

ORGANIZAÇÃO DO CONHECIMENTO NA ERA DA CULTURA DE CONVERGÊNCIA: as *fanfictions* e a curadoria classificatória

Deise Maria Antonio Sabbag
Bruna Daniele de Oliveira Silva

RESUMO: *Fanfictions* pode ser definida como a produção de histórias ficcionais baseada em um cânone e escritas por fãs. Nesse sentido, a presente pesquisa procurou compreender o universo dos *fandons* e as atividades inerentes a eles, relacionando-o com a Ciência da Informação. Foram utilizados os conceitos cunhados por Jenkins (2009) e Levy (1998), respectivamente: convergência de mídia que é produto da evolução tecnológica e integração de diversos meios de comunicação, cultura participativa que define a ação do consumidor de conteúdo passar a produzi-lo e inteligência coletiva, que define a união de conhecimentos prévios para criar uma inteligência compartilhada em um grupo específico. A partir desses conceitos, que formam o tripé do trabalho colaborativo, e no contexto da Ciência da Informação, a pesquisa desenvolve um estudo do fenômeno do fã colaborador e suas produções, em especial as *fanfictions*. Tendo como base teórica a obra de Foucault (1969) “O que é um autor?” questiona-se a noção de autoria a partir de seu conceito “função-autor”. Com o objetivo de estudar o processo classificatório das *fanfictions* no site Nyah! e caracterizar o escritor/usuário desses produtos a pesquisa apoiou-se em pesquisa bibliográfica e descritiva aliadas a aplicação de questionário *online* para coleta de dados. O questionário foi aplicado em dois grupos fechados do Facebook, selecionados levando em consideração o número potencial da amostra, cada um deles contava com cerca de 25 mil membros. Ficou constatado que os *Fandoms* (comunidades de fãs) são compostos em sua maioria por jovens estudantes do sexo feminino. O site de *fanfictions*Nyah! estabelece dois filtros para classificar suas histórias, sendo: categoria e gênero. O processo de classificação realizado pelos fãs leva em consideração o enredo da história em detrimento da categoria e do gênero preestabelecidos. Os dados coletados demonstram que boa parte dos usuários aprovam os meios disponíveis para classificação, no entanto, uma parcela acredita que as categorias podem ser aprimoradas por meio de adição das mesmas. Conclui-se que essas comunidades são organizadas e dispõem de capacidade para fazer a curadoria do conhecimento gerado em seu interior. Além de representarem um campo rico de estudo em diversas áreas do conhecimento, inclusive para a Biblioteconomia.

Deise Maria Antonio Sabbag
deisesabbag@usp.br
<http://lattes.cnpq.br/0772836405405573>
Professora da Universidade de São Paulo (USP). Doutora (2013) e mestra (2008) em Ciência da Informação e graduada em Biblioteconomia (1999) pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho.

Bruna Daniele de Oliveira Silva
bruna.daniele.silva@usp.br
<http://lattes.cnpq.br/8291810485396361>
Graduanda em Ciências da Informação e da Documentação e Biblioteconomia pela Universidade de São Paulo (USP).

Submetido em: 15/09/2017
Publicado em: 15/12/2017

A pesquisa foi desenvolvida a partir da concessão de bolsa pelo Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC/CNPq).

PALAVRAS-CHAVE: Cultura da convergência. *Fanfictions*. Função-autor. Curadoria classificatória.

1 INTRODUÇÃO

Fanfictions pode ser definida como a produção de histórias ficcionais baseada em ícones da cultura popular escritas por fãs que não se contentam apenas com o conteúdo produzido pelos autores originais. O seu processo de desenvolvimento envolve ícones populares, cultura de massa, trabalho dos fãs e convergência de mídias, o presente artigo procura abordar e contextualizar esses tópicos.

O embasamento teórico ocorre a partir de Jenkins (2009) cujo trabalho conceitua a convergência midiática, inteligência coletiva, cultura participativa, trabalho colaborativo, comunidades de fãs, entre outros.

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

Refletindo sobre esses assuntos, a presente pesquisa procurou compreender o universo dos *fandons* e as atividades inerentes a eles, sendo elas: as comunidades, os cânones, os autores e a organização da informação produzida nesse meio. Neste sentido, seu objetivo foi estudar o processo classificatório das *fanfictions* no site Nyah! e caracterizar o escritor/usuário desses produtos.

O trabalho apresenta um contexto histórico das *fanfiction*, aborda a convergência de mídias, cultura participativa e inteligência coletiva, reflete nesse contexto a respeito da autoria na cultura participativa, apresenta a coleta de dados e a análise dos resultados. A pesquisa foi desenvolvida a partir da concessão de bolsa pelo Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC/CNPq).

2 FANFICTION: uma abordagem histórica

Em contexto histórico, podemos considerar que as *fanfictions* nasceram na década de 1930 em meio à popularização dos quadrinhos, dos ícones pop (como os super-heróis) e histórias de ficção científica. As *fanfictions* são histórias criadas pelos fãs baseadas em alguma obra original formalmente publicada, chamada de cânone, materializando-se por meio das chamadas *fanzines*. As *fanzines* são revistas criadas pelos fãs baseadas em algum cânone específico sendo seu nome uma adaptação de magazine (*fan + magazine*).

Na década de 1960, as produções dos fãs começam a ganhar força principalmente devido ao lançamento de *Star Trek* na TV em formato de série. Além do lançamento da série o período converge com diversos movimentos populares como pacifista, feminista, direitos civis dos afro-americanos, *hippie*, estudantil (Maio de 1968), entre outros (SIQUEIRA, 2008). Esses movimentos ressoam nas produções das *fanfictions* de diversas maneiras como, por exemplo, a maior participação das mulheres em sua criação, como meio de comunicação para suas reivindicações (DANTAS; MOURA, 2013).

Entre as décadas de 1990 e 2000, o desenvolvimento da *internet* e o acesso aos computadores domésticos emanciparam os escritores de *fanctions* (*ficwriters*) do papel impresso e do custo de produzir uma *fanzine*. A partir destas décadas, para escrever uma história bastava ter um computador com acesso à *internet* para milhares de pessoas lerem e compartilharem seus trabalhos.

O processo de criação e disseminação de produtos criados pelos fãs colaboradores só obteve êxito graças a sua organização em comunidades que foram denominadas *Fandom*. Os *Fandoms* são comunidades de fãs que compartilham produtos, experiências e trabalhos de seu objeto de veneração. Esse objeto de culto pode ser filmes, séries de TV, bandas e cantores, HQs, *Reality Shows*, entre outros. As comunidades de fãs se apropriaram do universo digital para ampliar sua dedicação ao ícone pop, por meio de fóruns, comunidades e grupos em redes sociais, discutindo sobre o produto, criando teorias, tentando preencher lacunas do enredo original.

Jenkins (2009, p. 329), afirma que a produção dos fãs se dá a partir da apropriação do ícone cultural e contextualiza:

No final dos anos 1980 e início da década de 1990, nós, acadêmicos da área de educação, tratávamos o *fandom* como um importante campo de teste para ideias sobre consumo ativo e criatividade alternativa. Fomos atraídos pela noção de “cultura dos fãs” como algo que operava à sombra da cultura comercial, sendo também uma reação e uma alternativa a ela. A cultura dos fãs

era definida como a apropriação e a transformação de material emprestado da cultura de massa; era a aplicação das práticas da cultura tradicional ao conteúdo da cultura de massa.

Isto posto, um aspecto importante no *Fandom* é a interação que acontece nesses grupos e o que eles representam: uma forma de resistência à cultura dominante, não por meio da rejeição dos produtos culturais, mas pela remodelagem destes as suas próprias crenças, gostos e preferências. Essa interação tem como característica o fenômeno do trabalho colaborativo em seu processo de criação.

3 CONVERGÊNCIA DE MÍDIAS, CULTURA PARTICIPATIVA E INTELIGÊNCIA COLETIVA

O fenômeno do trabalho colaborativo, no contexto da cultura de massa, é composto por conceitos que formam um tripé conhecidos como conceitos de convergência de mídias, cultura participativa e inteligência coletiva. Esse tripé contextualiza o funcionamento do processo de incorporação dos anseios dos fãs na criação e disseminação de ícones populares.

A convergência é produto da evolução tecnológica e da transição e integração de diversos meios de comunicação. Ela empoderou consumidores e permitiu que a participação do público passasse de interativa para participativa. A partir dela, as empresas de entretenimento pensaram novas formas de conteúdos e novos meio de lidar com os espectadores. Jenkins (2009, p. 29) define convergência como:

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

Nesta perspectiva, percebemos que a convergência alterou a dinâmica na relação público-produtores de entretenimento. O engajamento dos fãs aumentou na mesma proporção em que a disponibilidade de produtos e meios de comunicação entre si foram surgindo. Isso também afetou o âmbito empresarial que compreendeu a necessidade de atender as demandas de seu público, obviamente, sem prejudicar seus lucros. Assim, a convergência depende de adaptação constante à tensão entre as forças do *Fandom* e do poder corporativo.

Convergência midiática é a expressão utilizada para definir a utilização de diversas mídias no intuito de explorar o mesmo produto cultural. Como corrobora, convergência midiática é “onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia

corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis” (JENKINS, 2009, p. 30).

Toda essa integração de mídias compõe a cultura da convergência que não depende apenas do aparato tecnológico, mas do conhecimento e das relações sociais de cada um. Sobre esse aspecto Jenkins (2009, p. 31) afirma:

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana.

No contexto dos *Fandoms*, a convergência atua na relação dos fãs dentro das comunidades, conectando-os através dos meios de comunicação: organizando encontros, dando *feedback* para os trabalhos expostos, discutindo possíveis interpretações do enredo original e criando ideias para os enredos das *fanfictions*. Para Jenkins (2009, p. 29), “a circulação de conteúdos – por meio de diferentes sistemas de mídia, sistemas administrativos de mídias concorrentes e fronteiras nacionais – depende fortemente da participação ativa dos consumidores”. Dessa forma, os fãs, enquanto consumidores assíduos de seus objetos de culto, têm papel de destaque na cultura da convergência e quando considerados os *Fandoms*, a convergência se fortalece e se alia a cultura participativa.

O segundo conceito do tripé do trabalho colaborativo é a cultura participativa que explora o compartilhamento de conhecimentos e conteúdos compostos por fatores e elementos que levam em consideração a vontade dos fãs no desenvolvimento de seus produtos. Jenkins (2009) afirma que as corporações ainda têm mais influência que os consumidores na definição de produtos culturais, no entanto, pode-se questionar, considerando o atual poder que a popularização dos meios de informação deu aos espectadores, até quando a vontade da grande mídia vai prevalecer sobre a dos fãs?

Neste contexto, podemos compreender a expressão cultura participativa como a noção que contrasta com:

noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação. Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo (JENKINS, 2009, p. 31).

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

A cultura participativa é o aspecto, no contexto das *fanfictions*, que define a ação do consumidor de conteúdo passar a produzi-lo. Ela é a característica mais importante dos *fandoms*, pois é ela que permite estruturar e manter ativa as comunidades de fãs.

A cultura participativa é o aspecto que permite a manutenção e perpetuação desse universo colaborativo entre fãs, já que sua existência depende do compartilhamento, tanto de ideias, conteúdos e até opiniões, entre os fãs. É ela, que permite a sociabilidade entre os indivíduos, possibilitando que tenham força nas suas reivindicações aos produtores, enquanto consumidores da cultura popular.

O terceiro conceito do tripé do trabalho colaborativo é a inteligência coletiva. O termo foi cunhado por Levy (1998) para designar a união de conhecimentos prévios para criar uma inteligência compartilhada, um produto comum a todos. O conceito é utilizado por Jenkins (2009) em suas considerações sobre esse tipo de inteligência como uma alternativa para o poder midiático, tanto para a abordagem capitalista (através da exploração dos ícones pop para comercializar materiais além dos originais: miniaturas, roupas, entre outros), quanto para as produções independentes de fãs. Sobre inteligência coletiva Levy (1998, p. 29) afirma:

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

Levy (1998) acredita que a inteligência coletiva pode ser explorada a tal nível que pode ser usada como instrumento de legitimação da democracia. Jenkins (2009) afirma que, por enquanto, a inteligência coletiva é usada para atividades mais supérfluas como as listas de discussões de determinado produto cultural, em que ocorrem as atividades do *spoiling* (que são a união de fãs para divulgar informações privilegiadas, criar teorias e compartilhar conteúdos para descobrir o desfecho de algum programa midiático).

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

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

As atividades dos *fandoms* representam na prática a inteligência coletiva, ou seja, a reunião de diversos indivíduos com diferentes graus de entendimento sobre determinado assunto, a união dessas inteligências gera conhecimento comum e compartilhado.

A convergência possibilitou o desenvolvimento e fortalecimento da cultura participativa e da inteligência coletiva, unidas elas revolucionaram o modo de produzir e consumir conhecimentos. Os *fandoms*, não só exploram ao máximo as potencialidades dessa união para produzir conteúdo, como se organizaram em tal nível que são totalmente capazes de classificar, organizar, gerenciar e disseminar o conhecimento produzido em seu interior.

4 A AUTORIA NA CULTURA PARTICIPATIVA

Uma questão importante para os escritores de *fanfictions* repousa sobre as questões que envolvem o direito autoral. O direito autoral nasceu, legalmente falando, no contexto capitalista, ou seja, para proteger os interesses das pessoas envolvidas no processo de produção literária.

Antes desse período, sua única importância era pertinente a subversões de autores que escreviam textos considerados hereges ou de alguma forma proibidos. Isto posto, é possível relacionar as questões pertinentes a criação de *fanfictions* e a autoria usando como base teórica Foucault (1969). O autor levanta diversas questões a respeito da importância da figura do autor em relação à sua obra. Sobre o nascimento da autoria Foucault (1969, p. 275) contextualiza:

O discurso, em nossa cultura (e, sem dúvida, em muitas outras), não era originalmente um produto, uma coisa, um bem; era essencialmente um ato - um ato que estava colocado no campo bipolar do sagrado e do profano, do lícito e do ilícito, do religioso e do blasfemo. Ele foi historicamente um gesto carregado de riscos antes de ser um bem extraído de um circuito de propriedades. E quando se instaurou um regime de propriedade para os textos, quando se editoraram regras estritas sobre os direitos do autor, sobre as relações autores-editores, sobre os direitos de reprodução etc. - ou seja, no fim do século XVIII e no início do século XIX -, e nesse momento em que a possibilidade de transgressão que pertencia ao ato de escrever adquiriu cada vez mais o aspecto de um imperativo próprio da literatura. Como se o autor, a partir do momento em que foi colocado no sistema de propriedade que caracteriza nossa sociedade, compensasse o status que ele recebia, re-encontrando assim o velho campo bipolar do discurso, praticando sistematicamente a transgressão, restaurando o perigo de uma escrita na qual, por outro lado, garantir-se-iam os benefícios da propriedade.

Dessa forma, os escritores de *fanfictions* podem ser vistos como transgressores do direito autoral, bem como já foram considerados os autores antigos que escreviam sobre assuntos considerados proibidos. Está na origem da autoria a característica da transgressão. A questão que se pode levantar é: qual o limite aceitável dessa transgressão? Provavelmente, a resposta está no ganho financeiro que a atividade da escrita pode proporcionar. Uma vez atribuída a autoria, todos os ganhos e penalidades ficam limitados à figura do autor.

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

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

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

obra, por seu estilo de escrever, no entanto, seu texto não representa somente suas ideias, não é produto unicamente de sua criatividade, já que, para escrever é necessário ler. É na leitura – de outros discursos - que o autor desenvolve suas ideias, dá embasamento as suas criações.

No contexto atual, valoriza-se mais o reconhecimento do autor e o potencial retorno financeiro da obra, do que seu objetivo final que seria a propagação e acesso ao texto e a leitura. Os textos devem ser lidos, pensados, interpretados e até reescritos de todas as maneiras possíveis, pelo maior número de pessoas possíveis; o texto deve atravessar os discursos, já que é produto da união dos mesmos. A definição de *Fanfiction* no site Nyah!, demonstra como acontece a apropriação do texto:

Do meu ponto de vista, *fanfiction* é a forma mais fantástica de manter uma história viva. Ficamos tristes ao ver que nosso anime, série ou livro favorito chegou ao fim, mas através das *fanfictions* a história nunca acaba, nossos personagens favoritos estão sempre envolvidos em novas aventuras escritas pelos próprios fãs. Personagens secundários tornam-se o astro da história, casais que não existiam na história original passam a existir e o final é apenas um novo começo (NYAH! *FANFICTION*, 2017, p. 01).

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

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

Dessa forma, o texto não pode ser individualizado, pois é uma construção social, ou seja, não nasce do absoluto nada. Para Foucault (1969) a noção de autoria deveria ser amenizada, no entanto, o mesmo não foi capaz de pensar uma maneira de concretizar essa ideia – até mesmo pela limitação de seu tempo -, deixando para o futuro se encarregar de resolver essa questão. Como explica Milani e Menoncello (2015, p.131):

Nos afastamos de Foucault porque ele não tinha referência a uma técnica que permitisse o seu sonho. Temos agora esta técnica, mas que se torna objeto de tensão entre a comunicação gratuita e a propriedade intelectual, entre a mobilidade dos textos abertos e a definição do texto segundo os critérios mais clássicos de sua identidade, ou entre uma apropriação que faz

entrar cada leitor como autor no texto – finalmente apagando a noção de autoria – e a reivindicação, inclusive no mundo acadêmico, da obra como produção individual.

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

5 COLETA DE DADOS E ANÁLISE DOS RESULTADOS

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

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

Para a pesquisa exploratória, utilizou-se de aplicação de questionário *online*, a partir da ferramenta *Drive* do *Google*. O questionário foi aplicado com os objetivos de: caracterizar o escritor/leitor de *fanfiction* e caracterizar o processo de classificação das histórias e as motivações dos escritores envolvidas nesse processo. Essa técnica foi escolhida, pois, o ambiente *web* é o meio de comunicação que dialoga diretamente com o escritor/leitor de *fanfiction*, além da facilidade de encontrar um grupo potencial de amostra com tamanho razoável e a praticidade de armazenar e coletar os dados.

Após pesquisa no *site* Nyah!, ficou claro que a melhor forma de comunicação com esse público era pelo *facebook*. A partir de pesquisa realizada na rede social, foram definidos dois grupos fechados como amostragem, considerando a quantidade de membros, são eles: Nyah! *Fanfiction* ~ Escritores e Leitores ~ e Nyah! *Fanfiction* (Oficial). O primeiro grupo é formado por cerca de 30 mil membros e é administrado por fãs usuários do

site. O segundo conta com cerca de 22 mil membros e é gerenciado pela equipe do site.

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

Após análise dos dados, foi possível caracterizar os autores de *fanfictions* como jovens (60.6% < 18 anos), pertencentes ao sexo feminino (90.9%), leitores, estudantes (63.3%) e usuários assíduos da *internet*. Ficou evidente que grande parte da amostra teve seu primeiro contato a partir da *internet* (81.8% descobriram as *fanfictions* pela *internet* – Ver gráfico 3).

Gráfico 1: Idade da amostra



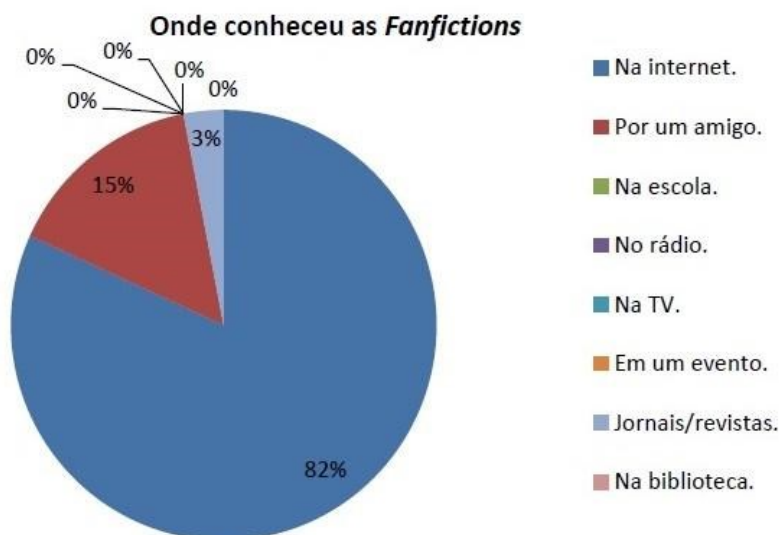
Fonte: Dados da pesquisa, 2017.

Gráfico 2: Ocupação da amostra



Fonte: Dados da pesquisa, 2017.

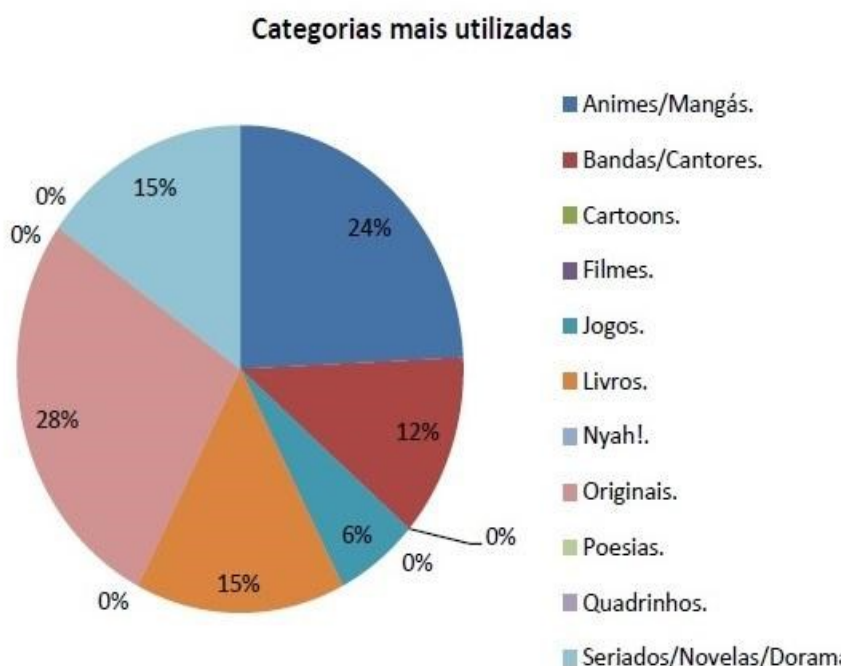
Gráfico 3: Fonte de descoberta das *fanfictions*



Fonte: Dados da pesquisa, 2017.

A pesquisa demonstrou que, 28.1% têm a categoria “Originais” como a mais usada (ver gráfico 4). O que pode indicar que esse público têm aspirações profissionais com a atividade da escrita. Ficou evidente que esses grupos são muito produtivos e colaborativos, são espaços em que seus membros pedem opiniões (sugestões de enredo, características de personagens), solicitam serviços (criar capa, editar imagens com *fotoshop*, etc.), pedem auxílio no processo de escrita (conselhos de como proceder com um bloqueio criativo, etc.).

Gráfico 4: Categorias mais utilizadas pela amostra



Fonte: Dados da pesquisa, 2017.

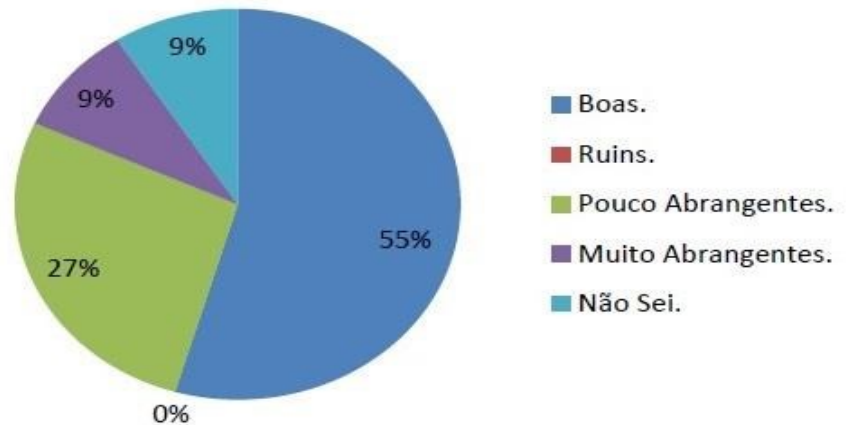
A classificação ocorre em duas etapas: escolha da categoria e escolha do gênero. A categoria designa uma tipologia de produto cultural (*Animes / Mangás, Bandas / Cantores, Cartoons, Filmes, Jogos, Livros, Nyah!, Originais, Poesias, Quadrinhos, Seriados / Novelas / Doramas*) e sua escolha ocorre antes da escrita. Após escolher a categoria, o site direciona o usuário à uma página para escolher o cânone que a história vai usar como base. O cânone é o produto original e as *fanfictions* podem utilizar: os personagens, o universo, ou qualquer outra característica que remeta ao cânone. A escolha do gênero é mais ampla e dispõe de muitas opções (*Ação, Amizade, Angst, Aventura, Comédia, Crossover, Darkfic, DeathFic, Drama, Ecchi, Fantasia, Ficção Científica, Furry, Hentai, Horror, Humor Negro, Lemon, Lime, Mistério, Orange, Paródia, Poesia, Romance, Shonen-ai, Shoujo-ai, Songfic, Suspense, Terror, Tragédia, Universo Alternativo, Yaoi, Yuri*).

Dessa forma, ocorre uma classificação mais específica na caracterização do enredo, podendo ser atribuídos diversos gêneros à mesma história. A ampla atribuição de gêneros à mesma história é, ao mesmo tempo, positiva e negativa. Positiva, pois aumenta a especificidade na busca dos usuários e negativa, pois podem ser atribuídos diversos gêneros para aumentar as chances de visibilidade das *fanfictions*, o que diminuiria a especificidade. A questão da visibilidade é importante, já que o site dispõe de *rankings* semanais das histórias mais comentadas e bem avaliadas.

E por fim, o processo de curadoria das *fanfictions* no site. Segundo os dados do questionário, a maioria da amostra (72.7% - ver gráfico 6), considera o enredo para a classificação de suas *fanfictions*, seguidos de 6% que consideram as categorias disponíveis e 3% que consideram os gêneros disponíveis. Boa parte dos usuários avaliou o conjunto de categorias disponíveis como “Boas” (54.5%), seguido de 27.2% que as classificou como pouco abrangente e nenhum usuário acredita que as categorias sejam ruins. No entanto, 24.2% dos usuários, já solicitaram a inclusão de novas categorias ao site. Com isso, é possível concluir que o sistema de classificação das categorias, ou seja, primeiro filtro do site funciona, porém, pode ser aprimorado.

Gráfico 5: Avaliação das categorias

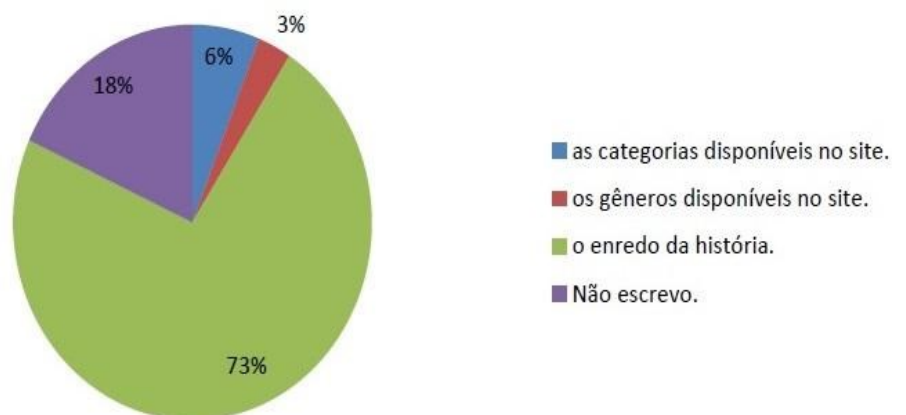
Avaliação das categorias



Fonte: Dados da pesquisa, 2017.

Gráfico 6: Critérios para classificação das *fanfictions*

Critério principal para classificar a *fanfiction*

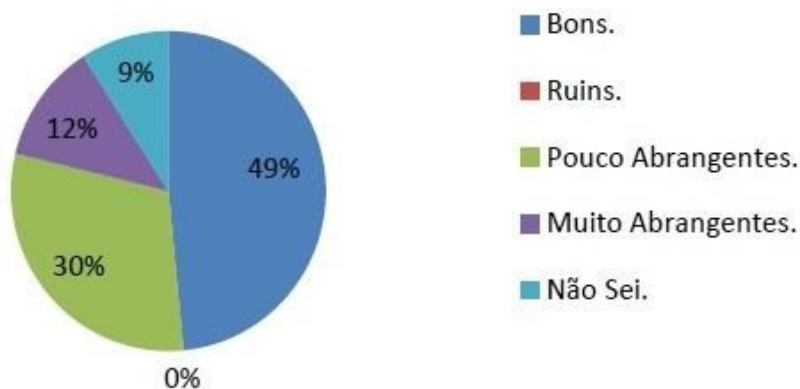


Fonte: Dados da pesquisa, 2017.

Quase metade dos usuários (48.4%), consideram os gêneros disponíveis “Bons”, seguido de 30.3% que os classificou como pouco abrangente e novamente nenhum usuário acredita que as categorias sejam ruins, porém, dessa vez nenhuma solicitação de adição de gênero foi sugerida ao site. Esses dados evidenciam que o grande número de opções de gêneros satisfaz boa parte dos usuários e garante certa especificidade, pois nesse contexto, a classificação de “pouco abrangente” pode ser interpretada como específica.

Gráfico 7: Avaliação dos gêneros

Avaliação dos gêneros



Fonte: Dados da pesquisa, 2017.

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

Como mostrou os dados, essas comunidades constituem-se majoritariamente por jovens e, ao contrário do que se possa pensar imediatamente, elas são extremamente organizadas e colaborativas.

O método de classificação das *fanfctions*, ainda que com alguns equívocos, - como a possibilidade de atribuir vários gêneros para aumentar a visibilidade da história - mostrou-se eficiente. Considerando a política do site de estar sempre aberto às sugestões dos usuários, conclui-se que seu sistema de classificação está em constante evolução.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

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

A convergência midiática ajudou a consolidar as práticas dos *fandoms*, pois uniu essas comunidades através do estreitamento das fronteiras físicas. A organização desses grupos é explicada pela cultura participativa e pela inteligência coletiva, esses fenômenos ocorrem quando há um grupo de pessoas com objetivos comuns e cada indivíduo envolvido, contribui para o seu funcionamento.

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

O crescimento dos *fandoms* e mais especificamente das atividades relacionadas à escrita das *fanfictions* é algo crescente no Brasil, igualmente crescente é o estudo desses fenômenos. A classificação das *fanfictions* representa um campo rico para o estudo da curadoria digital, classificação e até a folksonomia utilizada no site. A grande comunidade nas redes sociais propicia uma amostra de tamanho considerável para diversos estudos, que ainda não foram explorados na área da Biblioteconomia.

ORGANIZATION OF KNOWLEDGE IN THE CONVERGENCE CULTURE ERA: *fanfictions* and classification curation

ABSTRACT: Fanfictions can be defined as a production of fictional stories in a canon and written by fans. In this sense, a current research, the universe of the *fadões* and the activities inherent to them, relating it with an Information Science. We used the concepts coined by Jenkins (2009) and Levy (1998), respectively: media convergence that is product of technological evolution and integration of various media, participatory culture that defines a content consumer action to produce i-Lo and collective intelligence, which defines a union of prior knowledge to create a shared intelligence in a specific group. From concepts, which form the work of work, and in the context of Information Science, a search for a study of the phenomena of the collaborator and his productions, especially the fanfictions. Based on the theoretical and work of Foucault (1969) "What is an author?" The notion of authorship is questioned based on its concept "function-author". In order to study the classificatory process of fanfictions no site Nyah! and characterize the writer / Use of research data in bibliographic and

descriptive research allied to the application of online questionnaire for data collection. The questionnaire was applied to two closed groups of Facebook, selected taking into account the potential number of the sample, each with about 25 thousand members. It was found that the Fandoms (fan communities) are composed mostly by female students. The site of fanfictions Niah! constitute two filters to classify their histories, being: category and gender. The research process conducted by fans takes into account the plot of the story to the detriment of the pre-established category and genre. The collected data demonstrate that a good part of the users approved the means available for the classification, however, a portion believed as categories can be improved by means of adding them. We conclude that these communities are organized and have the capacity to curate the knowledge generated within them. In addition to representing a rich field of study in several areas of knowledge, including for Librarianship. The Research was developed from the granting of a scholarship by the Institutional Program of Scientific Initiation Scholarships (PIBIC / CNPq).

KEYWORDS: Convergence Culture. Fanfictions. Author-function. Classification curation.

REFERÊNCIAS

AZEVEDO NETO, Joachin. A noção de autor em Barthes, Foucault e Agamben. **Floema**, n. 10, p. 153-164, jan./jun. 2014. Disponível em:

<<http://periodicos.uesb.br/index.php/floema/article/view/4513>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

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

DANTAS, G. R. G. C.; MOURA, M. A. O universo cultural e criativo de fãs e suas implicações na produção de conteúdos: uma abordagem informacional. In: Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação, 14., 2013, Florianópolis. **Anais...** Florianópolis: ENANCIB, 2013. Disponível em: <<http://enancib.sites.ufsc.br/index.php/enancib2013/XIVenancib/paper/viewFile/495/276>>. Acesso em: 18 jan. 2017.

FOUCAULT, Michel; MOTTA, Manoel Barros da (Org.). **Ditos e escritos**. Estética: literatura e pintura, música e cinema. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009. v. 3. Disponível em: <<https://ayrtonbecalle.files.wordpress.com/2015/07/foucault->

[m-estc3a9tica-literatura-e-pintura-mc3basica-e-cinema-ditos-
-escritos-iii.pdf](#)>. Acesso em: 01 jun. 2017.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002. Disponível em: <<http://docente.ifrn.edu.br/mauriciofacanha/ensino-superior/redacao-cientifica/livros/gil-a.-c.-como-elaborar-projetos-de-pesquisa.-sao-paulo-atlas-2002./view>>. Acesso em: 20 maio 2017.

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

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2003. Disponível em: <http://docente.ifrn.edu.br/olivianeta/disciplinas/copy_of_historia-i/historia-ii/china-e-india/view>. Acesso em: 20 maio 2017.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: 34,1998.

MILANI, Marco Antonio; MENONCELLO, Aline. Conversando com Roger Chartier sobre a obra de Michel Foucault - Entrevista. **Artcultura**, v. 17, n. 30, 2015. Disponível em: <www.artcultura.inhis.ufu.brPDF/30/13_Conversando_com_Roger_Chartier.pdf>. Acesso em: 10 jun. 2017.

NYAH! *Fanfiction*. **Um pouco mais sobre o Nyah!Fanfiction**. 2017. Disponível em: <<https://fanfiction.com.br/imprensa/>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

SIQUEIRA, Márcio André Padrão de. **A desconstrução da Fanfiction**: resistência e mediação na cultura de massa. Recife: O Autor, 2008. Disponível em: <http://repositorio.ufpe.br/bitstream/handle/123456789/2963/arquivo1873_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 18 jan. 2017.