

Apontamentos e discussões sobre o conceito de *FanFiction*

Notes and discussions on the concept of FanFiction

Heidi Campana PIVA¹
Letícia Passos AFFINI²

Resumo

A partir da alteração da relação entre produto e audiência, vislumbra-se a necessidade da indústria midiática criar oportunidades para a participação imersiva do consumidor desde a concepção do produto audiovisual. Verifica-se a expansão dos limites de criação e reinterpretação do conteúdo das narrativas ficcionais através da produção de fãs; quebram-se, assim, as noções convencionais de autoria. Esta revisão bibliográfica é baseada nos conceitos definidos por Jenkins, Fiske, Grossberg e Derecho a respeito do fenômeno da *fanfiction* e buscará elucidar a importância desses textos não canônicos dentro da atual Cultura Participativa.

Palavras-chave: Produção de Fãs. Cultura Participativa. Comunicação. Ficção Narrativa.

Abstract

Deriving out of the contemporary change on the relationship between text and audience, there is a need for the media industry to consider opportunities for consumer participation in its production since its inception, in order to establish immersive universes. There is an expansion of content creation and reinterpretation limits in fictional narratives through fan production, that which weakens the conventional notions of authority. This literary review based on the concepts defined by Jenkins, Fiske, Grossberg and Derecho on the phenomena of fanfiction will seek to elucidate the importance of these non-canonical texts within the current Participatory Culture.

Keywords: Fan Production. Participatory Culture. Communication. Narrative Fiction.

¹ Graduanda do Curso de Comunicação Social: Radialismo, da Faculdade de Artes, Arquitetura e Comunicação (FAAC), na Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP). Integrante do grupo de pesquisa CNPq: Grupo de Análise do Audiovisual (GrAAu) E-mail: heidicpiva@gmail.com.

² Professora Doutora do Curso de Comunicação Social: Radialismo e do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia, da Faculdade de Artes, Arquitetura e Comunicação (FAAC), da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP). E-mail: affini@faac.unesp.br

Introdução

O presente artigo abordará as convergências e divergências entre as definições de Henry Jenkins, John Fiske, Lawrence Grossberg e Abigail Derecho a respeito da conceitualização de *fanfiction*. O objetivo principal desta revisão bibliográfica é introduzir os principais conceitos acerca da gênese desse fenômeno e o que ele significa para as produtoras de mídia detentoras dos direitos sobre os produtos oficiais. O ciberespaço acomoda uma série de bancos de dados, com um incomensurável número de textos não canônicos que compõem o perfil de produção característico da Cultura Participativa, a qual incorpora consumidores produtivos e socializados. Esses textos circulam na web, espaço marcado pela participação coletiva dos indivíduos, onde as fronteiras entre produção e recepção são cada vez mais difusas. São produções que tomam emprestados universos e personagens da indústria midiática e dão continuidade ou então reelaboram a narrativa pré-existente.

A Cultura Participativa desencadeou um processo de mudança nas relações entre produto e audiência. Dessa maneira, é imperativo que as produtoras de conteúdo midiático considerem a importância do envolvimento e da participação do público.

Novos modelos de produção, pautados no uso coordenado de mídias distintas, buscam estabelecer universos imersivos, ampliando a área de intersecção entre o ficcional e o não ficcional com a finalidade de engajar o consumidor, envolvendo-o em ações interativas e colaborativas. Assim, o espaço da rede permite uma expansão dos limites de criação, ou ainda, reinterpretação, do conteúdo das narrativas ficcionais, verificada através do fenômeno da *fanfiction*.

O fã como consumidor produtor e o surgimento da *Fanfiction*

John Fiske (1992, p. 46) afirma que o fã “(...) é um leitor excessivo que difere do comum em grau ao invés de tipo”. Em outras palavras, o leitor, ou ainda, consumidor fã diferencia-se do consumidor comum a partir de seu grau de envolvimento com a narrativa original, de forma que, enquanto o consumidor comum pensa e imagina, o fã produz. Na década de 80, em seu livro *A Terceira Onda*, Alvin Toffler cunhou o termo

prosumption, gerado a partir da expressão *production by consumers*, que posteriormente derivou o termo *prosumer*, o qual designa este consumidor-produtor, o fã que produz a partir de sua apropriação do conteúdo original.

Extremamente apaixonado, o fã tende a reler ou reassistir seus conteúdos favoritos arquivados, acumulando cada vez mais conhecimento sobre o universo ficcional, sinônimo de prestígio dentro do grupo social composto por outros fãs. O comprometimento do fã ultrapassa o período de consumo do conteúdo; ele é maior que o tempo de exibição de um episódio ou o número de páginas de um livro, pois o fã se afilia a fãs-clubes e sociedades-fã, participa de eventos e consome produtos relacionados à obra. Porém, como já foi explicitado, ele não é apenas um espectador, mas um participante, constantemente convidado a imergir via múltiplos pontos de entrada (DAS NEVES, 2011).

A partir desse ponto, verifica-se a existência de diferentes categorias no âmbito da produção de fãs, entre elas as chamadas *wikis*, enciclopédias temáticas colaborativas online; *fanvideos*, vídeos amadores distribuídos através de plataformas como o *YouTube*; *fanarts*, peças artísticas que variam desde pinturas e desenhos até montagens de fotografias, pequenas animações em formato *.gif* e representações artísticas de citações de falas de personagens. Por fim, destaca-se neste trabalho, a produtividade textual do fã que se manifesta através das *fanfictions*, textos caracterizados, de acordo com Fiske (1992), por sua natureza *narrowcast* (ANDERSON, 2006), difundidos apenas dentro da própria comunidade fãs.

Abigail Derecho (2006) propõe o surgimento do termo *fanfiction* a partir da década de 1960, como um subgênero da chamada literatura apropriativa ou derivativa, nomes que colocam em questão a originalidade, criatividade e legalidade do gênero, de tal forma que autores preveem o uso de outros termos. Em contraponto, Laura Hale, no *Fanfiction Symposium*, data a origem da *fanfiction* a partir de 1920, com as sociedades-fã de Jane Austen e Sir Arthur Conan Doyle, especificamente As Aventuras de Sherlock Holmes no caso do último (HALE apud DERECHO, 2006). Contudo, a autora considera que “(...) alguns argumentam que a *fanfiction* existe há milhares e milhares de anos, na literatura romana e grega. Outros, que só pode ser apontada como *fanfiction* o que foi assim auto-identificada ou escrita por um auto-proclamado fã” (DERECHO, 2006, p. 61). Além disso, ao contrário de quaisquer outros textos, marcam-se

explicitamente como inserções, revisões ou continuações de outros produtos através de títulos replicados, da utilização de personagens convencionais ou utilizando diálogos e motes reconhecidos.

Baseada nas ideias de Deleuze, Derecho escreve que essa forma de literatura supõe que toda produção tenha uma gama de potencialidades, as quais podem se tornar vigentes através das variações propostas pelas *fanfictions*. Deleuze reflete sobre a existência de uma série de realidades virtuais, ou possibilidades, que existem ao mesmo tempo em que as realidades canônicas. Enquanto o canônico é aquele que está acontecendo, o virtual é aquele que poderia acontecer a qualquer momento (DELEUZE apud DERECHO, 2006). Esta ideia se assemelha intimamente com o funcionamento das narrativas do tipo *forking-path*, caracterizadas por David Bordwell (2002). Essas narrativas tratam das possibilidades que surgem a partir de um ponto de bifurcação na trama, o qual geraria, em tese, universos alternativos, que caminham paralelamente. No caso das narrativas conceituadas por Bordwell, todos os universos paralelos são considerados possíveis, até que um deles se torne o canônico. A essência da *fanfiction* se encontra na realidade virtual, não canônica, do universo diegético, de uma obra de ficção, a realidade que pode ser traduzida pela expressão: “E se...?”.

O significado da produção de fãs na cultura contemporânea

Para Fiske (1992, p. 30) a cultura fã é tipicamente associada a formas culturais reduzidas pelo sistema de valores dominantes, ou seja, a música POP, livros de romance adolescente (*teen novels*), histórias em quadrinhos, artistas e filmes hollywoodianos de sucesso massificado. Baseada nos mesmos pensamentos, Derecho escreve que a produção textual de fãs enfraquece as noções convencionais de autoria e limite e é “(...) inerentemente, estruturalmente, uma literatura dos subordinados” (DERECHO, 2006, p. 72), atraindo principalmente mulheres, mas também outras minorias.

Henry Jenkins concorda e adiciona:

Há uma década, a *fanfiction* publicada era em sua maioria escrita por mulheres na faixa dos 20, 30 anos, ou mais. Hoje, essas escritoras mais velhas estão acompanhadas de uma geração de novos colaboradores que descobriram a *fanfiction* navegando pela internet e

decidiram ver o que eram capazes de produzir. (JENKINS, 2006, p. 250).

É importante destacar o papel do ciberespaço na difusão da cultura fã e no aumento de sua produção, verificada atualmente em contraposto aos consumidores do século passado. Jenkins enfatiza que “(...) o processo de criação é muito mais divertido e significativo se você puder compartilhar sua criação com os outros” (JENKINS, 2006, p. 193), de modo que a rede fornece uma infraestrutura determinante para o compartilhamento das produções de qualquer um que queira produzir algo em casa. Derecho faz a mesma colocação quando escreve que “(...) o avanço tecnológico e a internet possibilitaram milhares de potencialidades dentro de um único produto a serem tornarem vigentes e serem circuladas” (DERECHO, 2006, p. 74), remetendo à ideia de que aquelas possibilidades virtuais imaginadas, embora jamais se tornem canônicas, podem se tornar uma realidade palpável através da produção de fãs.

Esse universo de possibilidades do qual fala Derecho é perceptível através de uma breve busca no site *Fanfiction.net*, a qual resulta no impressionante número de 117.000 *fanfictions* apenas do seriado *Supernatural* e 42.200 da franquia *Star Wars*. *Supernatural*, seriado criado por Eric Kripke e veiculado desde 2005, é o campeão no número de textos produzidos dentro da categoria TV no portal em questão e conta com mais textos disseminados pela internet, bem como *fanvideos*, *fanarts* e *wikis*. O mesmo ocorre com *Star Wars*, que também é o universo campeão no número de *fanfictions* dentro da categoria Filmes no mesmo portal. A diferença entre os números na produção de *fanfiction* descritos acima pode ser compreendida pelo maior potencial de imersão dos seriados quando comparados ao cinema.

Entretanto, quantidade não é sinônimo de qualidade de forma que Jenkins escreve:

A maior parte do que os amadores criam é terrivelmente ruim; no entanto, uma cultura próspera necessita de espaços onde as pessoas possam fazer arte ruim, receber críticas e melhorar. Afinal, boa parte do que circula pelas mídias de massa também é ruim, sob qualquer critério (...). (JENKINS, 2006, p. 193).

Para que haja o aprendizado do qual Jenkins fala, foi criado um termo chamado leitura-beta. Inspirado na nomenclatura teste-beta e utilizada em computação, o termo

no universo dos fãs designa rascunhos de suas histórias quase terminadas. O leitor-beta lê os rascunhos e procura aconselhar o *ficwriter* (escritor da *fanfiction*) para que ele possa consertar seus erros e conduzir sua escrita para o próximo nível. Os leitores e escritores de *fanfictions* criaram, ao longo do tempo e acompanhando os avanços tecnológicos, uma série de outros termos e categorias para organizar suas produções, sendo a leitura-beta apenas um deles (JENKINS, 2006).

Sistemas de organização da Produção de Fãs

Os sistemas de organização de *fanfictions* foram criados por aqueles que as escrevem, ou seja, fãs. Justamente por esta característica, não existe um sistema oficial, de forma que ele varia de site para site, de escritor para escritor. Contudo, é possível encontrar regras comuns, que podem ser compreendidas por qualquer leitor ou escritor de *fanfiction*.

Destaca-se a presença de um selo que serve para a proteção do *ficwriter*, e que está presente na maioria das *fanfictions* disponibilizadas na rede. Trata-se do *Disclaimer*, que é uma inserção do nome da obra original e do autor, especificando que o texto não é oficial e não busca gerar lucro para o escritor da *fanfiction*, o qual não detém os direitos da marca e nem das personagens sobre as quais escreve. Adicionados ao *Disclaimer*, há a presença de duas categorias pertencentes a dois sistemas: um de acordo com a faixa etária do público e um de acordo com o estilo e elementos presentes no texto. Detalham-se ambos os sistemas nas tabelas 1 e 2, a seguir.

Tabela 1: Sistema de classificação por público

Classificação	Definição
G (<i>General</i>) – Geral	Designando para todas as idades
K (<i>Kids</i>) – Crianças	
PG (<i>Parental Guidance</i>) - Orientação dos pais	Contém cenas de violência (leve)
K+	
PG-13	Contém insinuação de sexo, violência

Classificação	Definição
T (<i>Teens</i>) – Adolescentes	moderada e palavrado chulo; Não recomendado para menores de 13 anos
R (<i>Restricted</i>) – Restringido	Contém violência e sexo não totalmente explícito
M (<i>Mature</i>) – Maduro	
NC-17 (<i>No one under 17</i>) - Ninguém abaixo de 17 anos	Contém cenas de violência e sexo explícito; Não recomendado para menores de 17 anos
MA (<i>Mature Accompanied</i>) - Maduro acompanhado	

O sistema funciona com base no respeito que os usuários dos portais de *fanfictions* têm um pelo outro e não como forma de censura ou opressão. A categoria é inserida pelo próprio autor, que tem a responsabilidade de julgar qual deve ser o público adequado para o seu texto. Além deste fator, não há nada que impeça um menor de 13 anos de ler uma *fanfiction* categorizada como T, além de sua própria consciência.

Já a classificação por gênero tende a ser bem mais extensa, como pode ser visto na tabela seguinte. Os termos não possuem tradução e são utilizados como descritos a seguir, salvo eventuais variações. O objetivo de se rotular uma *fanfiction* com determinado gênero é o mesmo citado anteriormente, ou seja, preparar o leitor para aquilo que ele irá encontrar no texto, como forma de respeito para aqueles que não desejam ler sobre determinado tema.

Tabela 2: Sistema de classificação por gênero

Classificação	Definição
<i>Angst</i>	Tema trata de angústia, tristeza, ódio, entre outros.
AU (<i>Alternative Universe</i>)	Se passam em um universo diferente daquele da produção original, mantendo os mesmos personagens e, muitas vezes, as mesmas relações entre eles.

Classificação	Definição
<i>Crossover</i>	Há mistura de universos. É um termo que Jenkins também utiliza em suas próprias definições e será discutido a diante.
<i>Darkfic</i>	Contém cenas depressivas e atmosferas sombrias.
<i>Deathfic</i>	Quando o tema central gira em torno da morte de um personagem significativo.
<i>Drabble</i>	Uma história com exatamente cem palavras.
<i>Fanon</i>	Quando as ideias presentes já foram propagadas em outras <i>fanfictions</i> e já são tão populares quanto o enredo original.
<i>Fluffy</i>	Oposto de uma <i>Darkfic</i> , com situações românticas ao extremo e
<i>Waffy</i>	um final feliz.
<i>Hurt/Confort</i>	História gira em torno de um personagem confortando outro que se encontra em um estado emocionalmente abatido.
<i>Hentai</i>	Contém sexo explícito.
<i>Lime</i>	Contém sexo implícito.
<i>Lemon</i>	Contém sexo homossexual entre personagens necessariamente masculinos, explícito e detalhado.
<i>Orange</i>	Contém sexo homossexual entre personagens necessariamente femininos, explícito e detalhado.
<i>SAP (Sweet As Possible)</i>	Romântico, mas não chega a ser excessivo como em <i>Fluffy</i> .
<i>Self Insertion</i>	Quando o autor participa da história. Jenkins caracteriza este fenômeno como sendo “Personalização” e será discutido a diante.
<i>Slash</i>	Enredo gira em torno do relacionamento romântico entre dois personagens principais.
<i>Smut</i>	Enredo gira em torno do relacionamento sexual entre dois personagens principais.

Classificação	Definição
<i>One-Shot</i>	Um capítulo curto, como uma crônica.
<i>Song Fic</i>	Há inserção da letra de uma música.
TWT (<i>Time? What Time?</i>)	Quando a história passa fora da linha do tempo da original. Jenkins chama este fenômeno de Recontextualização e será discutido a diante.
<i>Canon</i>	Quando os elementos, principalmente a relação romântica, são fiéis à obra original.
OOO (<i>Out Of Character</i>)	Quando a personagem não age de acordo com sua personalidade pré-determinada pelo enredo original.
OC (<i>Original Character</i>)	História centrada em um personagem criado pelo escritor da <i>fanfiction</i> .

Assim como os fãs criaram para si uma série de categorias, de forma análoga, acadêmicos que focam seus estudos no fenômeno da *fanfiction* procuraram esmiuçar formas de escrita para compreendê-las. Nesse sentido, Derecho cunha os conceitos de revisão, inserção e continuação para definir *fanfiction*. Optou-se, neste trabalho, por discutir os conceitos de classificação de *fanfiction* cunhados por Jenkins (1992), pois tratam-se de uma exposição mais detalhada do que a proposta por Derecho, que cria apenas as três categorias acima. Para Jenkins, existem os seguintes agrupamentos: Recontextualização, Expansão da Linha do Tempo, Refocalização, Realinhamento Moral, *Cross-Overs*, Intensificação Emocional, Erotização e Troca de Gênero.

A Recontextualização inclui, geralmente, histórias curtas que preenchem algum vazio deixado pelo material transmitido, promovendo explicações adicionais à conduta de um personagem *on-screen* provocada por ações *off-screen*. Em seguida, há a Expansão da Linha do Tempo, onde o texto se passa durante o passado ou o futuro, imediato ou distante, da produção original, baseado no que foi apenas sugerido no universo canônico. Muitas vezes, pode tratar das consequências de algo que apareceu *on-screen*, caso se passe no futuro, ou das causas e motivos, no caso do passado. Já na Refocalização, o escritor prefere tratar das personagens periféricas, ao invés dos

principais. O Realinhamento Moral trata de uma espécie de refocalização extrema, onde se invertem os papéis do vilão e do herói, questionando a moral do universo (JENKINS, 1992).

Outra concepção interessante colocada por Jenkins (1992) são as *Cross-Overs*³, histórias multimídia que misturam não somente universos, mas também plataformas diferentes. Um exemplo seria o de uma história com a participação de uma personagem de um livro e uma personagem de um videogame dentro de um universo de um seriado de televisão. Já no tipo Personalização, há a inserção do escritor na história, o qual é geralmente representado como um(a) jovem bonito(a) e inteligente. O tipo Intensificação Emocional descreve uma cena cujas emoções representadas são o foco da história, sendo geralmente *fanfictions* do gênero *Hurt/Comfort*. O tipo Erotização é aquele onde os escritores-fã se alimentam da falta de censura da internet para explorar dimensões eróticas da vida dos personagens, não transmitidas no produto original. E, por fim, a Troca de Gênero é um tipo de reconstrução onde o escritor se apropria de um produto pertencente, predominantemente, a determinado gênero e escreve um texto de gênero diferente. Um exemplo seria uma *fanfiction* romântica de uma obra que é categorizada como sendo de ação. Em outras palavras, o gênero da produção original não é, necessariamente, o mesmo do da produção textual do fã.

As classificações acima surgiram de forma espontânea, depois que certa quantidade de *fanfiction* já circulava dentro dos núcleos de fãs. Com a teorização e o estudo acadêmico desses fenômenos é possível compreender uma série de aspectos a respeito do que configura a comunidade fã atual, e quais razões levam uma pessoa a escrever uma *fanfiction* ou produzir um *fanvideo* ou participar da *ComicCon* todo ano.

Considerações finais

Toda produção tem um limite, um fim, em algum momento deixa de ser produzida e de apresentar conteúdo novo. A partir deste pressuposto, pode-se afirmar que um dos motivos que leva o fã a se colocar no lugar do autor é a necessidade latente de mais material. Uma vez que o produto chega ao fim e não existe mais conteúdo

³ Também conhecida como *crossovers*.

oficial a ser consumido, o fã passa a produzir continuações ou novas interpretações, muitas vezes criticando ou negando elementos da obra canônica (PALOMINO, 2013). Contudo, é imperativo que se compreenda que os escritores-fã não apenas reproduzem os textos originais ou os reescrevem, consertando aspectos insatisfatórios, mas sim, produzem novos textos e significados, como coloca Jenkins:

O processo em andamento da releitura do fã resulta em uma elaboração progressiva do universo da série através de inferências e especulações que ultrapassam sua informação explícita; (...) Esse processo de engajamento e interpretação ativa muda as prioridades do programa. A crítica-fã tira personagens e questões narrativas das margens, elas focam em detalhes que são excessivos ou periféricos ao enredo principal, mas que ganham significado entre a própria concepção da série pelo fã. (JENKINS; 1992, p. 158).

A respeito desta concepção, Lawrence Grossberg (1992) expressa que os fãs estão constantemente lutando também para não somente compreender o que uma produção significa, mas para fazer com que tenha um significado conectado a suas próprias vidas, experiências e desejos. Ou seja, um produto pode ter usos diferentes para pessoas diferentes em diferentes contextos. Pode ser, ao mesmo tempo, fonte de romances narrativos, fantasias sexuais, aquisição de linguagem, identidade ou rebelião familiar. “Dada a tecnologia contemporânea, um produto pode ser refeito para obedecer aos desejos e expectativas da audiência” (GROSSBERG; 1992, p. 52). O ato de escrever se torna, então, 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 do que significa ser um fã (JENKINS 1992).

Para se compreender este conceito, Jenkins (1992) empresta uma analogia escrita por De Certeau, que compara o fã a um nômade, explicitando que, longe de serem escritores, os leitores são viajantes que se movem sobre terras pertencentes a outros (DE CERTEAU, apud JENKINS, 1992). Para Jenkins, essa comparação caracteriza a relação entre os escritores (produtores) e os leitores (espectadores) como sendo uma luta contínua pela posse do produto e pelo controle sobre seus significados. Essa luta existe no sentido de que nem todos estão perfeitamente confortáveis com grupos de pessoas que se apropriam e reconstróem outros produtos ao seu bel-prazer. O escritor George R. R. Martin, criador da série de livros Crônicas de Gelo e Fogo e

produtor da série da HBO *Game of Thrones*, disse à sua platéia de fãs, em seu painel na *Supanova Pop Culture*, na Austrália, no dia 8/11/2013:

É uma forma preguiçosa de se escrever se você está apenas pegando meus personagens (...). Eu reconheço que é um ato de amor... Eu preferiria que eles inventassem seus próprios personagens e suas próprias histórias e não só emprestassem meu mundo⁴.

Jenkins (2006, p. 255), ciente de muitas opiniões convergentes às de Martin, escreve:

Entretanto, deve-se pensar nessas apropriações como um tipo de aprendizagem. Historicamente, jovens artistas sempre aprenderam com os mestres consagrados, às vezes colaborando com as obras dos artistas mais velhos, muitas vezes seguindo seus padrões, antes de desenvolver o próprio estilo e a própria técnica.

Jenkins (1992) deixa claro que as produções de fãs envolvem não apenas a adoração ou fascinação, ao contrário do que pensa Martin, ao dizer “(...) reconheço que é um ato de amor”, mas também de frustração e antagonismo. Jenkins diz que é a combinação das duas respostas que motiva o entrosamento ativo do fã com a mídia. Ele afirma que isso acontece porque narrativas populares frequentemente falham em satisfazer seus fãs, de modo que eles, então, precisam lutar para tentar articular possibilidades não realizadas dentro da produção original. Assim, é importante compreender que as relações entre produtor e audiência não podem mais ser entendidas como o processo pelo qual pessoas se apropriam de trabalhos já existentes num contexto já construído de suas posições sociais e experiências. Nem podem ser descritas em termos que sugerem que a audiência esteja passivamente ascendendo à natureza predeterminada da produção. Ao contrário, a identidade e efeitos de ambas, audiência e produção, são continuamente refeitos através de mudanças de contextos (GROSSBERG, 1992).

Nada obstante, enquanto fãs demonstram essa relação particularmente forte com as narrativas populares, constantemente adequando seu significado para si, estão, também perfeita e dolorosamente cientes de que esses trabalhos fictícios pertencem à outra pessoa, ou pessoas, que tem o poder de fazer com que aquelas personagens vão

⁴ Tradução livre do discurso de Martin.

diretamente contra seus interesses culturais (JENKINS, 1992). Embora certas vezes os fãs respondam de maneira respeitosa em relação à estas divergências entre expectativa e realidade, podem frequentemente responder com hostilidade frente aos produtores de mídia perante a reorganização da narrativa em algo radicalmente diferente daquilo que a audiência deseja (JENKINS; 1992).

Por isso, hoje os produtores levam em consideração a importância do envolvimento e da participação do público em conteúdos midiáticos através dos chamados *lovemarks* ou “capital emocional” (JENKINS, 2006). Roteiristas, agora, pensam suas narrativas em termos de criação de oportunidades para a participação do consumidor, assim como pensam nas possibilidades da coordenação de diferentes mídias, como uma forma de inclusão da narrativa no cotidiano do consumidor através de, por exemplo, dispositivos móveis, em busca de aumentar o nível de imersão. É a mesma ideia que Fiske expressa quando diz que a “(...) produtividade fã não está limitada à produção de novos textos: ela também participa da construção do texto original e assim transforma a narrativa ou performance comercial em cultura popular” (FISKE, 1992, p. 40).

Fiske (1992) também coloca uma analogia para descrever esse sentimento de inclusão, na qual ele escreve que da mesma forma que em um jogo de futebol fazer a onda na platéia é uma forma de participar do espetáculo, da performance do time, de modo que ir ao jogo é mais do que assistí-lo, é fazer parte dele, o fã busca a mesma sensação quando produz um texto. Fiske coloca que as grades e arames farpados que cercam o estádio, para separar a platéia do campo, são sinais da necessidade da cultura dominante de manter a distância disciplinar entre produto e espectador, que difere daquela do esporte apenas por ser uma barreira intelectual, ao invés de física.

Contudo, essa distância disciplinar vem reduzindo-se à medida que os consumidores, a fim de se envolverem com o conteúdo dos velhos meios de comunicação, utilizam as novas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e o ciberespaço para veicular ações coletivas, soluções de problemas, deliberações públicas e, finalmente, a criatividade alternativa. No contemporâneo, há a necessidade da indústria midiática considerar a participação do público em sua produção, desde a sua concepção.

Referências

- ANDERSON, Chris. **A cauda longa**. Elsevier Brasil, 2006.
- BORDWELL, David. **Film futures**. SubStance, v. 31, n. 1, p. 88-104, 2002.
- DAS NEVES, S. **Mad man, twittertainment e fandom na era transmídia**. GEMInIS, São Carlos, v. 2, n. 2. , p. 46 - 64, 2011.
- DERECHO, A. Archontic Literature: a definition, a history, and several theories of fan fiction. *In*: HELLEKSON, K. (Ed.); BUSSE, K. (Ed.). **Fanfiction and Fan Communities in the Age of the Internet**. Jefferson: McFarland & Company Inc. Publishers, 2006. p. 61 - 78.
- FISKE, J. The cultural economy of fandom. *In*: LEWIS, L. A. (Ed.). **The Adoring Audience**. Londres e Nova York: Routledge, 1992. p. 30 - 49.
- 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.
- JENKINS, Henry. **Textual poacher: television fans & participatory culture**. Nova York: Routledge, 1992.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph LTDA., 2006.
- PALOMINO, P. A Cultura fandom e os *fanfictions*. *In*: **Congresso De Ciências Da Comunicação Na Região Sudeste, Sociedade Brasileira De Estudos Interdisciplinares Da Comunicação (INTERCON), XVIII**. 2013. Bauru. Universidade Federal de São Carlos, 2013. p. 1 - 15.
- TOFFLER, Alvin; TAVORA, JOO. **A terceira onda**. 1980.