harry Potter, que nunca existiu de fato nos livros originais: Harry Potter e Draco Malfoy. No segundo, há os exemplos do Jack Frost de "A Origem dos Guardiões" e da rainha Elsa de "Frozen", que além de serem filmes, também são de estúdios diferentes. Da mesma forma, vale citar os casos cômicos das fanfics brasileiras que apresentavam o amor entre

os famosos Selená Gomez e Fausto Silva ou ainda, com o romance proibido de Ana Maria Braga e Shawn Mendes.

A liberdade criativa presente nessa vertente literária só se fez possível pela convergência cultural e tecnológica. De modo que isso é possível devido à disponibilização de várias mídias e conteúdos para os fãs inspirarem-se. Além de que, a cultura da convergência também envolve uma audiência engajada e participativa. Por certo, as narrativas alternativas não teriam feito tanto sucesso sem os leitores envolvidos ativamente com o conteúdo e sempre prontos para comentar, compartilhar, criar fanarts, discutir teorias e até mesmo influenciar o desenvolvimento das histórias por meio de sugestões aos autores.

Esse novo grupo de escritores nasceu com o intuito de mudar a cadeia de produção e compartilhar suas ideias para que as mesmas, enfim, não estivessem apenas em sua imaginação. No início, os fanfiqueros, nome dado aos escritores de fanfic, eram apenas amadores. Isto é, pessoas que se dedicam a algo por prazer e/ou amor, não por profissão.

Conforme Anderson (pág 53, 2006) cita em seu livro *A Cauda Longa*: “Quase todos os autores preferem seguir suas paixões e aceitar que não ganharão muito dinheiro. Muitos nada mais querem do que ser lidos por algum grupo de afinidade — por seus pares ou por pessoas com interesses semelhantes”. Ou seja, ainda segundo o autor, tudo o que os autores queriam ganhar era reputação e reconhecimento em meio àqueles que compartilhavam interesses com eles, conforme dito em:

"Em vez disso, as pessoas criam por várias outras razões—expressão, diversão, experimentação e assim por diante. A razão por que o fenômeno assume características de economia e a existência de uma moeda no reino capaz de ser tão motivadora quanto o dinheiro: reputação. Medida pelo grau de atenção atraída pelo produto, a reputação pode ser convertida em outras coisas de valor: trabalho, estabilidade, público e ofertas lucrativas de todos os tipos." (ANDERSON, 2006)

Entretanto, não é por não pretenderem que o retorno financeiro não acabaria por vir. Conforme as fanfics popularizaram-se, um amplo mercado formava-se em torno de si. Sob o ponto de vista de Jenkins (2008), isso não era uma novidade, a diferença é a visibilidade que esses grupos recebiam. Logo, a internet oferece um canal de distribuição poderoso para a produção cultural amadora.

"A indústria cultural nunca precisou enfrentar seriamente a existência dessa economia cultural alternativa porque, em sua maior parte, ela existia a portas fechadas, e seus produtos

circulavam apenas num pequeno grupo de amigos e vizinhos. Filmes caseiros nunca ameaçaram Hollywood, enquanto permaneceram dentro de casa." (JENKINS, 2008)

O destino de algumas das fanfictions é sua adaptação para livro físico e para obra cinematográfica em seguida. Entre exemplos, vale citar os sucessos de “Orgulho, Preconceito e Zumbis”, baseada na obra de Jane Austen; “Os Instrumentos Mortais”, originado do universo de Harry Potter; e o caso mais famoso “Cinquenta Tons de Cinza”, originalmente uma fanfic de outra saga famosa, “Crepúsculo”. Por consequência, outros fandoms apareceram e o ciclo iniciou-se outra vez.

O comercial ao redor dessas criações vai mais ao fundo. Deste modo, a profissionalização do que os escritores faziam se tornou oportunidade para outros tipos de fãs. Como resultado, amadores com habilidades em edição de vídeos e fotos, logo apareceram oferecendo seus serviços na produção de trailers e capas para as fanfics.

Assim, por meio do uso convergente das mídias, essas histórias escritas por fãs tomaram um lugar de relevância na sociedade. Isso formou uma economia cultural alternativa a qual, a cada dia, tem ganhado mais espaço e chamado mais atenção dos grandes produtores da indústria cultural.

Considerações Finais

Em conclusão, o estudo sobre a fanfiction revela que os fãs, por meio da cultura da convergência, tornaram-se produtores ativos e participantes plenos na criação e disseminação de conteúdo. A convergência midiática, a cultura participativa e a inteligência coletiva são elementos-chave nesse fenômeno, impulsionados pelos avanços tecnológicos e pela internet.

Os fãs, ávidos por expressar suas paixões e compartilhar suas ideias, encontraram nas fanfictions uma forma de interagir com as obras que tanto admiram. Ao reescrever, adaptar e misturar enredos existentes, eles criaram uma nova prática cultural com produtos próprios, como fanfics, fanarts, fanfilmes e outros. Essas produções transcendem os limites do texto original, expandindo universos e gerando um ciclo contínuo de criação e modificações.

Embora os escritores de fanfics tenham começado como amadores, movidos pelo prazer e amor às obras que inspiraram suas criações, hoje, encontramos casos de

fanfiqueiros que se profissionalizaram e até mesmo foram reconhecidos pela indústria do entretenimento.

Em suma, as fanfictions demonstram como os fãs podem tornar-se agentes ativos na construção de sua própria cultura, desafiando o papel tradicional de meros consumidores de mídia. Por meio da cultura da convergência, eles participam ativamente da criação e disseminação de conteúdo, que reflete a paixão e criatividade dos fãs.

Referências Bibliográficas

ARAUJO, Gabriel; GRIJ, Wesley Pereira. Fanfictions: convergência, participação e remixagem na resignificação do conteúdo midiático. **IX Simpósio Nacional da ABCiber**, São Paulo, 2016. Disponível em: https://abciber.org.br/analseletronicos/wp-content/uploads/2016/trabalhos/fanfictions_convergencia_participacao_e_remixagem_na_resignificacao_do_conteudo_midiatico_wesley_pereira_grij_o.pdf. Acesso em 30 de maio de 2023.

CAVALCANTE, Beatriz Et al. Harry Potter e fanfictions: colaboração e gratuidade na internet. **XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste** – Recife - PE – 14 a 16/06/2012. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2012/resumos/R32-0552-1.pdf>. Acesso em 31 de maio de 2023.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 1ed. São Paulo: Aleph, 2008.

MAGNONI, Antonio Francisco; MIRANDA, Giovani Vieira. Convergência midiática, cultura participativa e o campo da Comunicação: possíveis relações a partir da interação com as novas tecnologias. **interim**, vol. 23, núm. 2, pp. 73-89, 2018. Universidade Tuiuti do Paraná. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/5044/504459790006/html/#:~:text=O%20termo%20%C3%A9%20utilizado%20por,da%20circula%C3%A7%C3%A3o%20de%20novos%20conte%C3%BAdos%E2%80%9D>. Acesso em: 29 de maio de 2023.

MAGNONI, Antonio Francisco; MIRANDA, Giovani Vieira. Novas formas de comunicação no século XXI: o fenômeno da cultura participativa. **Conexão – Comunicação e Cultura**, UCS, Caxias do Sul – v. 12, n. 23, jan./jun. 2013. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/135203/ISSN2178-2687-2013-23-12-103-120.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em 31 de maio de 2023.

MILANI, Paula Renata Fanfictions de Harry Potter : adaptações de fãs e sua recepção / Paula Renata Milani. -- São José do Rio Preto, 2019 100 f. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/191085/milani_pr_me_sjrp.pdf?sequence=7&isAllowed=y. Acesso em 30 de maio de 2023.

MARTINS, A. V.; DAMACENO, J. CULTURA PARTICIPATIVA DE FÃ NA INTERNET: canais para interação e produção de fandoms. **Aturá - Revista Pan-Amazônica de Comunicação**, [S. l.], v. 4, n. 2, p. 102–120, 2020. DOI: 10.20873/uft.2526-8031.2020v4n2p102. Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/atura/article/view/9448>. Acesso em 29 de maio de 2023.

SÁ, S. P. Fanfictions, comunidades virtuais e cultura das interfaces. XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. **Anais...** Salvador/BA, 2002. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/dc3d19659387a020b429d27cf2e49895.pdf>. Acesso em: 1 de junho de 2023.