



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E APLICADAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA E DOCUMENTAÇÃO**

ESTEFANNY LIMA DE OLIVEIRA

O SISTEMA DE INDEXAÇÃO SOCIAL MODERADA DO SITE *ARCHIVE OF OUR OWN* (AO3): ESTUDO AVALIATIVO

**SÃO CRISTOVÃO-SE
2022**

ESTEFANNY LIMA DE OLIVEIRA

O SISTEMA DE INDEXAÇÃO SOCIAL MODERADA DO SITE *ARCHIVE OF OUR OWN* (AO3): ESTUDO AVALIATIVO

Trabalho de conclusão de curso apresentado à banca examinadora da Universidade Federal de Sergipe para obtenção do título de bacharel em Biblioteconomia e Documentação, sob a orientação da Profa. Dra. Niliane Cunha de Aguiar.

**SÃO CRISTOVÃO-SE
2022**

Dados de Catalogação na Publicação (CIP)

O48s Oliveira, Estefanny Lima de
O sistema de indexação social moderada do site archive of our own (ao3) [manuscrito]: estudo avaliativo / Estefanny Lima de Oliveira. – São Cristóvão, 2022.
171 f.: il.; color.

Orientadora: Dra. Niliane Cunha de Aguiar.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia e Documentação) – Universidade Federal de Sergipe, Departamento de Ciência da Informação, 2022.

1. Fanfics. 2. Indexação. 3. Repositório. 4. Estudos de fãs. I. Aguiar, Niliane Cunha de, orient. II. Título.

CDU 82-3:025.4

CDD 863.025.3

Ficha elaborada pela bibliotecária documentalista Joyce Dayse de Oliveira Santos
(CRB-5/SE-002005)

ESTEFANNY LIMA DE OLIVEIRA

O SISTEMA DE INDEXAÇÃO SOCIAL MODERADA DO SITE *ARCHIVE OF OUR OWN* (AO3): ESTUDO AVALIATIVO

Trabalho de conclusão de curso apresentado à banca examinadora da Universidade Federal de Sergipe para obtenção do título de bacharel em Biblioteconomia e Documentação, sob a orientação da Profa. Dra. Niliane Cunha de Aguiar.

Local, ____ de _____ de ____.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Niliane Cunha de Aguiar (Orientadora)
Universidade Federal de Sergipe

Profa. Dra. Alessandra dos Santos Araujo (Membro interno)
Universidade Federal de Sergipe

Profa. Dra. Márcia Ivo Brás (Membro externo)
Universidade Federal de Pernambuco

Para a minha mãe, Joseane Cristina Santos Lima, e meu avô, Paulo Ramos Alves de Oliveira, que sempre sonharam em me ver formada. Dedico todo meu esforço a vocês, eu consegui!

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela minha vida.

A meus amados pais, Joseane Cristina e Janio Jeferson, obrigada pelo amor e pelas oportunidades que me proporcionaram ao longo de toda a minha trajetória.

A meus avós Maria Vandete e Jorge Lima, Maria do Carmo e Paulo Ramos, obrigada por todo o carinho, alento, entusiasmo inabalável e elogios sinceros; também pelos mimos e regalias que desfrutei durante boa parte da vida como “neta única”, esses que continuaram mesmo quando passei a ser apenas a “neta mais velha”.

A minhas tias, Valdirene Araújo e Meiry Lidianny, obrigada pelo suporte nos tempos difíceis e pelas risadas nos tempos bons. A minha tia, Sandra Lima, por me apoiar e suportar durante todas as minhas fases, também por todas as interrupções que tolheram meu raciocínio, sem você esse trabalho poderia ter sido ainda maior do que já é. A meus tios Alex Paulo e Leopoldo Ramos que me auxiliaram de todas as formas e não pouparam recursos para que eu pudesse escrever e me dedicar.

A minha irmã, Rhadassa Macedo, que fez questão de me enjoar durante todas as etapas do processo, assim como fazem todas as irmãs mais novas. Mesmo assim eu te amo, obrigada.

A meu padrasto, Patrick Macedo, pelas idas e vindas da universidade, pelos grandes conselhos e pelo imenso suporte que me possibilitou alcançar lugares mais altos.

A minhas primas, Antônia Joaquina e Valeria Araújo, a primeira pelo companheirismo e pelo crescente assombro com o número de páginas que só aumentava, o que me fez dar muitas risadas; e a segunda por infernizar minha vida perguntando “e o TCC hein?” até que o bendito estivesse pronto. Sem vocês talvez ele não tivesse saído mesmo.

A meus amigos, Abdilene Correia e Julio César, pelas papagaiadas que pautaram todos esses anos de UFS, pelos momentos inesquecíveis e gaitadas gostosas, eu sinto muita saudade de comer algum lanche e matraquear noite adentro com os dois.

A minhas colegas de trabalho que me deram todo o apoio de que eu precisava e que estavam ao meu lado nos momentos de crise, muito obrigada.

A Openhome, Lunah, PCSP, Nyuu D, Ukisame, Yuki Max, Angel Baby1, TheProblematique, TheFuzzyAya, forthright, Fkake, Ladie3c, Caeria, Footloose, CaffeinatedFlumadiddle, astolat, versaphile, brawlite, ToAStranger, losingmymindtonight, Pineapplebread, sabrecmc e milhares de outras(os) que me inspiraram e me transportaram

diariamente para mundos conhecidos e reconfortantes, obrigada pelo grande talento que vocês utilizam para enriquecer a seus respectivos *fandoms* de forma maestral.

A todos os meus professores, em especial a minha orientadora Niliane Aguiar, pelas correções, ensinamentos e paciência. Agradeço também, de maneira especial, a Brewster Kahle, Thomas Millar e Alexandra Elbakyan, dentre tantos outros que bravamente lutam para que toda informação possa ser acessada gratuitamente. Que o conhecimento seja de todos e que não haja barreiras no caminho da ciência!

“[...] sometimes the bravest and hardest thing is to insist on hope when it seems like there is none. To say no. I do not accept it. And look for a miracle if that’s what it takes!

(To against hope believe in hope, that we might obtain what was promised.)”

@magpie-trove

RESUMO

A presente pesquisa trata-se do estudo acerca do sistema de indexação social moderada do arquivo de *fanworks Archive of Our Own*. Essa pesquisa tem como objetivo geral investigar como funciona o sistema de indexação das *fanfics* e demais produções culturais no repositório AO3. Esse estudo foi realizado por meio de uma pesquisa bibliográfica, foram consultados livros, periódicos, anais de eventos, dicionários, além de *sites* e *wikis* que esclarecessem mais acerca do fenômeno estudado. Conforme o estudo bibliográfico desenvolvido, constatou-se que o sistema de indexação moderada empregado pelo AO3 se configura como um modelo de indexação mais democrática quando comparado às indexações tradicionais e à indexação social, porém, ele também apresenta falhas devido à subjetividade humana e à ignorância quanto ao uso das etiquetas corretas.

Palavras-chave: Indexação social moderada; Estudos do fã; Folksonomia; *Archive of Our Own*.

ABSTRACT

The present work deals with the study about the moderate social indexing system of the fanworks repository *Archive of Our Own*. This research aims to investigate how the indexing system of fanfics and other cultural productions works in the AO3 repository. This study was carried out through a bibliographic research, books, periodicals, annals of events, dictionaries, as well as websites and wikis that clarified more about the phenomenon studied were consulted. According to the bibliographic study developed, it was found that the moderate indexing system used by the AO3 is characterized as a more democratic indexing model when compared to traditional indexing and social indexing, however, it also has flaws due to human subjectivity and ignorance regarding the use of the correct tags.

Keywords: Moderate social indexing; Fan studies; Folksonomia; *Archive of Our Own*.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---|-----|
| FIGURA 1 - ALBUM AMICORUM DE HANS HEINRICH OBERHAUPT VON SCHWARZENFELS, ENTRADA DE GEORG VON WANGENHEIM, PARIS, 12 DE JUN. 1630..... | 62 |
| FIGURA 2 - VOLTAIRE À SON LEVER À FERNEY, DICTANT À SON SECRÉTAIRE COLLINI (VOLTAIRE SOBRE A INSURREIÇÃO EM FERNEY, DITANDO AO SEU SECRETÁRIO COLLINI), JEAN HUBER, 1772 | 65 |
| FIGURA 3 - FOLHA DE ROSTO DA OBRA SHAMELA..... | 67 |
| FIGURA 4 - BONECA DE PAPEL JENNY LIND COM 10 VESTIMENTAS | 70 |
| FIGURA 5 - RÓTULO DO CIGARRO "PRIMEIRO AMOR DE PAULO E VIRGÍNIA", ANO DESCONHECIDO..... | 73 |
| FIGURA 6 - KANSAS CITY TIMES, 30 DE MAIO DE 1887 | 74 |
| FIGURA 7 – MULHERES NEGRAS CIRCUNDAM DALVA DE OLIVEIRA, 1952 | 79 |
| FIGURA 8 – INTERIOR DA ZINE 10 YEARS OF STAR TREK, 1976 | 83 |
| FIGURA 9 - FOTOGRAFIA DA CCXP 2019, REALIZADA EM SÃO PAULO | 96 |
| FIGURA 10 - EXCERTO DA PUBLICAÇÃO ACERCA DO PERSONAGEM CHOPPER NA ONE PIECE WIKI | 99 |
| FIGURA 11 - EXCERTO DA PUBLICAÇÃO ACERCA DO PLANETA NI'VAR NA WIKI MEMORY ALPHA | 100 |
| FIGURA 12 - POSTAGEM “REBLOGADA” COM COMENTÁRIOS E NOVAS HASHTAGS | 102 |
| FIGURA 13 - METADADOS DE FANFIC SUBMETIDA AO REPOSITÓRIO THE LIBRARY OF AGRABAH | 105 |
| FIGURA 14 - PÁGINA INICIAL DA EFF, DEZ. DE 2006..... | 106 |
| FIGURA 15 - PÁGINA INICIAL DO ARCHIVE OF OUR OWN (AO3)..... | 109 |
| FIGURA 16 - EXEMPLOS DE FANARTS | 115 |
| FIGURA 17 - DIRETRIZES DA ORGANIZAÇÃO..... | 129 |
| FIGURA 18 - EXCERTO DA ABA FAQ | 130 |
| FIGURA 19 - AJUDA PARA ETIQUETAR O CAMPO FANDOM | 131 |
| FIGURA 20 - RELAÇÃO PARENTAL ENTRE AS ETIQUETAS | 133 |
| FIGURA 21 - TIPOS DE META-ETIQUETA | 133 |
| FIGURA 22 - 1º EXEMPLO DE ETIQUETAS..... | 139 |
| FIGURA 23 - 2º EXEMPLO DE ETIQUETAS..... | 140 |
| FIGURA 24 - 3º EXEMPLO DE ETIQUETAS..... | 141 |

SUMÁRIO

| | | |
|------------|---|------------|
| 1 | INTRODUÇÃO..... | 12 |
| 2 | A REPRESENTAÇÃO TEMÁTICA DA INFORMAÇÃO..... | 17 |
| 2.1 | Aspectos conceituais, processuais e instrumentos de indexação..... | 17 |
| 2.1.1 | O processo de indexação e a análise conceitual..... | 19 |
| 2.1.2 | A representação dos conceitos..... | 23 |
| 2.1.3 | Política de indexação..... | 26 |
| 2.2 | Os tipos de indexação..... | 27 |
| 2.3 | Indexação na era da informação dentro do ciberespaço..... | 30 |
| 2.3.1 | A indexação social..... | 31 |
| 3 | METODOLOGIA..... | 41 |
| 4 | O REINO DOS FÃS: ESPAÇO DE APRENDIZADO E CAMPO DE ESTUDOS PROLÍFICO..... | 45 |
| 4.1 | Definindo <i>fandom</i>: uma tarefa digna de Héracles..... | 46 |
| 4.1.1 | O <i>fandom</i> e a cultura do remix..... | 47 |
| 4.1.2 | O <i>fandom</i> e a cultura participativa..... | 48 |
| 4.1.3 | O <i>fandom</i> e as obras transformativas..... | 49 |
| 4.1.4 | O <i>fandom</i> e os espaços de afinidade..... | 49 |
| 4.2 | Dos “porões” aos holofotes: a história incompleta e dicotômica do <i>fandom</i> ocidental..... | 57 |
| 4.2.1 | Os “amantes” do século XVII..... | 60 |
| 4.2.2 | Os “cultistas” do século XVIII..... | 63 |
| 4.2.3 | Os “maníacos” do século XIX..... | 68 |
| 4.2.4 | Os “fã(náticos)” do século XX..... | 76 |
| 4.2.5 | Os fãs do século XXI..... | 87 |
| 4.2.5.1 | <i>Interlúdio: o fandom e a academia.....</i> | <i>90</i> |
| 4.3 | Portais para o mundo <i>geek</i>..... | 95 |
| 4.3.1 | Convenções..... | 95 |
| 4.3.2 | <i>Wikis.....</i> | <i>97</i> |
| 4.3.3 | <i>Tumblr.....</i> | <i>101</i> |
| 4.3.4 | Arquivos de <i>fanworks</i> | 103 |
| 4.3.4.1 | <i>Interlúdio: o nascimento do AO3.....</i> | <i>110</i> |

| | | |
|------------|---|------------|
| 4.4 | As produções do culturais do <i>fandom</i>..... | 114 |
| 4.4.1 | <i>Fanarts</i> | 114 |
| 4.4.2 | <i>Fanfiction</i> | 115 |
| 4.4.2.1 | <i>Interlúdio: Terminologias e gêneros narrativos</i> | 118 |
| 5 | APRESENTAÇÃO DO SISTEMA DE INDEXAÇÃO SOCIAL MODERADA DO AO3..... | 126 |
| 5.1 | A indexação social moderada..... | 126 |
| 5.2 | A política de indexação do AO3..... | 129 |
| 5.3 | Organização e funcionamento do sistema de indexação..... | 131 |
| 5.3.1 | Classificação (<i>Rating</i>)..... | 134 |
| 5.3.2 | Advertências do AO3 (<i>Archive Warnings</i>)..... | 135 |
| 5.3.3 | Categoria (<i>Category</i>)..... | 136 |
| 5.3.4 | <i>Fandom</i> | 136 |
| 5.3.5 | Relacionamentos (<i>Relationships</i>)..... | 137 |
| 5.3.6 | Personagens (<i>Characters</i>)..... | 138 |
| 5.3.7 | Etiquetas adicionais (<i>Additional Tags</i>)..... | 138 |
| 5.4 | As vantagens e desvantagens do sistema híbrido de indexação..... | 141 |
| | CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 145 |
| | REFERÊNCIAS..... | 149 |

1 INTRODUÇÃO

Ao longo de todos esses milênios de história os seres humanos são compelidos a buscar maneiras de expressar sua vivência, suas ideias e suas crenças, desde o criativo uso do carvão misturado com pigmentos, terra colorida e sangue de animais para marcar belamente as cavernas de nosso planeta, passando para a argila, para o papiro, para o papel, para o computador e finalmente, para as mídias móveis. No decorrer das eras o suporte mudou centenas de vezes, porém a intenção inicial permanece: a intenção de criar, de reinventar e de se fazer entender através de símbolos e da linguagem que um grupo compartilha e compreende.

Da mesma forma, aprendeu-se a admirar e a valorizar aquilo que cativa, instiga, pelo que faz pensar ou apenas diverte. Descobre-se um interesse especial pela arte de um pintor, de um escultor ou mesmo de um cantor, e, como poderiam atestar as fãs enlouquecidas do compositor Franz Liszt, vítimas da “febre de Liszt”, descobrem-se paixões escondidas. E então, de alguma forma, a criação e a reinvenção se encontram, na forma de escrita, para dar profundidade e ressignificar a arte admirada. Primeiramente com os admiradores do mais famoso detetive do mundo, Sherlock Holmes, que não se conformaram com a morte do personagem, mas lhe deram vida novamente em suas pastiches e seus ensaios, e mais tarde com os fãs de ficção científica e as fãs de *Star Trek*.

Assim surgiram as *fanfics*, termo que significa literalmente ficção de fã, criadas com a intenção de demonstrar amor para com personagens, mundos e ideias. A principal característica desse gênero é a não conformidade com a obra original, o cânon, no sentido de que sempre há algo para analisar, criticar, melhorar, acrescentar ou mudar completamente. De certa forma o fã nunca está satisfeito com o produto final, justamente por isso ele toma a liberdade de criar algo “anexo” que atenda suas interpretações e visões de mundo e que agrade a si mesmo e a outros que compartilhem de sua opinião.

As *fanfics* são, em sua maioria, criadas e compartilhadas de forma gratuita, logo não fazem parte do mercado de livros e não tem qualquer obrigação de se adequar a nichos do mercado ou às sensibilidades alheias. Seus autores tem a liberdade de explorar em seus capítulos o romance, a aventura, o macabro, as situações mais esdrúxulas, mais repugnantes ou mais ridículas, traumas, situações reais ou realidades alternativas, os desejos, a sexualidade e com ela a liberdade de explorar as mais diversas experiências sexuais. Motivo pelo qual, embora ainda seja um gênero literário encabeçado pelas mulheres, ele atrai também as minorias da sociedade, os grupos subculturais marginalizados (não neurotípicos, com

diferenças funcionais, de diversos grupos étnicos, membros da comunidade LGBTQIA+, etc.) que criam para si a representatividade que não veem na mídia *mainstream*.

As *fanfics* se distinguem por ser parte de um movimento sociocultural espontâneo que dialoga tanto com a arte erudita quanto com a cultura pop, sendo acessível e convidativa para o público jovem. Essas obras são, em muitos casos, o primeiro contato do indivíduo com a leitura prazerosa, sendo responsáveis por “converter” muitos aos deleites dos livros e da escrita, dessa forma estimulando o desenvolvimento e o apreço por expressões artísticas independentes, ajudando a identificar suas preferências literárias e amadurecendo seu pensamento crítico e suas habilidades tanto como leitor quanto como autor (SILVA, 2021).

Embora o uso do termo *fanfic* traga consigo o peso de preconceitos difundidos pelos menos entendidos do assunto (por serem largamente julgadas imaturas, levianas, fajutas, pervertidas ou pura e simplesmente de péssima qualidade) e seja considerada uma forma “inferior” de literatura por elitistas culturais, sua relevância se confirma pela proeminência, no decorrer das últimas décadas, de estudos sobre os fãs e sua cultura no cenário acadêmico nacional e internacional.

Hodiernamente a escrita e o compartilhamento de *fanfics* é difundida principalmente no espaço virtual compartilhado pela rede mundial de computadores, a *World Wide Web*, particularmente pela facilidade e alcance dessa plataforma, mas, também pela segurança oferecida pelo anonimato da internet. Existem diversos domínios que se propõem a armazenar as *fanfics*, dos quais se destacam no âmbito nacional o *Nyah! Fanfiction*¹ e o *Spirit Fanfics*² e Histórias, e no estrangeiro o *Wattpad*³, o *Fanfiction.net*⁴ e o *Ficbook.net*⁵. Contudo, o repositório que mais se distingue atualmente quando o assunto é a obra do fã é o *Archive of Our Own* (AO3), o site que lidera no ranking de mais acessados em todo o mundo quando o assunto é leitura, livros e literatura.

O *Archive of Our Own* foi criado pelos fãs e para os fãs através da Organização para Obras Transformativas, organização sem fins lucrativos cujo objetivo é armazenar as criações dos fãs, consideradas pelo site como “transformadoras”, preservando a sua cultura e os resguardando de possíveis intervenções legais. (FAQ, 2022). Esse repositório de *fanworks* é alimentado, gerido e divulgado totalmente pelos fãs, sendo eles mesmos os responsáveis pela

¹ Disponível em: <https://fanfiction.com.br/>. Acesso em: 15 out. 2022.

² Disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/?locale=pt>. Acesso em: 15 out. 2022.

³ Disponível em: https://www.wattpad.com/?locale=pt_PT. Acesso em: 15 out. 2022.

⁴ Disponível em: <https://www.fanfiction.net/>. Acesso em: 15 out. 2022.

⁵ Disponível em: <https://ficbook.net/>. Acesso em: 15 out. 2022.

produção e pela indexação das obras, utilizando para tal um vocabulário próprio e um sistema de indexação híbrido.

A indexação é uma operação de extrema importância para as unidades informacionais, e para a Ciência da Informação como um todo. O desempenho eficiente desta atividade ao analisar e traduzir ideias do autor para uma linguagem de indexação preferida é o que garante a recuperação da informação relevante nos sistemas de busca. Para compreender a representação das *fanfics* nos repositórios, e principalmente, para entender a indexação realizada pelos autores-usuários do AO3, é preciso primeiro se aprofundar no estudo quanto à cultura participativa da qual os fãs fazem parte: o *fandom*.

Fandoms são, de modo bastante simplista, conjuntos de indivíduos que interagem socialmente ao orbitar em torno de interesses (midiáticos ou não) em comum, que não consomem conteúdos de forma passiva, pelo contrário, os recebem e os ampliam ou modificam, tornando-se assim colaboradores ativos de um espaço de afinidade. Essas subculturas tem, portanto, um caráter subversivo à cultura dominante pois encorajam a crítica dos produtos culturais, sendo vocais e opinando abertamente quanto às problemáticas tipicamente entranhadas na mídia *mainstream* (heteronormatividade, racismo, sexismo, etc.) (SILVA, 2021).

Para entender a forma particular com que os *fandoms* organizam suas produções artísticas intelectuais em meio virtual, torna-se necessário conhecer o surgimento e a história dessas comunidades, explorando sua cultura entusiasticamente colaborativa e suas diversas criações; por conseguinte, também se faz necessário compreender as causas que influenciaram de forma determinante a criação de um arquivo (AO3) gerido pelos próprios fãs e destinado a conservar essas criações.

Tão importante quanto a indexação é a política que regula essa atividade dentro das instituições informacionais. A política de indexação é o instrumento que conduz a indexação e provê direcionamento, orientando as tomadas de decisão do indexador e contribuindo para a representação temática da informação de forma homogênea, dessa forma facilitando a recuperação da informação. A fim de compreender o sistema de indexação implementado pelo AO3, torna-se fundamental para essa pesquisa descobrir se a instituição possui ou não uma política de indexação, e se ela é respeitada pelos usuários do repositório.

A *fanfic* é apenas uma das muitas produções culturais (*fanworks*) do *fandom*, sendo uma das mais prolíficas dentro da comunidade. Seu armazenamento e representação estão diretamente ligados à trajetória dos *fandoms* e ao desenvolvimento ao longo de várias décadas

de uma terminologia específica que guia o vocabulário controlado dos repositórios de *fanfics*, e, principalmente, do *Archive of Our Own*.

Levando em conta as considerações apresentadas acima e percebendo o papel central que a indexação exerce dentro da Biblioteconomia e na Ciência da Informação como um todo, sendo o elo entre o emissor e o receptor (entre as ideias do autor e o usuário), e constatando as diferenças e revoluções para a representação da informação acarretadas pelo surgimento das formas colaborativas de representação da informação no meio virtual; reconhecendo também a relevância da cultura participativa subversiva, encabeçada principalmente pelas minorias societárias, e de suas produções culturais transformadoras que fomentam a leitura, o pensamento crítico e a criatividade individual – fez-se necessária uma investigação acerca das particularidades do sistema de indexação adotado por essas comunidades, bem como do seu vocabulário controlado. Para tanto, surgiu a pergunta norteadora dessa pesquisa: Como funciona o sistema de indexação das *fanfics* e demais produções culturais no repositório *Archive of Our Own*?

Com o intuito de responder a esse questionamento, foi elaborado um objetivo geral: Conhecer e avaliar os métodos de indexação utilizados no repositório de *fanworks Archive of Our Own* (AO3). Para atender a esse objetivo geral, foram elaborados os seguintes objetivos específicos: (I) relatar a história do *fandom* a fim de compreender sua cultura participativa e colaborativa; (II) apresentar o AO3 como um repositório de *fanworks* e discorrer acerca dos motivos de sua criação; (III) conceituar as *fanfics* como produções culturais do *fandom*, bem como descrever seus principais gêneros e terminologias; (IV) verificar a existência de uma política de indexação e pormenorizar o funcionamento do sistema de indexação utilizado pelo repositório *Archive of Our Own*.

O surgimento da internet e da cultura participativa mudou permanentemente a relação do indivíduo com a produção e o consumo da informação. Dessarte, essa pesquisa se justifica pela relevância do tema frente às novas formas de indexação colaborativa que permeiam os ambientes digitais e as mudanças que elas podem significar para as unidades informacionais e para o profissional da informação, principalmente para o bibliotecário indexador. Também deve-se abrir a discussão acerca da possibilidade de aplicação de conceitos presentes nesses tipos de indexação à produtos e serviços informacionais oferecidos em meio eletrônico, possibilitando uma via de mão dupla para o fluxo informacional e se adequando à natureza versátil do ambiente digital e da cibercultura.

A motivação para que essa pesquisa fosse empreendida vem sendo alimentada já há muito tempo, ao longo de mais de 10 anos de atuação dentro do *fandom*. A existência de um

grupo que, de forma coesa, utiliza constantemente da indexação dentro de seus espaços provoca uma curiosidade aguda, que impele essa pesquisadora desde seu primeiro contato com a representação da informação dentro do curso de Biblioteconomia. A partir das aulas, os conceitos antes conhecidos instintivamente ganharam novos nomes e a participação dentro desses grupos tomou nova forma. A preocupação com a arquivagem e a recuperação da informação são questões que permeiam o *fandom* dentro de todos os seus espaços, e estar inclusa em diversos deles possibilitou a essa autora um olhar diferenciado e o conhecimento prévio que guiou boa parte dos tópicos abordados durante esse trabalho.

Perante as considerações expostas previamente, essa monografia encaixa-se na quarta linha de pesquisa do Departamento de Ciência da Informação da Universidade Federal de Sergipe (DCI/UFS): Produção e organização da Informação, pois tange à representação e recuperação do conteúdo informacional de diferentes tipologias documentais, bem como aos instrumentos e produtos de organização da informação.

Em síntese, esta monografia está fracionada em sete capítulos. O primeiro, introdutório, entabula uma breve apresentação do tema de pesquisa, a problemática, objetivo geral, objetivos específicos e justificativa do trabalho. O segundo capítulo fornece embasamento teórico e fundamenta essa pesquisa, revisando os conhecimentos acerca da indexação e de seus aspectos conceituais, processuais bem como seus instrumentos. O terceiro capítulo diz respeito à metodologia.

No tocante à mesma, essa pesquisa teve finalidade básica; utilizou-se o método indutivo para a coleta de dados, valendo-se da abordagem qualitativa para tratar o objeto a ser estudado. Quanto aos objetivos, essa pesquisa pretendeu ser tanto exploratória quanto explicativa; já quanto às fontes e aos procedimentos futuramente utilizados, essa pesquisa foi bibliográfica. O quarto capítulo apresenta os dados obtidos, traçando um possível ponto de origem desse fenômeno dentro da sociedade, além disso, identificando espaços em que esses grupos se reúnem ou que constroem para si mesmos. No quinto capítulo é feita uma análise do repositório e de seu sistema de indexação, já o sexto capítulo diz respeito às considerações finais, e seguem após esse as referências utilizadas nessa pesquisa.

Em conclusão, acredita-se que os sistemas de indexação colaborativa são um campo de estudos proficiente para a Biblioteconomia e para a Ciência da Informação, e por esse motivo espera-se que a análise pretendida neste trabalho possa abrir caminho para mais pesquisas, e dessa forma contribuir para o desenvolvimento da temática no âmbito nacional.

2 A REPRESENTAÇÃO TEMÁTICA DA INFORMAÇÃO

A partir do surgimento da Documentação como área científica em meados da década de 60, a indexação ganhou espaço e notoriedade, segundo Silva e Fujita (2004), permanecendo até os dias atuais como um elemento importante da Biblioteconomia. Esse termo (*indexing*) foi cunhado pela corrente teórica inglesa (FUJITA; RUBI; BOCCATO, 2009) para definir um processo complexo que consiste na construção de índices, palavras-chave ou cabeçalhos de assunto que referenciam e traduzem o conteúdo de um item de forma coerente para o usuário, possibilitando sua recuperação dentro do acervo. Segundo Rubi (2009, p. 81):

A indexação diz respeito à identificação do conteúdo do documento por meio do processo de análise de assunto e à representação desse conteúdo por meio de conceitos. Esses conceitos, por sua vez, serão representados ou traduzidos em termos advindos de uma linguagem documentária, com vistas à intermediação entre o documento e o usuário no momento da recuperação da informação, seja em índices, catálogos ou bases de dados.

Essa operação é de suma importância para as unidades de informação, pois é aquilo que liga o sistema de informação ao usuário. A indexação inadequada causa diversos problemas no que tange à recuperação da informação, para Chaumier (1988) os erros no processo de indexar são a grande causa dos “ruídos” e “silêncios” em uma busca. Conforme o autor, o ruído acontece quando um documento que não apresenta relevância para a pesquisa é recuperado erroneamente, de maneira oposta, o silêncio ocorre quando documentos que seriam relevantes para a pesquisa não são recuperados pelo sistema de informação, causando a ausência de resposta.

Assim, a representação temática da informação constitui atividade essencial da análise documentária, ao destacar os atributos temáticos dos documentos atribuindo-lhes descritores para seus conceitos, o indexador condiciona os resultados da busca ao seu bom ou mau desempenho, podendo assim prejudicar ou contribuir para a realização das atividades-fim de uma unidade de informação (FUJITA, 2003; NARUKAWA, 2011; OLIVEIRA, 2017; OLIVEIRA; VIEIRA; MARTÍNEZ-ÁVILA, 2020).

2.1 Aspectos conceituais, processuais e instrumentos de indexação

A indexação é marcada pela subjetividade da condição humana, e depende do que Gil Leiva (2012) aponta como o processo cognitivo realizado pelos seres racionais – um conjunto de processos mentais que se encarregam da percepção da informação, da memória e da compreensão. Esses processos são particulares à cada indivíduo, visto que as experiências de vida e os conhecimentos adquiridos e acumulados influenciam na recepção seletiva da informação e sua posterior codificação simbólica, de forma que dois seres podem apreender de um mesmo item conhecimentos diferentes.

Primeiramente, a comunicação entre as pessoas ocorre de diversas formas, mas depende principalmente de um **código** compartilhado por ambos o emissor e receptor, sem o qual a comunicação não pode acontecer. Dentre as principais formas de comunicação humana temos o discurso textual, dividido em diversas tipologias, que por sua vez seguem as regras do código, tais como os textos argumentativos, descritivos, jornalísticos e assim por diante. Portanto, segundo Gil Leiva (2012) as tipologias textuais se caracterizam por estruturas e conteúdos diferentes, e ao distinguir essas tipologias e suas particularidades a memória é ativada, possibilitando a ligação entre os conhecimentos adquiridos em meios acadêmicos com aqueles construídos por meio da vivência, levando à compreensão do texto e, por conseguinte, abrindo caminho para a indexação.

Como já ficou claro, a indexação é constantemente influenciada pelo conhecimento prévio, pela memória e experiência do indexador, sendo assim uma atividade de grande complexidade. O mesmo discurso textual sendo indexado pelo mesmo bibliotecário em momentos diferentes de sua vida pode gerar descritores descoincidentes a depender do nível de conhecimento sobre o assunto, estado de espírito, níveis de estresse, interesse e atenção do indexador. Ademais, quanto ao indivíduo que procura a informação, esses também possuem suas idiossincrasias; afinal, quem pode garantir que os mesmos descritores utilizados pelo bibliotecário indexador serão aqueles utilizados pelo usuário em sua pesquisa? (SALES, 2019). Todos esses fatores demonstram nitidamente como a condição humana permeia e influencia a indexação.

Evangelista (2016) identifica alguns dos maiores problemas no exercício da profissão, classificando-as:

- a. **Quanto à linguagem** – a presença de categorias dicotômicas, de categorias remanescentes que geram empecilhos ao fluxo informacional, falta de garantia cultural, moralidade classicista determinando as estruturas principais das

- classificações, terminologia preconceituosa, traduções inadequadas, vocabulários controlados desatualizados, com lacunas, discriminatórios e anglo cêntricos;
- b. **Quanto à postura profissional** – censura, *biases* na representação de assunto, desconhecimento das necessidades informacionais do usuário, distorção da informação, despreocupação com questões de gênero e marginalização na representação de minorias, negligência, direcionamento informacional que dificulte a recuperação da informação;
 - c. **Quanto às crenças** – presunções teóricas, manutenção da visão ocidental em contextos orientais, crença em linguagens estáticas e na necessidade de linguagens universais;
 - d. **Quanto à unidade ou sistema de informação** – violação da privacidade (o que inclui vigilância, monitoramento informacional e censura), falta de organização informacional, sistemas de busca genéricos.

Da mesma forma, o autor propõe valores éticos necessários para a organização e representação do conhecimento, dentre eles o respeito à diversidade do usuário, sua multiculturalidade e seu multilinguismo, a garantia cultural e a preservação de sua privacidade; o respeito à diversidade da linguagem de indexação, garantindo a hospitalidade cultural e o respeito à natureza dinâmica das estruturas de organização do conhecimento e ao propósito e às bases filosóficas específicas da cada linguagem de indexação; o respeito à diversidade do documento, buscando pela ausência da censura, respeitando os direitos autorais, à diversidade de conteúdo e de abordagem. (EVANGELISTA, 2016).

Posto isto, entende-se que a indexação é um processo que exige acima de tudo ética e conhecimento, tanto o científico, quanto o conhecimento adquirido como pessoa inserida em uma sociedade tão cheia de disparidades quanto de diversidades. Um bibliotecário indexador deve se desprender de preconceitos quanto a teorias, gêneros, raças e crenças e estar aberto à adaptabilidade para assim alcançar seu público-alvo, seja ele qual for.

2.1.1 O processo de indexação e a análise conceitual

Há três correntes de pensamento presentes na literatura que abarcam as maneiras diversas com que o indexador lida com a indexação: realizando uma descrição precisa do item, desconsiderando o contexto e as necessidades do usuário (indexação centrada no documento); selecionando os conceitos e os traduzindo para uma linguagem controlada de acordo com a necessidade do usuário (indexação centrada no usuário); analisando o domínio,

tendo conhecimento profundo acerca da organização, seus históricos, objetivos, metas, etc., e analisando o documento tendo em conta esses elementos (indexação centrada no domínio) (GIL LEIVA, 2012).

Em 1981, o Sistema Mundial de Informação Científica publicou suas recomendações nos “Princípios de Indexação” com o objetivo de “[...] estabelecer os princípios básicos do processo de Indexação, visando a facilitar o intercâmbio entre sistemas de informação.” (UNISIST, 1981, p. 83). A partir dessa publicação, a ISO (Organização Internacional de Normalização) elaborou a primeira norma a tratar sobre o assunto, a ISO 5.963 de 1985 denominada *Documentation – Methods for Examining Documents, Determining their Subjects, and Selecting Indexin Terms* (FUJITA; RUBI; BOCCATO, 2009).

Posteriormente, essas diretrizes foram traduzidas pela ABNT (Associação Brasileira de Normas Técnicas), órgão que regulamenta a análise documentária no Brasil, na NBR 12.676/1992 denominada de Métodos para análise de documentos – determinação de seus assuntos e seleção de termos de indexação, que “[...] fixa as condições exigíveis para a prática normalizada do exame de documento.” (ABNT, 1992).

A indexação é composta de etapas. Segundo considera a UNISIST (1981), esse processo é composto por duas delas: I) estabelecer os conceitos tratados no documento – para isso é necessário compreender o conteúdo do item e os objetivos do autor, identificando os conceitos que melhor representam esse conteúdo e objetivos, e selecionando os conceitos para recuperação; e II) traduzir esses conceitos nos termos da linguagem de indexação, assegurando sua organização de forma útil e acessível, utilizando seu domínio sobre os instrumentos de indexação.

A identificação dos conceitos deve ser feita a partir de uma abordagem lógica, optando por aqueles que melhor expressam o assunto do item obedecendo a um “[...] esquema de categorias reconhecidas como importantes no campo coberto pelo documento.” (UNISIST, 1981, p. 87). O indexador não precisa necessariamente representar todos os conceitos encontrados no texto, porém deve estar atento a escolher aqueles que sejam mais apropriados para a sua comunidade de usuários e que já façam parte da linguagem de indexação utilizada. Conforme a UNISIST, a qualidade da indexação depende, então, da qualificação do indexador, e da qualidade dos instrumentos de indexação (UNISIST, 1981).

Já a NBR 12.676 enumera três etapas para a indexação e dá definições para alguns termos importantes: I) é feita a identificação dos assuntos (tema representado por um conceito) que estão presentes no documento (qualquer unidade passível de indexação ou catalogação); II) os conceitos (unidades de pensamento) existentes no assunto são

identificados; III) e utiliza-se dos termos escolhidos de forma estratégica para indexar, consultando linguagens documentárias que apontem a melhor forma de representar o documento através dos termos preferidos (termos descritores, utilizados constantemente na representação de um conceito) também chamados de palavras-chave (SALES, 2019; ABNT, 1992).

Para realizar a análise documental e identificar esses conceitos, a norma elabora as seguintes perguntas norteadoras que ilustram os aspectos gerais a serem incluídos nos termos descritores (ABNT, 1992, p. 2):

- a. Qual é o assunto que o documento aborda?
- b. Quais as teorias e hipóteses que definem o assunto?
- c. O assunto contém uma ação, processo ou operação?
- d. O documento aborda o agente dessa ação?
- e. O documento se refere a métodos, técnicas ou instrumentos especiais?
- f. Esses aspectos são tratados em base de um contexto local ou de um ambiente especial?
- g. São identificadas variáveis dependentes ou independentes?
- h. O assunto foi considerado de um ponto de vista interdisciplinar?

Assim como a UNISIST, a NBR 12.676 também aconselha contra a utilização de todos os conceitos encontrados no item, policiando suas escolhas de acordo com seu usuário e a linguagem de indexação utilizada na UI, além de tudo considerando os graus de **exaustividade** (dimensão quantitativa) e **especificidade** (dimensão qualitativa) que o item requer para ser bem indexado (ABNT, 1992).

De acordo com a literatura, existem dois pontos de vista acerca da exaustividade. Segundo o primeiro, a exaustividade não se refere ao número de termos utilizados na descrição, mas sim ao número de conceitos diferentes que são representados por meio desses termos. Como explana Gil Leiva (2012) o uso de descritores atribuídos de forma errônea, ou redundante não contribuiriam para a exaustividade, pois são termos que se anulam. Como, por exemplo, um item que discorre acerca das frutas ácidas e suas propriedades foi indexado como “Frutas” e “Frutas cítricas”; o primeiro descritor automaticamente se torna obsoleto visto que o segundo, além de melhor representar o conceito, ainda engloba toda a carga de sentidos do primeiro termo, tornando-o redundante.

Diferentemente, no segundo ponto de vista, defendido pela ABNT (1992) e por Lancaster (2004), o aspecto quantitativo da exaustividade se refere justamente ao número de

descritores aplicados ao item. Em concordância, Fujita (2012) acredita que essa seja a melhor opção uma vez que ao não limitar a quantidade de termos atribuídos o indexador dá mais opções de acesso, maior **precisão** e até mais **revocação** para o usuário.

Em contrapartida, a especificidade diz respeito à precisão com que um termo representa um conceito, para Rubi (2009) ela é relacionada diretamente ao nível de amplitude com que a unidade de Informação prefere abranger o conceito, algumas preferindo termos altamente específicos, outras preferindo indexar por termos gerais, como posto acima, nesse exemplo o termo “Frutas” revela um nível baixo, enquanto “Frutas cítricas” atinge um nível mais alto de especificidade, cabendo à U.I. e ao indexador escolher qual dos termos utilizar.

Do ponto de vista de Lancaster (2004) a exaustividade (abrangência) e a especificidade (profundidade) são as duas dimensões da indexação. Para o autor, a abrangência da indexação pode ser exaustiva – o uso de quantos termos forem necessários a fim de abranger todo o conteúdo temático do item; ou seletiva – o uso de poucos termos com o intuito de representar apenas o conteúdo temático principal do item. Com relação à profundidade, a indexação pode ser genérica – uso de termos gerais; ou específica – uso de termos precisos.

As escolhas nessa etapa da indexação quanto aos dois atributos (exaustividade e especificidade) influenciam também a capacidade de revocação e precisão do sistema de busca, e, portanto, Evangelista (2016) destaca seu caráter ético, os tratando como uma questão social visto que afetam diretamente a recuperação de um item e, por consequência, o acesso do usuário à informação pertinente de forma rápida e precisa. Segundo Lancaster (2004) e Rubi (2009), o termo revocação seria a capacidade de recuperar itens relevantes ao usuário, enquanto a precisão se refere à capacidade do sistema de evitar itens não pertinentes à busca, por isso:

[...] quanto mais exaustivamente um bibliotecário indexa seus documentos, maior será a revocação na recuperação da informação buscada e, inversamente proporcional, a precisão será menor. E quanto mais especificamente um bibliotecário indexar, menor será a revocação, porém a precisão será maior. (RUBI, 2009, p. 86).

Diante desses fatos, a eficiência da representação da informação depende da consistência na especificidade dos termos aplicados ao item e do nível de exaustividade alcançado na indexação, das qualificações do indexador e da qualidade dos instrumentos de indexação (ABNT, 1992), conjunto que influencia o bom desempenho de um sistema de informação.

Como percebido, as etapas do processo de indexação variam de acordo com cada autor, alguns atribuindo duas etapas (UNISIST, 1981; CHAUMIER, 1988; SILVA; FUJITA, 2004; LANCASTER, 2004; SILVA; BRITO, 2018), outros três (ABNT, 1992; PINTO, 2001), alguns ainda mais, como Robredo (2005) por exemplo, que subdivide a atividade em quatro passos. Ainda que os esses autores discordem quanto ao número de etapas, Rubi (2009, p. 81-82) afirma que as operações descritas são basicamente as mesmas:

análise: leitura e segmentação do texto para identificação e seleção de conceitos;
 síntese: construção do texto documentário com os conceitos selecionados. Está relacionada especificamente à elaboração de resumos;
 representação: por meio de linguagens documentárias.

2.1.2 A representação dos conceitos

A linguagem é um meio que permite ao homem a expressão de ideias, a preservação das informações e a socialização; esse código compartilhado por um grupo é o que permite que os conhecimentos e as visões do emissor sejam expressos e divulgados para outrem de forma organizada, tendo, portanto, valor inestimável para a Ciência da Informação (NARUKAWA, 2011). A linguagem pode igualmente cumprir o papel de **representar** tematicamente essas ideias tornando-se “[...] pontos de acesso entre a informação do documento e aqueles que buscam essa informação [...]” (NARUKAWA, 2011, p. 23), e provando sua importância particularmente para o processo de indexação e recuperação da informação.

Guedes e Dias (2010, p. 41) apontam para dois níveis de representação: a primária, realizada pelo autor, que consiste no produto de suas ideias a partir da observação dos fenômenos naturais e sociais; e a secundária, que é realizada no momento em o documento se torna parte de algum acervo. Com o propósito de realizar essa representação temática de modo que o documento possa ser manipulado com facilidade, foram criadas as linguagens de indexação, sendo elas responsáveis:

[...] por garantir que os termos escolhidos pelos indexadores sejam precisos, de tal sorte que levem em si não somente as ideias que o documento apresenta, mas também a filosofia e a padronização da instituição à qual a linguagem está associada, de modo a permitir que os usuários se satisfaçam e que seja possível o intercâmbio de informações entre as bases de dados. (FUJITA; CRUZ; PATRÍCIO, 2017, n. p).

As linguagens de indexação são subdivididas de acordo com a literatura entre linguagem natural e linguagens artificiais, também chamadas de construídas ou controladas. A linguagem natural, segundo Anízio e Nascimento (2012, p. 127) é “[...] constituída por símbolos utilizados e reconhecida pelo homem, ou seja, é uma linguagem livre, tendo inúmeras funções: expressiva (estética), descritiva (informativa, referencial), valorativa, prescritiva [...]”, dessa forma, é a linguagem presente no discurso do autor, manifestada naturalmente no documento. Suas principais características, de acordo com Fujita Cruz e Patrício (2017), são a polissemia e a ambiguidade, fatores que comprometem a representação do item, por conseguinte prejudicando sua recuperação e diminuindo suas chances de ser disseminado com precisão e especificidade.

Em contrapartida, a linguagem artificial é elaborada de acordo com critérios estabelecidos previamente, construída para o propósito específico de representar e recuperar a informação e regulada por instrumentos de indexação (ANÍZIO; NASCIMENTO, 2012; SALES, 2019). Essa linguagem atua, de acordo com Fujita *et al.* (2019, p. 196), “[...] na tradução da proposta de consulta do usuário, assim como, na tradução da linguagem natural do autor, materializada no documento, de modo a compatibilizar as ocorrências linguísticas.”

Por sua vez, para fazer a tradução da linguagem natural para uma linguagem artificial é preciso o uso do vocabulário controlado (tesauros, índices, sistemas de classificação e listas de cabeçalhos de assuntos) da área do conhecimento a qual pertencem os conceitos presentes no item. Esse instrumento de controle terminológico é uma linguagem de indexação que define uma lista de termos autorizados e estabelece uma estrutura de relações semânticas entre eles: controlando sinônimos (equivalência), diferenciando homógrafos, estabelecendo a hierarquia dos descritores (subordinação de assunto) e agrupando termos cujos significados apresentem uma relação mais estreita entre si (LANCASTER, 2004; ANÍZIO; NASCIMENTO, 2012).

A instituição escolhe a linguagem de indexação que melhor atenda suas necessidades, podendo ou não adotar o controle de vocabulário na realização de suas atividades (SILVA, 2020). Uma opção para a unidade seria a elaboração de uma linguagem própria, vocabulários controlados produzidos pela e para a instituição a fim de atender às suas necessidades particulares (FUJITA *et al.*, 2019). Portanto, cabe à unidade de informação e ao indexador:

[...] adotar, escolher, adaptar ou criar a linguagem de indexação que melhor se adapta ao sistema, principalmente aquela que melhor atenda às necessidades do seu usuário, levando em consideração que, uma vez adotada como instrumento auxiliar

da indexação, todos os documentos da unidade de informação deverão receber o tratamento temático por meio da linguagem de indexação escolhida, portanto é uma decisão que requer compromisso e responsabilidade. (SILVA, 2020, p. 33).

Isto posto, a análise documental, conforme discorrido acerca na subseção 2.1.1, revela conceitos explícitos e implícitos no texto, sendo esses agrupados em “classes de indexação”: a indexação temática – o assunto do item; a indexação de tempo – períodos, datas e épocas; indexação de lugar – topônimos; e a indexação de nomes próprios – descritores onomásticos e nomes próprios de objetos (GIL LEIVA, 2012). Ao indexar, por exemplo, o livro de Laurentino Gomes⁶: “*Escravidão vol. 2: da corrida do ouro em Minas Gerais até a chegada da corte de dom João ao Brasil*”, fica claro logo no título uma abundância de descritores explícitos e implícitos:

- a. **Escravidão** – descritor temático;
- b. **Corrida do ouro** – descritor temático;
- c. **Minas Gerais** – descritor topográfico;
- d. **Chegada da corte ao Brasil** – descritor temático;
- e. **Dom João VI** – descritor onomástico;
- f. **Séc. XVIII** – descritor cronológico.

Tendo extraído os conceitos (utilizando apenas o título para a identificação de assuntos) é chegada a hora de traduzi-los para termos padronizados pelas linguagens documentárias. De forma ilusória, foi utilizado um vocabulário controlado no campo de estudo da História do Brasil para escolher os seguintes termos: 1. Escravidão, e 2. Brasil colônia – Séc. 18; desse modo, optando por uma indexação pouco específica: pois o termo “Escravidão” pode se referir à escravatura de diversos povos em diferentes períodos da humanidade, e com baixos níveis de exaustividade: pois foram escolhidos apenas dois descritores.

A baixa especificidade e a exclusão de termos que podem vir a ser pertinentes ao usuário, como “Corrida do ouro no Brasil” e “Chegada da corte ao Brasil” podem prejudicar a qualidade da indexação e a recuperação do documento, a menos que essa seja uma decisão consciente da instituição, implementada em sua **política de indexação** e respeitada por seus indexadores. Dessarte, fica claro que as normas e as diretrizes devem ser seguidas a fim de

⁶ GOMES, L. **Escravidão**: volume 2: da corrida do ouro em Minas Gerais até a chegada da corte de dom João ao Brasil. Rio de Janeiro: Globo Livros, 2021.

evitar tais situações e minimizar a natureza tendenciosa do homem, como afirma Fujita (2013, p. 48) “[...] quanto mais compreensão (o indexador) tiver do processo e da subjetividade nele envolvido, mais condições ele terá de resolver metodologicamente os problemas.”

2.1.3 Política de indexação

Outro instrumento que orienta a tomada de decisões sobre a determinação dos assuntos e permite a realização da indexação de forma competente e objetiva em uma instituição é a Política de Indexação. Essa, porém, deve ser compreendida como uma decisão administrativa e um instrumento de gestão da UI, pois transcende a técnica, identificando condutas teóricas e práticas que refletem a missão, visão e objetivos da instituição, definindo um padrão de cultura organizacional coerente às demandas dos usuários (RUBI, 2009; RUBI, 2012; SALES, 2019; FUJITA *et al.*, 2019) e estabelecendo as variáveis que influenciam o bibliotecário indexador.

A política de indexação atua como um recurso valioso [...] uma vez que proporciona equilíbrio entre o saber científico e a prática da profissão no que tange ao tratamento temático da informação. Consequentemente, contribui para a motivação e autonomia durante a realização do processo de indexação por propiciar segurança ao bibliotecário indexador no decorrer da atividade, contribuindo para a superação de barreiras que possam existir entre o tripé composto por teoria, prática cotidiana da profissão e características e especificidades da unidade de informação. (DAL’EVEDOVE FUJITA, 2015, p. 50).

Para instituir um serviço de indexação dentro de uma instituição, é preciso primeiro considerar todas as variáveis apresentadas na seção anterior, que de uma forma ou de outra influenciam o desempenho do serviço. A política de indexação é um guia para a tomada de decisões, de acordo com Carneiro (1985, p. 222) seu maior propósito é “[...] assegurar da forma mais eficiente e econômica possível, que qualquer documento ou informação seja fornecido ao usuário no momento preciso.” Porém, a ausência ou o desconhecimento por parte do indexador quanto a existência dessa política em sua unidade de trabalho interfere diretamente na recuperação da informação (SILVA, 2020), visto que dificulta a uniformidade dos procedimentos de indexação. À vista desses fatos, são estabelecidos requisitos indispensáveis ao planejamento de um sistema de recuperação de informações:

- a. **Identificar a organização** – conhecer o tipo de organização, seus objetivos e as atividades que ela exerce;

- b. **Identificar a clientela** – realizar estudos de usuário, revelando os seus interesses informacionais e o nível educacional da comunidade, para assim definir o alcance exigido pelo sistema quanto a assuntos centrais e periféricos, quanto ao nível de tratamento da informação require;
- c. **Determinar os recursos financeiros, materiais e humanos** – conhecer quais as limitações quanto às despesas e tomar as medidas necessárias (CARNEIRO, 1985).

Após a consideração cuidadosa desses fatores, é preciso ter em conta, ao elaborar a política de indexação, os elementos que afetam o sistema de recuperação como um todo e que definem sua consistência e qualidade: a definição da cobertura de assuntos centrais e periféricos, de modo a identificar as áreas que devem ser tratadas profundamente e aquelas que podem ser tratadas de forma superficial; a seleção e aquisição de documentos-fonte levando em conta a qualidade e relevância da informação e sua adequação ao nível intelectual e técnico dos usuários; o processo de indexação, afetado por variáveis: exaustividade e especificidade, a capacidade de revocação e precisão do sistema, e a escolha da linguagem de indexação; a estratégia de busca: delegada (o usuário delega a busca à um especialista da informação) ou não-delegada (o usuário realiza sua própria busca); o tempo de resposta do sistema para entregar uma resposta satisfatória; o formato em que os resultados da busca se apresentam; a avaliação do sistema para determinar se ele está atendendo às necessidades da comunidade. (CARNEIRO, 1985).

Embora concorde com Carneiro (1985) quanto aos elementos, Fujita (2012) sugere que o tempo de resposta do sistema seja desconsiderado, visto que se refere de forma específica à sistemas de busca e recuperação manuais de cuja realidade estamos longe, a décadas atrás uma busca era respondida dentro do prazo de horas ou dias a depender das exigências de revocação e precisão do usuário, fato que já não se aplica à realidade imediata dos sistemas de busca e recuperação atuais.

Em todo o caso, uma política de indexação sólida e atualizada direciona o indexador quanto às melhores práticas na hora de realizar sua função, contribuindo assim para a recuperação de informação de forma efetiva e desse modo evitando que os “ruídos” e “silêncios” ocorram no processo da recuperação da informação.

2.2 Os tipos de indexação

As etapas do processo de indexação da informação e sua subsequente recuperação são influenciadas diretamente pela política de indexação, pelos recursos disponibilizados pela instituição e pela espécie de indexação utilizada.

A seção anterior discorre acerca do processo e das etapas que dizem respeito à *indexação manual*, também chamada intelectual ou humana. Como constatado, a eficiência desse processo quando realizado por seres humanos depende de fatores não controláveis (critérios subjetivos e pessoais, valores e ética, formação e experiência do indexador), e embora possa ser guiada por políticas e manuais, nunca pode ser considerada totalmente neutra.

Nesse tipo de indexação o indexador detém grande poder de decisão quanto a definição dos conceitos, porém, como explana Pinto (2001), o processo pode sofrer prejuízos por sua falta de domínio do assunto do item, falta de domínio na prática da indexação, pela existência de novas ramificações do saber pouco representadas pelas linguagens de indexação especializadas e pelas constantes inovações terminológicas nas diversas áreas do conhecimento, na grande maioria das vezes não acompanhadas pelas linguagens documentárias ou pelo indexador.

Nos anos pós-guerra a produção científica e tecnológica expandiu-se exponencialmente, estimulada por incentivos governamentais e privados, e exigindo cada vez mais a especialização do conhecimento científico (NARUKAWA, 2011), transformando a antiga economia de produção em uma economia de serviço (SILVA, 2017, p. 44). Essa grande explosão documental, junto com as dificuldades inerentes à indexação manual motivaram, no final dos anos 50, as primeiras pesquisas acerca de uma **indexação automática**. (NICOLINO; FERNEDA, 2014). Para Lancaster (2004), esse tipo de indexação ocorre quando o humano (indexador) é de algum modo substituído por programas ou algoritmos de computador.

A indexação automática pode ser definida como um conjunto de operações, basicamente matemáticas, linguísticas, de programação, destinadas a selecionar termos como elementos descritivos de um documento pelo processamento de seu conteúdo. (LAPA; CORRÊA, 2014, p. 60).

Portanto, nesse tipo de indexação, o software realiza a varredura dos documentos e seleciona termos, de acordo com critérios pré-estabelecidos, conforme sua ocorrência no texto sem qualquer intervenção humana. Quanto ao método de seleção de termos, Lancaster (2004) divide a indexação automática em dois tipos:

- a. **por extração** – ocorre quando as “[...] palavras ou expressões que aparecem no texto são extraídas e utilizadas para representar o conteúdo do texto como um todo [...]” (LANCASTER, 2004, p. 286). Para o autor, essa é uma tarefa que o computador realiza de forma adequada, pois tem a vantagem de ser totalmente coerente todo o tempo, enquanto o ser humano não o é;
- b. **e por atribuição** – ocorre quando se desenvolve “[...] para cada termo a ser atribuído, um ‘perfil’ de palavras ou expressões que costumam ocorrer frequentemente nos documentos aos quais um indexador humano atribuiria esse termo.” (LANCASTER, 2004, p. 289). O autor ressalta ainda que essa forma de indexação é aquela usualmente utilizada por humanos, e é, de forma geral, mais complicada de ser realizada por um computador.

A indexação automática pode ser uma ferramenta valiosa para o indexador, sendo uma opção de baixo custo que economiza o tempo do indexador, abrindo espaço para que o profissional execute também outras tarefas dentro da unidade, aumentando assim sua eficiência, fator que vale a pena ser considerado quando em frente à produção documental massiva da atualidade. Nicolino e Ferneda (2014) consideram como uma das maiores vantagens da máquina sobre o homem a capacidade de realizar uma indexação homogênea independentemente da quantidade de documentos, seguindo sempre os mesmos critérios para os quais foi programada, sem nunca ser afetada por fatores externos.

Da mesma forma, Lancaster (2004) também entende que a indexação automática possa reduzir a carga de trabalho do profissional, entretanto não acredita que ela possa alcançar o nível de desempenho obtido por seres humanos na realização de suas funções. Em suas considerações finais, Narukawa (2011, p. 179) conclui, também, que muitas pesquisas acerca da indexação automática revelam resultados “não totalmente confiáveis”, precisando de avaliação posterior dos termos por parte do indexador.

A relação do homem com a linguagem e com o conhecimento não é algo que possa ser automatizado, a bagagem cultural e o conjunto subjetivo de valores humanos podem estorvar o processo de indexação, todavia, também são o que lhe dá a sabedoria necessária para atribuir significado a palavras e expressões que de outra forma compõem apenas dados vazios em um programa de computador. Nicolino e Ferneda (2014, p. 14) concordam ao afirmar que:

[...] um indexador humano, utilizando o seu conhecimento e sua bagagem cultural, pode reconhecer os diferentes significados de uma palavra ou frase em seus diferentes contextos. Tais significados, convertidos em novos termos de indexação, proporcionam uma melhoria na representação dos documentos de um *corpus*, melhorando, por conseguinte, a eficiência do processo de recuperação de informação.

Por conseguinte, Lancaster (2004) junto com Narukawa, Gil Leiva e Fujita (2009) acordam quanto ao uso dessa tecnologia quando guiada por mão humanas, tendo os descritores escolhidos pelo software passado por uma avaliação criteriosa, e, quando preciso, por edições por parte do indexador antes de serem aprovados para uso. Em resumo, os autores defendem o uso da **indexação semiautomática**, também chamada de indexação automatizada por Silva e Fujita (2004, p. 145), definida pelas autoras como a indexação “[...] resultante do trabalho intelectual de um profissional para checagem do valor dos termos atribuídos a um documento por um programa de computador.” Essa forma de indexação apresenta nítidas vantagens quando comparada à indexação automática, porquanto ao mesmo tempo em que poupa o tempo do profissional, também proporciona o controle quanto aos termos aprovados.

2.3 Indexação na era da informação dentro do ciberespaço

A queda de arquétipos que se deu durante os anos perturbadores após a segunda guerra mundial foi um ponto central do século XX para todas as vertentes das ciências da informação, como afirma Silva (2017, p. 29): poucas terminologias ou conceitos foram tão amplamente “perseguidos” nos últimos séculos quanto informação. A produção de dados em quantidades incomensuráveis exigiu uma completa reinvenção tanto dos profissionais da informação quanto das tecnologias, portanto, segundo Arruda e Oliveira (2017), o surgimento das tecnologias digitais é um reflexo da explosão informacional, e essas trazem consigo uma atmosfera de inquietação que acompanha toda mudança tão drástica e influente tanto na vida rotineira quanto na vida profissional dos indivíduos.

Em concordância, Silva e Sampaio (2017, p. 12) afirmam que “a tecnologia modifica o *status quo* na medida em que amplia o raio de ação da informação, atingindo, assim, as formas de uso que implicam em mudanças no caráter social, material e público da informação.” Por conseguinte, a Era da Informação vivida atualmente foi de passo a passo contribuindo para o abandono gradual da “visão custodiadora e tecnicista do documento” (ALENCAR; RUIZ, 2016, p. 255), o que, de acordo com Silva (2017) acarreta numa profunda alteração de perspectiva, onde a “informação” passa a ser o objeto de estudo e de trabalho, e

não o documento. Isso implicou na modificação dos conceitos de usuário e Unidade de Informação.

Ao contrário do modelo anterior que via o usuário como um ser isolado da realidade, um consultante preso em um processo estático presente apenas numa dimensão cognitiva, esse novo paradigma busca reinserir o sujeito em seus contextos de vida e atuação, e a partir de uma perspectiva fenomenológica enxergar um “ser no mundo”. Para tanto, é preciso pôr o ser humano como elemento central, sendo as suas necessidades informacionais compreendidas a partir do coletivo e dos contextos sociológicos da sociedade em que ele está inserido (BEMBEM; OLIVEIRA; SANTOS, 2015). Tal qual a ciência da informação mudou sua forma de encarar o usuário, os usuários também mudaram e se adaptaram aos novos tempos do conhecimento interativo, dando lugar à verdadeiros **interagentes** que querem eles mesmos produzir, disseminar, compartilhar, classificar e indexar conteúdos na esfera social (ARAÚJO, 2018).

À vista das considerações postas acima, a internet e o ciberespaço foram pouco a pouco se tornando elementos preeminentes no âmbito da Ciência da Informação por influenciarem diretamente os processos, fluxos e mediações da informação (GUEDES; MOURA; DIAS, 2011). Mais que isso, a internet ganhou espaço primeiramente como objeto de estudo, mas, gradualmente, evoluiu, aperfeiçoou-se e se estabeleceu como uma ferramenta de pesquisa e como ambiente informacional.

2.3.1 A indexação social

A produção colaborativa do conhecimento dentro dos espaços virtuais transformou a forma com que o indivíduo interage com a informação. Segundo Guedes e Dias (2010, p. 47-48) “a emergência do ciberespaço aliada à potencialidade de ferramentas sociais na Web propiciam um ambiente ideal para que haja o movimento de descentralização da organização da informação.”

A descentralização e o fluxo multidirecional da informação dentro da rede favoreceram uma nova forma de organizar e representar o conhecimento, realizada pelo próprio usuário da chamada Web social/Web 2.0 (termo utilizado pela primeira vez por Darcy DiNucci⁷ em 1999 e popularizado posteriormente por Tim O’Reilly em 2004), domínio que enfatiza a sua filosofia colaborativa, se caracterizando pela interoperabilidade e pela cultura

⁷ DINUCCI, D. Fragmented Future. **Print Magazine**, v. 53, n. 4, p. 221–222, abr., 1999. Disponível em: http://darcy.com/fragmented_future.pdf. Acesso em: 17 nov. 2021.

participativa dos websites, cujo conteúdo é majoritariamente gerado pelo próprio usuário. Essa prática compartilhada contribui para a “[...] formação de uma inteligência coletiva, uma tendência de representar a informação através da livre expressão e do entendimento dos usuários da Web a respeito de determinado conteúdo.” (SANTOS; CORRÊA, 2014, p. 1095).

Tal maneira de representação exercida coletivamente dentro do ciberespaço foi denominada Indexação Social – prática totalmente não convencional de organização do conhecimento quando comparada aos métodos utilizados tradicionalmente em meio físico (tais como: tesouros, listas, a CDU (Classificação Decimal Universal), a CDD (Classificação Decimal de Dewey), cabeçalhos de assuntos, etc.) (GONÇALVES; ASSIS, 2016). No entanto, a indexação social não é apresentada nesse trabalho como melhor ou pior em relação às outras formas de indexação, e sim, como uma maneira alternativa de organização do conhecimento e tratamento da informação em meios digitais.

Essa nova forma de representar o conteúdo temático ainda não conta com uma nomenclatura definida pelo campo de estudo das ciências da informação, Santos e Corrêa (2015, p. 274-275) apontam diversas variações terminológicas e conceituais tais como: “classificação social”, “classificação popular”, “etiquetagem colaborativa”, “representação colaborativa da informação”, “modelos de colaboração”, e “modelos colaborativos de indexação”. Silva (2019), porém, defende que o termo “indexação social” é aquele que representa de forma mais efetiva essa prática nos espaços virtuais. De qualquer forma, apesar das diferentes terminologias empregadas pelos autores que se debruçam sobre o tema, o conceito dos termos é o mesmo:

A indexação social representaria um novo modelo de indexação, no qual são os próprios usuários ou consumidores dos recursos que realizam sua descrição [...]. A descrição de cada recurso seria obtida por agregação, ou seja, o mesmo recurso seria indexado por inúmeros usuários, resultando em uma descrição intersubjetiva e, portanto, mais confiável do que aquela feita pelo autor do recurso, e até mesmo por um profissional. (HASSAN MONTERO, 2006, *online*).

Gómez-Días (2012) complementa ao definir a indexação social como aquela em que os próprios “usuários-colaboradores” (VIANA; DAL’EVEDOVE; GRACIOSO, 2019, p. 80), se valendo de linguagens naturais, representam o conteúdo que produzem e consomem, descrevendo itens e compartilhando essas representações por meio dos recursos e ferramentas que a Web social disponibiliza.

Neste modelo de representação social e colaborativa, a linguagem natural do sujeito é utilizada para representar informações em ambientes livres e colaborativos, com

possibilidade de vários usuários indexarem o mesmo conteúdo, sem considerarem a relação hierárquica, os relacionamentos associativos e/ou de equivalência entre esses termos – considerações exigidas nos sistemas de organização do conhecimento tradicionais. (VIANA; DAL’EVEDOVE; GRACIOSO, 2019, p. 80).

Por conseguinte, essa forma de indexação, centrada no usuário (GUEDES; DIAS, 2010; GIL LEIVA, 2012), apresenta uma óbvia vantagem em relação às outras, visto que, quando aquele que consome um conteúdo de interesse se transforma no indexador, presume-se que seu conhecimento acerca do assunto transpareça na sua escolha de descritores. Logo, conforme declara Rafferty (2018), o sucesso de um sistema de indexação social depende da qualificação e do engajamento de seus adeptos. Na perspectiva da pragmática, a indexação social:

[...] considera a fluidez e a transformação da linguagem no uso cotidiano, pois não fixa padrões sob os quais as tags devem estar condicionadas, levando em consideração as percepções dos usuários-colaboradores que julgam como critérios mais significativos as impressões sociais e cognitivas, influentes na construção de um conhecimento coletivo. Essa prática não descaracteriza o objeto representado, ao contrário, amplia as formas de representação da informação diante dos diversos contextos sociais. (VIANA; DAL’EVEDOVE; GRACIOSO, 2019, p. 82).

A potencial expansão das formas de representação da informação seria uma das maiores forças da indexação social, essa que em muito excede os propósitos para os quais foi inicialmente constituída, sendo utilizada não apenas para descrever, mas também para metacomentar a respeito dos recursos informacionais; nesses casos, como afirma Rafferty (2018), a indexação social vai além do denotativo e do informativo ao incluir, diversas vezes, respostas emocionais, conotativas e comunicações fáticas (na forma de *emojis*), evidenciando tanto noções denotativo-semânticas de construção de significado quanto demonstrando noções de pertencimento, compartilhamento e *networking*. Ainda segundo a autora, o uso criativo das *tags* (etiquetas) contribui também para o surgimento de novas abordagens de pesquisa, “não apenas instrutiva, mas também emocional, humorística, fática e até [...] crítica.” (RAFFERTY, 2018, p. 500-501).

De todo modo, o processo da indexação social torna-se possível apenas quando há uma espécie de acordo tácito coalizado implicitamente pelos usuários, onde um código metalinguístico utilizado, compreendido e construído por eles próprios é estabelecido, constituindo uma linguagem dinâmica e colaborativa que permite a construção, reconstrução e a atribuição de novos sentidos aos conteúdos (GONÇALVES; ASSIS, 2016). Esse código, ou linguagem, é chamado de Folksonomia.

Conforme Gonçalves e Assis (2016), o termo folksonomia foi cunhado em 2004 pelo arquiteto da informação Thomas Vander Wal; esse neologismo se dá a partir da junção dos vocábulos *Folk* (do germânico: grupo de pessoas) + Taxonomia (do grego: ciência da classificação), ou seja, como declara Strehl (2011, p. 110), a folksonomia é “uma taxonomia elaborada pelo povo”. Para Vander Wal (2005b), essa classificação é criada a partir das etiquetas atribuídas pelo próprio consumidor da informação; a folksonomia é, portanto, o **resultado** da etiquetagem livre (*free tagging*) que acontece nos ambientes sociais dentro da Web.

Corrêa e Santos (2018, p. 29) concordam e especificam “[...] que a diferença entre a etiquetagem e a Folksonomia consiste no fato de que a primeira se constitui no processo de atribuir etiquetas (descritores, palavras-chave) e a segunda é equivalente ao resultado desta atribuição.” Gerando assim uma espécie de vocabulário controlado ou, talvez, um vocabulário *descontrolado*, resultado da etiquetagem atribuída pelo povo, em oposição às práticas tradicionais de indexação que utilizam vocabulários controlados construídos e autorizados por autoridades dos seus respectivos campos de estudo. Essa dinâmica invertida de representação do item informacional, em que primeiro se atribui os termos para que depois surja um vocabulário é uma das características desse esquema de representação do conhecimento (BRANDT; MEDEIROS, 2010).

Quanto às demais características elementais da folksonomia, Moreiro González (2006) lista: sua explicitude, pois precisa ser simples e compreensível para qualquer pessoa, além de exigir pouco esforço; sua flexibilidade, pois não é previamente projetada e não exige muitas regras em sua criação; ela não pertence a ninguém, e não está sob o controle de ninguém, e é de baixo custo; ela envolve diretamente o usuário no sistema de organização; o fato de não existir hierarquia entre suas etiquetas; ela permite a coexistência de diversos pontos de vista acerca de um mesmo item; e a dinamicidade linguística que ela expressa e reflete.

Convém acrescentar que, no contexto dessa linguagem, o usuário usufrui de um alto nível de liberdade quanto aos descritores que utiliza; diferentemente de Gómez-Díaz (2012), diversos autores, como Guedes e Dias (2010), Silva (2019) e Tolare, Fujita e Silva (2021) preferem definir a linguagem de indexação utilizada na indexação social como uma linguagem livre, tendo em vista que não segue qualquer regra, não sofre controle, e não apresenta limitações quanto aos termos atribuídos.

Quanto aos diferentes modos como uma folksonomia pode ser construída e desenvolvida nos ambientes virtuais, Vander Wal (2005a) apresenta e define:

- a. **De forma genérica (folksonomia ampla)** – o ambiente digital em que essa situação ocorre permite que múltiplos indivíduos atribuam etiquetas para um mesmo item. Como exemplo de folksonomia ampla, o autor cita o extinto site de bookmarks: *del.icio.us*⁸, mas também é possível observar esse comportamento na rede social *We Heart It*⁹, site de compartilhamento de imagens brasileiro;
- b. **De forma específica (folksonomia restrita)** – este ambiente digital permite que apenas um grupo seletivo, ou apenas um indivíduo atribua etiquetas ao mesmo item. Como exemplo de folksonomia restrita, o autor cita o site de hospedagem de imagens *Flickr*¹⁰, outro domínio em que esse comportamento é percebido é no site e aplicativo de compartilhamento de histórias, o *Wattpad*.

Quanto à classificação das etiquetas no contexto da folksonomia e da indexação social, Golder e Huberman (2006) elaboraram, de forma detalhada, sete categorias de *tags* após explorar as etiquetas atribuídas pelos usuários do site *del.icio.us* a fim de analisar a estrutura dos sistemas de etiquetagem colaborativa. As sete categorias são: (I) descritores de assunto ou conteúdo; (II) descritores quanto às características físicas do item; (III) descritores que identificam o autor ou o proprietário do item; (IV) descritores que não apresentam um significado quando analisados separadamente, mas que refinam ou qualificam outras etiquetas; (V) descritores de qualidades ou características (atributos segundo a opinião do usuário quanto ao conteúdo do item: “intrigante”); (VI) descritores de autorreferência (identificam o item de acordo com sua relação com o usuário: “meus livros”); e (VII) descritores de ação (tarefas a serem realizadas: “para ler”).

Sob outro prisma, ao resumir as diferentes técnicas empregadas para estudar os vários aspectos da etiquetagem, Gupta *et al.* (2011) dispõe de onze categorias para discriminar os diversos tipos de etiquetas, muitas das quais coincidem com aquelas elaboradas por Golder e Huberman (2006). Dentre as que distinguem-se, são listadas as seguintes: (1) descritores de contexto (fornecem o contexto no qual o objeto foi salvo ou criado: São Paulo, 1999); (2) descritores de finalidade (denotam funções não específicas de conteúdo, mas que se relacionam a uma tarefa de busca de informações dos usuários: “recomendações de música”); e (3) descritores autorreferenciais (para itens que referenciem a si mesmos: por exemplo a

⁸ Disponível em: <https://del.icio.us/>. Acesso em: 26 out. 2022.

⁹ Disponível em: <https://weheartit.com/>. Acesso em: 26 out. 2022.

¹⁰ Disponível em: <https://www.flickr.com/>. Acesso em: 26 out. 2022.

etiqueta “*hellsite*”, originada na plataforma de microblogging *Tumblr*, utilizada principalmente em postagens que se referem próprio site e aos seus usuários).

Buscando sintetizar as categorias de etiquetas anteriormente propostas, Sen *et al.* (2006) apresentou três classes de etiquetas, sob as quais subdividiu as sete categorias de Golder e Huberman (2006). As demais categorias, propostas por Gupta *et al.* (2011) também podem ser encaixadas nessa divisão, como demonstrado pela Tabela 1:

Tabela 1 - Classes de etiquetas

| Classes de etiquetas | Numeração | Tipos de etiquetas |
|---|------------------|--|
| Etiquetas factuais – descrevem o assunto, identificam os fatos acerca do item, sua tipicidade e suas características físicas | (I) | Descritores de assunto e conteúdo |
| | (1) | Descritores de contexto |
| | (II) | Descritores de características físicas |
| | (IV) | Descritores refinadores |
| Etiquetas subjetivas – expressam a opinião do indivíduo quanto ao item | (V) | Descritores qualificadores |
| Etiquetas pessoais – destinadas ao próprio usuário, para fins organizacionais | (III) | Descritores de autoria ou propriedade |
| | (VII) | Descritores de ação |
| | (2) | Descritores de finalidade |
| | (VI) e (3) | Descritores autorreferentes |

Fonte: Elaborada pela autora com base em Sen *et al.* (2006), Golder e Huberman (2006) e Gupta *et al.* (2011)

Dessarte, Silva (2019, p. 30) defende que as etiquetas podem se transformar em “espaços de sociabilização” dentro da web, posto que a produção e o compartilhamento de conteúdos que despertam interesse em outrem pode facilmente atrair e formar comunidades que orbitem em torno desses interesses. Ao utilizar as funcionalidades disponibilizadas pela folksonomia, os usuários podem, identificando através das etiquetas, ter acesso a outros indivíduos que compartilhem dos seus gostos e visão de mundo, dessa forma criando novas relações sociais.

Tal abordagem, partindo de uma postura pragmaticista, compreende que o ato de classificar (ou etiquetar, classificar, representar, etc) não é apenas um ato técnico ou

profissional, passível de ser automatizado por estar sujeito a leis e padrões universais. Com as folksonomias, passa-se a estudar como sujeitos comuns, em suas atividades cotidianas, chegam a consensos. Representação é algo socialmente construído; e é o uso feito pelas pessoas que cria os significados dos documentos. (ARAÚJO, 2018, p. 52).

Á vista de todos os fatos e considerações apresentadas, a indexação social e a folksonomia proporcionam ao usuário uma experiência personalizada com a informação, na medida em que estimulam a emergência de uma inteligência coletiva, a expressão de vozes minoritárias, a coexistência entre múltiplos pontos de vista, a possibilidade de atribuir seus próprios conceitos e ideias a um item, e, da mesma forma, a possibilidade de ressignificar as ideias de outrem (indexação exaustiva), contribuindo assim para que as terminologias utilizadas se mantenham sempre atualizadas. Outrossim, conforme Peters e Stock (2008), as folksonomias são métodos baratos de indexação, sendo a única forma de indexar informação de massa no ambiente digital; elas representam um dos usos autênticos da linguagem natural, ajudam a reconhecer neologismos e são, também, fontes para o desenvolvimento de ontologias, tesouros ou sistemas de classificação; além disso, folksonomias outorgam o “controle” de qualidade às massas, tornando os indivíduos sensíveis à princípios da indexação e ajudando a reconhecer e distinguir diversas comunidades.

A indexação, quando realizada coletivamente, pode detalhar mais extensivamente o recurso informacional, contribuindo assim para a especificidade e a seletividade, também colaborando para a garantia de uso (descritores aplicados são os mesmos utilizados posteriormente pelo usuário para recuperar a informação). Conjuntamente, as conexões entre as etiquetas propiciam a recuperação de itens semelhantes e facilitam a criação de comunidades (com níveis diferentes de especialização) que compartilhem de um assunto de interesse. Nesse tipo de indexação, uma quantidade substancial de recursos pode ser manipulada facilmente. (SANTOS, 2016).

Santos (2019) expõe, também, algumas aplicações dessa forma de indexação como modo de auxiliar a comunicação acadêmica, dentre elas: o uso das etiquetas para aumentar a visibilidade do periódico científico; a possibilidade de criar um sistema de recomendações com base nas etiquetas dos periódicos acessados; a identificação dos assuntos científicos que estão em evidência a partir da incidência das etiquetas no sistema; e também, auxiliar na construção e atualização das linguagens documentárias, levando em consideração os termos atribuídos pelos autores do documento.

Porém, apesar de todas as vantagens, é pertinente lembrar que a indexação, quando realizada por um ser humano, está sujeita à subjetividade do homem, que nunca pode ser

totalmente neutralizada. Cada indivíduo traz consigo uma bagagem de valores, conhecimentos e critérios pessoais com os quais julga e classifica o conhecimento; como já estabelecido, esse fenômeno ocorre, ainda que em menor grau, mesmo quando o ser é regulado por normas e manuais.

Portanto, a liberdade concedida aos usuários e a descentralização no processo de representação da informação dão abertura para diversos problemas no processo da indexação social. A começar pelos diversos graus de subjetividade empregados pelo usuário, a depender de sentimentos, conhecimentos e experiências pessoais (CORRÊA; SANTOS, 2018); similarmente, como demonstrado pela Tabela 1, essa forma de indexação é frequentemente realizada como uma demarcação da relação entre o recurso e o usuário, para seus próprios fins organizacionais ou de auto referência, tais etiquetas nem sempre facilitam a busca e a recuperação da informação por outros usuários (SANTINI; SOUZA, 2010).

Outrossim, a indexação social tem o duvidoso potencial de ser intencionalmente ou involuntariamente tendenciosa, preconceituosa ou maliciosa de forma geral (como um exemplo, é possível citar as *tags* que propagam *fake News* nas redes sociais); ademais, devido à falta de padronização e controle, a ocorrência de polissemias, sinônimas, ambiguidades terminológicas, inconsistências, inflexões, expressões regionais, ausência de hiponímias e hiperonímias, etiquetas excessivamente personalizadas e, principalmente, erros de ortografia é corriqueira. (SILVA, 2019; SANTOS; BARBIRATO; CORREIO, 2021; SANTOS; CARVALHO; RODRIGUES, 2021).

As ciências da informação têm escrutinado formas de resolver essas questões, para assim aplicar os conceitos da indexação social aos sistemas de informação presentes na Web social, e, desse modo, se adequar à realidade interativa exigida pela Era da Informação e pelos seus usuários. Desde o seu ressurtir, pesquisadores estrangeiros sugerem a inclusão de alguma forma de disciplina em sistemas de indexação social, tais como: sistemas de recomendação, que sugiram etiquetas apropriadas para um recurso; técnicas visuais que exibam etiquetas interessantes ou populares no momento; e a utilização de tecnologias da web semântica, como as ontologias. (RAFFERTY, 2018).

Atualmente, a pesquisa internacional tem focado, principalmente, na produção de abordagens e técnicas que aprimorem a prática da etiquetagem, e também na exploração da qualidade das etiquetas e no comportamento dos indivíduos (por diversas vezes distinguidos entre novatos ou especialistas) ao classificar um recurso. Outras tendências são a exploração da compatibilidade entre folksonomias e sistemas convencionais de organização do conhecimento (empregando ferramentas convencionais para lidar com as vulnerabilidades da

indexação social enquanto seus pontos fortes são abraçados), bem como a exploração da etiquetagem em relação a tipos específicos de instituições. (RAFFERTY, 2018).

No geral, a literatura sugere que, embora a etiquetagem e outras formas de conteúdo gerado pelo usuário possam parecer ter um desempenho inferior aos sistemas convencionais de busca com vocabulário controlado em relação a certas medidas de desempenho de recuperação [da informação], tais abordagens podem complementar, enriquecer e, de fato, aprimorar os sistemas convencionais de recuperação. (RAFFERTY, 2018, p. 510, tradução nossa).

Ainda assim, Santos, Carvalho e Rodrigues (2021) constatam que as pesquisas acerca da folksonomia (e de formas de discipliná-la) são ainda pouco exploradas no âmbito nacional, sendo, em grande parte, produzidas e publicadas internacionalmente. Essa defasagem é percebida também por Santos, Barbirato e Correio (2021), ao afirmar que a potencialidade de uma aliança entre a folksonomia e sistemas convencionais de Organização do Conhecimento é um tema inserido em um campo de estudos ainda a ser desbravado pela Biblioteconomia e pela Ciência da Informação brasileira.

Um dos primeiros estudos sobre a temática no Brasil foi o de Santarem Segundo (2010, p. 169) que apresentou um modelo de “Representação Iterativa” que se valeria de uma “Folksonomia híbrida” para recuperar de forma semântica e construir coletivamente “[...] uma estrutura relacional semântica de informações.” Segundo o autor:

[...] a folksonomia híbrida tem como principal característica oferecer ao usuário um conjunto de termos que já estão sendo empregados no sistema, de forma que ele possa usar a base de conhecimento do próprio repositório para qualificar a descrição de seu recurso. (SANTAREM SEGUNDO, 2010, p. 181).

A partir de então, os termos “folksonomia híbrida”, folksonomia estruturada”, “modelo colaborativo de indexação social”, “indexação híbrida”, e “indexação colaborativa” tem sido explorados dentro da literatura acadêmica brasileira em estudos acerca da sua usabilidade e aplicabilidade em Sistemas de Recuperação da Informação (ex.: SANTOS; CORRÊA, 2015; SANCHEZ, 2018; ALMEIDA, 2018), em propostas de desenvolvimento de sistemas ou aplicativos que utilizam a folksonomia ou a folksonomia assistida (ex.: HERZOG, 2014; AMARAL, 2014), na hibridização ou coexistência das folksonomias e ontologias (ex.: FREDDO, 2010; OLIVEIRA *et al.*, 2017), em sua aplicabilidade na construção de *corpus* de referência de artigos científicos (SILVA; CORRÊA, 2020), e pesquisas aplicadas com vários graus de sucesso (BRIGIDI; PEREIRA, 2016; LAU, 2020).

Outrossim Gracioso (2010) e Simões *et al.* (2016) também sugerem uma possível articulação entre a folksonomia e a linguagem controlada. Conforme Simões *et al.* (2016, p. 54), a associação da taxonomia com a etiquetagem livre presente na web poderia ser vantajosa na medida em que incrementa os níveis de qualidade na recuperação da informação, e provém algum controle para a diversidade terminológica utilizada nesses ambientes, o que, conseqüentemente, acarreta em uma harmonização semântica.

Considerando a existência de espaços híbridos de controle e abertura de produção e uso da informação, como é o caso das plataformas interativas (Web pragmática), a proposta de uma linguagem híbrida, no que se refere aos níveis de controle, parece necessária. [...] Para alguns sistemas, se aplicam unicamente os vocabulários controlados e, para outros, somente as Folksonomias. A questão é que cada vez mais nos deparamos com o hibridismo potencializado pela/na Web, o que nos instiga a procurar ainda mais mecanismos possíveis de aproximação entre essas linguagens de naturezas distintas, mas com funções comuns. (GRACIOSO, 2010, p. 152-153).

Em suma, conforme também afirmam Silva e Sabbag (2021, p. 40), modelos híbridos de indexação concentram em si a qualidades de um sistema controlado junto daquelas apresentadas por um sistema livre (a potencial “construção coletiva do conhecimento”), e, portanto, são a melhor escolha para a representação de recursos digitais. Faz-se necessária, então, diante da literatura escassa em âmbito nacional, novas pesquisas a respeito da folksonomia e sua usabilidade, quando moderada, pelos profissionais da informação.

3 METODOLOGIA

Henry Miller certa vez afirmou que “ao expandirmos o campo do conhecimento, apenas aumentamos o horizonte da ignorância”, de forma que quanto mais se sabe, menos se conhece. E o que é o conhecimento se não uma forma de compreender a realidade? Dados que se agrupam em informações para que o indivíduo tenha a capacidade de criar relações entre si próprio e o objeto a ser analisado, criando assim códigos que fornecem interpretações para as coisas existentes. Para compreender o mundo e suas complexidades, seus fenômenos, lógicas e idiossincrasias, foi que nasceu a ciência; termo que, segundo sua etimologia, é derivado do latim *Scientia* – conhecimento, de *Sciens*, o particípio presente radical do verbo *Scire* (saber, aprender, conhecer).

Antes da história houve a ciência, em certo sentido. A todo momento, a natureza nos apresenta uma série de fenômenos intrigantes: fogos, temporais, pragas, o movimento planetário, a luz, marés etc. A observação do mundo levou a generalizações muito úteis: o fogo é quente, o trovão anuncia chuva, as marés atingem sua maior altura durante a lua cheia ou a lua nova, e assim por diante. Essas generalizações se tornaram parte do senso comum da humanidade. Mas, aqui e ali, algumas pessoas não se contentaram com uma mera coleção de dados e queriam mais. Queriam explicar o mundo. (WEINBERG, 2015, p. 8).

Em concordância, Kerlinger (2007, p. 3) define que a “[...] ciência é um empreendimento preocupado exclusivamente com o conhecimento e a compreensão de fenômenos naturais [...]”, sendo o cientista aquele que deseja conhecer e compreender de que forma esses fenômenos psicológicos, sociológicos e educacionais se relacionam com a realidade. Segundo Marconi e Lakatos (2017), o conhecimento científico não se configura como a única forma de se chegar à verdade e de compreender a realidade, entretanto, é a prática sistemática que permite ao homem alcançar o conhecimento válido e verdadeiro, comprovado pela experiência e não somente pela razão.

Em seus primórdios, a ciência esteve emaranhada em valores subjetivos, religiosos, ideológicos e filosóficos, sendo guiada pela inspiração e por juízos estéticos; a revolução científica dos séculos 16 e 17, porém, ensinou de forma tortuosa que os cientistas devem buscar o distanciamento desses preceitos, produzindo de forma impessoal e imparcial o conhecimento que é passível de verificação através de testes, e que se apoia nos acertos daqueles que vieram antes, se construindo e reconstruindo de forma cumulativa – assim surgiu a ciência moderna (WEINBERG, 2015).

Isto posto, Demo (1995) contesta a neutralidade científica quando afirma que a ciência continua a ser transpassada de senso comum e de ideologias. Pelo senso comum – pois é impossível dominar completamente, ou discursar acerca da realidade apoiando-se unicamente em conhecimentos especializados; e pela ideologia – visto que o conhecimento é repetidamente influído por interesses, sejam esses individuais, ou sejam esses guiados pelos princípios filosóficos, políticos e sociais que regem as épocas e a sociedade. Para o autor, a ideologia é intrínseca particularmente às ciências sociais, porquanto está presente tanto no sujeito quanto no objeto, e não há possibilidade de existir um ator social neutro; nada obstante, o propósito da ciência é analisar a realidade, e não a distorcer, portanto, a objetividade é um critério fundamental para o pesquisador, assim como a coerência, a consistência e a originalidade também o são.

O trabalho científico é o instrumento que transforma em realidade o objetivo da ciência [a busca do conhecimento] e utiliza, obrigatoriamente, como padrão, três elementos básicos, que são: 1 – o método (o caminho para se chegar a um fim); 2 – a técnica (maneira de estruturar o trabalho) e 3 – a forma (o que transparece e aglutina métodos e técnica). (ALEXANDRE, 2003, p. 16).

Dessarte, o método é o conjunto de procedimentos empregados pelo cientista, que guiam suas decisões e regem cada passo da pesquisa. O uso do método, como se pode perceber, é pressuposto para se fazer ciência, sendo ele aquilo que a difere do senso comum e das demais formas de conhecimento. Segundo Mazucato (2018, p. 53), “o método é um dos pilares do conhecimento científico. Para que qualquer conhecimento seja considerado científico é obrigatório que, no processo de sua produção, o método tenha orientado com rigor todas as suas etapas.”

Respeitando a importância do método científico para a construção do conhecimento factual, essa pesquisa se utilizou do método indutivo para analisar o sistema de indexação adotado pelo repositório de *fanfics Archive of Our Own* (AO3). O método indutivo é aquele pelo qual o cientista obtém resultados através da observação ou levantamento de informações, objetivando descobrir uma relação entre os fenômenos percebidos, para assim inferir uma verdade geral que possa também ser aplicada à fenômenos análogos ainda não observados (MAZUCATO, 2018; MARCONI; LAKATOS, 2017).

Essa pesquisa teve finalidade base, na medida em que envidou aprofundar o conhecimento científico acerca do conjunto de culturas, performances e espaços de afinidade conhecidos como *fandom*, suas produções artísticas, e a forma como elas são indexadas no repositório AO3. Quanto à abordagem, não foram empregados instrumentos estatísticos no

decorrer dessa investigação, ao contrário, optou-se por descrever as complexidades do objeto de estudo, considerando todos os elementos observados, suas interações e influências, dessa forma buscando entender de forma integral o fenômeno. Quanto à abordagem qualitativa, Godoy (1995, p. 21) afirma:

Segundo esta perspectiva, um fenômeno pode ser melhor compreendido no contexto em que ocorre e do qual é parte, devendo ser analisado numa perspectiva integrada. Para tanto, o pesquisador vai a campo buscando “captar” o fenômeno em estudo a partir da perspectiva das pessoas nele envolvidas, considerando todos os pontos de vista relevantes.

Quanto aos objetivos dessa pesquisa, foi proposto o levantamento de informações acerca da história e cultura participativa dos *fandoms*, acerca do repositório de obras AO3 e acerca das *fanfics* como produção cultural, bem como seus gêneros e terminologias. Segundo Severino (2017, p. 94), essa seria uma pesquisa de caráter exploratório, dado que “[...] busca apenas levantar informações sobre um determinado objeto, delimitando assim um campo de trabalho, mapeando as condições de manifestação desse objeto.”

Em contraponto, buscou-se também analisar o sistema de indexação utilizado pelo repositório e pelos seus usuários, dando a esse trabalho um caráter explicativo, uma vez que, “[...] além de registrar e analisar os fenômenos estudados, busca identificar suas causas, seja através da aplicação do método experimental/matemático, seja através da interpretação possibilitada pelos métodos qualitativos.” (SEVERINO, 2017, p. 94).

Quanto à natureza das fontes e dos procedimentos utilizados a fim de abordar e interpretar o objeto pesquisado, foram consultados documentos impressos e digitais – livros, teses, dissertações, artigos e anais, além desses, dicionários, *wikis* e sites que também trouxessem sua perspectiva acerca dos fenômenos a serem analisados (*fandoms*, *fanfics*, AO3). Será, portanto, uma pesquisa bibliográfica.

A *pesquisa bibliográfica* é aquela que se realiza a partir do registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc. Utiliza-se de dados ou de categorias teóricas já trabalhados por outros pesquisadores e devidamente registrados. Os textos tornam-se fontes dos temas a serem pesquisados. O pesquisador trabalha a partir das contribuições dos autores dos estudos analíticos constantes dos textos. (SEVERINO, 2017, p. 93, *grifo nosso*).

Após a coleta dos dados, será realizada uma análise de conteúdo a fim de descrever e interpretar as informações adquiridas por meio dos documentos analisados e das observações feitas. “Essa análise, conduzindo a descrições sistemáticas, qualitativas ou quantitativas, ajuda a reinterpretar as mensagens e a atingir uma compreensão de seus significados num nível que

vai além de uma leitura comum.” (MORAES, 1999, *online*). Dessa forma, pretende-se, através dos procedimentos metodológicos descritos, aprofundar o conhecimento científico a respeito de comunidades colaborativas e seu relacionamento com a informação.

4 O REINO DOS FÃS: ESPAÇO DE APRENDIZADO E CAMPO DE ESTUDOS PROLÍFICO

Primeiramente, é preciso definir aquilo do que se propõe a tratar, embora essa não seja uma tarefa fácil, talvez nem sequer possível. Estudar uma cultura tão diversa impõe certas dificuldades a qualquer pesquisador, visto que não há somente um único *fandom* no qual todos os fãs operam, mas sim uma infinidade deles (muitos dos quais se sobrepõe), cada um com suas próprias regras e subculturas, atuando de forma singular nos mais diversos espaços; similarmente, cada um desses agrupamentos abarca em si várias modalidades de expressões (*cosplays, fanfilms, fansubs, filk, fancomics, etc.*) das quais nem todos os fãs performam ou mesmo tem conhecimento da existência. (HELLEKSON; BUSSE, 2006). Destarte, a forma como os fãs interagem e expressão suas paixões dentro e entre cada um desses grupos varia consideravelmente, do mesmo modo que o próprio *fandom* se transforma ininterruptamente a cada segundo.

Outro percalço no caminho de todo pesquisador é o escárnio latente para com os fãs e suas práticas. Embora o termo fã possa ter sido engendrado a partir da expressão benigna “*the fancy*” do começo dos anos 1800, que indicava aqueles que nutriam uma preferência por um competidor específico (seja qual fosse o esporte), a origem do termo é comumente atribuída à palavra fanático (CAVICCHI, 2014), e essa traz consigo toda sorte de conotações pejorativas. Segundo a definição do dicionário Merriam-Webster, o ser fanático – historicamente relacionado à política e religião – é aquele que demonstra fervor excessivo e uma intensa devoção acríica. (FANATIC, 2022).

Para Pope (2020), os fanáticos são caracterizados como alienados, irracionais e persistentes em sua perseguição quase cega ao seu objeto de adoração, ignorando imperfeições ou hipocrisias, de forma que são merecedores do completo desprezo dos racionais que consomem seu entretenimento normalmente.

Embora o fã seja amplamente desprovido das conotações explicitamente religiosas ou políticas do fanático, ele ainda carrega consigo o senso de obsessão irracional, embaraçosamente inconsciente e doentia que vai além dos limites “normais” do prazer, da apreciação e da audiência. (POPE, 2020, p. 8, tradução nossa).

Esses estereótipos reforçam a diferença entre o consumo “normal”, praticado pelos “racionais”, e aquele praticado pela figura socialmente desajustada do fã(nático); esse muitas vezes infantilizado, “sem vida” fora de seu objeto de obsessão, ele vive vicariamente através

do mesmo, sendo visto como sexualmente imaturo ou assexuado (o fã do sexo masculino, por vezes também a fã do sexo feminino acima do peso, “solteirona” ou divorciada), ou, paradoxalmente, o fã pode ser retratado como alguém erotizado, e que demonstra uma mórbida obsessão sexualizada (a fã do sexo feminino). (JENKINS, 1992).

Essa figura caricata, muitas vezes irracional, psicótica, orgiástica, eremítica ou estranha, é sutilmente – ou nem tanto – propagandeada, e se alastra continuamente tanto dentro da academia (ex.: BURCHILL, 1986; CAUGHEY, 1984; SCHICKEL, 2000), quanto dentro e por meio da cultura popular (ex.: *Sherlock Jr.* (1924), *O Pecado Mora ao Lado* (1955), *Perversa Paixão* (1971), *Louca Obsessão* (1990), *10 Coisas que eu Odeio em Você* (1999), *O Assassinato de Jesse James pelo Covarde Robert Ford* (2007)). Em todo o caso, quer esses indivíduos sejam para uns objetos de desdém e para outros componentes de uma cultura complexa, a busca por uma definição menos nebulosa dos agrupamentos de fãs (o *fandom*) poderia ser encaixada dentre os doze trabalhos árduos de Hércules, não por se caracterizar como uma penitencia para aqueles que o intentam, mas por exigir do pesquisador grande destreza, sensatez, prudência e jogo de cintura.

4.1 Definindo *fandom*: uma tarefa digna de Hércules

A expressão *fandom* é um neologismo criado a partir dos vocábulo *fan* (fã) + *kingdom* (reino). Apesar, ou mesmo **devido** às preconcepções disseminadas através das décadas, o fã é, para Hills (2002), uma entidade já enraizada no imaginário popular e na academia: alguém obcecado por um determinado objeto cultural, que relaciona-se com outros amantes das mesmas paixões, que sabe recitar de cór suas partes favoritas (músicas, capítulos, falas, etc.), que retém conhecimentos específicos e detalhados acerca desse objeto, sendo muitas vezes altamente articulados ao expor suas opiniões, interpretando os textos-fonte de maneiras interessantes e inesperadas.

Já quanto ao deslindar do termo *fandom*, Henry Jenkins (2010, *online*, tradução nossa; 2018), indica que esse “refere-se às estruturas sociais e práticas culturais criadas pelos consumidores dos produtos dos meios de comunicação de massa mais apaixonadamente engajados” que reivindicam para si uma identidade comum, compartilhando de uma cultura e de tradições e práticas construídas ao longo de muitos anos. Não obstante, mesmo quando a grande complexidade do tema é evidente, grande parte dos autores define o *fandom* apenas como uma comunidade de fãs que se agrupa em torno de certos objetos midiáticos, e que

frequentemente se encontra virtualmente ou fisicamente para discutir sobre seus objetos de afeição.

Segundo Hills (2002), similarmente à Jenkins, o *fandom* não é simplesmente uma “coisa”, ele é sempre performativo, no sentido em que é uma identidade que é reivindicada e que empreende obras culturais; essas expressões também nunca são neutras, e sua performance muda de acordo com os espaços culturais. Por conseguinte, o autor argumenta que aqueles que tentam definir o *fandom* rigorosamente, fixando os termos cada um em seu lugar para isolar um “objeto de estudo” estão fadados ao fracasso. Em consonância, Koven-Matasy (2013) também aponta para a dificuldade de definir *fandom* satisfatoriamente, visto que se trata de um coletivo ainda em expansão e repleto de particularidades. Apesar desse fato, a autora considera que a literatura acerca do *fandom*:

[...] ilumina vários conceitos que se sobrepõem e se cruzam com ele, e fornecem vocabulário para descrever, se não prescrever, o que é *fandom*. Os mais importantes desses conceitos são **cultura do remix, cultura participativa, obras transformativas e espaços de afinidade**. (KOVEN-MATASY, 2013, p. 6, tradução nossa, grifo do autor).

Por meio das subseções a seguir, são explicitadas definições para cada um desses conceitos, bem como as semelhanças e o entrelaçar entre os mesmos e aquilo que o *fandom* representa.

4.1.1 O *fandom* e a cultura do remix

O conceito “cultura do remix” recebe esse nome em referência à prática musical de remixar músicas, conforme Lessig (2008), esse processo se configura como uma evolução da famigerada cultura de massa, em que um pequeno grupo de produtores é responsável por decidir qual o conteúdo que deve ou merece ser consumido. Segundo Ferguson (2021) nada é completamente original, de forma que tudo aquilo que foi criado pode ser considerado um remix de algo que veio antes, copiado, transformado e combinado; para o autor, esses seriam os elementos básicos da criatividade que resumem verdadeiramente todo o processo criativo humano.

Filosoficamente, aqueles que praticam a remixagem rejeitam a doutrina essencialista do texto, assumindo que nenhuma obra oferece em si um significado universal, esgotando-se em si mesma, conseqüentemente, se apropriam e recombinaam fragmentos culturais para que novos significados possam ser associados a um objeto. (CRITICAL..., 1995). A remixagem é

um dos pilares da cultura dos fãs, praticada das mais diversas formas dentro dos diversos espaços culturais por eles frequentados, a cultura do remix está enraizada de forma inseparável ao *fandom*, e ambos continuamente provocam debates acerca do conceito de propriedade intelectual, como observam Lessig (2008), Tushnet (1997), Lethem (2007), McLeod e DiCola (2011), Klang (2012), Russo e Coppa (2012), Lantagne (2018), Schwabach (2021) e muitos outros.

4.1.2 O *fandom* e a cultura participativa

Já acerca da “cultura participativa”, Shirky (2011) propõe, ao analisar como as pessoas recebem e interagem com o conteúdo, o chamado triatlo da mídia moderna – posto que as pessoas não estão interessadas apenas em consumir, como impelia a mídia tradicional (séc. XX), que, de forma “desequilibrada”, não oferecia oportunidade de resposta àquele que a consumia. A mídia, na realidade, é composta de três modalidades: o **consumo**, a **produção** a partir do conteúdo consumido e o **compartilhamento** desse conteúdo nas diversas plataformas comunicacionais. Esse termo (cultura participativa) foi utilizado por Jenkins (1992, p. 23, tradução nossa, grifo nosso) para descrever o comportamento do *fandom* midiático frente aos seus objetos de interesse:

Este livro foi escrito partindo do pressuposto de que falar como fã é uma posição defensável dentro dos debates em torno da cultura de massa. Rejeitando os estereótipos de fãs como tolos culturais, desajustados sociais e consumidores irracionais adotados pela mídia, este livro percebe os fãs como produtores ativos e manipuladores de significados. A partir da obra de Michel de Certeau, propõe uma concepção alternativa de fãs como leitores que se apropriam de textos populares e os releem de uma forma que atende a diferentes interesses, como espectadores que transformam a experiência de assistir televisão em uma **cultura participativa** rica e complexa.

Dessarte, tanto o *fandom* quanto a cultura do remix estão englobados na realidade da cultura participativa, todavia, a última possui facetas que a diferenciam, principalmente quando contrastada à cultura do remix em que o aspecto das conexões sociais entre os integrantes não é priorizado. Já no *fandom*, essas conexões são essenciais para o funcionamento de todo esse conjunto de pessoas. A diferença de tratamento para com esses conceitos pode ser explicada em parte pelo fato de que o paradigma da cultura do remix foi trago à tona por interesses jurídicos e econômicos, em contrapartida, a cultura participativa e o *fandom* são examinados com o objetivo de explicar o fenômeno social em desenvolvimento. (KOVEN-MATASY, 2013).

4.1.3 O *fandom* e as obras transformativas

Quanto às “obras transformativas”, esse termo é mais claramente associado à definição de *fandom*, sendo utilizado principalmente pela Organização para Obras Transformativas (OTW) – organização sem fins lucrativos que visa servir aos interesses dos fãs, oferecendo acesso e preservando a história das obras que por eles são produzidas, e também a cultura dos fãs em suas múltiplas formas. (ORGANIZATION..., 2022). O uso do termo “transformativo” em específico é de considerável relevância, visto que os servidores da OTW estão em solo norte-americano e, portanto, respondem à sua legislação, em particular, à doutrina do *fair use* (uso razoável).

O direito autoral garante ao criador o lucro do seu trabalho por um certo período de tempo a fim de encorajar o empenho criativo e a disseminação de conhecimento, não obstante, isso não impede o direito de resposta à obra original, por meio de paródias, comentários críticos ou obras transformativas. Desse modo, a doutrina do *fair use* protege a liberdade de expressão do cidadão, permitindo o uso parcial de material sob *copyright* e favorecendo aqueles que (1) não tem natureza comercial, não são transacionados para fins de lucro; (2) acrescentam novos sentidos e mensagens à obra original, sendo transformativos; (3) não reproduzem o original integralmente; e (4) não substituem a obra original. (FAQ, 2022). As obras defendidas pela OTW facilmente se encaixam em todas essas alternativas, sendo elas o produto da cultura do remix e a expressão da cultura de participação.

4.1.4 O *fandom* e os espaços de afinidade

Por fim, antes de discorrer acerca dos “espaços de afinidade”, é preciso diferenciá-los das comunidades de prática. Comunidade de prática foi um termo cunhado em 1991 por Etienne Wenger, conjuntamente com Jean Lave, enquanto tentavam explicar a natureza social da aprendizagem humana. Uma CoP (Comunidade de Prática) é composta por um grupo de pessoas que de forma voluntária compartilham de um mesmo interesse, conjunto de problemas, ou paixão por algo que fazem, o qual elas aprendem a fazer melhor conforme interagem regularmente. (WENGER; MCDERMOTT; SNYDER, 2002).

Etienne Wenger (1998), em sua proposta de teoria da aprendizagem social, parte do pressuposto de que o homem é um ser social, e, portanto, esse seria um aspecto central do aprendizado. Para o autor, o conhecimento seria o ato de ser competente em algum empreendimento (como tocar um instrumento), enquanto que o conhecer se dá no participar

da busca por ser competente nesse empreendimento, e o aprendizado então deve produzir uma capacidade de experimentar o mundo e nos envolver com ele de forma significativa. Conforme essas premissas, aprender não é uma atividade realizada separadamente, mas que faz parte integral da vida cotidiana.

Araújo (2018, p. 59) concorda quando afirma que os conhecimentos tácitos das pessoas são construídos coletivamente e “aplicados no contexto de intervenções concretas dos sujeitos interagindo uns com os outros.” Sendo assim, todo indivíduo faz parte de algum corpo social, seja em casa, na escola, no trabalho ou nos lazeres rotineiros, ainda que na maioria das vezes, o faz sem se dar conta. (WENGER-TRAYNER; WENGER-TRAYNER, 2015, online). Tipicamente, esses agrupamentos se formam a partir de um interesse em comum e geram discussões e compartilhamento de ideias, dessa forma podem ser chamadas de comunidades de aprendizado, pois seus membros aprendem enquanto participam de suas atividades. Para Ipiranga *et al.* (2005, p. 3-4) esses membros têm um senso de iniciativa conjunta e de identidade, e “são movidas por um senso de propósito e por uma necessidade de conhecer o que os outros sabem, sendo definidas pelo conhecimento que geram (...).”

Entretanto, nem todo grupo que se considera uma comunidade pode ser classificado como uma CoP, para que isso aconteça é necessário a presença de três elementos chaves (WENGER, 2004, *online*; WENGER-TRAYNER; WENGER-TRAYNER, 2015, online): (1) domínio – a CoP é definida por uma esfera de interesse compartilhado que une e dá a comunidade uma identidade, essa associação implica num compromisso com o domínio e, portanto, numa competência compartilhada que diferencia os membros de outras pessoas; (2) comunidade - o grupo de pessoas para as quais o domínio é importante; e (3) prática - o corpo de conhecimento, métodos, ferramentas, histórias, casos e documentos que os membros compartilham e desenvolvem juntos. Isso leva tempo e interação contínua, que com o tempo os fazem acumular conhecimentos práticos em seu domínio, o que faz a diferença em sua capacidade de agir individual e coletivamente.

Para Wenger (2010, p. 179-180), uma comunidade de prática exhibe, dentre outras, características como: estrutura emergente, relacionamentos complexos, auto-organização, limites dinâmicos, negociação contínua de identidade e significado cultural; portanto, pode ser vista como um sistema de aprendizagem social.

Elas [as CoP] são tão informais e tão difundidas que raramente entram em foco explícito, mas pelos mesmos motivos são também bastante familiares. Embora o termo possa ser novo, a experiência não é. A maioria das comunidades de prática não tem nome e não emite cartões de membro. No entanto, se nos preocupamos em considerar nossa própria vida a partir dessa perspectiva por um momento, todos nós

temos uma boa ideia das comunidades de prática às quais pertencemos agora, aquelas a que pertencemos no passado e aquelas que gostaríamos de pertencer no futuro. Também temos uma boa ideia de quem pertence às nossas comunidades de prática e por quê, embora a associação raramente seja explicitada em um registro ou lista de verificação de critérios de qualificação. Além disso, provavelmente podemos distinguir algumas comunidades de prática nas quais somos membros centrais de um número maior de comunidades nas quais temos um tipo mais periférico de filiação. (WENGER, 1998, p. 6-7).

Quanto a esse conceito, no entanto, James Paul Gee (2004; 2005) tem algumas reservas, principalmente quanto ao uso da palavra “comunidade”. De acordo com o autor, a ideia de comunidade carrega consigo uma conotação de pertencimento, de uma relação próxima e pessoal entre os indivíduos, concepção que muitas vezes não se aplica aos lugares em que a noção de CoP tem sido empregada. O conceito também traz a noção de pessoas que são associadas, integrantes ou membros de um grupo, todavia, essa “afiliação” pode albergar diversas coisas em diferentes tipos de comunidades; não obstante, há diversas maneiras e diferentes graus ou níveis de membresia em alguns grupos, o que não deixa claro se essa é uma noção realmente adequada. Ainda, embora Wenger tenha sido cuidadoso ao demarcar o que constitui ou não uma CoP, distinguindo-a de outros tipos de afiliações, a ideia tem sido utilizada para descrever uma gama tão ampla de círculos sociais que as análises parecem forçar no panorama geral e não nas especificidades.

Gee (2005) destaca ainda que seu principal impasse quanto a noções como “comunidades de prática” se deve ao fato de que elas parecem tentar rotular um grupo de pessoas. E uma vez que isso seja empreendido, é preciso enfrentar questões desagradáveis acerca de quais indivíduos realmente fazem parte ou não, até que ponto eles estão dentro ou fora e por quanto tempo estão dentro ou fora do grupo. As respostas a essas questões variam, até mesmo as opções de resposta oscilam entre os diversos grupos sociais; a ideia de “comunidade”, quando introduzida, impede que os estudos se aprofundem até que uma definição clara de quem pertence ou não ao grupo seja apresentada, caso contrário, a comunidade não pode ser identificada.

Tomemos, por exemplo, minha própria disciplina de linguística e tentemos interpretá-la como uma comunidade de prática. Devemos separar a linguística aplicada, a sociolinguística, a linguística histórica, a linguística teórica e assim por diante como comunidades de prática separadas? Quão extensa é a lista? Ou podemos apenas tratar a linguística como uma grande categoria? Uma pessoa com um diploma externo à linguística trabalhando em problemas linguísticos é linguista ou não? Uma pessoa com doutorado em linguística trabalhando em questões tangenciais à linguística é um linguista? Quais das muitas práticas que os linguistas engajam devemos selecionar para começar a responder a essas perguntas? A questão de quem é um linguista é resolvida por negociações dentro de interações sociais

momentâneas, por grandes realidades institucionais ou pelas opiniões de certos “membros privilegiados”? (GEE, 2005, p. 215, tradução nossa).

De certa forma, o *fandom* pode ser compreendido como uma comunidade de prática, posto que aqueles que se “associam” a ele frequentemente desenvolvem um senso de iniciativa e reivindicam uma identidade (sempre um processo de negociação) e propósitos em comum, compartilhando de um domínio de interesse e desenvolvendo práticas culturais construídas ao longo de muitos anos. Esse sistema de aprendizagem social exhibe estruturas e relacionamentos complexos, auto-organização e significância através de sua cultura participativa e produções culturais (obras transformativas), frutos da cultura do remix.

No entanto, caracterizar o *fandom* como “comunidade” provoca o surgimento contratempos um tanto vexatórios, porquanto implica que uma certa quantidade de afeição (mensurada a partir de critérios desconhecidos e por certo tendenciosos) à dado objeto cultural deve ser alcançada para que um indivíduo possa ter “direito” ao título de fã e de integrante. E quem está julgando quem merece ser rotulado de fã ou não?

Segundo afirma Hills em sua entrevista à Greco (2015, p. 151), o termo fã não pode ser simplesmente categorizado ou demarcado claramente, ao contrário, sempre vão haver “gradações que se movem entre as noções de fã e audiência.” Em toda a sua obra Jenkins frisa a necessidade de um forte engajamento emocional para que o indivíduo seja considerado um fã – em seu livro, co-autorado com John Tulloch (1995), os autores distinguem os fãs dos seguidores: o fã é aquele que reivindica uma identidade cultural através do seu *fandom*, performando essa identidade para os outros; já o seguidor é aquele que acompanha determinado objeto de entretenimento, porém não se sente incomodado ao perder um episódio, ou um show, de pular um livro ou ler os quadrinhos fora de ordem – ele ainda está acompanhando, mas, talvez, não com a mesma intensidade ou envolvimento emocional, de forma que não clama essa identidade cultural para si.

A diferenciação do fã e do espectador tem suas usabilidades, entretanto, o problema permanece: é impossível, e até problemático, tentar quantificar o engajamento afetivo das pessoas. Ademais, se esse envolvimento acontece sem que haja uma reivindicação de identidade, isso ainda é considerado *fandom*? Aqueles que frequentam os espaços do *fandom*, consomem, mas não produzem conteúdo também são considerados como partes do *fandom*, ou é imprescindível “vestir a camisa” e “praticar”, ou seja, performar a identidade? Em concordância, Hills (2015, p. 149, tradução nossa) afirma que propor definições para os conceitos de *fandom* e fã é uma tarefa hercúlea:

[...] o *fandom* é performado de formas diferentes e pode significar coisas diferentes em diferentes microcontextos, em diferentes momentos de interação social e até mesmo em diferentes plataformas. Ser fã no Tumblr pode significar uma coisa; ser fã em uma convenção pode significar outra. Pode haver diversos tipos diferentes de *fandom*, indo bem, bem além da noção de [*fandom*] afirmativo versus [*fandom*] transformacional¹¹ que é uma ideia binária e problemática. Pode haver vários modelos – de diferentes tipos, modos, níveis e hierarquias de *fandom* que podem ser performados de diversas formas. Eu acredito, então, que a ideia de que alguém pode prontamente chegar a uma definição do que é *fandom* é problematizada pelo fato de que ele é realizado de tantas maneiras diferentes e em tantos contextos variados. Em vez de focar em definir o *fandom*, precisamos pensar em como, para quem e em que contexto ele é performado, e tentar pensar, na realidade, sobre com que tipo de subconjunto dessa vasta categoria difusa podemos estar lidando.

Desse modo, Gee (2004) sugere que em vez de começar pela “comunidade”, a discussão comece pelo “espaço” onde esse grupo interage, dessarte, esse foi o raciocínio que impulsionou o surgimento do conceito de “espaços de afinidade”. Esses espaços – físicos, virtuais ou mistos – oferecem oportunidades para que grupos que compartilham de práticas e interesses em comum possam se reunir, de forma que incentivam a participação e a disseminação de conhecimento; implicando, na maioria das vezes, que a aprendizagem informal ocorra.

Espaço de afinidade é um conceito similar à CoP, porém, não traz consigo a bagagem que o termo “comunidade” carrega; essa distinção deixa claro que o importante para a compreensão da aprendizagem são as possibilidades dadas pelo ambiente, e que a participação nesses espaços é muito mais fluida e repleta oscilações do que aquela que ocorre dentro de uma comunidade. (GEE, 2004; GEE, 2005; HAYES; DUNCAN, 2012; MARONE, 2015).

O espaço de afinidade é composto de um gerador ou produtor de conteúdo (que pode ser apenas um ou vários ao mesmo tempo), um conjunto de signos (o conteúdo produzido e os padrões de pensamento, ações e interações que ele provoca) e de portais (qualquer coisa que dê acesso aos signos e a formas de interagir com eles). (GEE, 2005). Esse espaço é definido pelas suas interações de mão dupla, discussões e disseminação de conteúdo (que é mutável, não fixo – e que evolui através das interações e práticas que acontecem dentro do espaço). Gee (2004) estabelece um conjunto de funcionalidades que caracterizam um espaço de afinidade, destacando que essa não é uma situação onde a filosofia do tudo ou nada se aplica –

¹¹ Nota do autor, tradução nossa: *Fandom* afirmativo vs. *Fandom* transformacional é uma classificação binária estabelecida pelo(a) fã e teórica obsession_inc no site *Dreamwidth.org* (2009), que sugere que o *fandom* afirmativo seria uma forma potencialmente masculina de *fandom*, centrado em criadores que estão sujeitos a regras internas da comunidade; enquanto o *fandom* transformacional seria uma comunidade dominada por mulheres com juízo estético democrático ligado à reescrita do texto para os propósitos dos fãs.

não é preciso que o espaço apresente todos esses recursos, não obstante, quanto mais recursos ele apresentar mais ele se caracteriza como um espaço de afinidade:

- a. **Raça, classe, gênero ou diferenças funcionais são secundários frente ao esforço coletivo** – as pessoas se relacionam, principalmente, em termos de empreendimentos, objetivos, práticas e interesses em comum. As demais variáveis (idade, gênero, classe social, etc.) estão sempre em segundo plano, embora possam ser utilizadas estrategicamente pelos indivíduos se, ou quando, elas forem relevantes para seus propósitos;
- b. **Principiantes, peritos e todos os outros compartilham do mesmo espaço** – os novatos não são separados dos mestres; as pessoas com ou sem experiência, pouco interessados ou viciados, e todo o restante são acomodadas no mesmo espaço (se misturando conforme seu querer) e obtêm coisas diferentes dele segundo seus próprios propósitos, identidades e escolhas. Essas pessoas aprendem umas com as outras da forma que desejarem, seja interagindo diretamente ou “espreitando” fóruns ou outros portais. Apesar disso, dentro desses espaços podem existir ambientes em que aqueles com menos experiência ou conhecimento são apartados dos mestres;
- c. **Alguns de seus portais são grandes geradores de conteúdo** – esses ambientes permitem que novos signos sejam gerados, e, dessa maneira, eles mesmos se tornam produtores;
- d. **A organização do conteúdo é transformada pela organização interacional** – os signos internos (gramática interna) do gerador são alterados de acordo com as ações e interações (gramática externa) dos indivíduos;
- e. **O desenvolvimento de conhecimentos intensivos e extensivos é encorajado** – os portais permitem e incentivam que as pessoas desenvolvam conhecimentos especializados em uma ou mais áreas (intensivo), como também, desenvolvam um conhecimento mais amplo, porém menos especializado (extensivo), que elas possam compartilhar com muitos outros que também usam esses portais;
- f. **O desenvolvimento de conhecimentos individuais e distribuídos é encorajado** – os portais permitem e incentivam a expansão dos conhecimentos individuais (armazenados em sua mente), e o uso e contribuição para os conhecimentos distribuídos (em outros indivíduos, em sites ou dispositivos mediadores com os quais as pessoas podem partilhar seu conhecimento individual). Agindo dessa forma, os

conhecimentos e habilidades parciais de cada um vão gradativamente se unindo para formar uma *network* de informações e de pessoas mais instruídas;

- g. **O desenvolvimento de conhecimentos dispersos é encorajado** – os portais incentivam e possibilitam o uso de conhecimento disperso, aquele que é relevante para o assunto a ser tratado, mas que vai muito além das informações providas pelo gerador. Esse conhecimento é acessado por meio de livros, filmes, documentários, etc.;
- h. **O conhecimento tácito é utilizado e honrado** – portais permitem, incentivam e homenageiam o conhecimento construído a partir da experiência; o indivíduo, muitas vezes, transmite esse conhecimento tacitamente por meio de suas interações com o meio e com outras pessoas. Por outro lado, portais oferecem amplas oportunidades para que essa experiência também seja articulada por meio de palavras;
- i. **Há diversos caminhos e diferentes formas de participação** – as pessoas podem participar de maneiras diferentes e em níveis diferentes (periféricamente ou centralmente), e esses padrões sofrem flutuações ao longo do tempo ou de modo repentino;
- j. **Há diversas rotas para se conseguir status** – portais permitem que as pessoas construam uma reputação (se elas assim desejarem) de muitas maneiras diferentes;
- k. **A liderança é indistinta** – os espaços de afinidade não têm “chefes”, embora tenham vários tipos de líderes (aqueles que produzem, os geradores). Mesmo assim, as fronteiras que delimitam quem é líder e quem é seguidor são nebulosas, dado que os indivíduos que frequentam esses espaços também podem gerar conteúdo para outros. Esses líderes não podem e não têm autoridade para ordenar outras pessoas ou para impor hierarquias rígidas, imutáveis e inexpugnáveis.

Em resumo, espaços de afinidade estão além de grupos de interesse, são lugares onde as pessoas compartilham e nutrem uma paixão (e essa é a parte essencial) – lugares que tem o potencial de fazer com que um pequeno interesse se transforme em um grande fascínio. Espaços como esse são sobre a inteligência coletiva, e não sobre a individual; dessa forma todos podem participar, desde os novatos até os experientes, quem entra nesse ambiente, mesmo que momentaneamente, já faz parte dele – não há *gatekeeping*¹².

¹² Conceito jornalístico utilizado para designar a ação de filtrar as notícias que devem ser veiculadas. No contexto da cibercultura, *gatekeeper* é utilizado para designar o indivíduo que toma para si o direito de decidir

Também não há chefes ou “autoridades”, os papéis que cada um desempenha são flexíveis (uma hora mentor, uma hora aprendiz); a moderação é debatida e negociada; as normas são internas e nativas, a abordagem de processamento da informação *top-down* não é utilizada. Em alguns ambientes é preciso conquistar o direito de expressar sua opinião, alguns outros são mais acolhedores. Os espaços de afinidade são, por definição, fluidos; podem surgir e desaparecer rapidamente. Eles são multifacetados e nebulosos, não possuem limites bem demarcados. (HUDSON; DUNCAN; REEVE, 2016).

Koven-Matasy (2013) considera que a vagueza na utilização do termo *fandom* pode ser melhor explicada pelo fato dele ser tanto um espaço de afinidade quanto o grupo/cultura que o habita. De fato, o conceito de espaços de afinidade dialoga sem maiores empecilhos com aquilo que o *fandom* representa. Um lugar onde as paixões são o motivo primordial para que as pessoas se reúnam, e onde as desigualdades (sociais, de gênero, etc.) e as hierarquias estão em segundo plano (a não ser quando utilizadas estrategicamente).

Dentro de um *fandom* tanto os recém-chegados quanto os mais antigos tem o mesmo acesso e as mesmas possibilidades de interação. Ao considerar o *fandom* como um, ou como vários espaços de afinidade, pode-se definir o objeto midiático como o gerador de conteúdo, os sinais como o conteúdo gerado por esse objeto bem como os padrões de pensamento, ações e interações que ele provoca nos indivíduos, e os portais como os espaços em que esses grupos costumam frequentar (convenções, fóruns, *wikis*, redes sociais como o *Tumblr* e o *Twitter*, sites de hospedagem de *fanfictions*, etc.).

As pessoas tem a liberdade de participar conforme a sua vontade, em diferentes níveis e de diferentes formas, produzindo conteúdo que é construído coletivamente a partir dos conhecimentos dispersos, especializados, extensivos, individuais, coletivos e tácitos do indivíduo e do grupo. No *fandom* não há chefes, embora possa haver líderes – não autoridades – em quem as pessoas confiam devido à sua reputação, experiência, conhecimentos ou pelas obras que eles produzem ou empreendem; de todo modo, essas relações estão metamorfoseando frequentemente. O *fandom* como um todo é uma noção fluida; podendo surgir e desaparecer em um piscar de olhos, ou durar décadas e décadas, mantido pelo engajamento dos fãs.

Longe de querer definir ou restringir o *fandom* ou o fã a um simples conceito, nessa seção são oferecidas alternativas que podem ser utilizadas para descrever as práticas dos fãs e os espaços que eles ocupam enquanto – rejeitando a doutrina essencialista do texto –

(ou estabelecer critérios, impondo requisitos) quem pode ou não ter acesso a uma identidade, comunidade, objeto cultural, etc. (GATEKEEPING, 2020; GATEKEEPING, 2022).

consomem, produzem e compartilham suas próprias ideias e criações. O *fandom* é um dos aspectos inescapáveis da cultura participativa, cujas obras transformadoras são exemplos da cultura do remix, e cujos participantes se reúnem e frequentam espaços de afinidade de forma acessível, descomplicada e espontânea.

4.2 Dos “porões” aos holofotes: a história incompleta e dicotômica do *fandom* ocidental

Após a revisão de literatura acerca das diversas definições do conceito, segue-se uma tentativa de pormenorizar a emergência desse fenômeno. Embora as conclusões desse tipo de pesquisa sejam sempre parciais, como afirma Fuller-Seeley (2018), o estudo do *fandom* a partir do prisma histórico pode revelar resultados valiosos e fascinantes, e se torna um campo de estudos necessário para a compreensão de que poucas práticas humanas são realmente novas, e de que tais relações de afinidade estão entranhadas mais profundamente dentro da história do que alguns imaginam.

Essa recontação, no entanto, não tem por usurpação historicizar do modo satisfatório o surgimento do *fandom* e de suas práticas através dos séculos. Como afirmado anteriormente, os *fandoms* são abundantes, impossíveis de serem contabilizados ou restringidos a apenas um conceito. Eles performam de maneiras diferentes em diferentes ambientes e contextos. Eles contêm multitudes de empreendimentos e produções, cada uma delas partilhada de diversos modos em diferentes plataformas. É inviável mapear escrupulosamente cada uma dessas culturas, para mais, a dificuldade para se definir de forma satisfatória o que é *fandom* e quem é o fã dificulta o rastreamento desses grupos dentro dos vagos, desorganizados e incompletos registros históricos da experiência humana cotidiana. (CAVICCHI, 2014).

Isto posto, é importante não empregar de forma anacrônica termos moldados e utilizados para descrever situações e ocorrências atuais (ou, pelo menos, das últimas décadas), e cuja usagem moderna implica um envolvimento com a cultura midiática de massa, um certo grau de audiência e participação cultural que está acima dos níveis “normais” do consumo (CAVICCHI, 2009); a constante concatenação do fã e do *fandom* à cultura participativa, bem como à subversão de padrões e à incessante ressignificação da fonte primária torna difícil a aplicação dos termos à épocas mais distantes.

Em contrapartida, essa associação assídua do *fandom* à mídia também é fonte para outro tipo de preocupação, uma vez que pode impor limites implícitos à capacidade do pesquisador de refletir acerca do fenômeno historicamente:

Embora muito do que chamamos de “*fandom*” seja claramente mediado, eu me preocupo com a dimensão de comportamentos que aqueles de nós que estudam o *fandom* estão perdendo em áreas que geralmente não estão na órbita da mídia de massa – ir a museus, por exemplo, ou ouvir concertos, ou até mesmo a leitura de romances –, o que pode apontar para uma trajetória histórica mais longa que inclui o século XIX e até o século XVIII. Eu me pergunto se o trabalho acadêmico que não é explicitamente sobre *fandom*, mas que, no entanto, aborda práticas de recepção extraordinárias está totalmente incluído na discussão acadêmica sobre o *fandom* e seus significados. No geral, me preocupo com as viseiras disciplinares, institucionais e geracionais que podemos estar usando quando se trata de criar a história do *fandom*. (CAVICCHI, 2014, p. 53).

Por conseguinte, desviar de tais percalços exige que o termo fã seja momentaneamente esquecido, e que ao invés se tente identificar ao longo da história padrões de comportamento que emulam aquilo que o termo **descreve**, afinal, antes dos anos 1880 não haviam fãs, mas haviam aficionados, diletantes, entusiastas, maníacos, amadores, devotos, *connoisseurs* e amantes, dentre muitos outros. (KELLER, 2011; CAVICCHI, 2014).

Para o historiador cultural Leo Braudy (1986), a origem da cultura da celebridade ou de suas realizações está ligada a celebração de líderes do mundo clássico como Alexandre Magno e de intelectuais renascentistas como Petrarca. Através das eras, a concepção de fama muda conforme os sistemas político e social em que essa se encontra, também pela percepção cultural do que a pessoa é ou deve almejar ser, e, por fim, pela mídia disponível para a propagação da imagem. Embora sua pesquisa esteja mais voltada a busca e a obsessão do indivíduo pela notoriedade, Braudy conclui que a propagação da fama se dá a partir da reprodutibilidade da imagem, e gradualmente começa a depender de uma audiência para existir, passando a ser concedida aos (pela concepção do público) dignos de admiração.

Para Braudy (1986), os padrões ocidentais do que se constitui como fama foram impostos, até meados do séc. XVIII, por uma seção limitada da sociedade. Num mundo onde a mídia visual e verbal era propriedade de poucos, os únicos que poderiam buscar a fama eram aqueles que de fato detinham algum poder social para impulsioná-la. Alexandre foi o primeiro a intentar tal feito, seu reconhecimento e valores foram admirados e reproduzidos durante toda a era clássica por oligarquias de generais e políticos romanos.

Já na idade medievá, a ostentação política e militar foi posta em xeque pelos valores cristãos e espirituais, mesmo assim, durante todo o reino da cristandade perante a era medieval, e inclusive após o reflorescimento renascentista dos estilos romanos de aspiração, os ideais romanos e cristãos de fama controversamente se combinavam ou se intercalavam por entre o patronato. Por fim, a ascensão de novas mídias em conjunto com o rápido declínio do respeito à aristocracia militar e política, fruto das revoluções americana e francesa, logo tornaram a fama uma questão de talento, aprendizado e virtude pessoal. (BRAUDY, 1986).

Antoine Lilti (2014), porém, critica essa visão tão ampla de Braudy, que aglutina em uma única palavra fenômenos tão dispares quanto a glória dos imperadores romanos e a celebridade de artistas contemporâneos. Na visão do autor, a celebridade surge em pleno século XVIII, em meio às inúmeras mudanças na esfera pública e aos primórdios da comercialização do lazer – dois aspectos significativos para o desenrolar desse fenômeno foram: o reconhecimento do outro como uma criatura semelhante, apesar das distâncias sociais (o novo ideal de si, baseado em exigências de autenticidade individual); e o surgimento da opinião pública, não sendo o público definido apenas como uma instância de julgamento, mas sim como grupos de indivíduos anônimos que leem os mesmos livros ou jornais e compartilham de curiosidades e crenças, que se interessam pelos mesmos assuntos e estão cientes dessa simultaneidade.

De todo modo, a figura da celebridade e da audiência não viria a ascender sem a influência direta e indireta da prensa de Gutenberg; seu advento, na metade do século XV, rompeu abruptamente o domínio que seletos grupos exerciam sobre certos tipos de mídia e sua propagação, permitindo o acesso das massas à cultura e à informação.

Segundo afirma Liulevicius (2020), a prensa revolucionou a velocidade e o alcance da distribuição de textos e a produção em larga escala barateou os custos e democratizou o acesso ao texto escrito, anteriormente enclausurado nas mãos de poucos privilegiados. Além disso, ela permitiu que muitos, de forma ousada, começassem a expressar suas próprias ideias. Subsequentemente, surgiram as primeiras bibliotecas públicas, a venda de livros explodiu e as feiras de livros se tornaram cada vez mais costumeiras – todos esses fatores culminaram no surgimento de um público de massa para a palavra impressa. A prensa para sempre alterou o modo como indivíduos criam e consomem objetos culturais, pois da mesma forma que fornecia um meio para que a informação e a arte ganhassem popularidade generalizada, era também a ferramenta que permitia a muitos o direito de contribuir ativamente e audaciosamente para a criação cultural, em vez de se tornarem apenas usuários passivos.

Concomitantemente, a intensificação do comércio global de bens e informação no séc. XVI, bem como as mudanças nos hábitos de consumo de todas as classes sociais permitiu que pessoas passassem a manifestar valores, status e preferência por meio de coisas e a formar grupos baseados em gostos compartilhados; similarmente, obras literárias e científicas atingiam públicos cada vez maiores, auxiliando na criação de comunidades baseadas em leituras comuns, e na discussão e compartilhamento de opiniões acerca dessas leituras. (LIULEVICIUS, 2020; KELLER, 2011).

4.2.1 Os “amantes” do século XVII

Todas essas mudanças sociais trazem em voga, no séc. XVII (período de construção de gostos culturais), a figura do “amante”. De forma semelhante às eras anteriores, onde não havia culto à personalidade, mas sim uma admiração pelo ideal representado (ou, segundo a doutrina cristã, pelos valores privados e espirituais) e pelas conquistas do indivíduo, os amantes geralmente não admiravam pessoas, mas sim práticas, artes, objetos, ideias, valores, entidades e causas políticas; segundo Keller (2011, online, tradução nossa), “[o] amante era alguém que se relacionava com algo, alguém, ou um grupo de pessoas de uma forma afetiva”, o termo também frequentemente se referia a um colecionador e *connoisseur*.

Conforme Keller (2011), novos gêneros midiáticos surgiram para sustentar a rede de *networking* dos amantes, gêneros que realçavam os consumidores culturais e suas redes de contato. Um desses surgia dentro do renomado centro artístico da Antuérpia dentre os séculos XVI e XVII, uma grande inovação artística cuja mera existência era anômala para os padrões individualistas da arte pós-medieval: as pinturas colaborativas. Honig (1998) define esse tipo de obra como aquela em dois, ou mais mestres (todos de mesmo status) combinam seus respectivos talentos em uma única pintura, cada um executando seguimentos particulares ou circunscritos da imagem¹³ – são dois os modelos de colaboração, os dois possibilitados pelas mesmas ideias e circunstâncias, porém, enquanto as colaborações de nível inferior eram motivadas pela necessidade e eficiência, o mesmo não poderia ser dito acerca das colaborações de alto nível.

Elas foram produzidas pelos mais ilustres artistas da época: Rubens, Jan Brueghel, o Velho, Frans Snyders e seus equivalentes ou quase equivalentes. Estes eram homens com o mais alto status possível no mundo da arte, admirados por colecionadores, procurados como artistas da corte, eleitos decanos da Guilda de São Lucas por seus compatriotas. O valor dos trabalhos que produziam de forma colaborativa era extremamente alto, assim como, é claro, o valor daqueles que produziam de forma independente. Pintores de grande habilidade e de alto nível de formação, eram geralmente multitalentosos, altamente capazes de produzir por si mesmos trabalhos com uma gama completa de imagens. [...] A necessidade não era um motivo para esses artistas.

A eficiência [...] também não era um motivo nesse patamar, pois as colaborações de alto nível nem sempre eram particularmente eficientes de se produzir. Embora muito poucas obras tenham sido examinadas tecnicamente para possibilitar amplas generalizações, parece claro que algumas foram trabalhadas primeiro por um pintor, depois por outro, depois pelo primeiro novamente, e assim por diante. Se poderia pedir a um paisagista que pintasse, de maneira desajeitada e laboriosa, em torno de um grupo figural já representado; em outros casos, as composições poderiam ser

¹³ Para ilustrar, pode-se citar a obra *Sight and Smell* (1920), produzida por Jan Brueghel, o Velho, Hendrick Van Balen e Frans Francken, o Jovem. Disponível em: <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/sight-and-smell/7d17d2b5-67f0-4072-ad61-c3741bb3b055>. Acesso em: 02 out. 2022.

elaboradas em conjunto dentro do processo de produção. Às vezes, dois, três ou até mais artistas extras eram chamados, fornecendo detalhes bem pequenos e triviais que certamente poderiam ter sido feitos com mais facilidade por um único mestre. Há até mesmo uma série de casos em que dois pintores trabalharam no mesmo tipo de imagem dentro de uma única pintura, o que não pode ter sido nem necessário nem eficiente.

As estrelas do firmamento artístico de Antuérpia **escolheram** trabalhar de forma colaborativa, e é isso que nos parece tão intrigante hoje. (HONIG, 1998, p. 182-183, grifo do autor, tradução nossa).

Muitas evidências sugerem que a classe artística de Antuérpia era tão unida graças aos laços familiares e de amizade, e a atmosfera de camaradagem e cooperação prevalecia mesmo dentre os estúdios e os artistas individuais. A tradição artística da cidade favorecia a conexão e a criação de vínculos dentre eles, mestres envolvidos em trabalhos colaborativos eram muitas vezes tanto amigos quanto parceiros de negócios, eles testemunhavam casamentos, eram nomeados guardiões e apadrinhavam os filhos uns dos outros. (HONIG, 1998).

Conforme Honig (1998), essa atmosfera corroborava para o surgimento de “circuitos colaborativos” de amigos que regularmente produziam juntos, cuja função não era fomentar a competição dentre eles, mas sim avaliar positivamente os seus pares. Por fim, apesar de sua natureza atípica, a pintura colaborativa não era apenas aceita, mas era também celebrada, considerada o que havia de melhor, a epítome da arte local. Para Keller (2011), o valor dessas pinturas também se manifestava por meio da união dos observadores que reconheciam pontos de referência culturais compartilhados que reapareciam na obra, e por meio da criatividade dos artistas em reorganizar essas citações de novas maneiras a cada pintura.

Outro gênero que enfatizava a sociabilidade afetiva era o *album amicorum* (o livro, ou o álbum dos amigos), cuja popularidade aumentou ao longo dos séculos XVI e XVII (e perdurou até o séc. XIX) por meio da emergência das viagens ao exterior como parte padrão da educação universitária. A Figura 1 demonstra um *album amicorum*:

Figura 1 - *Album amicorum* de Hans Heinrich Oberhaupt von Schwarzenfels, entrada de Georg von Wangenheim, Paris, 12 de jun. 1630



Fonte: Wikimedia Commons, 2013.¹⁴

O possessor de um *album amicorum* avidamente coletava assinaturas de amigos, conhecidos, professores, eruditos, filósofos, cientistas, artistas e de vários outros indivíduos mais ou menos conhecidos; além das assinaturas, muitos desses indivíduos incluíam pequenas entradas que remetesse à felicidade e a lembranças agradáveis, por vezes acrescentando poemas, desenhos, mensagens pessoais, letras de música, versos e similares. Conforme sua popularidade crescia, os álbuns iam ficando cada vez mais elaborados e tornou-se comum que artistas famosos fossem contratados para retratar imagens requintadas ou o brasão de armas da família. À vista disso, além de ser o antecessor do livro de autógrafos moderno, o *album amicorum* caracterizava-se como um produto de autoria múltipla, pois era escrito, literalmente, pelos seus colaboradores. (KELLER, 2011).

A cultura impressa também permitia que os amantes compartilhassem suas próprias obras; segundo Keller (2011), anunciar uma obra escrita por e para amantes era um meio de publicar trabalhos anonimamente, sendo também uma forma de sinalizar o apelo da obra a grupos específicos (aqueles que eram também amantes do assunto tratado) bem como de indicar quais as convicções políticas e culturais do autor¹⁵. Autores e tipógrafos empregavam a mesma linguagem para conceituar a relação audiência-público como uma de identidades compartilhadas entre aqueles que eram amantes de alguma coisa. Portanto, a rápida disseminação do texto impresso, que era cada vez mais acessível à todas as classes sociais, bem como o desenvolvimento de gostos culturais, incentivado pela consolidação do comércio

¹⁴ Disponível em: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Album_amicorum_van_Hans_Heinrich_Oberhaupt_von_Schwarzenfels_\(8077130553\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Album_amicorum_van_Hans_Heinrich_Oberhaupt_von_Schwarzenfels_(8077130553).jpg). Acesso em: 07 set. 2022.

¹⁵ Como exemplo, Keller (2011) cita a obra *T' Zaamenspraak over de klucht van Jan Klaasz, tusschen een poeet, commediant en een liefhebber der poezy* (Conversa sobre a farsa de Jan Klaasz, entre um poeta, comediante e um amante da poesia), de 1682. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=qx5KAAAcAAJ&hl=pt-BR&source=gbs_navlinks_s. Acesso em: 02 out. 2022.

global, contribuiu para que as primeiras articulações baseadas em predileções compartilhadas pudessem surgir.

4.2.2 Os “cultistas” do século XVIII

Pelo séc. XVIII a cultura das celebridades orientada pelo consumidor estava em seus primórdios e a rápida difusão de livros, panfletos, retratos e caricaturas desempenhava um papel fundamental na apresentação do famoso ao público. Conforme sugere Braudy (1986), a inclinação por parte da audiência à curiosidade “obsessiva” acerca de indivíduos famosos teve início com homens de fama largamente difundida como Jean-Jacques Rousseau (1712-1778). Ao ignorar as categorias usuais de status social, esses grandes homens se revestiam de uma singularidade pessoal, eles se tornavam objetos de fascinação e de visitação, como uma maravilha natural ou um monumento histórico.

Nessa época, o famoso começava a ser descoberto como uma espécie de magia empática pela qual era possível ao não famoso negociar com o mundo – essa nova audiência de admiradores não era movida pela busca do conhecimento, eles não batiam à porta de Rousseau com a esperança de se tornar escritores ou pensadores políticos, mas peregrinavam até lá afim de participar da sua “realidade especial”; para muitos, Rousseau pessoalmente simbolizava independência e liberdade. Talvez nenhum dos homens eruditos da época realmente entendesse o porquê de serem tão subitamente procurados, dado que não era por uma questão de realizações ou ideias tangíveis, mas estava mais relacionado à personalidade – à aura – moldada pela audiência segundo seus próprios desejos. (BRAUDY, 1986).

Outrossim, a figura do romancista também estava cada vez mais famosa e o romance estava em ascensão. Nessa época foram publicadas obras como *As Viagens de Gulliver* (1726) de Swift, *Pamela: ou a virtude recompensada* (1740) e *Clarissa: ou a história de uma jovem* (1748) de Richardson, *Der neue Paris* (A Nova Paris, 1756-57) e *Os sofrimentos do jovem Werther* (1774) de Goethe, *Júlia ou a nova Heloísa* (1761) de Rousseau, e também *Pobre Liza* (1792) de Karamzin – conforme Glosson (2020), algumas dessas produções ressonavam tanto com seu público que a visitação aos locais reais onde ocorriam os eventos fictícios dos textos tornou-se comum, os leitores empreendiam essas jornadas em busca de uma conexão pessoal com autores, personagens e histórias queridas.

Bakhtin (1986) denomina esse tipo de turismo literário, característica típica da segunda metade do século XVIII, como “cultos locais”. Como exemplos desse fenômeno cultural o autor cita, dentre outros, as peregrinações às muralhas de Frankfurt, onde o conto de

fadas *Der neue Paris* está ambientado, e bem como às margens do lago Genebra, onde se passam os eventos de *Júlia*. Conforme Pope (2020), o turismo shakespeariano também estava em seus primórdios; a conexão do dramaturgo à sua cidade natal, Stratford-upon-Avon, há tempos atraía aqueles que buscavam algum sustento regenerativo ou inspirador por meio da presença simbólica de Shakespeare.

Embora essa atividade não tenha sido tão bem documentada antes da década de 60, em 1709 já haviam menções indiretas às primeiras formas de peregrinação e em 1724 a cidade era citada, tentativamente, nos relatos de viagem de Daniel Defoe. Em 1756, o fluxo de pessoas que vinha visitar *New Place* (última morada de Shakespeare) e a amoreira supostamente plantada pelo dramaturgo no local era persistente o suficiente para aborrecer profundamente o então proprietário, Francis Gastrell, que mandou cortar a árvore para vendê-la como lenha e dois anos mais tarde demoliu a residência. Apesar dos percalços, Stratford-upon-Avon finalmente estabeleceu-se como um local de peregrinação literária no ano de 1769 (e continua a sê-lo até hoje), a partir d'O Jubileu de Shakespeare de David Garrick, evento que instigou a bardolatria e elevou o dramaturgo a um ícone cultural, nacional e devocional¹⁶. (POPE, 2020).

O início da prática de enviar correspondências aos admirados, as “cartinhas aos famosos”, também teve origem nessa época, sendo frequentemente associada pelos historiadores às cartas enviadas a Rousseau por seus leitores. (DARNTON, 1985). Sem demora, no entanto, autores como Samuel Richardson (1689-1761) e Bernardin de Saint-Pierre (1737-1814), e ainda atores e atrizes, como Sarah Siddons (1755-1831) e o próprio David Garrick (1717-1779), também passaram a recebê-las. O conteúdo dessas cartas variava desde a petição de subsídios financeiros ou conselhos, comentários à vida ou às obras, até solicitações de amizade e declarações de amor. (LILTI, 2014; CHAMBERLAIN, 2020).

Além da peregrinação e das correspondências, o elo físico com o objeto de afeição poderia ser atado através das memorabilias (que continuaram a ser tendência nos prox. séculos), objetos derivados que remetiam aos romances e personalidades amados, fato que retrata com clareza o prelúdio da comercialização do lazer, destacada por Lilti (2014). Voltaire, por exemplo, era conhecido por toda a Europa, sua figura sendo reproduzida por

¹⁶ Curiosamente, algumas das práticas vistas ou planejadas para esse Jubileu não são tão diferentes daquelas observadas nas convenções de fãs da atualidade. Segundo Pope (2020), desde sua concepção, implantação e recepção, esse evento demonstra todas as características de uma proto-convenção de fãs; inclusive, embora tenha sido cancelado devido à chuva que assolou os dois últimos dias do evento, as pessoas foram convidadas a participar de engajamentos paratextuais similares ao *cosplay*, um desfile dos personagens mais famosos de Shakespeare (segundo a concepção de Garrick), com direito a encenações e mímicas.

meio de gravuras, bustos, pinturas e silhuetas recortadas em tecido; várias dessas imagens demonstravam cenas domésticas, seu apelo era conceder um senso de intimidade mesmo à distância, retratando uma grande personalidade em seus momentos privados, não enquanto realizava seu ofício (escrever), mas quando estava apenas sendo um indivíduo como qualquer outro (Figura 2). (LILTI, 2014).

Figura 2 - *Voltaire à son lever à Ferney, dictant à son secrétaire Collini* (Voltaire sobre a insurreição em Ferney, ditando ao seu secretário Collini), Jean Huber, 1772



Fonte: Paris Musée, 2022.¹⁷

Da mesma forma, a literatura sentimental também estimulava a mercantilização de commodities que se correlacionassem sentimentalmente a cenas ou personagens, de modo que os leitores de *Pamela* poderiam obter itens como gorros, chapeis, xícaras de chá, leques, gravuras e pinturas, e os leitores de *Paulo e Virgínia* (1788) de Saint-Pierre poderiam obter representações por meio de estampas, estatuetas, relógios e pratos de porcelana. (CATHARINA, 2019; GLOSSON, 2020).

¹⁷ Disponível em: <https://www.parismuseescollections.paris.fr/en/node/152369>. Acesso em: 04 out. 2022.

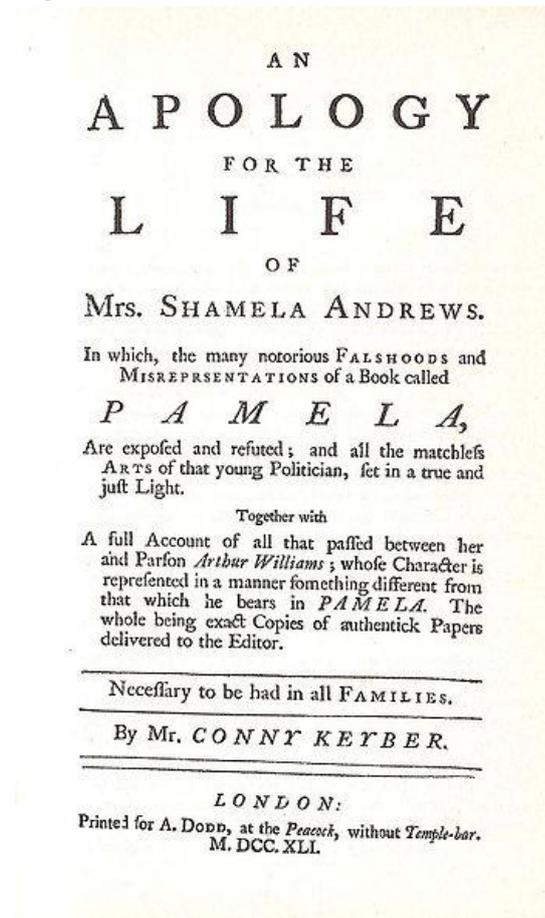
Outrossim, a popularidade dos romances começa a provocar outras respostas de seu leitor: as continuções e *spin-offs*. Consagrada sátira da literatura odepórica, a obra *As Viagens de Gulliver* marcou o início dessa empreitada: pouco tempo após sua publicação leitores passaram a imaginar Lemuel em circunstâncias brevemente aludidas no texto ou arquitetadas por eles mesmos; segundo Chamberlain (2020), quanto mais chocantes as revisões, melhor. Isso se deve ao fato de que, desde o começo, artistas utilizavam essas composições para explorar a sexualidade e tabus sociais, como demonstra a representação gráfica de Gulliver recebendo um enema liliputiano¹⁸, ou a epístola tanto comovente quanto obscena em que a esposa do aventureiro se queixa de que ele nunca está em casa para cumprir seus deveres matrimoniais¹⁹.

Os romances do sentimentalismo, em particular *Pamela* e *Clarissa*, despertavam um intenso apego ou identificação com os personagens, dos quais muitos não suportavam se despedir. Ao invés disso escreviam suas próprias continuções e as publicavam (ilegalmente), fornecendo mais materiais derivados para os quais outros se voltavam na tentativa de matar as saudades de seu mundo literário favorito. Pamela inspirou diversas dessas continuções, tanto apreciativas quanto satíricas, obras como *Pamela's conduct in high life* (A conduta de Pamela na alta sociedade, 1741), e *An Apology for the Life of Mrs. Shamela Andrews* (Um pedido de desculpas pela vida da Sra. Shamela Andrews, 1741) (Figura 3). (CHAMBERLAIN, 2020; JUDGE, 2009).

¹⁸ Disponível em: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/392597>. Acesso em: 07 out. 2022.

¹⁹ Disponível em: <https://www.bartleby.com/203/89.html>. Acesso em: 07 out. 2022.

Figura 3 - Folha de rosto da obra *Shamela*



Fonte: Wikimedia Commons, 2007.²⁰

Shamela é uma obra especialmente famosa por criticar as conotações puritanas de Richardson, nela o autor, Conny Keyber, pseudônimo de Henry Fielding (1707-1754), reimagina a virtuosa Pamela como uma alpinista social, fingindo ser casta para atizar o desejo de seu senhor e então “cedendo” aos seus avanços, tudo regado a cenas muito mais sensuais do que o que retrata o texto original. Já *Clarissa* inspirou diversos entusiastas a reescrever o fim trágico da heroína, tamanho era o seu envolvimento emocional, que os fazia sentir-se mais capazes que o próprio autor a resgatar os personagens das (segundo os mesmos) deficiências da narrativa. (CHAMBERLAIN, 2020; JUDGE, 2009).

“Foi assim que durante o século XVI os homens tomaram posse da Palavra. Durante o século XVII começaram a decodificar o ‘livro da natureza’. E no século XVIII eles aprenderam a ler por si mesmos.” (DARNTON, 1986, p. 24, tradução nossa). Portanto, esse século testemunha o nascimento de um público que consome entusiasticamente obras midiáticas, que busca uma conexão através de peregrinações e da coleção de objetos

²⁰ Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Shamela.jpg?uselang=pt-br>. Acesso em: 08 out. 2022.

derivados, que reimagina e reescreve (ou ilustra) o texto a seu bel-prazer; da mesma forma, é um público que começa a ser infindavelmente curioso acerca de personalidades famosas, que tenta conhecer sua intimidade e se aproximar por meio de correspondências – tanto Braudy (1986) quanto Lilti (2014) acreditam que nunca antes uma audiência esteve participando tão ativamente da modelação e definição de seus ídolos.

Ademais, conforme Darnton (1986), o final do séc. XVIII representa um ponto de virada na história da leitura, por se constituir em uma fase em que mais textos se tornaram disponíveis para um público cada vez mais amplo, é quando se pode visualizar o surgimento de um “público de massa” que se multiplicaria em gigantescas proporções durante a próxima era.

4.2.3 Os “maníacos” do século XIX

A alfabetização quase universal, os rápidos avanços tecnológicos proporcionados pela revolução industrial (papel feito à máquina, prensas a vapor, linotipo, etc.), bem como o surgimento de novas mídias de comunicação só ampliaram o culto às celebridades e às suas obras. A mídia impressa continuava a se proliferar, agora também por meio dos meios de comunicação de massa, como a *penny press* inglesa e o periódico americano, que chegavam a cada vez mais pessoas de forma confiável devido às melhorias e à expansão dos serviços postais em toda a Europa e nos Estados Unidos. (GLOSSON, 2020; POSTAL..., 2022). A infraestrutura midiática aprimorada e a popularização da imagem fotográfica no meio impresso só alimentaram o crescimento de um público nada passivo, cuja demanda originou cada vez mais variedade e performances, que por sua vez encorajavam novas formas de discursos e engajamento, e assim sucessivamente. (GLOSSON, 2020).

Frequentar concertos, não como parte de um evento de socialização, como praticado em décadas anteriores, mas como uma audiência realmente engajada com a música performada começava a estar entre os maiores passatempos dos jovens amantes da música do século XIX; a música passava a ser reconhecida como arte, um meio de expressar sentimentos e esse novo relacionamento atingiu seu apogeu durante das décadas de 1830-50. O número crescente de turnês nacionais de virtuosos profissionais, que proporcionavam a chance de ouvir música profissionalmente executada apenas pelo preço de um ingresso culminou em grandes mudanças no cenário musical estadunidense; Daniel Cavicchi (2017), historiador cultural e etnográfico, estudou as relações dessa audiência com a música através de seus

diários, álbuns de recortes e correspondências, seus achados revelam um “entusiasmo inesperado” por parte desses indivíduos.

Eles não apenas atendiam a concertos; eles esgotavam suas economias para fazê-lo todas as noites; eles descreviam seus sentimentos sobre o que ouviam em diários e esperavam ansiosamente que seus artistas favoritos voltassem para que pudessem ouvir aquelas performances de novo e de novo. (CAVICCHI, 2014).

Não apenas isso, mas eles também reproduziam sua experiência no concerto com performances amadoras em suas casas, demonstrando fortes sentimentos de memória e nostalgia, eles faziam peregrinações a locais associados a grandes compositores, formavam conexões idealizadas com estrelas e colecionavam memorabilias e partituras para desenvolver um senso de identidade, práticas já abordadas anteriormente. Cavicchi (2017) afirma que essas pessoas estavam bem cientes de que seu envolvimento com a música era diferente, para além da plateia comum, contudo, disso também a crítica passava a ter conhecimento; e essa passa a enfatizar cada vez mais ao longo das décadas a estranheza e a potencial patologia ligada ao foco singular em intérpretes ou performances²¹ – primeiro de forma zombeteira, depois com crescentes indícios de ansiedade a partir dos anos 70, o que culminou em tons mais sinistros e preocupados a partir dos anos 90.

Os amantes da música experimentavam uma extensão do papel de público, continuando a agir como um membro da audiência mesmo após o fim da apresentação, reviver em meio a sua vida cotidiana, não apenas as performances, mas também sua identidade como “membros da plateia” era um projeto contínuo de engajamento para alguns – os admiradores da soprano sueca, Jenny Lind (1820-1887), que viera fazer turnê nos EUA no ano de 1850, adquiriam uma ampla gama de mercadorias, desde luvas, gorros e chapéus até conhaques, sofás, pianos e bonecas de papel que evocavam o sentimentalismo de suas performances (Figura 4); Lind era amada tanto por ser um ícone da feminilidade cristã virtuosa quanto por seu canto, admiradores competiam para capturar vislumbres da cantora

²¹ Tal prática não foi sem precursor, a aurora das celebridades no séc. passado trouxe consigo a perturbação daquele/para com aquele por ela afligido, sendo ela definida como uma condição sofrida pelo indivíduo subjugado pela insaciável curiosidade do público; também, o que eram essencialmente críticas inaugurais à sociedade do espetáculo passaram a aflorar, antecipando a crítica romântica da alienação por meio da publicidade. (LILTI, 2014). Outro fator influente para que tais associações fossem traçadas foi a controversa “monomania”, conceito criado pelo médico Jean-Étienne Esquirol em 1810, mas que rapidamente se tornou um tropo literário muito popular (Hellman Melville em *Moby Dick* (1850) e Heathcliff em *O morro dos ventos uivantes* (1847)), logo a monomania foi considerada uma doença essencialmente romântica, que afligia aos gênios excêntricos e aos criativos. Dela se derivou a patologia “musicomania”. Não se tem conhecimento se alguém chegou a receber tratamento para essa doença, porém o termo era empregado corriqueiramente no discurso corrente, principalmente nos anos 1850 e após, sendo utilizado até mesmo pelos próprios amantes da música para se referir jocosamente às suas práticas. (CAVICCHI, 2011a; CAVICCHI, 2014).

chegando de navio, na varanda, no seu quarto de hotel ou passeando pelas ruas em sua carruagem. Esses indivíduos logo foram “diagnosticados” com Lindmania pela imprensa. (CAVICCHI, 2011a; CAVICCHI, 2017).

Figura 4 - Boneca de papel Jenny Lind com 10 vestimentas



Fonte: National Museum of American History, 2016.²²

Outras diversas manias também despontavam ao longo daqueles anos, como a Lisztomania²³ que acompanhou Franz Liszt (1811-1886) em sua turnê pela Europa durante os anos 40 – entretanto, esse fenômeno social não sucedeu somente na esfera musical. Em meio ao mundo transatlântico, romances e romancistas continuavam sua ascendência, leitores se reuniam para ver autores famosos, criavam clubes do livro, produziam álbuns de recortes e se comunicavam com seus ídolos por correspondência. (DARNTON, 1986). Esse cenário pavimentou o caminho para que George Gordon (1788-1824), ou, como foi immortalizado: Lorde Byron, se tornasse o poeta romântico mais bem sucedido durante toda uma geração na França, Alemanha e Inglaterra. (LILTI, 2014).

²² Disponível em: <https://americanhistory.si.edu/blog/jenny-lind>. Acesso em: 09 out. 2022.

²³ Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Lisztomania>. Acesso em: 09 out. 2022.

A partir de 1812, quando publicou seu primeiro grande sucesso (*A Peregrinação de Childe Harold*), ele tornou-se o tópic de quase todas as conversas entre a sociedade londrina educada, até que gradativamente sua popularidade se estendeu pela burguesia urbana. Ele era “tendência”, sua celebridade não se devia tão somente a seu prodígio literário, mas sim ao interesse desmedido pela sua personalidade exuberante. (LILTI, 2014). Sua vida repleta de escândalos morais e amorosos certamente contribuiu para inflamar esse interesse, bem como a ambiguidade de sua produção artística, sempre irremediavelmente entrelaçada com sua vida pessoal.

Ambiguidade essa que era cuidadosamente cultivada pelo próprio autor, todos os heróis byronianos eram de alguma forma corporificações do próprio Byron: de grande beleza, espírito aventureiro, abertamente contra as convenções sociais, de moralidade duvidosa e possuidor de uma secreta melancolia. Esses fatos acarretavam no grande sucesso de suas obras (de aspectos quase autobiográficos) e na infundável curiosidade pelo autor, cujos textos eram minuciosamente analisados por leitores e pela imprensa em busca dos sentimentos, detalhes ou traços de verdade em meio a ficção – subsequentemente, muitos leitores sonhavam em ganhar um “acesso íntimo” a alma sensível e atormentada de Lorde Byron. (LILTI, 2014).

A excitação e o poder que Byron exercia sobre seu público parecia desafiar todas as explicações, havia quem a comparasse com ópio, álcool, loucura e histeria coletiva; aquela que viria a ser sua esposa por um ano apenas, Anne Milbanke, inventou o termo “Byromania” para descrever os efeitos causados pelo jovem lorde. Conforme Lilti (2014, p. 229, tradução nossa), “[o] momento Byron foi Rousseau mais uma vez, com um impacto ainda maior”, sua produção artística gerou um número considerável de imitações e paródias, e seu rosto era amplamente conhecido pela Europa através da vasta comercialização de retratos de sua figura. Se sua fama em vida já era acima dos padrões, sua morte chocante, após se juntar aos gregos na luta por independência (mesmo que ele nunca tenha realmente entrado em combate) o elevou ao *status* de herói, uma lenda romântica pelo qual adolescentes se desesperaram e jovens usaram vestes de luto.

Entretanto, Byron, embora ofuscante em seu estrelato, não era o único a causar identificações pessoais ou sentimentais na época, reservadas também a outras centenas de figuras literárias²⁴; pelo ano de 1839, essas configurações eram tão proeminentes que a

²⁴ Como François-René de Chateaubriand (1768-1848), Harriet Beecher Stowe (1811-1896) e Charlotte Brontë (1816-1855). (LILTI, 2014). Também Elizabeth Barrett Browning (1806-1861) e Walt Whitman (1819-1892), esse que inspirou uma devoção e admiração messiânica em ambos os lados do atlântico. (GLOSSON, 2020).

teorista social Harriet Martineau (1839) se sentiu compelida a lamentar esse tipo de conexão ou empatia. Segundo a mesma, o cenário literário estava repleto de “criaturas interessantes” em torno dos quais jovens se alvorçavam, ambos em uma relação simbiótica, onde a criatura se embebia de elogios e adoração logo se vendo obrigado a apresentar sua grandeza em público, disponibilizando de objetos preciosos que seriam então coletados e estimados como joias. Sua maior crítica estava direcionada às formas inferiores de admiração, em que a gratidão pessoal se mistura a homenagem, produzindo leitores que não podiam ouvir nomes como Chaucer ou Shakespeare sem idealizar sentimentos de identificação. Apesar disso, Martineau (1839, p. 262, tradução nossa) concedia que tal adoração poderia se originar de sentimentos louváveis, “na veneração pela superioridade intelectual e gratidão pelos dons intelectuais”, afinal, ela própria era uma grande admiradora de Jane Austen, a quem considerava uma rainha entre os romancistas.

Situações semelhantes passaram a ocorrer também em solo natal oitocentista, conforme Abreu (2019, p. 104) “[p]ublicações na imprensa de todo o Brasil mostram que o interesse por celebridades literárias estava presente no país, uma vez que havia diversas notas e notícias sobre a vida privada de escritores [...]”, esses textos iam da fofoca a informes sobre premiações; embora, em uma época de baixo letramento e pouco contato com os livros por parte da maioria da população, a celebridade se desvinculasse de sua produção intelectual, uma vez que ela era por vezes inteiramente desconhecida para os homens e mulheres brasileiros: “[p]ara eles, o escritor podia ser apenas uma pessoa sobre a qual recaía sua curiosidade e não o núcleo de produção dos textos ou o detentor de sua significação última [...]”. (ABREU, 2019, p. 105).

Entretanto, mesmo que as obras não fossem conhecidas por todos, isso não restringia a cultura literária a apenas alguns seletos, uma vez que essa poderia ser acessada através dos mais diversos meios: além dos jornais, os nomes dos famosos e referências literárias eram largamente difundidas em nível popular, alardeados por meio de rótulos, produtos e vitrines – o interesse despertado pelo escritor e pela sua produção pareciam agregar valor a objetos comuns, talvez por meio do apelo exercido pelo prestígio da literatura. (ABREU, 2019).

A mercantilização da cultura literária era comum no Brasil do oitocentos, demonstrada por meio de (dentre muitos outros) roupas, chapéis, piteiras, acessórios infantis, estatuetas e retratos de escritores – a grande maioria objetos utilitários, que nada tinham a ver com os artistas, personagens ou cenas a eles vinculados, no entanto, a associação dos produtos à produção artística era uma estratégia para a diferenciação do mesmo. Talvez a procura por esses objetos se devesse à vaga notícia da fama, talvez ao seu valor estético ou ainda, talvez

eles evocassem algum sentimento derivado do romance ou do escritor. (ABREU, 2019). Um dos produtos do final do séc. XIX e começo do séc. XX que mais comumente aludiam a obras e personalidades famosas²⁵ por meio de seus rótulos era o cigarro, como aquele ilustrado pela Figura 5, que remete diretamente ao romance *Paulo e Virgínia* de Saint-Pierre:

Figura 5 - Rótulo do cigarro "Primeiro Amor de Paulo e Virgínia", ano desconhecido



Fonte: Fundação Joaquim Nabuco - Coleção Brito Alves, 1964.²⁶

Infelizmente, não é possível afirmar nada concreto acerca da recepção desses itens, ou sobre as percepções daqueles que decidiam adquirir e manter esses objetos, porém, o mero fato de que essas práticas eram comuns em solo brasileiro evidencia a transnacionalidade dos objetos derivados, e não exclui a possibilidade de que as práticas e identificações que tomavam toda a Europa e Estados Unidos já pudessem estar em andamento, ou pelo menos em seus primórdios aqui no Brasil. (ABREU, 2019).

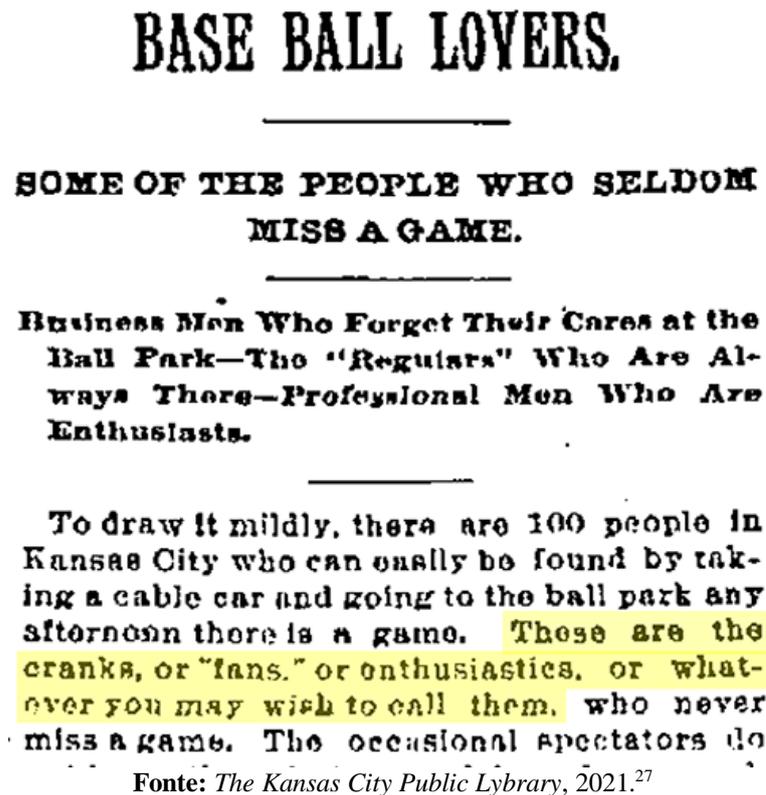
Simultaneamente, ao longo de todo o século, os esportes conquistaram cada vez mais terreno ao redor do mundo, passando por um crescimento exponencial de clubes, associações e federações esportivas – essas formações, junto dos espetáculos cada vez mais competitivos e profissionalizados solidificaram o interesse dos seus espectadores longa e intensamente em todos os níveis sociais. (ZAUHAR, 1996). A imprensa periódica possibilitava que esses

²⁵ Disponível em: http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=21611. Acesso em: 12 out. 2022.

²⁶ Disponível em: http://digitalizacao.fundaj.gov.br/fundaj2/modules/busca/listar_projeto.php?cod=26&from=255. Acesso em: 12 out. 2022.

entusiastas acompanhassem seus times e atletas favoritos, e foi exatamente nas páginas dos jornais que o termo “fã” começou a ser popularizado durante a década de 1880 em diante, utilizado por jornalistas esportivos americanos para zombar gentilmente dos torcedores de beisebol, como exemplifica a Figura 6:

Figura 6 - Kansas City Times, 30 de maio de 1887



A partir dessa década o termo fã foi paulatinamente sendo utilizado no cenário esportivo, e também, pouco depois, para designar as *Matinee Girls*²⁸, entusiastas do teatro (JENKINS, 1992; CAVICCHI, 2014); até que finalmente, em 1894, o termo derivado “*fandom*” fez sua primeira aparição²⁹. Entretanto, mesmo que os vocábulo tenham entrado no

²⁷ Disponível em: <https://kclibrary.org/blog/early-baseball-%E2%80%9Ccranks%E2%80%9D-and-%E2%80%9Cfans%E2%80%9D-kcq-touches-all-bases-investigation>. Acesso em: 08 out. 2022.

²⁸ Mulheres jovens que assistiam às apresentações mais baratas do período da tarde, as *Matinee Girls* se destacavam dos membros comuns da plateia por se deleitar e encontrar significado em se relacionar aos artistas nos bastidores, e por encontrar no espaço compartilhado em que podiam se expressar livremente, uma fonte de poder. As mulheres estão sempre presentes em meio a cultura popular, ao mesmo tempo em que são sub-representadas dentro desses espaços, são também vítimas de escárnio quando fora deles pela imprensa e críticos do sexo masculino (retratadas como propensas a fantasias e a histeria) – segundo Cavicchi (2011b), a *Matinee Girl* é uma ideia que vai muito além do teatro, perpassando pelo cinema, pela música popular e pela programação televisiva, todos com sua própria quota de “meninas histéricas”, o público feminino da mídia de massa sempre esteve ligado à irracionalidade, ao descontrole e ao desequilíbrio emocional.

²⁹ Disponível em: <https://sfdictionary.com/view/431>. Acesso em: 12 out. 2022.

léxico, sua associação a outras formas de entusiasmo que não o esporte ou o teatro só se daria a partir do próximo século, iniciando-se com os adoradores do cinema e da ficção científica – sem embargo, muitos acadêmicos, em especial os britânicos, consideram o fenômeno Sherlock Holmes como o ponto de origem que leva diretamente ao *fandom* como ele se apresenta hoje (ex.: JAMISON, 2013; PEARSON, 2018).

Sherlock Holmes floresceu na aurora da cultura de massa, impulsionada pelo romance-folhetim, pelo rádio e posteriormente pelo cinema e demais modalidades midiáticas – a imensa popularidade do personagem tem início na década de 1890 e prossegue firme na atualidade, suas fontes primárias vêm sendo continuamente adaptadas, reinterpretadas e ressignificadas ao redor do globo e ao longo das décadas. As primeiras publicações de Arthur Conan Doyle (1859-1930) estreladas por Sherlock Holmes, no entanto, obtiveram um sucesso modesto, o cenário só mudou a partir de 1891 quando contos de Doyle começaram a ser publicados pela *Strand Magazine* e Sherlock passou a impulsionar sobremaneira as vendas da revista, desenvolvendo um público dedicado e passando a figurar a cultura popular da época. (JAMISON, 2013).

Apesar do sucesso inegável, Doyle mantinha uma relação conturbada com sua criação pois temia ser recordado pelo que considerava uma realização literária inferior, para o autor, Sherlock era um projeto de essência puramente comercial, escrito somente para agradar ao gosto popular e com isso faturar algum dinheiro. Por isso, em 1893 Doyle decidiu (e não lhe foi nada difícil) jogar o detetive do penhasco de Reichenbach, para que enfim pudesse se dedicar a outros gêneros literários. Não se pode dizer que seus leitores ficaram muito satisfeitos: a *Strand* mal sobreviveu a esse “acontecimento terrível” – como era chamado pelos funcionários, mais de 20.000 pessoas absolutamente ultrajadas cancelaram suas assinaturas, jornais ao redor do mundo publicaram obituários para o detetive, americanos formaram clubes chamados “Let’s Keep Holmes Alive” (Vamos manter Holmes vivo) e ainda, como reza a lenda, no mês de sua morte jovens usaram faixas ao redor dos braços ou em seus chapéus para simbolizar seu luto. (JAMISON, 2013).

A cultura literária alegremente cultivada nos séculos anteriores cuidadosamente preparou o público para que essa resposta profundamente pessoal e “fanática” pudesse acontecer, os leitores canalizaram sua dor por meio do ativismo, se revoltando contra aquele que injustamente matou seu personagem favorito, e contra o editor que deixou tal barbaridade acontecer. (GLOSSON, 2020). Durante os anos que se seguiram Doyle foi inundado por cartas de ameaças e súplicas para que revivesse o sr. Holmes, até que por fim cedeu em 1901, quando começou a escrever *O cão dos Baskervilles* (ambientado antes da morte do detetive), e

em 1903 quando finalmente o trouxe a vida novamente no conto *A casa vazia*. (JAMISON, 2013).

Para Glosson (2020, p. 38), o surgimento dos “*holmesians*” sinaliza “uma mudança no final do século XIX para um tipo de devoção que dava mais atenção aos personagens ou mundos ficcionais do que ao gênio literário responsável por criá-los.” A mudança de foco, no entanto, não desconfigurou as práticas já enraizadas na cultura literária, como as paródias e as pastiches: até o ano de 1900, já existiam pelo menos 60 dessas³⁰ (das quais se tem conhecimento), dentre elas cabiam narrações textuais, piadas, tirinhas e uma música (!); para mais, além de criar seu próprio conteúdo, os proto-fãs passaram a analisar o texto fonte, imaginando soluções para erros e discrepâncias ocorridas no cânon³¹, uma prática chamada “*holmesian speculation*” (especulação holmesiana).

Anteriormente os leitores (em sua maioria) aceitavam os acontecimentos de seus livros favoritos e seguiam em frente – entretanto, da metade do século XIX em diante, a cultura popular passou a ganhar cada vez mais espaço e importância na vida das pessoas, tanto que diversos grupos (ouvintes, torcedores e leitores) passaram a levar essa cultura “a sério”, esperando que suas produções artísticas favoritas atendessem suas expectativas, ansiando por um “relacionamento recíproco” entre si e essas obras. Os *holmesians* não se consideravam fãs, muito menos um *fandom*, termos que só entrariam em uso generalizado a partir do início do próximo século, porém o enorme sucesso e a subsequente revolta causada pela morte do afamado Sherlock Holmes, são para muitos acadêmicos um ponto de virada na história dos fãs e do *fandom*.

4.2.4 Os “fã(náticos)” do século XX

Em meio à revolução dos meios de comunicação e a períodos conturbados da história, o séc. XX foi o palco para o surgimento efetivo da cultura midiática, e do consumo de massa; conforme Cavicchi (2017), as tecnologias da mídia criaram no mercado uma

³⁰ Contagem realizada pela autora. Disponível em: https://www.arthur-conan-doyle.com/index.php/Pastiches_&_Parodies#cite_ref-1. Acesso em: 12 out. 2022.

³¹ Cânon ou cânone é o termo que “designa um conjunto de obras consideradas genuínas e oficiais. Isto é, refere-se ao conjunto de romances, histórias, filmes e outros considerados genuínos ou oficialmente sancionados, bem como aos eventos, personagens e cenários considerados como existentes dentro do universo ficcional.” Definir os fatos que realmente fazem parte do cânon evita problemas de continuidade e incoerência para obras transmidiáticas ou de múltiplas partes, por isso “[o]s elementos tidos como ‘canônicos’ normalmente advêm da fonte ou autor original do universo ficcional, enquanto que os materiais ‘não-canônicos’ (ou ‘apócrifos’) vêm das adaptações, *spin-offs* e outras fontes não oficiais, geralmente em outro tipo de mídia.” (CÂNONE..., 2022, online).

divisória espacial e temporal entre o público e o artista, mas também proporcionaram à audiência a capacidade de gerar envolvimento afetivo com os artistas e produtos culturais, permitindo que muitos experimentem, recriem, e estudem os textos fonte na intimidade de seu lar, incorporando-os ao contexto de seu dia a dia.

A maioria dos teóricos da corrente de estudos americana tendem a demarcar as origens do *fandom* em meados de 1930, quando os fãs da ficção científica adotaram o termo para si, fato contestado por Edwards (2018), para quem as origens do *fandom* na América podem ser traçadas às subculturas pré-existentes, como o esporte, o cinema e os livros. Segundo a mesma, o surgimento do *fandom* como uma identidade compartilhada, como prática e modelo de grupo dependeu das interações entre os produtores midiáticos e os consumidores em todos os níveis da hierarquia da indústria cultural, ponto que ela demonstra por meio da análise do discurso presente na imprensa periódica das décadas de 1900-30.

Para a mesma, durante esse período a imprensa de nicho se empenhou para construir “fã” e “*fandom*” discursivamente por meio de publicidades e de conteúdos interativos como seções em que leitores poderiam interagir uns com os outros, a promoção de concursos literários, o incentivo à confecção de *scrapbooks* e a escrever cartas ao editor; a intenção de Edwards (2018, p. 100), no entanto, “[...] não é sugerir que o *fandom* foi criado por um processo *top-down* no qual a mídia corporativa criou identidades e ditou termos”, mas sim que as revistas de nicho logo perceberam no fã o consumidor ideal, uma identidade com grande potencial de comercialização, e agiram de acordo. Essa ideia começava a tomar forma em meio à cobertura esportiva e logo se embrenhou nas imprensas cinematográfica e literária, que se beneficiaram das práticas e predisposições já entranhadas nos fãs.

Um desses periódicos literários foi a *Amazing Stories* (1926) – primeira revista dedicada somente à ficção científica – que, a pedido de um de seus leitores e pautada nas tendências do mercado editorial passou a publicar na seção de discussões também o endereço daquele que enviava sua cartinha; fato que influenciou outras revistas e também publicações britânicas a fazerem o mesmo. (EDWARDS, 2018; HANSEN, 2016) Assim, os fãs (tanto americanos, quanto britânicos) logo passaram a trocar correspondências, a criar laços de cumplicidade, a se organizar por meio de fã-clubes locais, e, na segunda metade dos anos 1930, a promover convenções para que todos pudessem se encontrar pessoalmente. O *fandom* de *sci-fi* desenvolveu muito da infraestrutura, dos jargões e linguagens ainda utilizadas pelos fãs da atualidade, e *fanworks* essenciais para a cultura participativa dessa subcultura também surgiram por meio desse *fandom*. (COPPA, 2006).

Devido à publicação irregular das revistas profissionais, muitos fãs se organizaram para publicar eles mesmos suas próprias revistas, as *fanzines*; as primeiras dessas revistas independentes americanas e britânicas surgiram no início da década de 1930, mas nos anos subsequentes inúmeras delas foram produzidas pelo *fandom* da ficção científica (COPPA, 2006); a prática foi aos poucos migrando para outras subculturas, como a dos quadrinhos em meados de 1950, e para outros países, como o Brasil em meados de 1965³².

O principal aspecto de uma *fanzine* é o fato dela ser produzida de fã para fã de forma artesanal, sem gerar qualquer lucro para aqueles que colaboraram com sua confecção (LUIZ, 2008), o conteúdo das mesmas também é totalmente fornecido pelos fãs. As *fanzines* daquela época contavam com comentários acerca das histórias publicadas em revistas profissionais, notícias de atividades dos fãs, fofocas e debates, além de *fanarts* e histórias amadoras, as *fanfictions*³³. (COPPA, 2006; LARBALESTIER, 1996, p. 30).

Já no Brasil da Era Vargas, sufocado pela censura imposta à imprensa, iniciava-se o que hoje é conhecida como a “era de ouro do rádio” brasileiro, que sucedeu durante as décadas de 1940 e 50. A estatização da Rádio Nacional com o objetivo de impulsionar o projeto político do governo contribuiu diretamente para que essa era dourada acontecesse, a enorme injeção de recursos possibilitou a incrementação e popularização da grade de programação, antes pautada em visões e gostos elitistas. (MORAIS; SIQUEIRA, 2008).

Os programas de auditório se tornaram imensamente populares, centenas de moças, senhoras (*matinee girls*) e alguns poucos rapazes disputavam frequentemente ingressos para participar da plateia, essa retratada diversas vezes pela imprensa da época como “histórica”, enfatizando sua falta de controle e selvajaria; a presença acentuada de mulheres negras domésticas (Figura 7), pobres e incultas na audiência também era um grande ponto de contenda dentre os críticos. “Destacam-se os excessos – de gesticulação, de ruídos, de expressão – buscando destacar o seu oposto, a falta: de modos, de recato, de elegância, de contenção, prescritos às “boas” mulheres da época. E, principalmente, a falta de pertencimento.” (WERNEK, 2013, online). Essas mulheres receberam, dentre muitas outras

³² Lá fora há um consenso de que o *The Comet* (1930) foi provavelmente o primeiro zine a ser publicado no mundo, já no Brasil, por muito tempo pensou-se ter sido o *Ficção* (out. 1965) de Edson Rontani, porém, estudos mais recentes apontam para o zine *O Cobra* (set. 1965) da primeira Convenção Brasileira de Ficção Científica. (MELGAÇO *et al.*, 2017).

³³ A usagem desses termos (*fanart* e *fanfiction*), no entanto, não implicava os mesmos significados da usagem moderna. Quando esses vocábulos foram introduzidos na linguagem do *fandom*, eles representavam as obras amadoras, mas originais, produzidas para um gênero literário do qual o artista se autoidentificava como fã; pelas décadas de 60 e 70, entretanto, o uso mudou para implicar significados mais familiares às épocas atuais: obras amadoras transformativas derivadas de um cânon do qual o artista não é proprietário ou criador. (JAMISON, 2013; COKER, 2017; FANART, 2022).

igualmente estigmatizantes, a triste alcunha de “macacas de auditório”, termo de teor racista cunhado pelo jornalista Nestor de Holanda (1921-1970) em meados dos anos 50.

Figura 7 – Mulheres negras circundam Dalva de Oliveira, 1952



Fonte: Hemeroteca Digital Brasileira, *Revista do Rádio*, 1952.³⁴

Outrossim, surgem os astros e as estrelas do rádio, no fim dos anos 40, os ídolos por quem essas fãs se acotovelavam nos corredores das emissoras, tomavam as plateias, promoviam homenagens e organizavam eventos e apresentações – essas celebridades nascem auxiliadas pelas publicações especializadas que davam corpo, personalidade e rostos às vozes ouvidas. (AVANCINI, 1996). A pioneira, a *Revista do Rádio* (1948)³⁵, por exemplo, trazia seções de curiosidades, mexericos e “fatos” sobre as celebridades, aproximando o artista do público, além disso, a participação era encorajada em seções como “Opinião do Fã”, onde leitores expressavam seu ponto de vista em relação aos artistas, e “Correio dos Fãs”, onde eles poderiam indagar fatos sobre seus famosos favoritos (como o estado civil, por exemplo). Na

³⁴ Disponível em: <http://memoria.bn.br/DocReader/doceader.aspx?bib=144428&pasta=ano%20194&pesq=&pagfis=8437>. Acesso em: 16 out. 2022.

³⁵ Disponível em: <http://bndigital.bn.br/acervo-digital/revista-radio/144428>. Acesso em: 16 out. 2022.

seção “Cantinho da Fã” da edição de nº 52 da revista *Radiolândia* (1953)³⁶, um dos leitores “[...] deseja trocar correspondências com fans [sic] de Angela Maria, Marlene, Dalva de Oliveira e Emilinha Borba, de todos os Estados do Brasil [...],” e segue-se o endereço do mesmo para contato.

Todas essas práticas incentivadas pela imprensa de nicho são análogas àquelas observadas no mercado editorial estadunidense e britânico. Em solo brasileiro, essas táticas editoriais fomentaram o surgimento dos ídolos, e subculturas em torno dessas personalidades amadas rapidamente se formaram. Borelli Filho (1952, p. 38-39), em matéria à Revista da Rádio, afirma que as fãs são aquelas “que fazem e desfazem o prestígio de uma emissora” e o “cartaz dos artistas”, só se sabe que o famoso atingiu sua popularidade máxima quando elas o procuram, atrás de autógrafos ou de “simples palavras”. Somente a partir da ideia do auditório os artistas puderam “aferir a intensidade de sua cotação com os fans [sic], através do aplauso de momento. Aplauso que foi aumentando, chegando àquilo que se vê, hoje [...]”, evoluindo para “ovações estrondosas, manifestas em gritos frenéticos de centenas de moças. E de rapazes, também, embora em minoria.”

Para Morais e Siqueira (2008, p. 4), os fã-clubes surgem então como um reflexo popular, “organizados em pequenos grupos ou células, divulgavam material do ídolo, servindo como uma ponte interessante para as gravadoras e para o próprio intérprete [...]” já que eram tão significativos na primeira metade dos anos 50 que se tornaram uma referência tão importante quanto a vendagem de discos para medir a popularidade do artista.

Agora a história é aquela: por todo o Brasil organizam-se "fans-clubes" [sic] de Emilinha, de Marlene, de Linda e Dircinha, de Dalva, de Adelaide, etc. e tal. "Fans-Clubes" com vida organizada, sede e correspondência certinhas, primorosos em organização. Tudo pelo culto às suas favoritas.

Existem grupo de "fan...áticas" que freqüentam [sic] todos os auditórios das emissoras, nos dias em que suas preferidas têm programa. [...] Sucodem-se, ali, os atos de entrega de presentes [...], os pedidos de autógrafos, ou, então, a simples demonstração de carinho, emoldurado pela música que a própria "torcida" criou para essas ocasiões. Não raro, as fanáticas levam "lembranças" da cantora, traduzidas num pedaço diminuto da sua blusa!

Mas as fanáticas existem não apenas no Rio. Estão espalhadas pelo Brasil inteiro, vibrantes nas cartas quase diárias que enviam às cantoras — e também aos cantores, rádio-atores, rádio-atrizes, etc. —, transbordantes de adjetivos e provas de carinho. Correspondência que atinge totais astronômicos, obrigando às emissoras — que entregam as cartas aos artistas — à criação de departamentos especializados. Como a Nacional, que possui oito funcionários exclusivamente dedicados a esse trabalho. O Interior, por sinal, é um reduto de fanáticas incomensuráveis. Quando empreende viagem pelo Brasil em fora, o artista de prestígio sabe que irá encontrar multidões de jovens frementes de entusiasmo e vibração. (BORELLI FILHO, 1952, p. 39-40).

³⁶ Disponível em: <http://memoria.bn.br/DocReader/docreader.aspx?bib=128848&pesq=&pagfis=2104>. Acesso em: 16 out. 2022.

Embora a palavra ainda não houvesse entrado no vocabulário brasileiro, é seguro dizer que esses fã-clubes e seus fãs participavam e performavam de modalidades do *fandom*. Nos próximos anos (década de 60), outras culturas puderam também florescer em meio à influência norte-americana na música popular brasileira, e na chegada de novos ídolos, como Elvis Presley, Neil Sedaka e Paul Anka, mas também Sergio Murilo, Celly Campello, Roberto Carlos, Erasmo Carlos e Wanderléia. O *rock and roll* nacional e a Jovem Guarda surgiram em uma época em que o rádio aos poucos perdia seu brilho em favor da televisão, porém a imprensa de nicho seguia firme incentivando a identidade do “fã” e fomentando a atuação dos fã-clubes com o auxílio das seções de cartinhas dos fãs e a comercialização de fotos de artistas, práticas já muito utilizadas anteriormente pela imprensa radiofônica. (GARSON, 2017).

De volta à conjuntura internacional, a subcultura dos *fandoms* se desenvolvia paulatinamente até meados dos anos 60; o *fandom* literário, encabeçado pelos gêneros *sci-fi* e fantasia, logo adotou as obras de Tolkien³⁷, o *fandom* dos quadrinhos revivia seu amor pelo Batman³⁸ e no cenário musical o fenômeno dos Beatles e a Beatlemania era proeminente³⁹. Essa década marcou o crescimento exponencial do *fandom* de ficção científica, antes pequenos grupos em que quase todos se conheciam, agora um verdadeiro contingente uma vez que um número cada vez maior de pessoas passava a se identificar como fã; para muitos teóricos (homens) do século passado, os anos finais da década de 60 e o início da década de 70 são transpassados pela “invasão das mulheres” à ficção científica, com todas as conotações negativas que o termo invasão implica, embora Larbalestier (1996) demonstre a inverdade dessas afirmações por meio de relatos e cartas de mulheres que se envolviam com o tema desde sua explosão inicial em meados de 1930.

Havia já uma quantidade modesta de escritoras, bem como de leitoras e fãs, no entanto, eram uma “anomalia” dentro de um gênero literário e de espaços misóginos, sua participação era escassa, silenciosa, sub-representada. Mas assim como a presença feminina é evidente, conforme Larbalestier (1996) é igualmente evidente que as décadas de 60 e 70 foram os anos em que algumas dessas mulheres mudaram sua percepção em relação ao campo da ficção científica, segundo elas mesmas, devido a descoberta do feminismo.

³⁷ Disponível em: https://fanlore.org/wiki/Timeline_of_Tolkien_Fandom. Acesso em: 16 out. 2022.

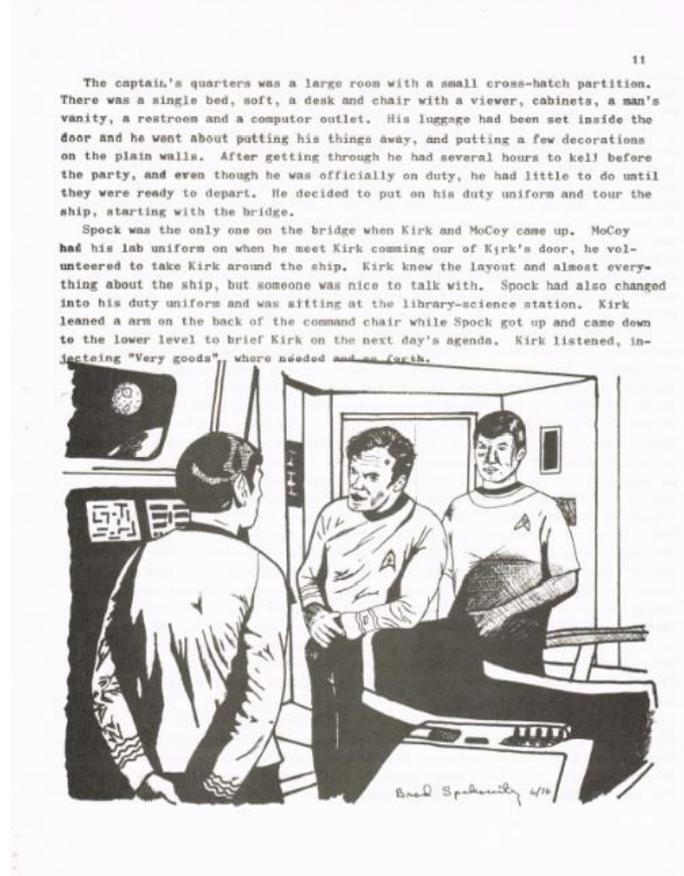
³⁸ Disponível em: <https://fanlore.org/wiki/Batmania>. Acesso em: 16 out. 2022.

³⁹ Disponível em: https://fanlore.org/wiki/The_Beatles#Beatlemania. Acesso em: 16 out. 2022.

Subsequentemente, no seio do *sci-fi*, emerge o *fandom* midiático – termo utilizado na época apenas para diferenciar a ficção científica literária e a ficção científica televisiva ou filmada –, *fandom* que atraía principalmente as mulheres. (COPPA, 2006). De fato, para Jenkins (1992), o esforço para criar uma cultura de fãs mais aberta às mulheres, ao contrário da comunidade de *sci-fi* que era dominada pelos homens, pode ter motivado, em parte, o surgimento do *fandom* midiático.

Há algum debate sobre qual, de fato, teria sido o primeiro *fandom* midiático – enquanto muitos apontam o fenômeno *Jornada nas Estrelas* (1966-1969), outros afirmam que *O Agente da U.N.C.L.E.* (1964-1968) já havia despertado entusiasmo similar, inclusive dentre a mesma audiência de escritores e fãs que coalesceriam o mundo *Trek* nos anos seguintes. Ao contrário de *U.N.C.L.E.*, entretanto, *Jornada nas Estrelas* lutava para se manter no ar, e talvez esse tenha sido o grande catalisador que encorajou suas fãs a serem muito mais vocais e participativas. (COPPA, 2006). Portanto, o *fandom* de *Jornada*, com sua forte participação feminina, estabeleceu os padrões para o desenvolvimento dos próximos *fandoms* midiáticos, e para as convenções, as *fanzines* (Figura 8) e o ativismo subsequentes. (JENKINS, 1996).

Figura 8 – Interior da zine *10 Years of Star Trek*, 1976



Fonte: Fanlore, 2015.⁴⁰

Desde os primeiros *fanzines*, a produção de *fanworks* (agora realmente procedendo de um cânone) se mostrava muito mais preeminente, esses materiais criativos – poemas, músicas, *fanfictions*, *fanarts*, roteiros, etc. – desconcertavam os fãs “tradicionais” cuja produção era predominantemente discursiva e crítica, e para os quais *Jornada nas Estrelas* não passava de ficção de baixo nível para iliteratos, indigna de qualquer atenção verdadeira. (PRICE, 2017).

Essa era uma opinião insultante para as – em sua maioria – mulheres que construíam o *fandom* de *Jornada nas Estrelas*, e que ainda eram ativas no *fandom* da ficção científica, uma vez que representavam muito bem o perfil dos fãs de *sci-fi* da época, sendo leitoras ávidas, mais educadas que a maioria e letradas cientificamente. Eventualmente, essa ruptura fez com que os fãs de *Jornada* passassem a se sentir desconfortáveis quando participando de eventos do *fandom* de ficção científica, o que, em meados dos anos 70, finalmente culminou na ruptura dos dois *fandoms*. (COPPA, 2006).

⁴⁰ Disponível em: <https://fanlore.org/wiki/File:10years-1.jpg>. Acesso em: 23 out. 2022.

Os caras da ficção científica não queriam falar sobre coisas que interessavam às mulheres. Buck Coulson, um escritor de ficção científica (e de *U.N.C.L.E.*), costumava dizer: "Não há discriminação sutil contra os fãs de *Jornada* na ficção científica – é flagrante." E as mulheres disseram, "Que se dane isso", e começaram a fazer seus próprios *zines* e organizar suas próprias convenções. [...]

O *fandom* de *Trek* era a imagem espelhada do *fandom* de ficção científica. Eu diria que 90% dos fãs de ficção científica na época eram homens e 10% eram mulheres, e havia uma divisão reversa de 10 para 90 de homens para mulheres no *fandom* de *Trek*. Os dois grupos rapidamente divergiram; depois de um tempo, apenas cerca de 5 a 10 por cento transitavam entre os dois *fandoms*. (SMITH, 2011, *online*).

Mas dentro do *fandom* de *Jornada*, por volta dos anos 70, outra fragmentação também estava em andamento; essa entre os fãs cujo interesse maior eram os aspectos e elementos da ficção científica, e aqueles cujo interesse maior eram os personagens e seus vínculos interpessoais. (COPPA, 2006). Dentro desse nicho havia ainda aqueles que preferiam relações platônicas e aqueles que preferiam relações românticas e/ou sexuais; muito do que era escrito retratava relacionamentos heterossexuais, porém, diversas fãs se viam particularmente intrigadas com a complexidade emocional do personagem alienígena Spock – possivelmente o mais amado dentre as fãs da época – e sua relação com o humano James T. Kirk. Esse relacionamento, platônico ou romântico, foi exaustivamente interpretado e explorado majoritariamente pelas mulheres, Coppa (2006) afirma que, fosse qual fosse o papel dos homens dentro do *fandom* de *Jornada*, eles não estavam escrevendo *fanfictions*.

Portanto, *Jornada nas Estrelas* possivelmente inspirou o primeiro *ship*⁴¹ homossexual midiático (há indícios de que em outros *fandoms* essa prática já existia⁴²), que, segundo a tradição, também foi a origem do termo *slash*. A barra (/), *slash*, no inglês, era muito utilizada para diferenciar o relacionamento implicitamente ou explicitamente romântico e/ou sexual entre Kirk e Spock nas *fanzines* de *Jornada*, logo o vocábulo passou a ser um indicador para relações homossexuais nos *fandoms* de língua inglesa, enquanto o símbolo (/) foi, mais tarde, adotado para designar todos os tipos de relacionamentos românticos. Para Jenkins (1992, p. 193, tradução nossa), o *slash* é, possivelmente, “[...] a contribuição mais

⁴¹ *Ship* provém da palavra inglesa *relationship* – o termo e seus variantes se popularizaram a partir dos anos 90, com o *fandom* de *Arquivo X* (1993-2002). Dentro do *fandom*, *shipping* significa apoiar ou desejar um relacionamento romântico e/ou sexual entre dois (ou mais) personagens – não necessariamente esperando que essa relação se torne canônica. Os fãs que engajam com esse tipo de prática são chamados de *shippers*, seu interesse pode ser baseado em relações que já existem ou irão existir no cânon, as vezes no subtexto presente na obra original, ou até no conceito e na dinâmica dos dois personagens, mesmo que eles nunca tenham se cruzado, ou pertençam ao mesmo cânon (*crack ships*). Os *ships* mais comumente encontrados dentro dos *fandoms* são *het* (heterossexuais), *slash* (homens homoafetivos), *femslash* (mulheres homoafetivas) e *poli* (três ou mais parceiros). (SHIPPING, 2022). Os modos de representar um *ship* as vezes divergem até mesmo dentro de um mesmo *fandom*, muitos utilizam a barra da mesma forma que alguns utilizam o X (ex.: Kirk/Spock, Jane/Lisbon, KiritoXAsuna), outros preferem uma aglutinação, ou apenas a junção dos nomes (ex.: Spirk, Romione, DeanCas), já alguns preferem nomes e conceitos alternativos (ex.: IronShield, Ineffable Husbands, Wonder Duo).

⁴² Disponível em: https://fanlore.org/wiki/The_Beatles#RPF_Fanffiction. Acesso em: 18 out. 2022.

original do *fandom* para o campo da literatura popular [...]", embora na época fosse mantido relativamente clandestino, enquanto as outras modalidades de relacionamento eram a face pública do *fandom* de *Jornada nas Estrelas*. (COPPA, 2006).

De todo modo, para Price (2017, p. 57), “[a] criação e divulgação desses textos foram em grande parte um esforço criativo e social, uma forma de os fãs se comunicarem, solidarizarem e compartilharem seus talentos”. O foco nessas relações interpessoais, românticas ou não, e o crescente interesse em textos fonte que nada tinham a ver com ficção científica desfizeram os últimos laços do *fandom* midiático com o *fandom* de *sci-fi*, porém, a visão depreciativa do último sobre o primeiro perdurou durante as décadas de 60, 70 e 80, e pareceu apenas se ampliar com o passar do tempo. A falta de respeito tornou a performance do *fandom* midiático um tanto secretiva, raramente o não-iniciado tinha acesso às atividades promovidas pelas fãs. (PRICE, 2017). Essa visão só começou a mudar a partir da primeira onda de estudos acadêmicos sobre o fã e suas práticas, em meados dos anos 90, quando muitos começou-se a analisar a cultura do *fandom* sob uma ótica favorável – não obstante, dentro e fora da academia ainda havia muitos que duvidassem das capacidades mentais e analíticas dos “fanáticos”. Como afirmou Jenkins (1992), os fãs ainda constituíam uma categoria escandalosa da cultura contemporânea, sendo eles alvos de zombaria e causa de ansiedade, de pavor e desejo.

Quer seja visto como um fanático religioso, um assassino psicopata, um fantasista neurótico ou uma groupie louca pela luxúria, o fã permanece um "fanático" ou falso adorador, cujos interesses são fundamentalmente estranhos ao reino da experiência cultural "normal" e cuja mentalidade está perigosamente fora de contato com a realidade. (JENKINS, 1992, p. 15-16).

Mesmo em meio ao escárnio, outras diversas subculturas nasceram em derredor a séries como *Starsky e Hutch* (1975-1979), *A Bela e a Fera* (1987-1990), *Highlander* (1992-1998), *Buffy, a Caça Vampiros* (1997-2003) e franquias e filmes como *Guerra nas Estrelas* (1977–), *Blade Runner* (1982) e o ramo cinematográfico de *Jornada nas Estrelas*; essas e muitas outras também inspiraram, e inspiram até hoje, a produção e o compartilhamento de *fanworks*. (COPPA, 2006).

Por fim, tudo mudou com o florescer e a expansão da internet. Por volta dos últimos anos da década de 80 muitos começaram a migrar do plano físico para o virtual, os artefatos e obras dos fãs passaram a ser digitais e as barreiras físicas e as fronteiras nacionais deixaram de ser um impedimento para os fãs. Essa mudança trouxe diversas vantagens para a comunidade, que cresceu e se difundiu rapidamente, atraindo fãs de todas as idades e cantos

do mundo, e que talvez nunca tivessem conhecido o *fandom* de outra maneira. Nessa conjuntura os sites de gerenciamento de listas de e-mail como o *eGroups* – que permitiam a qualquer um desenvolver sua própria lista de discussão e se inscrever para ser membro de outras listas, cada uma contendo um calendário compartilhado, um grupo de bate-papo e a opção de arquivar mensagens, se tornaram uma realidade. (COPPA, 2006; VERSAPHILE, 2011; PRICE, 2017).

Outra consequência dessa migração e das crescentes opções customizáveis da web foi a “saída do armário” do *slash*, antes literalmente escondido em caixas embaixo das mesas das convenções, agora a internet permitia a formação de grupos e listas específicas que as fãs que gostavam do gênero poderiam entrar, e aqueles(as) que não gostavam poderiam facilmente evitar – essas listas permitiram a consolidação dessas fãs e o diálogo aberto de umas com as outras, de forma que muitas começaram a articular suas razões para “*slashear*”, suas estratégias e políticas de leitura. (COPPA, 2006). Portanto, não é difícil perceber como a garantia de anonimato oferecida pela internet influenciou a rápida popularização da rede dentro desses grupos, atraindo mais fãs e facilitando a rápida disseminação de *fanworks* e a intercambialidade entre os *fandoms*.

Segundo Coppa (2006), o final da década de 90 distinguiu-se pela confluência entre as diversas categorias de *fandom*, dentre esses os de quadrinhos, de celebridades e de música. Como aludido anteriormente, cada um desses *fandoms* teve sua própria trajetória: o de quadrinhos emergiu da ficção científica, assim como seus subsequentes, os *fandoms* de videogames, figuras de ação e objetos colecionáveis; já os de celebridades e de música, como pontuado, talvez sejam os mais antigos, embora a natureza de suas atividades seja muito próxima da cultura *mainstream*, e por isso não teriam tido uma presença subcultural organizada – enquanto o público geral sempre olhou de soslaio para os fãs midiáticos, a devoção à uma banda, ou cantor, ou uma admiração pública por uma celebridade na maior parte dos casos sempre foi considerada “relativamente” aceitável, portanto, os fãs de música e celebridades geralmente não precisam participar de convenções ou se identificar como fãs para explicar seu entusiasmo ou defender suas preferências de entretenimento.

Dessarte, quando esses e muitos outros *fandoms* migraram para a internet, eles repentinamente puderam alcançar muito mais pessoas, e sua audiência mais óbvia era justamente seus “*fandoms* vizinhos”. Ocorreu então uma troca, muitos passaram a desenvolver, além de sua paixão inicial, o interesse em outros diversos objetos culturais, e a intercambiar modalidades de expressão como a fanfiction, e termos específicos como “Mary Sue” (traduzidos e/ou adaptados), até que por fim, essas práticas foram normalizadas dentro

da grande maioria dos *fandoms*, e a partir delas surgiram outras práticas e assim sucessivamente.

Dessa forma, desde o início do século, os fãs já vinham de alguma forma começando a se articular, formando suas primeiras sociedades e desenvolvendo o que hoje já podem ser caracterizados como *fanworks*, esses indivíduos construíram, de década em década a cumplicidade de ideias e sentimentos partilhados por meio de uma cultura participativa, e deram estrutura aos diversos moldes de expressão já demonstradas pelos proto-fãs da história. Tudo isso culminou na intercambialidade de termos, valores e práticas possibilitados pela convergência digital; onde, por fim, os fãs souberam aproveitar os recursos que a *web* oferecia, e criaram suas próprias ferramentas para a disseminação de sua identidade e de suas obras. Como afirma Fiesler (2018, *online*), “a internet alterou a própria substância do *fandom*”.

4.2.5 Os fãs do século XXI

O *fandom* do séc. XXI é “maior, mais barulhento, menos definido, e mais excitante do que nunca”, dentro desse espaço o autor está morto e a única regra é que não há regras (COPPA, 2006, p. 57). Os fãs seguem se reestruturando dentro das diversas plataformas disponíveis, metadiscursando⁴³ acerca de seus costumes e valores, e performando o conjunto de práticas que os tornam parte de um *fandom*, seja por meio da crítica do cânon, da literatura, arte e afins, do ativismo e da caridade⁴⁴, da produção de conteúdo referencial⁴⁵, ou da criação de novas ferramentas auxiliares para outros fãs⁴⁶. O fã segue reinventando, reproduzindo, ressignificando e remixando.

Segundo Coppa (2014), estar no *fandom* muda o indivíduo, assumir a identidade de fã muitas vezes acarreta na apropriação de outras identidades: a de escritor, blogueiro, organizador, hacker, ativista, pesquisador, artista, etc. – todas essas impactam o senso sobre o “eu”, e a forma como esse eu impacta o mundo e se relaciona com ele, bem como estimulam o desenvolvimento de uma sensibilidade crítica. A tecnologia apenas acelerou esse movimento, deu mais alcance, possibilitou que ele atingisse mais pessoas; tornou mais fácil para o *fandom* se organizar, se defender e registrar sua história. Em suma, a tecnologia

⁴³ Ex.: <https://hjbender.tumblr.com/post/653016282425442305/olderthannetfic-olderthannetfic-jemariel>. Acesso em: 28 jun. 2021.

⁴⁴ Ex.: <https://callieb.tumblr.com/post/677198609217994752/harringrove-for-ukraine>. Acesso em: 20 out. 2022.

⁴⁵ Ex.: <http://www.whiterocketbooks.com/avengers/files.shtml>. Acesso em: 20 out. 2022.

⁴⁶ Ex.: <https://lighth0uses.tumblr.com/post/637071819292229632/do-you-like-long-ass-deancas-fics-can-you-never>. Acesso em: 20 abr. 2022.

facilitou o envolvimento das pessoas em uma gama diversificada de atividades de fãs – e também a simples descoberta de que “essa coisa linda chamado *fandom*’ existe, e que elas podem fazer parte dele”. (COPPA, 2014, p. 79).

Porém, embora essa subcultura esteja irremediavelmente conectada à cooperatividade, às visões progressistas e ao engajamento social, às lutas contra a discriminação, as mudanças climáticas, os conflitos armados, etc. (ex.: BROUGH; SHRESTHOVA, 2012), longe dessa pesquisa de intentar caracterizar o *fandom* com um espaço utópico, muito pelo contrário. Como afirma Tushnet (2014, p. 22, tradução nossa): “[o] *fandom* é feito de pessoas, e as pessoas às vezes são horríveis umas com as outras.” Embora esses indivíduos discutam e discurssem sua condenação às opiniões e escolhas retrógradas, tanto dentro do universo de seu objeto afetivo quanto por parte daqueles que o produzem (sejam atores, diretores, animadores, escritores, editores, etc.), essas pessoas simultaneamente também podem, elas mesmas, ser propagadoras de pontos de vista e atitudes tóxicas e ultrapassadas (ex.: CORSE; HARTLESS, 2015), provocando rixas, tensões e rivalidades dentro de seus *fandoms*⁴⁷.

Em todo caso, com a crescente desestigmatização do *fandom*, e os novos cultos ao individualismo, o roubo de dados para a criação de “algoritmos”, a invasão dos anúncios e da cultura capitalista causados pela corporativização da internet (o novo lar do *fandom*) trazem novas preocupações tanto aos fãs quanto aos acadêmicos. Nessa conjuntura, assim como suas predecessoras do século anterior – as imprensas de nicho –, o reconhecimento do impacto que os fãs exercem em toda a indústria cultural ocasionou a subsequente mudança na forma como toda a indústria opera, buscando, ao invés de repeli-los, “podá-los” para criar leais seguidores, consumidores “*influencers*” das marcas (JENKINS, 2007), e propagar a mercantilização do *fandom*. Conforme Coppa (2014, p. 80),

⁴⁷ O caso do *fandom* de *Voltron: Legendary Defender* (2016–2018) é um dos exemplos mais recentes do quão tóxicos esses ambientes podem se tornar. VLD foi o quarto *reboot* da animação *Voltron: Defender of the Universe* (1984–1985); dessa vez produzido pela DreamWorks, o desenho imediatamente fez sucesso por ter uma boa representatividade (ex.: uma mulher negra como um dos personagens principais). Porém, como é de praxe em toda grande comunidade (ex.: o *fandom* da série *Sherlock*, e do jogo *Undertale*) as confusões e rixas entre os próprios fãs e com os produtores da série não tardaram a começar – a situação, porém, intensificou-se tanto que os produtores chegaram a ser chantageados por um fã que tinha ilegalmente obtido informações confidenciais acerca da série (embora o *fandom* como um todo tenha rapidamente recriminado essa atitude); como se isso não bastasse, praticamente todos os envolvidos com a produção do programa foram assediados e receberam todo tipo de ameaças e comentários de ódio. (MAORMER, 2020; IZZZYZZZ, 2021). O *fandom* de *Voltron* rapidamente ficou conhecido por ser um ambiente absurdamente nocivo e muitos fãs foram rechaçados ou saíram da comunidade para escapar da toxicidade e dos dramas constantes; e, embora muitos fãs ainda sigam participando desse *fandom*, sua má fama o precede.

[...] agora, mais do que nunca, é importante lembrar que o *fandom* é feito de pessoas, e que o *fandom* é lindo, porque o *fandom* corre o risco de ser possuído: nosso trabalho, nossas comunicações, nossos relacionamentos uns com os outros. O *fandom* é mais do que seu potencial econômico/monetário. Se a participação dos fãs for reduzida a 'curtidas' e 'reblogs', se a tecnologia continuar chamando nossa atenção para *Tumblrs* e *Twitters* oficiais e canais do *YouTube* (que serão pagos por todos os olhos que trazem) e se até mesmo conteúdo feito por fãs se tornar uma fonte das receitas da indústria, se todo o *fandom* começar a se parecer com a Comic Con, ou seja, uma convenção da indústria disfarçada de convenção de fãs, corremos o risco de reduzir todos os fãs a seguidores.

Em conclusão, tal qual a cultura do remix que copia, transforma e combina infinitamente, as práticas humanas sofreram milhares de mudanças ao longo de todas as eras e séculos, mesmo ao longo de poucas décadas – elas foram (e continuam sendo a cada minuto) imitadas, aprimoradas, ressignificadas, transformadas, combinadas e renovadas de modo que, como afirma Fuller-Seeley (2018), as práticas humanas raramente são realmente novas. Assim também é a relação do homem com os objetos, obras e personalidades amados, em constante evolução e mais antiga do que muitos se atrevem a imaginar.

O amante, que desenvolveu suas predileções e passou a atuar sobre elas, o cultista, que tenta encontrar formas de ficar mais próximo e de se conectar ao seu objeto de afeição, o maníaco, que descobriu o êxtase da arte e do entusiasmo, o poder das multidões e do ativismo, o fanático, que desenvolveu o senso de cumplicidade, novas formas de expressão e uma cultura predominantemente participativa e o fã, que finalmente usufruiu de toda essa construção e diariamente encontra formas de aprimorá-la – todos são facetas de um mesmo indivíduo, vivendo em eras diferentes, com interesses diferentes e com recursos e tecnologias diferentes ao seu dispor. Embora diferentes entre si, e, em alguns casos, também do que significa, pelos padrões modernos, ser fã e performar um *fandom*, o impulso de se conectar a algo e de pertencer a uma causa sempre acompanhou a humanidade.

Infelizmente, um fenômeno tão complexo, que está diretamente relacionado a tantos aspectos diferentes da vida humana não poderia ser satisfatoriamente mapeado em tão poucas páginas – certamente, muitos aspectos sociais e nichos culturais escaparam dessa recapitulação, tais como o teatro, por muito tempo o único canal legítimo pelo qual as mulheres poderiam atingir a fama, e cujos artistas inspiravam igual devoção à descritas em seções anteriores; também o anime/mangá e seus *scanlators* e *fansubs*, o cinema e os cinéfilos, os *furries* e suas *fursonas*... Tão impossível quanto definir o que é *fandom*, é contabilizar quantos dele existem.

Por fim, embora essa recontação tenha sido um tanto dicotômica em escopo (pois retrata sobretudo os EUA e a Europa), reconheceu-se que, assim como no Brasil, a

emergência desse fenômeno e de suas diversas modalidades de participação certamente tiveram caráter diversos em diferentes países. Ademais, os estudos do fã e de suas práticas ainda é um campo de estudos relativamente recente, sobretudo em território nacional, onde não foram encontradas pesquisas que se proponham a analisar o surgimento do *fandom* no país sob o prisma histórico.

4.2.5.1 *Interlúdio: o fandom e a academia*

O fã e suas práticas já foram considerados foco de estudos questionável para a pesquisa científica, sobretudo anteriormente às décadas de 80 e 90 – época em que esse campo de estudos passou do menosprezo para a legitimidade devido ao fundamento e respaldo das obras de Jenkins, Lewis, Fiske, Bacon-Smith e Penley. Outrora, o comportamento dos fãs era julgado como depravado, trivial, até patológico; manifestação de uma cultura midiática de baixo nível que idolatrava o mundano e o transitório, em clara oposição à (glorificação da) alta cultura, que não tem fãs e sim aficionados, *connoisseurs*, cujas celebridades são personalidades importantes como Bach e Picasso, e cujas fontes primárias ilustram o “ápice” da cultura ocidental. (ELKINGTON; JONES; LAWRENCE, 2006; HILLS, 2002; FISKE, 1992, JENSON, 1992; PRICE, 2017).

Tais preconceções estão entranhadas tanto no discurso jornalístico quanto no acadêmico pelo menos desde o início do séc. XIX, quando a noção de um “delírio parcial” começou a ser promovida pelo médico francês Jean-Étienne Esquirol em 1810; a denominada monomania acometeria aqueles que tem uma faculdade do cérebro doente, enquanto as outras permanecem intactas. Diversas modas passageiras que se espalhavam como uma “epidemia” já eram chamadas de manias anteriormente, porém o termo logo passou a ser associado a patologias individuais. (CAVICCHI, 2014). A mania foi então zombeteiramente, as vezes condescendentemente utilizada para caracterizar os entusiastas de celebridades literárias e musicais, como retratado em seções anteriores; isso demonstra que mesmo no séc. XIX, o “fã” já era considerado pelos externos como estranho, obcecado ou perturbado, no pior caso como um bárbaro descontrolado, como acontecia aos amantes da música:

As representações de amantes da música na imprensa frequentemente incluíam desordem, com ênfase na violência da multidão, falta de controle e metáforas de selvageria ou animalismo, caracterizações que se encaixavam ao crescente desdém da classe média pelo caos social criado pela imigração e urbanização. (CAVICCHI, 2017, p. 129).

Esse discurso perdurou durante as próximas décadas, paulatinamente perdendo seu tom zombeteiro em favor do apreensivo a partir dos anos 1850; ele (o discurso) deu bases para que o psicólogo social Gustave Le Bon (1903) pudesse caracterizar todas as audiências de massa como desprovidas de razão individual, suscetíveis ao contágio emocional da sugestão, essa massa demonstraria um sentimento devocional religioso, dispondo de todos os seus recursos mentais e oferecendo a completa submissão de sua vontade e o ardor de toda a sua alma e fanatismo ao serviço de uma causa ou indivíduo.

A obra de Theodor Adorno, em especial, é repetidamente utilizada pelos estudiosos do *fandom* (ex.: SOUZA; MARTINS, 2012; HINERMAN, 2001; EHRENREICH; HESS; JACOBS, 1992) para evidenciar as suposições que predominavam tanto na mídia quanto na academia de que o fã era um ser vulnerável, influenciável e alienado; seu divertimento sendo encarado como uma forma de fugir da realidade⁴⁸. Todavia, muitos outros teóricos contemporâneos fomentam a figura caricata do fã dentro da academia, ratificando, dentre outras, as ideias de que a relação do fã com objetos culturais põe a sociedade em risco (SCHICKEL, 2000), de que os fãs tem o impulso de negar a realidade (BURCHILL, 1986), e de que eles teriam delírios patológicos (CAUGHEY, 1984).

Sobretudo, a forma como os *Trekkies* (fãs do famoso seriado *Star Trek* (1966–1969)) eram tratados pela mídia, e subsequentemente pelo público ilustra perfeitamente a visão que a sociedade em geral tinha do fã durante as décadas de 60 e 70: indivíduos infantis, emocionalmente e intelectualmente imaturos, feminizados e/ou dessexualizados, desajustados sociais, consumidores estúpidos que dedicam suas vidas ao cultivo de conhecimento inútil e que dão importância indevida a objetos culturais desvalorizados, sendo incapazes de separar fantasia de realidade. Como William Shatner (o ator que interpretou o Capitão James T. Kirk no seriado) famigeradamente e controversamente anunciou em seu esquete no *Saturday Night*

⁴⁸ O trabalho de Adorno (motivado pela teoria crítica de perspectiva marxista desenvolvida pela Escola de Frankfurt), entretanto, não era particularmente direcionado ao comportamento dos fãs – seu foco estava na visão pessimista que ele tinha da cultura popular e dos meios de comunicação de massa, que, segundo o mesmo, serviam apenas para consolidar a hegemonia da classe dominante sobre o proletariado – de forma que ao consumir os produtos da indústria cultural, o indivíduo se submete, se idiotiza e abandona qualquer pretensão de reflexão acerca da sua condição, para o sociólogo “divertir-se significa estar de acordo.” (ADORNO; HORKHEIMER, 2014, p. 118). Não obstante, Hills (2002, p. 6-7) adverte contra uma interpretação diluída das ideias do autor e da Escola de Frankfurt, cuja obra é continuamente criticada e rechaçada pelos estudiosos da cultura dos fãs: “Adorno e os teóricos da Escola de Frankfurt são recorrentemente descritos como elitistas, como pessimistas e como pensadores ‘rudimentares’ que tinham a intenção de demonizar a cultura de massa e negar qualquer poder ou agência ao seu público.” Esse olhar simplista acerca do trabalho de Adorno serve apenas para defender o status de autoridade interpretativa dos teóricos atuais, quando comparados aos “pobres teóricos equivocados” do passado.

*Live*⁴⁹, os fãs não seriam nada mais do que “gente que precisa arrumar o que fazer”. (JENKINS, 1992).

Essas décadas, porém, também foram palco para o surgimento e a concretização do *Centre for Contemporary Cultural Studies* (CCCS), centro de pesquisa inglês que desempenhou papel crítico para a construção de uma nova interpretação das subculturas e da cultura popular, sendo essencial no desenvolvimento do campo dos estudos culturais e estabelecendo bases para a pesquisa moderna acerca da cultura contemporânea. Os teóricos desse centro analisavam a relação entre cultura e sociedade, sendo a cultura encarada como uma construção cotidiana que se manifesta de diferentes formas ao longo da história e das formações sociais, cuja relação com a economia pode ser percebida como de influência para ambas as partes, mas não de dependência. Muitos dos membros desse centro atuaram também em novas abordagens de pesquisa sobre a cultura jovem, recepção, mídia e cultura popular. (DALMONTE, 2002; FREIRE FILHO, 2007; SOUZA; MARTINS, 2012; HIRSJÄRVI, 2013).

Particularmente entre os anos 80 e 90, pesquisas sobre a audiência começam a revelar resultados interessantes sobre a recepção aos objetos culturais, apontando que, no âmbito dos consumidores não existia somente submissão, mas também resistência ao que era veiculado; a partir daí vem a ideia da autonomia relativa da audiência. À vista disso, segundo a perspectiva dos Estudos Culturais Britânicos o fã passou a ser percebido como um indivíduo capaz de apreender e construir novos sentidos para a mensagem que recebe. (DALMONTE, 2002; FREIRE FILHO, 2007; HIRSJÄRVI, 2013).

Assim, pode-se considerar que a pesquisa sobre o *fandom* nasceu graças à investigação etnográfica de audiências e estudos de recepção, realizado por aqueles que conseguiram penetrar no complexo entrelaçamento das esferas individual, pública e social dos elementos ideológicos, materiais, sociais, ativistas e estéticos dos processos de criação de sentido vinculados ao trabalho de relações com a mídia e ao trabalho identitário. (HIRSJÄRVI, 2013, p. 41, tradução nossa).

Mattelart e Neveu (2004) dividem os trabalhos produzidos por essa escola em três gerações: (1) da primeira geração fazem parte autores como Richard Hoggart e Raymond Williams, “pais fundadores” do CCCS; (2) da segunda geração fazem parte Stuart Hall, Phil Cohen, Tony Jefferson e Dick Hebdige, entre outros; e, a partir dos anos 80, os Estudos Culturais transcendem as fronteiras da Inglaterra, portanto (3) da terceira geração fazem parte autores como John Fiske e, principalmente, Henry Jenkins.

⁴⁹ Disponível em: <https://archive.org/details/saturday-night-live-s-12-e-08-william-shatner-lone-justice>. Acesso em: 26 set. 2022.

Jenkins tem sido muito influente no âmbito dos estudos midiáticos e da cultura dos fãs, principalmente após a publicação da sua obra *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture* (1992) em que rejeita a alegoria estereotipada do fã propagada pela mídia e defende seu status como coprodutor de sentidos. Michel de Certeau (1984) analisa as formas como as pessoas individualizam e se apropriam da cultura de massa, alegando que o leitor nunca é passivo, mas está em constante negociação com o texto, atribuindo e descobrindo seus significados obscuros; Jenkins foi inspirado pelas semelhanças entre o fã e o leitor de De Certeau ao afirmar que, ao contrário de idiotas, desajustados e consumidores irracionais que negligentemente aceitam a veracidade absoluta do texto fonte, os fãs mantêm uma relação contraditória com o objeto de sua afeição, por vezes discordando ou rejeitando certas caracterizações, representações e enredos.

A resposta dos fãs normalmente envolve não apenas fascinação ou adoração, mas também frustração e antagonismo, e é a combinação das duas respostas que motiva seu envolvimento ativo com o objeto midiático. Como as narrativas populares muitas vezes falham em corresponder às expectativas, os fãs devem se empenhar para tentar articular a si mesmos e para outros possibilidades não realizadas dentro das obras originais. Porque os textos continuam a fascinar, os fãs não conseguem deixá-los de lado, mas sim, esforçam-se para encontrar maneiras de recuperá-los de acordo com seus interesses. Longe de sincopados, os fãs afirmam ativamente seu domínio sobre os textos populares que fornecem a matéria-prima para suas próprias produções culturais e a base de suas interações sociais. Nesse processo, os fãs deixam de ser simplesmente uma audiência para os textos de massa; em vez disso, tornam-se participantes ativos na construção e circulação de significados textuais. (JENKINS, 1992, p. 24).

Para todos os efeitos, *Textual Poachers* é celebrada como a obra que deu início ao estudo dos fãs como disciplina; porém, Jenkins não foi o único autor a chamar atenção para os fãs e suas práticas. Foram publicadas, em paralelo, obras como *The Adoring Audience*, editada por Louise Lewis (1992), em que, entre outras notáveis contribuições, está inclusa a economia cultural do *fandom* escrita por John Fiske; e como *Enterprising Women*, o trabalho de Camille Bacon-Smith (1992). Hills (2002), entretanto, critica essa primeira geração de pesquisadores por enfatizar as dimensões cognitivas da produção de significado em detrimento dos aspectos emocionais e das dimensões afetivas presentes no *fandom*.

Alguns pesquisadores também foram acusados, em especial Jenkins e Fiske, de ter uma agenda política e de disseminar uma versão por vezes utópica e subversiva do *fandom*, sendo o fã retratado como um “herói da resistência” que parece não ter noção das possibilidades competitivas, argumentativas e faccionais de seu grupo, e cuja produção criativa é, muitas vezes, exageradamente frisada. (PRICE, 2017; FREIRE FILHO, 2007;

HILLS, 2002; MONTEIRO, 2007; BACON-SMITH, 1992). De fato, nem todos aqueles que participam de um *fandom* são produtores de conteúdo, e, em sua maioria, os fãs estão cientes, e são até famosos, pelos discursos fragmentacionais presentes em seus meios (vide seção 4.2.5).

Em contraponto, Jenkins (1996) afirma sua opinião de que o utopismo é sim algo político – não meramente crítico – uma vez que propõe alternativas à ordem estabelecida. Para o autor, idealizar outra realidade permite que se reconheça os defeitos da sua própria, e, por conseguinte, ao ponderar acerca dessas vicissitudes o indivíduo se sentiria compelido a imaginar um domínio onde tais imperfeições sejam solucionadas, arquitetando tentativamente novas estruturas sociais que permitam que esse novo mundo exista.

À vista dessas considerações, Jenkins (1996) defende a ideia de que o *fandom* seria sim, de maneiras significativas, um espaço utópico. O autor admite ainda que enfatizou intencionalmente o lado positivo do *fandom* em *Textual Poachers* por não se sentir confortável ao abordar o lado negativo na época, quando estereótipos prejudiciais já se encontram tão firmemente arraigados no discurso acadêmico, mas defende também que essa decisão tenha sido taticamente necessária para uma abertura de diálogo e para o início da mudança de tais concepções.

De toda forma, os anos 90 testemunharam o estudo comportamental do fã e do *fandom* tornar-se um campo de pesquisa legítimo. Durante aquela década, também como nas anteriores, a participação das pessoas nos *fandoms* era reservada, íntima – os fãs se reuniam em pequenos grupos e monitoravam rigorosamente aqueles que intentavam ter acesso aos seus espaços (PRICE, 2017; FIESLER, 2018). Essa dificuldade de acesso frequentemente exigia uma abordagem etnográfica do investigador, de forma que o escopo das pesquisas era por vezes limitado; isso mudou, evidentemente, com a era da internet. Embora a etnografia continue a ser uma das formas preferidas de pesquisa dentro dos estudos dos fãs (fato criticado por autores como Hills (2002; 2012) e Evans e Stasi (2014)), o *fandom* mudou irreversivelmente em sua migração para o ambiente digital, crescendo, ganhando visibilidade e se tornando um hobby aceitável. (PRICE, 2017).

Deste modo, o campo de estudos gradualmente se afastou dos motivos pelos quais os fãs existem, para se debruçar sobre o impacto que eles exercem na sociedade em geral; analisando o comportamento do *fandom* em estudos de audiência (ABERCROMBIE; LONGHURST, 1998), no contexto da indústria midiática (BOOTH, 2015b) e da cultura do consumo (LINDEN, LINDEN, 2017), seu comportamento informacional (PRICE, 2017), seu uso em ambientes escolares (GEE, 2004; BOOTH, 2015a) e em outras diversas conjunturas.

Em contrapartida, embora a produção internacional tenha partido para discussões mais abrangentes, compreendendo o fã como figura social e o *fandom* como espaço político (JENKINS, 2022), a “tradição no viés mercadológico e positivista” criam lacunas no aporte teórico do campo. (COSTA, 2019, p. 13).

Quanto à produção a respeito dos fãs em território nacional, essa vem crescendo exponencialmente ao longo da última década com algumas notáveis articulações entre a biblioteconomia e o *fandom* (SILVA; LOPES, 2017; SILVA; SABBAG, 2020; CAMILLO; SILVA, 2020); no entanto, como afirma Costa (2019, p. 13) permanece estagnada “na valorização das mídias digitais e do fã perante os produtos”, carecendo de uma aproximação maior aos estudos culturais, “com raras discussões sobre sexualidade, gênero e raça; e um tímido início nas discussões sobre identidade.”

Ademais, o uso de produções estrangeiras como principal referencia quando analisando o cenário nacional também é um problema recorrente, essa variável tendência o autor quando em frente ao fã brasileiro, cujo comportamento e mentalidade podem diferir do que se observa em outras sociedades. Convém clarificar, portanto, que o uso de um aporte teórico predominantemente estrangeiro no decorrer desse trabalho deve-se, primordialmente, ao fato de que o objeto dessa pesquisa e toda a história de sua criação está intrinsecamente ligado à história do *fandom* estrangeiro, particularmente o estadunidense.

4.3 Portais para o mundo geek

O *fandom* é, por natureza, coletivo. Ele só existe por meio de práticas e interações constantes entre grupos de fãs que se reúnem, por meio de portais, com o único propósito de compartilhar de suas paixões, ideias e produções acerca das mesmas, seja fisicamente ou digitalmente, esses espaços evidenciam então a cultura participativa que predomina essa coletividade; Segundo Jensen (2017), a presença é imprescindível dentro dos espaços “fanáticos”; ser visto e enxergar o outro, trocar informações e reconhecer a existência e as contribuições de outros fãs, interagindo e socializando é o que possibilita a construção e o desenvolvimento do *fandom*. Dentre os inúmeros portais que permitem ao fã o acesso à produção de conteúdo e aos conhecimentos já produzidos pelo seu *fandom*, se destacam:

4.3.1 Convenções

Esse portal, físico, é um evento que abrange um ou mais *fandoms*, cujos fãs se reúnem de forma pré-programada para realizar e participar de programações diversas, tais como: competições de *cosplay*, painéis com especialistas, convidados ou personalidades famosas e sessões de autógrafo. Kington (2015) distingue dois tipos de convenções: as convenções de fãs e as convenções da indústria. Segundo a autora, a primeira é essencialmente realizada pelos próprios fãs, através de clubes, corporações ou organizações sem fins lucrativos, na qual alguma porcentagem da programação é solicitada e propiciada pelos fãs; já a segunda é realizada pelas empresas midiáticas ou seus representantes a fim de promover seus produtos, fato criticado por Coppa (2014), para quem essas convenções não passam de fontes de receita para a indústria.

Além do escopo, convenções podem também variar imensamente em tamanho, indo desde pequenas reuniões de 120 até mais de 150.000 pessoas por evento, como demonstra a Figura 9; também é comum que haja áreas comerciais onde são vendidos produtos personalizados licenciados ou produzidos por artistas independentes.

Figura 9 - Fotografia da CCXP 2019, realizada em São Paulo



Fonte: Vitorio, 2019.⁵⁰

⁵⁰ Disponível em: <https://exame.com/negocios/ccxp-bate-recorde-de-publico-e-se-consolida-como-a-maior-do-mundo/>. Acesso em: 27 abr. 2022.

Embora muitos comumente presumam que os fãs participem de convenções para estar perto de suas celebridades favoritas – e em muitos casos essa suposição seja verdadeira –, grande parcela dos fãs frequentam esses eventos para conhecerem uns aos outros. A experiência de descobrir outras pessoas que compartilham de mesmas paixões é por vezes descrita como intensa, marcante, e muito mais poderosa do que conhecer qualquer outra personalidade importante presente; uma convenção é quase uma reunião familiar, onde se renovam e se descobrem novas amizades. “A experiência de ‘encontrar’ o *fandom* é universal – quase todos os fãs podem descrever a intensa experiência de estar entre pessoas que pensam da mesma forma pela primeira vez, de sentir um sentimento de pertencimento e encaixe [...]” (ZUBERNIS, 2020, p. 260, tradução nossa).

4.3.2 Wikis

As *wikis*, portais virtuais, são publicações que utilizam sistemas de hiperligações, e que podem ser editadas colaborativamente e gerenciadas diretamente por seu próprio público; para Mittell (2013), a maioria das *wikis* são guiadas por seis princípios – liberdade de acesso (sem custos), transparência (o histórico de edições é aberto aos usuários), fluidez (está em constante processo de revisão e aprimoramento), cultura emergente (devido a sua abordagem *bottom-up*), inteligência coletiva (compêndios de informações mais precisas são construídos a partir das contribuições individuais), e anonimato relativo (utilização de pseudônimos).

Como exemplo de *wiki* pode-se citar a famosa *Wikipédia*⁵¹, tão reconhecida que se tornou a definição de *wiki* no imaginário popular, embora nem todas as *wikis* sejam enciclopédicas. Esses repositórios de conhecimento são, sem nenhuma surpresa, muito utilizados por fãs para proteger e arquivar sua informação especializada, redirecionando ferramentas originalmente destinadas ao conteúdo factual para representar informações ficcionais, utilizando para isso fontes exaustivas e referenciando as fontes primárias a todo momento. (MITTELL, 2013; MAGPANTAY, 2022).

Nesses verdadeiros bancos de dados, mesmo que os assuntos sejam mundos fantásticos e universos fictícios, os fatos ocorridos no cânone são tratados como históricos e, dessa forma, reais. Segundo Magpantay (2022), há muitas semelhanças entre os processos de escrita e edição utilizados pelos fãs com aqueles empregados pelos historiadores; os fãs

⁵¹ Para mais informações vide: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipédia>

utilizam as mesmas ferramentas e estratégias, recorrendo a processos rigorosos de sintetização a fim de representar com precisão os elementos canônicos desses mundos.

As *wikis* criadas por fãs coletam e descrevem extensivamente cada detalhe dos aspectos narrativos e/ou da produção de seriados, filmes, livros, bandas, quadrinhos, animações, jogos, e assim por diante, podendo ser consideradas paratextos e pontos de referência para essas franquias. Cada publicação é estruturada de acordo com o elemento a ser descrito, como os perfis de personagem, que tipicamente incluem sua primeira aparição, biografias abrangentes, pseudônimos (para heróis, vilões, etc.), relacionamentos e/ou afiliações, características físicas, status de vida, poderes e habilidades (se houverem) e uma descrição da personalidade e caráter; também são comuns citações de falas do personagem e uma seção de curiosidades sobre o mesmo. Fato ilustrado por meio da Figura 10:

Figura 10 - Excerto da publicação acerca do personagem Chopper na *One Piece Wiki*

Tony Tony Chopper

15 [VER CÓDIGO-FONTE](#) [⋮](#)

[Introdução](#) [Personalidade e Relações](#) [Galeria](#) [Habilidades](#) [História](#) [Curiosidades](#)

Tony Tony Chopper é uma rena. Ele é o médico da tripulação dos **Piratas do Chapéu de Palha**. Chopper é uma rena que, após comer a **Hito Hito no Mi**, adquiriu a habilidade de se transformar e raciocinar como os humanos. Ele é o sexto membro e um dos poucos membros da tripulação que nasceu na **Grand Line**, numa ilha chamada Drum. Por ter sido confundido como mascote, a recompensa atual de sua captura é de apenas **100**.

| ☰ Índice [ocultar] |
|--|
| 1. Aparência |
| 2. Habilidades e Poderes |
| 2.1. Transformações básicas |
| 2.2. Transformações da Rumble Ball |
| 3. Depois da Timeskip |
| 4. Walk Point |
| 5. Heavy Point |
| 6. Guard Point |
| 7. Kung Fu Point |
| 8. Horn Point |
| 9. Monster Point |
| 10. Outras habilidades |
| 11. História |
| 11.1. História do Passado |
| 11.2. História do Presente |
| 11.3. Enies Lobby |

Tony Tony Chopper

< no Anime [Pós-Timeskip no Mar](#) >



Informações [^](#)

| | |
|---------------------------|---|
| Nome em Japonês: | トニートニー・チョッパー |
| Nome Romanizado: | <i>Toni Toni Choppā</i> |
| Nome em Português: | Tony Tony Chopper |
| Primeira Aparição: | Capítulo 134 ; Episódio 81 |
| Afiliações: | Piratas do Chapéu de Palha ; Grande Frota do Chapéu de Palha ; |

Fonte: *One Piece Wiki*, 2021.⁵²

Outro exemplo são as páginas que descrevem mundos complexos como o dos jogos da franquia *World of Warcraft* e a Terra média de Tolkien, que geralmente incluem linhas do tempo, cosmologia, itens, mitos, canções, classes, raças, facções, idiomas e localizações geográficas. (COMERFORD, 2018; MAGPANTAY, 2022). Fato exemplificado por meio da Figura 11:

⁵² Disponível em: https://onepiece.fandom.com/pt/wiki/Tony_Tony_Chopper. Acesso em: 29 abr. 2022.

Figura 11 - Excerto da publicação acerca do planeta Ni'Var na *wiki Memory Alpha*

Ni'Var

🔒 [VIEW SOURCE](#) | ⋮

Warning!
 This page contains information regarding *Star Trek: Picard*, and thus may contain **spoilers**.

For the alternate reality counterpart, please see [Vulcan \(alternate reality\)](#).

For the Vulcan starship, please see [Ni'Var \(starship\)](#).

"I am home and I had almost forgotten its beauty."
 – **Spock**, 2237 ("Yesteryear")

Ni'Var, formerly **Vulcan**, was an inhabited M-class planet in the Vulcan system of the Alpha Quadrant. It had no moons, but appeared to have close planetary companions. It was the homeworld of the Vulcans, a warp-capable humanoid species. (TOS: "The Man Trap", "Amok Time"; TAS: "Yesteryear"; *Star Trek: The Motion Picture*; VOY: "In the Flesh"; ENT: "Strange New World"; DIS: "Lethe", "Magic to Make the Sanest Man Go Mad", "Unification III")

Vulcan was a founding member of both the Coalition of Planets in 2155 and the United Federation of Planets in 2161. (ENT: "Zero Hour", "Demons", "Terra Prime", "These Are the Voyages...") During the Dominion War of the late 24th century, Vulcan's strategic importance was on par with worlds like Andor, Berengaria VII, and Earth. (DS9: "In the Cards", "In the Pale Moonlight")

In the post-Burn era, the planet – now called Ni'Var – became an independent world with the planetary government resolving centuries-old issues of reunification between the Romulans and the Vulcans. (DIS:

Ni'Var
AKA: Vulcan

| | |
|------------------------|---|
| Class: | M |
| Type: | Planet |
| Affiliation: | Vulcan High Command United Federation of Planets (2161–c. 3089, 3190–) |
| Status: | Habitable (3190) |
| Satellite(s): | None [†] |
| Native Species: | Vulcan, Romulan |
| Location: | Orbiting 40 Eridani A |

Fonte: *Memory Alpha*, 2022.⁵³

Essas wikis podem exercer o papel de narrativas alternativas, recontando o cânone de novas formas, transcendendo seus fins de compendio para se tornar sites de contação de histórias. As *wikis* de videogames vão além, oferecendo detonados⁵⁴ escritos coletivamente, táticas e manuais, tornando-se vias de mão dupla da cultura participativa ao permitir que os jogadores se reúnam para debater e desenvolver estratégias de jogo. Conjuntamente, a análise, a especulação e o registro de teorias acerca dos objetos culturais, principalmente aqueles em andamento, é usualmente encorajado. (MITTELL, 2013).

⁵³ Disponível em: <https://memory-alpha.fandom.com/wiki/Ni'Var>. Acesso em: 29 abr. 2022.

⁵⁴ Detonado, ou *walkthrough* (passo a passo) no inglês, é o termo utilizado pelos jogadores e pelos fãs de jogos para designar o guia passo a passo para a resolução de tarefas, problemas e *puzzles*, e/ou para o desbloqueio de conquistas do jogo. (VIDEO..., 2022).

A grande maioria das wikis de fãs são hospedadas através do website *Fandom* (antiga *Wikia*), como por exemplo a *Marvel Database*⁵⁵ e a *Terraria Wiki*⁵⁶; porém, muitos se sentem desconfortáveis com a apropriação do termo (*fandom*) por parte de uma empresa privada ou se recusam a se sujeitar à censura e ao domínio da mesma (CRYOVERKILTMILK, 2021). De toda forma, *wikis* administradas totalmente por fãs também são comuns, como é o caso da *Niwa*⁵⁷ (*Nintendo Independent Wiki Alliance*), rede de wikis independentes, e da brasileira *Tibia Wiki*⁵⁸.

4.3.3 *Tumblr*

À medida que os fãs migram de uma plataforma digital para outra, o teor de sua intercomunicação e criatividade também muda – esses grupos escolhem plataformas cuja natureza melhor se adequa às suas necessidades, e em cada uma dessas interfaces desenvolvem suas próprias regras, expectativas, limites e cultura. O *Tumblr* (portal digital) é uma plataforma de microblogging que emergiu ao longo da última década como uma das moradas para as práticas dos fãs⁵⁹. Geralmente utilizado em conjunto com outros sites (*Twitter*, *Youtube*, *Spotify*, *DeviantArt*, *AO3*, etc.), o *Tumblr* se destaca por seu princípio de multiplicidade abundante e fluxo multidirecional de informação que, desde sua fundação em 2007, possui elementos-chave que se alinham quase perfeitamente aos interesses dos fãs. (STEIN, 2018).

O tipo de microblogging presente no *Tumblr* encoraja conversas visuais e textuais, favorecendo o surgimento de um senso de companheirismo baseado na construção constante de subtextos e piadas internas. Os usuários podem compartilhar citações, áudios, vídeos, links, textos e todo formato de imagens (inclusive GIFs), atribuindo *hashtags* (etiquetas) conforme sua preferência – em retorno, essas publicações podem ser curtidas, respondidas ou “reblogadas”. A ferramenta de *reblog* permite que o usuário compartilhe postagens de outros (quantas vezes quiser) em seu próprio blog, dando a opção também de adicionar comentários ao corpo da publicação e de atribuir novas etiquetas que só estarão associadas àquele *reblog* específico. (STEIN, 2018). Esse comportamento pode ser observado por meio da Figura 12:

⁵⁵ Disponível em: https://marvel.fandom.com/wiki/Marvel_Database. Acesso em: 29 abr. 2022.

⁵⁶ Disponível em: https://terraria.fandom.com/pt/wiki/Terraria_Wiki. Acesso em: 29 abr. 2022.

⁵⁷ Disponível em: <https://niwanetwork.org/>. Acesso em: 29 abr. 2022.

⁵⁸ Disponível em: <https://www.tibiawiki.com.br/wiki/Home>. Acesso em: 29 abr. 2022.

⁵⁹ Para mais informações vide: https://fanlore.org/wiki/Timeline_of_Fandom_on_Tumblr. Acesso em: 29 abr. 2022.

Figura 12 - Postagem “reblogada” com comentários e novas *hashtags*

gossyreblogs

 blissymbolics

Most shows with overpowered supernatural characters always try to come up with elaborate excuses to explain why the characters can't just magic themselves out of every situation. Good Omens doesn't really do that, but you don't really question it because you completely buy that these morons are so unequivocally incompetent that they straight up forget that they have the powers of fucking demigods. They're like high-level d&d characters who only use the same three moves and have completely forgotten about the 73 magic items sitting in their inventory.

 blissymbolics

Crowley: I was totally planning on teleporting to this galaxy 4.3 light-years away but then you died and I was sad :(

Aziraphale: Oh I'm sorry. But listen, I need you to go to this village about an hour outside of London

Crowley: You Want me to GO WHere?? How the— how the FUuuck am I supposed to- I can't Drive, it's Rush Hour! You want me to WaLK?? In the Rain??! Please, be Realistic.

 tanoraqui

I cannot express the effect this post had on me. I read it aloud to my roommate and she burst into helpless laughter because it had never *occurred* to her that Crowley could do anything to get to Tadfield but drive the Bentley. It absolutely never had occurred to me, either. We both have been reading, rereading, and loving this book for about a decade now.

#good omens #it's a BOOK oka
 #you can't give a man - a demon - a car that he loves and then expect him NOT drive it to the apocalypse
 #that's not how it WORKS #crowley

100,734 notes Jun 28th, 2019 ⋮  

Fonte: Blogueiro(a) @tanoraqui no *Tumblr*, 2019.⁶⁰

Esses termos chave gerados pelos usuários funcionam como a principal ferramenta organizacional do *Tumblr*, visto que a plataforma não possui um diretório central, e, portanto, todas as buscas dentro do site dependem das *hashtags* que os usuários atribuem à suas publicações. As etiquetas auxiliam na organização das postagens em categorias temáticas que tanto permitem aos usuários encontrar o conteúdo que procuram como também contribuem para que as pessoas que gostam das mesmas coisas encontrem umas às outras rapidamente. Os usuários podem então seguir a *hashtag* diretamente e/ou usuários que postem com essa

⁶⁰ Disponível em: <https://tanoraqui.tumblr.com/post/185916532757/most-shows-with-overpowered-supernatural>. Acesso em: 3 maio 2022.

hashtag – as postagens sob o termo chave e aquelas feitas pelas pessoas seguidas aparecem diretamente na *dashboard* (painel) do usuário. (STEIN, 2018; KOHNEN, 2018).

Segundo Stein (2018), a lógica do *reblogging* rapidamente ressoou com as práticas dos fãs de retorno, recirculação e reelaboração transformativa do significado cultural, ecoando também devido a ênfase que o *fandom* dá às multiplicidades de interpretações e ao retorno afetivo aos objetos midiáticos amados; dessa forma, por meio da “repostagem” é possível adicionar suas próprias ideias, experiências e valores à publicação. Similarmente, as *hashtags*, além de seu papel organizacional, podem ser usadas de maneira personalizada para adicionar novas significâncias às postagens; dentro do *fandom*, particularmente, além de sua utilização para indicar o objeto afetivo do qual se fala, as etiquetas podem expressar apoio ou objeção ao conteúdo da publicação, podendo ser extensas ou curtas, por vezes analíticas e poéticas, outras vezes expressando rompantes emocionais. (STEIN, 2018; KOHNEN, 2018). Esses fatos também podem ser exemplificados por meio da Figura 12.

Segundo Kohnen (2018), os fãs dentro do *Tumblr* educam uns aos outros sobre a formação de identidade, diversidade, representatividade, tecnologias digitais e a indústria midiática, transformando seus *fandoms* em espaços pedagógicos; essas comunidades florescem com um senso de exclusividade e de propósito comum e seus componentes se sentem livres para apresentar uma versão mais autêntica de si mesmos para aqueles que dividem experiências e interesses similares aos seus.

De acordo com os autores Hillman, Procyk e Neustaedter (2014), os fãs costumam passar por algumas dificuldades para encontrar seu espaço dentro da plataforma; Stein (2018) concorda e acrescenta que o *Tumblr* pode ser excluyente para alguns, parecendo ininteligível para os forasteiros, sendo confuso, opaco ou alienante para determinados fãs, em contrapartida, para outros essa usabilidade e ecossistemas complexos são parte do “charme”. Outrossim, ao contrário de plataformas como o *Twitter*, onde o *fandom* se torna visível para as celebridades e a indústria midiática em geral, o *Tumblr* é considerado um dos lados privados do *fandom*, onde os fãs geralmente apenas conversam entre si, sem se envolver com atores, produtores e afins; esse seria outro grande atrativo para os fãs. (KOHNEN, 2018).

4.3.4 Arquivos de *fanworks*

Para De Kosnik (2016), a memória, ou o poder de preservação da memória (pública, coletiva) não é mais um conceito somente associado ao estado – o acesso difundido a internet representou uma enorme mudança de poder para as massas, democratizando a memória

cultural. Assim surgiu o arquivamento digital, em que não profissionais projetam, constroem e administram arquivos digitais livres e acessíveis para salvaguardar os textos culturais que as instituições tradicionais excluem ou ignoram, fazendo o *upload* (ou dando assistência para que outros usuários o façam) de qualquer conteúdo que julgam merecedor de preservação. Em resumo, a memória caiu nas mãos dos “ladinos”: dos amadores, dos hackers, dos piratas, dos voluntários e, finalmente, dos fãs.

Os arquivos ladinos (*rogue archives*), como a autora os chama, compartilham de determinadas características: estão constantemente à disposição, nunca oferecendo qualquer tipo de barreira ao acesso de todo aquele que pode se conectar à internet (como *paywalls* e restrições institucionais); permitem a visualização ou o *download* dos textos culturais em sua totalidade, sem requerer qualquer remuneração; não são restritos pelas leis de direitos autorais; estão ancorados fora das instituições tradicionais de preservação da herança simbólica como museus, bibliotecas e arquivos apoiados pelo governo (assim preservando o material que nunca esteve, e que provavelmente nunca estaria contido nessas instituições); são dedicados a publicação persistente e a preservação a longo prazo de seu acervo; majoritariamente, seus fundadores e “funcionários” são pessoas que nunca receberam nenhum treinamento formal em arquivística ou biblioteconomia, e que doam seu tempo e seu labor voluntariamente. (DE KOSNIK, 2016).

Essas propriedades emoldam perfeitamente os arquivos de *fanworks* (portais digitais), emergidos a partir da descoberta da internet enquanto uma poderosa ferramenta organizacional tanto para o *fandom* quanto para o armazenamento e compartilhamento de suas produções; dentro dessa conjuntura, o fã foi a todo momento auxiliado pelas iniciativas de *software* livre e *open source* aliadas à filosofia colaborativa e a cultura participativa enraizadas na web social que propiciam a qualquer pessoa (ou grupo de pessoas) a liberdade de criar seu próprio espaço dentro da rede. (VARGAS, 2015; SILVA; SABBAG, 2021).

Criados por fãs que se autointitulam arquivistas, os arquivos de *fanworks* são coleções de obras (normalmente de múltiplos autores) produzidas por fãs – eles são bancos de dados que armazenam a produção criativa dos *fandoms*, usualmente *fanfics*, e fornecem um ponto centralizado onde autores podem submeter suas obras e leitores podem recuperá-las. Esses repositórios são numerosos e diversificados, alguns são gigantes e contém milhares de obras, outros são o lar de apenas alguns autores seletos, alguns são gerais, outros abrigam conteúdo extremamente específico, alguns hospedam obras em seu site, já outros contém apenas listas de links para obras em outros domínios. (DE KOSNIK, 2016, ARCHIVE, 2022).

Outrossim, grande parte dos arquivos de *fanworks* atende a *fandoms* específicos (*The Library of Agrabah*⁶¹), a casais e personagens específicos (*Lois & Clark Fanfic Archive*⁶²) ou a temas e gêneros específicos (*The classical badfic archives*⁶³ e o *Angst Archive*⁶⁴), porém alguns são abertos a mais de um ou a todos os *fandoms*, como é o caso do *FanFiktion.de*⁶⁵ e do *Archive of Our Own*.

Os arquivos de *fanfictions* exibem todas as performances (públicas e publicadas) baseadas em um determinado texto-fonte, para o engajamento dos fãs leitores. É como se os entusiastas de Shakespeare pudessem ver todas (ou, pelo menos, muitas) as performances de *Hamlet* sendo produzidas simultaneamente, em um gigantesco edifício de artes cênicas contendo inúmeros palcos, cada palco ocupado por uma companhia diferente oferecendo sua única versão, revisão ou reformulação de *Hamlet*. Um fã de Shakespeare poderia andar de palco em palco dentro daquele enorme edifício, assistindo *Hamlet* após *Hamlet* após *Hamlet*, e quando ele chegasse ao que ele pensava ser o último palco e a última versão de *Hamlet*, ele poderia descobrir que a estrutura tinha a capacidade de se expandir infinitamente, e que novos palcos, com novas performances de *Hamlet* sendo encenadas neles, estavam sendo adicionados ao edifício o tempo todo. (DE KOSNIK, 2016, p. 39, tradução nossa).

Geralmente, os arquivistas desses sites são aqueles que organizam as histórias de acordo com várias categorias de metadados fornecidas pelo autor, tais como o título do original midiático que inspirou a fanfic, o título da história, os personagens retratados, a classificação indicativa, os gêneros literários em que a obra se encaixa, dentre outros. (DE KOSNIK, 2016). Esses dados alimentam as ferramentas de busca e facilitam a recuperação por parte do leitor, sendo usualmente apresentados em conjunto à sinopse antes que se tenha acesso ao texto como demonstra a Figura 13:

Figura 13 - Metadados de fanfic submetida ao repositório *The Library of Agrabah*

| |
|--|
| Nome da obra by Nome do autor Rated: PG ★★★★★ [Reviews - 8] |
| Summary: Mozenrath's back, and he plans on using Jasmine to obtain Agrabah. Aladdin finds himself in hot water as he searches for his kidnapped wife. A completed story |
| Categories: Aladdin Characters: Rajah, Abu, Aladdin, Carpet, Genie, Jasmine, Mozenrath, Rasoul, Sultan |
| Genres: Action/Adventure, Comedy, Romance Warnings: None |
| Challenges: None |
| Series: More Aladdin Adventures |
| Chapters: 1 Completed: Yes Word count: 6996 |
| Published: 08/13/04 Updated: 08/13/04 |

Fonte: *The Library of Agrabah*, ano desconhecido.⁶⁶

⁶¹ Disponível em: <http://www.aladdincentral.org/library/index.php>. Acesso em: 11 set. 2022.

⁶² Disponível em: <http://www.lcfanfic.com/>. Acesso em: 12 set. 2022.

⁶³ Disponível em: <https://theclassicbadficarchives.wordpress.com/>. Acesso em: 12 set. 2022.

⁶⁴ Disponível em: <https://amothea.slashcity.com/db/>. Acesso em: 12 set. 2022.

⁶⁵ Disponível em: <https://www.fanfiktion.de/>. Acesso em: 22 out. 2022.

⁶⁶ Disponível em: <http://www.aladdincentral.org/library/search.php?action=tens&list=favstor>. Acesso em: 18 set. 2022.

Os primeiros arquivos de *fanworks* surgiram em meados dos anos 90, quando as listas de *e-mail* começavam a demonstrar fraquezas como plataforma, eles eram criados à mão, com um arquivista pacientemente coletando os envios das obras por *e-mail* e fazendo o *upload*, a codificação e a criação de links para as páginas relevantes dentro e fora do arquivo. (ARCHIVE, 2022). Já no Brasil, um dos primeiros sites de publicação de *fanfics* de que se tem conhecimento é o extinto *Exodus FanFictions* (Figura 14), criado por três *ficwriters* em meados de 1997 afim de publicar suas próprias obras, inspiradas pelo anime *Sailor Moon* (1992-1997, várias temporadas). (LUIZ, 2008; EXODUS..., 2000). Repositórios similares ao EFF, no entanto, só se tornaram comuns em território nacional a partir dos anos 2000, quando a aclamada série de romances de fantasia escrita por J. K. Rowling chegou em território nacional; para Vargas (2015), o grande sucesso da saga Harry Potter (1997-2007) foi o impulso que faltava para que a prática da escrita de *fanfics* florescesse entre os jovens brasileiros.

Figura 14 - Página Inicial da EFF, dez. de 2006

Fonte: *Exodus FanFictions*, 2000.⁶⁷

⁶⁷ Disponível em: <http://www.exodusfanfictions.net/main.html>. Página acessada por meio da Wayback Machine: <http://web.archive.org/>. Captura datada de 06 dez. 2006. Acesso em: 21 ago. 2022.

Arquivos como esse, mantidos por um pequeno grupo, ou por apenas uma pessoa eram comuns, mas também corriam mais risco de serem abandonados. É possível que tenham havido dezenas, centenas, quem sabe milhares de sites como esse, mantidos e alimentados por uma pessoa ou um pequeno grupo, e cujas obras se perderam para sempre; segundo Versaphile (2011), a natureza efêmera da internet, bem como a falta de suporte das plataformas, as mudanças na infraestrutura dos arquivos e problemas com a manutenção de domínios sempre acometeram os repositórios de *fanworks*, essas deficiências causam, por vezes, perdas irreparáveis que devastam e até destroem *fandoms* inteiros. Para muitos, os *fanworks* são parte essencial do *fandom*; são interpretações, ideias e desejos que são compartilhados entre os fãs.

Outrossim, esses repositórios trazem consigo a promessa da democratização da memória cultural, uma vez que: substituem o arquivamento seletivo, quando um pequeno número de críticos ou especialistas determinam quais obras devem ou merecem ser preservadas – o que contribui para que a cultura que sustenta as narrativas e identidades da classe dominante seja sempre priorizada – pelo arquivamento abrangente, que visa coletar tantos textos culturais quanto possível, tornando-os igualmente acessíveis e apresentando-os como igualmente valiosos; reúnem e preservam obras que se originam ou têm relevância direta para culturas e grupos historicamente marginalizados em instituições tradicionais (as mulheres, a comunidade LGBTQIA+, diversos grupos étnicos, etc.); e ademais, empregam critérios não normativos para avaliar o valor artístico e a importância histórica de cada obra. (DE KOSNIK, 2016).

Não obstante, apesar da promessa evocada, os arquivos de *fanworks* também podem se defrontar com questões de controle de conteúdo e qualidade, se tornando espaços de luta e negociação sobre o que é válido e o que precisa ser preservado. (WOODHOUSE, 2022). Em grande parte, o indivíduo (ou o grupo) que administra o arquivo é aquele que detém o poder de controlar aquilo que é permitido e o que é omitido, quando esse poder é exercido exacerbadamente as narrativas de um grupo dominante são mais uma vez favorecidas em um simulacro do arquivamento seletivo. Dentre os casos mais famosos e mais controversos de censura por parte de um arquivista de *fanfics* está o do *FanFiction.net*, cujo administrador, em uma tentativa frustrada de sanitizar o site, banuiu e expurgou qualquer *fanfic* que apresentasse conteúdo adulto ou explícito para afastar os “leitores mais jovens” de assuntos “cada vez mais controversos”. (FANFICTION.NET, 2002).

Em consonância, Woodhouse (2022) e Versaphile (2011) problematizam o abuso de poder por parte de arquivistas que se tornaram curadores de conteúdo, impondo julgamentos

de qualidade, valor e merecimento, decidindo que certos materiais (junto com as pessoas que os criaram) não são dignos de representatividade dentro de seus repositórios. Ainda assim, mesmo que essas situações possam causar transtornos para os fãs, a censura por parte de um instituto de memória não significa que o produtor de conteúdo não tenha onde depositar seus trabalhos, muito pelo contrário; segundo De Kosnik (2016, p. 315, tradução nossa), tentar quantificar todos os arquivos de *fanworks* na esfera digital é uma tarefa vã: “[...] existem mais *fandoms* do que qualquer um pode nomear, e mais gêneros de produção de fãs, postados em mais sites, do que eu jamais sequer saberei”. A *Fanlore* – wiki que documenta o *fandom* como ele se apresenta hoje, além de registrar e preservar sua história para os futuros fãs – apresenta tanto uma lista de arquivos de *fanworks*⁶⁸ quanto uma de conteúdos banidos por certos arquivos⁶⁹, ambas em constante expansão.

A despeito desse tipo de situação, e quando bem aplicadas, as regras de depósito são o que tornam possível a existência de arquivos especializados que facilitam a recuperação do conteúdo relevante aos gostos do leitor (ou consumidor). Mas além desses, a web está povoada de sites de *fanworks* generalizados, que por um motivo ou outro caíram nas graças de grande parte dos produtores e dos consumidores de conteúdo; essa é a conjuntura de sites como o *Archive of Our Own* (Figura 15), estudado nessa pesquisa.

⁶⁸ Disponível em: <https://fanlore.org/wiki/Category:Archives>. Acesso em: 18 set. 2022.

⁶⁹ Disponível em: https://fanlore.org/wiki/List_of_Content_Banned_by_Archives. Acesso em: 18 set. 2022.

Figura 15 - Página inicial do *Archive of Our Own* (AO3)

Find your favorites

- » All Fandoms
- » Books & Literature
- » Celebrities & Real People
- » Other Media
- » TV Shows
- » Uncategorized Fandoms
- » Anime & Manga
- » Cartoons & Comics & Graphic Novels
- » Movies
- » Music & Bands
- » Theater
- » Video Games

News [All News](#)

Dragonfayth is Moving to the AO3
 Published: [Sun 23 Oct 2022 01:03PM UTC](#) Comments: [8](#)
 Dragonfayth, a Yu-Gi-Oh! fanfiction archive, is being imported to the Archive of Our Own (AO3).
[Read more...](#)

A fan-created, fan-run, nonprofit, noncommercial archive for transformative fanworks, like fanfiction, fanart, fan videos, and podfic

more than **53,140** fandoms | **5,107,000** users | **10,070,000** works

The Archive of Our Own is a project of the [Organization for Transformative Works](#).

With an AO3 account, you can:

- Share your own fanworks
- Get notified when your favorite works, series, or users update
- Participate in challenges
- Keep track of works you've visited and works you want to check out later

You can join by getting an invitation from our automated invite queue. All fans and fanworks are welcome!

[Get Invited!](#)

Fonte: *Archive of Our Own*, out. 2022.⁷⁰

Possivelmente, a popularidade do AO3 (mais de 5 milhões de usuários em set. de 2022) se deva, pelo menos em parte, justamente à sua meta de máxima inclusão que objetiva a preservação de tantos *fanworks* quanto possível sem impor limitações ou censurar certos tipos de conteúdo. (TERMS..., 2022). Versaphile (2011, *online*, tradução nossa) reforça a importância da preservação dos *fanworks* e das *fanfics*:

[...] quero argumentar que, para o autor, o esforço vale a pena: arquivar uma história não é apenas abrir mão do seu controle sobre ela; arquivar uma história é contribuir para a memória do *fandom* e disponibilizá-la para quem aprecia o texto-fonte compartilhado, seja um livro, um filme ou uma série de televisão. Aqueles que entram em um *fandom* aprendem a cultura dos fãs através de sua ficção: as explicações do *fanon*, as relações subtextuais que são transformadas em texto, a releitura e reescrita de textos-fonte em algo cultivado e expandido. Esses novos participantes que entram no *fandom* são inspirados pelo que leem, aprendem com o que leem e constroem acima disso, criando interpretações complexas e cada vez mais profundas que são compartilhadas com aqueles que vieram antes e depois deles. A criação de novas narrativas dentro da estrutura da *fanfic* é sem dúvida a força vital do *fandom* midiático. Essa é a importância das histórias, e a importância da preservação, e de não permitir que elas sejam varridas pela própria tecnologia que permite que elas sejam apreciadas por tantos.

Os arquivos de *fanfics* representam uma mudança crucial de poder dentro da indústria e cultura midiática, já que os próprios consumidores, especialmente aqueles

⁷⁰ Disponível em: <https://archiveofourown.org/>. Acesso em: 22 out. 2022.

historicamente marginalizados tanto pela indústria midiática quanto pelos espaços de memória convencionais dispõe de meios que facilitam que eles mesmos salvaguardem seus trabalhos e/ou escolham como e onde eles são preservados. À vista, e apesar, de todos os fatores apresentados, os arquivos de *fanworks* são considerados por De Kosnik (2016) como arquivos ladinos paradigmáticos.

4.3.4.1 Interlúdio: o nascimento do AO3

Os portais que permitem acesso ao *fandom*, no entanto, nem sempre levam o interesse dos fãs em consideração – em muitos casos, além de serem atingidos pela censura de seus arquivistas, esses estão também à mercê de corporações e da busca pela lucratividade. Esporadicamente surgem notícias de sites ou de conteúdo dentro de plataformas sendo ostensivamente excluídos, por vezes sem aviso prévio.

Desse modo, a imposição de normas e convenções sociais despojam o *fandom* de sua história, reprimindo obras, sites e discussões que contenham conteúdo “inapropriado” (por ser homoafetivo, explícito, homoerótico, fetichista, por incomodar grandes corporações ou os autores do cânon, etc.); esse é um fator tão comum que a Fanlore disponibiliza uma linha do tempo desse tipo de incidente.⁷¹

Um dos casos mais recentes foi o expurgo e proibição, em dezembro de 2018, de qualquer conteúdo imagético explícito e/ou que retrate atos sexuais dentro do Tumblr, fato que perturbou toda a cultura subversiva e de positividade sexual da plataforma, além de afetar sua base de usuários relativamente jovem, progressista, predominantemente *queer* e feminista que tende a pertencer ao *fandom* e que vinha construindo um espaço seguro onde indivíduos poderiam expressar e explorar sua sexualidade. Devido a sanitização do site, diversos artistas foram afetados e milhões de *fanarts* se tornaram inacessíveis, além disso, diversos blogs de conteúdo de fãs foram aparentemente randomicamente excluídos. (ROMANO, 2018).

Ironicamente, ao mesmo tempo em que condenam as expressões contraculturais indecentes e inconveniente do *fandom*, a indústria cultural e as corporações buscam formas de lucrar por meio de seu engajamento e produção artística (vide seção 4.2.5). Um dos primeiros casos de mercantilização do *fandom* foi a controversa *FanLib*, fundada em 2007 em meio à onda de *startups* da Web 2.0 cujo modelo de negócio depende do conteúdo gerado pelos seus usuários, tais como *MySpace*, *Facebook* e *YouTube*.

⁷¹ Disponível em: https://fanlore.org/wiki/Timeline_of_Major_Fandom_Purges,_Restrictions,_and_Hassles_Regarding_Fanworks_and_Their_Content. Acesso em: 21 out. 2022.

Do jeito que eu me lembro, ser fã na internet em 2007 parecia um pouco como acordar cercado por hienas. Após a conferência de tecnologia O'Reilly de 2004, muitas pessoas começaram a falar sobre “Web 2.0” e “mídia social” e “conteúdo gerado pelo usuário”, o que soava muito parecido com o que os fãs faziam naturalmente, exceto que chamávamos isso de “conversar uns aos outros” e “fazer metadiscussões” e “fazer coisas”. Mas, da noite para o dia, a atividade criativa do *fandom* se tornou parte do **modelo de negócios** de alguém. (COPPA, 2013, p. 302, grifo do autor, tradução nossa).

A *FanLib* foi criada por magnatas bem relacionados no mundo midiático, um grupo de homens que criou um site para monetizar a produção que uma comunidade majoritariamente feminina compartilhava entre si gratuitamente. Esses homens lucravam através de parcerias e acordos especiais com estúdios, e eram pagos para promover os programas de TV com concursos de escrita que atraíssem o interesse dos fãs; segundo Jenkins (2013, p. 286), eles tinham feito a lição de casa do mercado capitalista, identificando um mercado em potencial, desenvolvendo um plano de negócios e buscando potenciais colaboradores para o site. Eles não tinham, no entanto, dado ouvidos ou respeitado a subcultura alternativa já existente em torno da produção e distribuição das *fanfics*; outrossim, os mais atentos logo perceberam a completa ausência de mulheres na diretoria ou de qualquer tipo de comissão de fãs que pudesse representar os interesses dos fãs autores.

Quando os fãs investigaram, eles não gostaram do que viram. O comunicado de imprensa da *FanLib* afirmou que o “lançamento da *FanLib.com* representa o amadurecimento da *fanfiction*” (uma afirmação que fez os fãs de longa data espasmarem) e que o site daria aos fãs “um espaço para compartilhar o que eles criaram” (fãs vinham fazendo esses espaços para si mesmos há anos). Pior ainda foram os materiais que a empresa forneceu aos seus investidores e patrocinadores, que deixaram claro que a *FanLib* não estava colocando os fãs em primeiro lugar; em vez disso, o site seria “gerenciado e moderado ao máximo” com a atividade dos fãs ocorrendo “em um ambiente personalizado que VOCÊ” – o patrocinador corporativo – “controla”. Esses materiais deixaram claro que a *FanLib.com* era “uma ótima ideia de marketing!” que “criaria um valor notável para os negócios” ao estabelecer “relacionamentos individuais entre o cliente e um banco de dados enorme” e “amplas oportunidades de integração de patrocinadores”, quaisquer que fossem. A *FanLib* não estava tentando ajudar os fãs a criar e compartilhar *fanworks*. Estava **embrulhando** os fãs para as corporações. (COPPA, 2013, p. 304, grifo do autor, tradução nossa).

Para muitos fãs, um dos pilares do *fandom* é sua natureza não comercial; os *fanworks* são frutos do amor em uma economia de doação, oferecidos gratuitamente de uns para os outros. Eles são livres das restrições comerciais, portanto não se adequam e não tem qualquer obrigação de se adequar às convenções e aos costumes sociais, sendo livres para explorar os

temas, estruturas e estilos dos quais a mídia *mainstream* continuamente se esquivava e sub-representa. (JENKINS, 2013).

Para outros, entretanto, essa visão perpetua a preconceção de que a produção artística feminina é ilegítima, inautêntica, enquanto a “verdadeira arte”, a escrita paga, publicada e protegida pelos direitos autorais é uma produção masculinizada, comercializada e legítima (FLEGEL; ROTH, 2014); a relutância dos fãs em capitalizar de seu trabalho deixa-os vulneráveis “aos interesses comerciais externos”. (JENKINS, 2013, p. 287). Seja certo ou errado lucrar por meio dos *fanworks*, poucos fãs mais antigos apreciaram uma empresa estranha invadindo seu espaço e tirando proveito de sua cultura sem nem mesmo se propor a defender os autores de possíveis consequências legais relacionadas aos direitos autorais.

Subsequentemente, a inconstância de arquivos criados por fãs (que poderiam desaparecer a qualquer minuto), a dependência de domínios e corporações externas como o *LiveJournal* (que em 2007 realizou também um expurgo de conteúdos de fãs), e tentativas de monetizar as produções culturais do *fandom* foram a força motriz que impulsionou o surgimento da Organização para Obras Transformativas (OTW), org. sem fins lucrativos e administrada de forma totalmente voluntária, dedicando-se a defender, prover acesso e preservar a história das *fanworks* e a cultura dos fãs. A OTW habilmente adotou o termo “transformativas” como uma importante distinção legal do termo “derivadas” que prevê o controle do autor ou detentor dos direitos autorais. (COPPA, 2014; FIESLER; MORRISON; BRUCKMAN, 2016; FLEGEL; ROTH, 2014).

Mas uma obra transformativa – dentro da legislação dos EUA – é protegida pelo *fair use*, e, portanto, legítima (vide a seção 4.1.3). A OTW imediatamente começou a delinear seu primeiro projeto: o *Archive of Our Own*; nome também cuidadosamente escolhido, inspirado pelo ensaio *Um Teto Todo Seu* (*A Room of One's Own*, 1929) de Virgínia Woolf (1985, p. 8), onde ela afirma que “a mulher precisa ter dinheiro e um teto todo dela [*a room of her own*] se pretende mesmo escrever ficção.”⁷² Para Coppa (2014), O nome *Archive of Our Own* evoca, dessarte, a importância de possuir espaço, ainda que virtual (por meio de servidores), para as mulheres escritoras em particular, assim também rememorando que as *fanfictions* foram, e ainda são escritas, em sua maioria, por mulheres.

[...] estamos sentadas em silêncio ao lado da lareira, criando pilhas e pilhas de conteúdo ao nosso redor, e outras pessoas vão olhar para isso e ver uma oportunidade. E eles vão acabar criando as portas da frente pelas quais os novos

⁷² Woolf, V. **Um Teto Todo Seu**. São Paulo: Círculo do Livro, 1985.

escritores de *fanfics* passam, a menos que nos levantemos e construamos nossa PRÓPRIA porta da frente.

Precisamos de um arquivo central próprio [...]. Algo que NÃO se escondesse do google ou de qualquer menção pública, e que expusesse claramente nossa causa pela legalidade de nosso *hobby* de antemão, sem tentar lucrar com a propriedade intelectual de outras pessoas e, em vez disso, apenas facilitando para que nós possamos celebrá-la juntos, e criar um espaço acolhedor para novos fãs que tenham um senso de nossa história e nossa comunidade por trás dele.

[...] [E]u sei que temos gerentes de projeto em nossa comunidade -- e programadores e designers -- não podemos fazer isso? Sério -- nós podemos criar um site que seria muito melhor e mais atraente para escritores/leitores de *fanfics* do que qualquer outra coisa por aí, gente, porque nós realmente USAMOS a coisa. (ASTOLAT, 2007, *online*, tradução nossa).

Segundo Coppa (2013), em junho de 2007 um conselho de administração já havia sido montado, nele estavam ela mesma, bem como fãs de longa data como Naomi Novik (astolat), autora de ficção especulativa, e Rebecca Tushnet, professora de direito de Harvard e especialista em propriedade intelectual. Vários comitês foram formados para desenvolver diferentes projetos além do AO3, como uma equipe de advocacia e assistência jurídica, uma revista acadêmica dedicada à cultura dos fãs (Transformative Works and Cultures), bem como uma wiki para documentar sua história (*Fanlore*).

A OTW também precisava de pessoas para organizar campanhas de adesão, recrutar voluntários, desenvolver políticas e gerenciar nossas finanças. Recebemos toda essa ajuda e muito mais: o *FanLib* pode ter recebido US\$ 3 milhões, mas o *fandom* tem uma rede forte de pessoas com todos os tipos de habilidades. O *fandom* está positivamente transbordando de talento: temos advogados, contadores, relações públicas, oficiais de desenvolvimento, programadores, administradores de sistemas, webmasters, professores, **bibliotecários**, especialistas em gestão e RH e escritores – muitos e muitos escritores. (COPPA, 2013, p. 307-308, grifo nosso).

O AO3 é uma plataforma que não está sujeita à revisão corporativa, sem fins lucrativos para que não possa fechar por falta de dinheiro, com apoio legal e advogados conscientes das legalidades dos *fanworks* para que não possa ser excluído por medo de enfrentar um processo judicial e com vários times para que uma discussão entre moderadores não resulte na extinção do arquivo. É inegável que os valores existentes da comunidade foram integrados no arquivo. Segundo Fiesler, Morrison e Bruckman (2016, p. 2574), o AO3 é uma plataforma que tem a mesma agenda de seus usuários, pois foi criada por e para eles – é um repositório “projetado, codificado e mantido quase inteiramente pela comunidade que serve”, essa majoritariamente feminina. Isso prova, segundo Fiesler (2018, *online*, tradução nossa),

“[...] que o *fandom* não é indefeso para forças externas – para plataformas, indústrias ou mesmo políticas. [...] O sucesso do AO3 já sugere que podemos fazer o impossível. [...] Podemos não ser os donos dos mitos, mas possuir os servidores

também é uma forma de reparação de danos, onde reafirmamos os valores da nossa comunidade. O futuro do *fandom* é particularmente brilhante por causa de quão longe chegamos, o caminho que percorremos para chegar até aqui e as coisas incríveis que construímos ao longo do caminho.

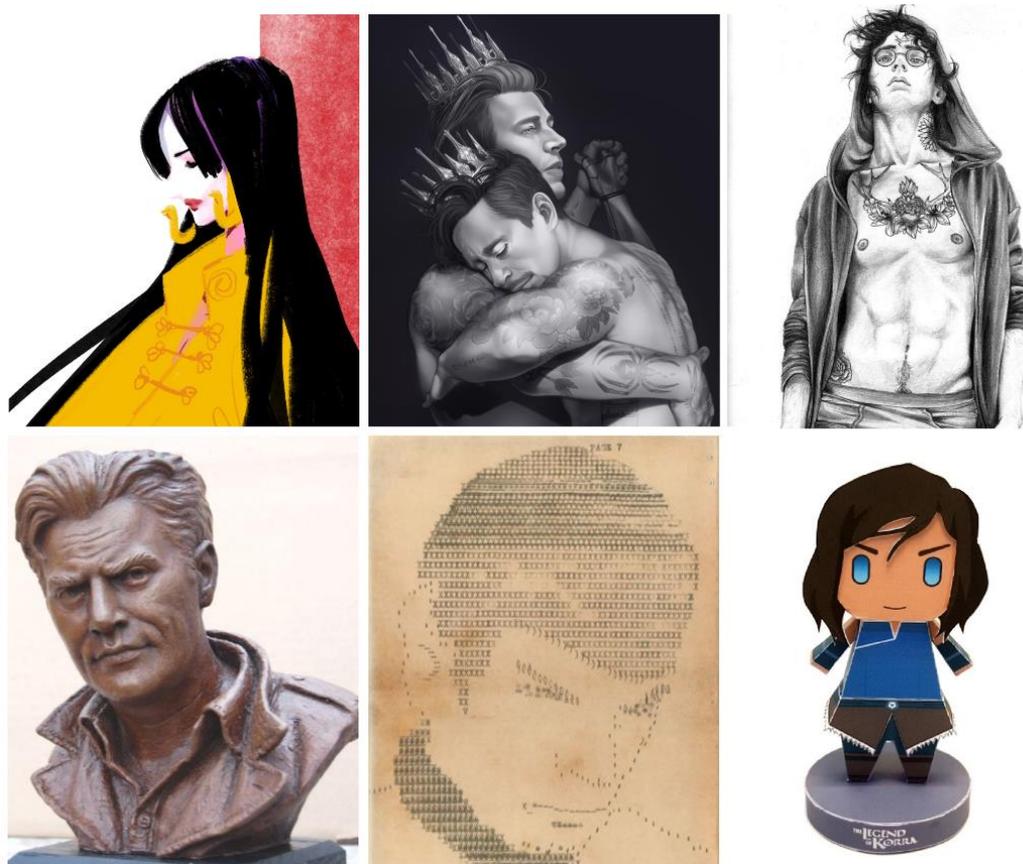
4.4 As produções culturais do *fandom*

Como aludido por meio das seções anteriores, o *fandom* se expressa de modos complexos e de diferentes formas. Para além dos contribuintes das wikis, dos organizadores de convenções e das análises e discussões no Tumblr, talvez os produtos mais conhecidos do fã sejam as *fanarts* e as *fanfictions*.

4.4.1 *Fanarts*

Como explanado anteriormente (vide seção 4.2.4), *fanarts* são obras de arte amadoras transformativas, retratando personagens ou remetendo aos acontecimentos de algum cânone específico; elas surgiram, no senso em que são conhecidas hoje, entre os anos 60 e 70. Tecnicamente, o termo abrange a arte do fã expressa em todos os meios, desde as ilustrações manuais e digitais, pinturas, esculturas, manipulação de fotos e vídeos, até artesanato, têxteis, metalúrgicos e itens de moda. Na usagem coloquial, entretanto, *fanart* comumente refere-se aos desenhos tradicionais ou digitais, fato que pode mudar a depender da subcultura abordada, pois se em um determinado *fandom* a manipulação de fotos (*manips*) é a forma de arte prevalente, então o termo *fanart* dentro desse grupo passa a implicar as *manips*, e não as ilustrações. (FANART, 2022). Seguem alguns exemplos por meio da Figura 16:

Figura 16 - Exemplos de *fanarts*



Fonte: Arquivo pessoal; *Fanlore*, 2022.⁷³

4.4.2 *Fanfictions*

Em meados de 2012, o poeta romano Virgílio (70-19 a.C.) fez sua primeira aparição em um site de *fanfictions* para postar sua obra: *A Eneida*, “[u]ma *fanfic* da minha história favorita de todos os tempos, a *Iliada*, escrita no estilo épico do meu autor favorito de todos os tempos, Homero. Contém *OCs* e pode conter *slash* mais tarde!”⁷⁴ Ao que Augusto (63 a.C. – 14 d.C.) prontamente comentou em latim: “[ó] Virgílio, gosto tanto da tua epopeia! A oração de quinta-feira é a melhor; Somos de fato uma nação civilizada! No entanto, acho que precisamos de mais romanos.”⁷⁵

Esse ocorrido hilariante entre as personas VirgilxRome e OctavianCaesarAugustus foi provavelmente, para Keen (2016), uma reação à constante ridicularização das *fanfictions* e

⁷³ Fanartistas – linha superior, esq. para dir.: @animunerderly, @pineapplebread, @nephila-clavipes; linha inferior, esq. para dir.: Michael Keropian, Craig Highberger, Paperized Crafts. Disponível em: <https://fanlore.org/wiki/Fanwork>. Acesso em: 22 out. 2022.

⁷⁴ *Original Character* (OC) – personagem original não-canônico, criado pelo próprio fã. *Fanfiction* disponível em: <https://www.fanfiction.net/s/7734966/1/Aeneid>. Acesso em: 23 out. 2022.

⁷⁵ Disponível em: <https://www.fanfiction.net/t/7734966/>. Acesso em: 23 out. 2022.

de seus autores e leitores por parte das audiências gerais e da mídia *mainstream* – fãs, cansados de ter suas produções e seus *hobbys* tratados como uma grande piada enxergaram uma oportunidade de argumentar que estão apenas continuando uma prática que remonta à respeitada tradição ocidental de contar histórias, e, de certa forma, eles estão certos. A *fanfiction* é muitas vezes comparada à literatura da antiguidade greco-romana, em que os escritores regularmente reutilizavam personagens e situações preexistentes, da mesma forma que fizeram escritores posteriores como William Shakespeare e John Milton (1608-1674), pois essa usagem é algo central ao impulso narrativo.

Porém, embora seja divertido considerar a *Divina Comédia* (1304 – 1321) como uma *fanfic* da bíblia (para maiores de 16, com direito a *#OCs*, *#autoinserção*, *#crossover*, e *#universoalternativo*), essas práticas literárias anteriores não podem ser consideradas um exato equivalente ao que se entende por *fanfiction* atualmente. Embora a literatura sempre esteja relacionada ao aproveitamento de ideias a à inserção e intervenção que autores realizam em textos e estilos familiares por meio de uma multiplicidade de fontes e processos, Jamison (2013) ressalta que a diferença entre um texto “original” e uma *fanfic* se dá pela constante mudança, ao longo dos séculos, da compreensão geral das relações-chave existentes entre escritor, texto, leitor, editor, objeto publicado e fonte; segundo Keen (2016, *online*), a ideia da criação de uma obra inteiramente original é um privilégio posterior à invenção dos direitos autorais.

O *copyright* é essencial para que se possa compreender a *fanfiction*, porquanto é apenas em um sistema em que a narrativa é tão industrializada ao ponto de a cultura compartilhada pertencer a outros que essa categoria de produção artística faz sentido. Conforme Coppa (2017, p. 7), “[f]anfiction é o que aconteceu com a cultura popular: com a apropriação de fábulas e a releitura de lendas locais, com a elaboração de contos e [...] histórias de fantasmas contadas ao redor da fogueira. *Fanfiction* é a filha bastarda; a herdeira renegada; proibida.” No contexto em que as histórias são uma propriedade, as *fanfics* se constroem majoritariamente em torno de um cânone, cujos textos são canônicos justamente por que são produzidos por quem controla o cânon. (KEEN, 2016). Essa relação conturbada entre o fã e o detentor dos direitos autorais é explorada também por Jenkins (1992, p. 24, tradução nossa):

Os fãs reconhecem que sua relação com o texto continua sendo tentativa, que seus prazeres muitas vezes existem à margem do texto original e diante dos esforços do próprio produtor para regular seus significados. Enquanto os fãs demonstram um apego particularmente forte às narrativas populares, agindo sobre elas de maneiras que as tornam sua propriedade em alguns sentidos, eles estão também aguda e

dolorosamente cientes de que essas ficções não pertencem a eles e que outra pessoa tem o poder de fazer coisas para esses personagens que estão em contradição direta com os próprios interesses culturais dos fãs. Às vezes, os fãs respondem a essa situação com uma deferência reverente aos produtores de mídia, mas muitas vezes eles respondem com hostilidade e raiva contra aqueles que têm o poder de “reformatar” suas narrativas em algo radicalmente diferente do que o público deseja.

Abigail Derecho (2006) afirma então que a *fanfiction* seria a literatura daqueles que raramente tem permissão para relatar suas histórias e perspectivas, um subgênero da literatura “arcôntica”, termo cunhado pela autora, inspirado pela definição de arquivo de Jacques Derrida, para quem esses permanecem sempre abertos para novos artefatos, uma vez que seu “princípio arcôntico” o impulsiona a sempre buscar a expansão e a produção de mais arquivo.

Ao buscar definir a *fanfic* como uma produção artística, a autora renuncia ainda aos termos “derivativa” e “apropriativa”, muito utilizados até então quando referindo-se a esse tipo de literatura. Sua base para tal são as conotações negativas que os dois termos carregam, posto que o primeiro, quando aplicado as artes, geralmente implica uma relação hierárquica, em que a derivação é sempre uma imitação inferior ou a corrupção do original, da mesma forma, apropriar-se conota um confisco, facilmente agravado para um roubo. Rotular um gênero de ficção com termos carregados de sentidos pejorativos põe em xeque a originalidade, criatividade e legalidade dessa literatura. (DERECHO, 2006).

Portanto, a relação de intertextualidade das *fanfictions* é melhor descrita pelo termo arcôntica, isso é: baseada ou referente a outras obras, que constrói um repertório e expande o mundo textual, permitindo infinitas e indefinidas recontagens, não apenas no sentido de contar novamente, mas também no de contar **mais**, adicionando, construindo, expandindo e detalhando. (DERECHO, 2006). Por meio da *fanfic*, o fã celebra e personaliza suas obras favoritas, ampliando e construindo novos significados:

O que eu amo sobre as comunidades de fãs é a liberdade que nos damos para criar e recriar nossos personagens repetidamente. *Fanfic* raramente permanece estática. É como algo vivo, evoluindo, tomando vida própria, uma história se construindo sobre outra, cada realidade de um escritor saltando a partir de outra e talvez até se mesclando para formar uma nova criação. Muitas pessoas dizem que não somos criativos pois construímos sobre o universo de terceiros ao invés de criar nosso próprio. Entretanto, eu acho que o *fandom* pode ser extremamente criativo já que temos a habilidade de continuar mudando nossos personagens e dando a eles nova vida repetidamente. Podemos matá-los e ressuscitá-los quantas vezes quisermos. Podemos mudar suas personalidades e como eles reagem a cada situação. Podemos pegar um personagem e fazê-lo charmoso e doce ou insensível e cruel. Podemos dar a eles uma vida infinita em constante mudança ao invés da vida única de sua criação original. Nos damos a licença para fazer o que queremos e isso é extremamente liberador [...]. Nós criamos a ficção que queremos ler, e mais importante, permitimo-nos reagir a ela. Se uma história nos move ou diverte, nós compartilhamos; se nos incomoda, escrevemos uma continuação, se nos perturba, podemos até reescrevê-la! Também recriamos continuamente os personagens para se encaixarem à imagem que

fazemos deles ou para explorar uma nova ideia. Nós temos o poder e essa é uma tentação muito forte. Se desejamos explorar uma questão ou ver um cenário em particular, tudo que precisamos fazer é sentar e escrever (GREEN; JENKINS; JENKINS, 2016, p. 86-87, tradução nossa).

Para Jenkins (2012), os fãs que se aventuram a ler ou a escrever *fanfics* geralmente procuram explorar as interações e os vínculos emocionais (saudáveis ou não) dos personagens, sendo esses e seus sentimentos e complexidade o foco maior de interesse; mas esses indivíduos buscam também por mundos intrincados e profundos, com maiores potenciais e com inúmeros planos de fundo – as narrativas omitidas no texto fonte, para as quais inúmeros autores preenchem as lacunas, expandindo contextos ou explicando a jornada que transformou o personagem na pessoa que ele é. Ler uma narrativa como um fã implica na detecção dos potenciais não explorados pelo cânon, para Jenkins (2012, p. 16-18), é possível identificar ao menos cinco elementos que despertam a intervenção dos fãs, são eles:

- a. **Sementes** – os retalhos de informação que indicam acontecimentos e ações não exploradas completamente dentro da narrativa, as sementes tipicamente afastam os fãs do enredo principal e introduzem novas possibilidades a serem exploradas;
- b. **Buracos** – os elementos narrativos centrais para a compreensão dos personagens, mas que são apenas aludidos no texto fonte, os buracos tipicamente afetam o enredo primário de alguma forma;
- c. **Contradições** – elementos na narrativa (intencionais ou não) que sugiram possibilidades alternativas para os personagens;
- d. **Silêncios** – elementos sistematicamente excluídos da narrativa que acarretam em consequências ideológicas;
- e. **Potenciais** – projeções acerca das possibilidades além dos limites da narrativa, após a história ter terminado muitos fãs seguem especulando sobre o que acontece a seguir.

Esses são apenas alguns dos elementos que despertam o interesse do fã pela interpretação, ressignificação e reconstrução dos textos, essa que já vem ocorrendo a décadas. Todo esse tempo foi o suficiente para que o *fandom* e as *fanfics*, como toda cultura, desenvolvessem seu próprio vernáculo, por vezes totalmente incompreensível para os de fora.

4.4.2.1 *Interlúdio: Terminologias e gêneros narrativos*

Embora alguns termos, gírias ou acrônimos sejam específicos de alguns *fandoms*, grande parte permeia dentro da maioria deles, tais como aqueles já abordados anteriormente – *ship/shipping*, cânon, *fanzine*, *fanart*, *fanfiction*, OC, e muitos outros. Com base na Fanlore⁷⁶ e no glossário de terminologias habilmente organizado por Moonbeam's Predilections⁷⁷, foram elaboradas as entradas a seguir para alguns dos termos mais utilizados pelo *fandom*:

Beta reader – refere-se a alguém que revisa o rascunho do autor, realizando a verificação de pontuação/ortográfica, por vezes também oferecendo críticas e/ou sugestões ao enredo e caracterizações. “Beta” é utilizado tanto como um substantivo, quanto como um verbo, portanto é comum encontrar locuções desajeitas, porém necessárias tanto em inglês: *betaed*, *betaing*, *unbetaed*; quanto em português: betar, betado, betagem.

Big Name Fan (BNF) – um fã (geralmente algum artista ou contribuidor proeminente) que se tornou muito conhecido em todos os *fandoms*, ou apenas no seu próprio. Ex.: astolat (Naomi Novik) é uma BNF dentro de todos os *fandoms*, enquanto ToAStranger é conhecida(o) dentro do *fandom* do casal Harringrove (Billy Hargrove/Steve Harrington).

Cosplay – arte performática em que os fãs (*cosplayers*) trajam costumes de personagens – imitando ações e trejeitos dos mesmos –, por vezes meticulosamente fabricados à mão. Pode ser caracterizado como um tipo de *fanwork*.

Desafio – um desafio é um evento no qual os participantes realizam atividades ou criam obras de acordo com critérios pré-determinados. Alguns implicam a troca de *fanworks* como presentes entre os participantes; outros desafios são baseados em prompts, onde cada participante recebe um item/ideia que deve desenvolver através de um *fanwork*; há ainda aqueles que envolvem a cooperação de dois ou mais artistas, como o Big Bang, em que os autores participantes devem escrever histórias longas (geralmente com mais de 50.000 palavras), e fanartistas devem ilustrá-las.

Drabble – histórias com exatas 100 palavras, embora não seja incomum que alguns rotulem qualquer história extremamente curta de “*drabble*”, o que pode irritar alguns leitores, enquanto outros consideram a distinção sem importância.

Fanon – fatos ou situações amplamente aceitos pelos fãs, mas que tem pouca ou nenhuma base no cânone. São elementos inventados pelos próprios fãs (por vezes para preencher as lacunas do texto fonte), que são incorporados no discurso e nos *fanworks* do *fandom*, utilizados com tanta frequência que passam a ser vistos por muitos como uma

⁷⁶ Disponível em: <https://fanlore.org/wiki/Category:Glossary>. Acesso em: 20 out. 2022.

⁷⁷ Disponível em: <https://www.angelfire.com/falcon/moonbeam/terms.html>. Acesso em: 23 out. 2022.

extensão do cânon, o “cânone do fã”. Ex.: *Ceiling Vent Clint Barton* – surgiu quando fãs começaram a caracterizar Clint Barton como alguém que se locomovia pela *Avergers Tower* através dos dutos de ar, utilizando-os como um método de transporte, espionagem e esconderijo. Esse é um traço de caráter amplamente aceito dentro do *fandom* desde meados de 2012, e que só foi canonizado muitos anos depois pelo filme *Viúva Negra* (2021).

Fanvid – esse tipo de *fanwork* consiste em videoclipes, na maioria das vezes musicados, produzidos por fãs conhecidos como “*vidders*”. Os vídeos são montados a partir de pequenos clipes e filmagens do cânon, organizados de forma que combine com a música escolhida ou que conte uma história.

Headcanon – as crenças ou interpretações pessoais de cada indivíduo sobre o cânone, que explicam ou que condizem com aquilo apresentado pelas narrativas oficiais, embora tenham pouca ou nenhuma base dentro do texto fonte. Quando muitos fãs passam a adotar um determinado *headcanon*, ele pode eventualmente ser aceito dentro do *fanon*.

Longfic – é um termo utilizado para se referir à uma *fanfic* longa, e que geralmente apresenta vários capítulos e enredos elaborados e complexos. Os critérios que definem uma *longfic* variam entre os *fandoms*, para alguns uma *fanfic* de 15 mil palavras já é considerada longa, enquanto para outros, uma *longfic* deve ultrapassar as 50 ou 100 mil palavras para ser considerada como tal. Como curiosidade, a *fanfic* mais longa de que se tem ciência é a *At the Edge of Lasg’len*⁷⁸, escrita por AnnEllspethRaven e SonaBeanSidhe para o *fandom* de Tolkien, que destrona suas concorrentes com impressionantes 6 milhões de palavras.

Meta – escrita não-ficcional que discute determinados aspectos do *fandom*, *fanworks* e textos fonte, podendo pertencer a uma subcultura específica ou abranger todos os *fandoms*. Isso inclui a discussão de personagens e suas motivações, escolhas dos produtores do cânone, elementos específicos da narrativa, tropos e tendências em fanfictions, etc.

Not Safe For Work (NSFW) – refere-se comumente a histórias e imagens que contenham elementos que as tornem impróprias para serem consumidas em público (ou no trabalho), geralmente retratando atos sexuais explícitos, mas o aviso pode indicar também violência extrema, sangue e outros elementos perturbadores.

Out of Character (OOC) – designação aplicada à *fanworks* em que os personagens agem, pensam ou sentem em descontinuidade dramática com o seu Eu estabelecido pelo cânon. Essa é uma classificação extremamente subjetiva, uma vez que fãs raramente concordam inteiramente acerca dos traços e características dos personagens. Ainda assim,

⁷⁸ Disponível em: https://archiveofourown.org/works/7899862/chapters/18045334?view_adult=true. Acesso em: 24 out. 2022.

ações e padrões de pensamento podem ser alterados sem trair os princípios dos personagens, quando intentado por um escritor habilidoso.

One True Pairing (OTP) – refere-se ao casal/relacionamento preferido do fã dentro de um determinado *fandom*. Quando o relacionamento é poliamoroso o termo pode ser alterado de acordo com o número de indivíduos atuantes na relação: OT3, OT4, etc.

Podfic – é um tipo de *fanwork* em que *fanfictions* são narradas em voz alta e gravadas no formato de um podcast. A leitura pode ser feita pelo próprio autor da obra ou por algum outro fã, desde que ele tenha permissão.

Ponto de exclamação/bang (!) – esse sinal é frequentemente utilizado entre duas palavras como uma forma de abreviação, sinalizando uma relação característica!objeto entre as mesmas. Ex.: *Dark!Harry Potter*; *Vampire!Dean Winchester*; *Older!Nico di Angelo*.

Prompt – termo utilizado para pequenos textos que exemplificam a ideia narrativa de um fã, emitida no desejo de que algum artista se sinta inspirado a colocá-la em uso em seu *fanwork*.

Standalone – é a história que já está completa por si mesma, podendo ser lida e compreendida sem a necessidade de prequelas ou sequências. Essas obras podem ter qualquer tamanho, e geralmente são postadas em um único capítulo, em vez de em partes. A *standalone* pode ser conhecida também como *one shot*.

Subtexto – as conotações não ditas, não escritas explicitamente, mas que estão “nas entrelinhas” para o leitor ou espectador, são as motivações, sentimentos e emoções subjacentes às ações e ao discurso; dentro do *fandom*, a análise da linguagem corporal, do tom de voz, das descrições das cenas e das ações dos personagens é comum, por vezes os fãs baseiam suas preferências de *ships* ou de OTPs no subtexto presente dentro do cânon, que pode implicar a atração latente entre personagens e sugerir a possibilidade de um relacionamento sexual ou romântico.

The Powers That Be (TPTB) – os poderes invisíveis que detém o controle criativo ou legal de um produto artístico, são aqueles que o trouxeram à existência e que tem o poder de alterá-lo. A usagem desse termo está em declínio no *fandom* moderno, porém ainda é empregado, especialmente entre os mais velhos.

Work In Progress (WIP) – obra compartilhada antes de ser concluída, que está ativamente passando por atualização e revisões, podendo ser qualquer tipo de *fanwork*, porém mais comum em trabalhos que podem ser serializados, tais como *fancomics* e *fanfics*.

Assim como a literatura *mainstream*, as *fanfics* também estão divididas em gêneros e subgêneros, para os quais existem milhares de tropos diferentes. Mais uma vez, com base na Fanlore e no glossário elaborado por Moonbeam's Predilections, foram elaboradas as entradas a seguir para alguns dos principais gêneros de *fanfics*, preservando suas denominações originais quando essas são predominantes dentre os *fandoms* brasileiros:

Ação/Aventura – histórias com uma quantidade considerável de suspense, tensão, perigo e/ou excitação. Esse gênero figura em boa parte das *fanfictions* e AUs sobre super-heróis, espiões, militares, piratas, etc.

Universo Alternativo (AU) – quando se altera o cenário, linha do tempo ou o universo em que os personagens existem, transportando-os para outro tipo de narrativa, completamente diferente de seu cânon (ex.: para um universo em que eles são dançarinos, xerifes do velho oeste, ou que as almas gêmeas existam). Também se considera uma AU a história em que algo significativo para o enredo canônico é alterado, mudando o rumo dos acontecimentos posteriores (ex.: a mudança de alianças ou de motivações – Harry é sorteado para a Sonserina; ou a mudança da identidade de gênero – Peter Parker é transexual). Um dos muitos subgêneros de AU é a:

Fix-It – refere-se à *fanfic* em que o autor se propõe a corrigir ou reescrever as falhas do cânon, elas geralmente seguem a narrativa do texto fonte até um ponto crítico, onde o autor diverge do original a fim de prevenir ou solucionar os erros cometidos pelo cânone. Muitas vezes escritas em resposta a morte de personagens amados ou para remediar os buracos da narrativa.

Angst – histórias em que o tormento físico ou, principalmente, emocional dos personagens é predominante. Lida com temas difíceis e/ou deprimentes como o rompimento de relacionamentos, o pavor existencial e a morte de amigos(as), namorados(as), familiares, etc. Dentro desse gênero se enquadram subgêneros como:

Deathfic – esse concentra na morte de um personagem, termo geralmente reservado a histórias em que a morte é um elemento essencial para a trama.

Hurt/Comfort (H/C) – nessas histórias o personagem foi fisicamente, emocionalmente ou sexualmente prejudicado, porém recebe o conforto e cuidado de outro indivíduo. Dessa forma, a dor é causada para que os personagens possam ser vulneráveis uns com os outros e suas relações possam ser exploradas. O H/C pode ser utilizado para aprofundar amizades ou relacionamentos parentais, porém, é frequentemente utilizado para impulsionar um par romântico.

Comédia – refere-se às *fanfics* divertidas, com elementos humorísticos. O humor pode ser o ponto central da obra ou apenas um subproduto da narrativa. Dentro desse gênero está a:

Crackfic – histórias cuja premissa original seja ridícula, inacreditável ou insana, e onde o enredo é desenvolvido sem qualquer explicação razoável. Geralmente escritas apenas para se divertir e divertir a outros.

Crossover – obras em que dois ou mais cânones são de alguma forma misturados, os personagens são transportados ou passam a existir em um mesmo universo, interagindo ou não entre si. Um dos tipos mais comuns de *crossover* é a:

Fusão – a fusão é um *crossover* onde os personagens do cânon A são transportados para o cenário do cânon B, podendo assumir papéis dentro desse sem nunca interagir, ou interagir apenas de modo periférico, com os personagens do cânon B; os últimos podem ainda nunca existir dentro da história, portanto, nesses casos, a fusão deixa de ser *crossover* e se torna uma AU. Alguns destinos muito comuns para um *crossover* desse tipo são os universos fictícios de: Harry Potter, Jogos Vorazes e Pacific Rim.

Darkfic – histórias em que o conteúdo, ou comumente os personagens são escritos “mais sombrios” do que seu Eu canônico (variando entre o moralmente ambíguo e o totalmente maligno), embora não necessariamente fora dos limites da caracterização original. Esse gênero lida com material intencionalmente perturbador, onde os personagens principais

podem ser as vítimas da violência (tortura, abuso verbal ou sexual, etc.), os perpetradores ou ambos. Embora tenham algumas similaridades, nem todas as fanfics *angst* podem ser caracterizadas como *darkfics*, na última o tom é de desespero ou desesperança, e seu final é geralmente infeliz.

Fluff – refere-se a *fanfics* que focam nas demonstrações de afeto entre os personagens. Muitas vezes com pouco ou nenhum tipo de conflito ou enredo, essas histórias retratam relacionamentos românticos, familiares ou amigáveis de forma doce e reconfortante, o oposto do *angst*.

Reader-Insert – em oposição ao *self-insert*, nesse tipo de *fanfiction* o leitor é inserido na narrativa. Essas histórias são escritas em 2ª pessoa, o protagonista é sempre “você” e comumente é emparelhado romanticamente a algum personagem canônico; dentro do *fandom* há um certo estigma acerca desse gênero, que muitos consideram imaturo e mal concebido, apesar disso, a inserção do leitor segue muito popular, principalmente dentre os fãs de *boybands* e anime.

Romance – obras em que o foco da narrativa é a tenção romântica e/ou sexual entre dois (ou mais) personagens antes do início de um relacionamento, ou a dinâmica entre esses personagens após a relação estabelecida. O romance talvez seja o gênero de *fanfictions* mais popular, com diversos tropos diferentes, tais como o triângulo amoroso, casamento arranjado, amor não correspondido e assim por diante. Também é o gênero que mais explora as temáticas sexuais e a sexualidade através dos mais diversos fetiches e atos sexuais, tais como a asfixia, o BDSM, e o exibicionismo, etc. Dentre seus muitos subgêneros figura:

Plot? What Plot? ou Porn Without Plot (PWP) – refere-se a histórias com pouco ou absolutamente nenhum enredo, mas que retratam o sexo e o ato sexual como o ponto principal da narrativa; a definição do que constitui uma PWP é bastante flexível, algumas são descaradamente e audaciosamente obscenas, outras são assim chamadas por autores e leitores quando o enredo em si gira em torno de sexo, mesmo quando as relações sexuais levam a uma exploração e aprofundamento dos personagens e/ou de seus relacionamentos.

Self-Insert – em oposição ao *reader-insert*, nesse tipo de obra aquele a ser deliberadamente inserido no texto é o próprio autor, seja de forma explícita ou dissimuladamente, para que assim possa interagir com o cânone ou os personagens. É

frequentemente utilizado como um recurso humorístico, mas também pode ser feito com seriedade, embora muitos acabem caindo no clichê da Mary Sue ou de seu equivalente masculino, o Gary Stu, uma representação idealizada e irreal daquilo que o autor deseja ser, esse clichê é também muito estigmatizado pelo *fandom*.

Songfic – gênero de formato distinto, no qual o autor utiliza a letra de uma música existente para gerar o tema de sua *fanfiction*, ou para dar ênfase a certos aspectos da mesma; são geralmente *standalones*.

5 APRESENTAÇÃO DO SISTEMA DE INDEXAÇÃO SOCIAL MODERADA DO AO3

Embora o capítulo anterior não tenha abordado profundamente o fã ou o *fandom* sob o viés da ciência da informação, foi possível fundamentar cientificamente a intertextualidade e a importância/influência que esses fenômenos exercem sob o julgo da Era da Informação e da Web social, sendo uma das subculturas que mais produz conteúdo dentro do ambiente virtual, e, subsequentemente, uma usuária ferrenha da indexação social dentro de seus espaços de afinidade. Ao explorar os possíveis pontos de origem para essa identidade performática, percebe-se que a colaboração e a cultura participativa subversiva foram aos poucos se tornando traços cruciais de um grupo encabeçado pelas minorias societárias; essa longa trajetória possibilitou o surgimento de um léxico próprio, com termos, jargões e acrônimos por vezes totalmente incompreensíveis aos leigos, mas que guiam a participação do fã em seus múltiplos espaços.

Por fim, compreender a absoluta importância da produção artística arcôntica dos fãs para cada uma dessas subculturas é imprescindível para que também se compreenda as inúmeras tentativas de preservá-la por meio dos arquivos, chamados ladinos, dentre os quais se destaca, para o propósito dessa pesquisa, o *Archive of Our Own* (AO3). Esse, criado de fã para fã e com a ajuda de diversos profissionais da informação, incorpora tanto os valores colaborativos do *fandom* (bem como seus gêneros e terminologias), quanto os importantes valores da representação da informação, permitindo que as obras transformativas sejam armazenadas e representadas de forma particular, e que seus usuários-colaboradores tenham voz por meio de um sistema de indexação moderado.

5.1 A Indexação social moderada

Em conformidade com os requisitos elaborados por Carneiro para a elaboração de um sistema de recuperação da informação (1985), o *Archive of Our Own* demonstra conhecer profundamente os princípios, a missão e a identidade da organização que o criou, a OTW objetiva servir aos interesses dos fãs e sua cultura, fornecendo o acesso e preservando sua história e lutando por um futuro em que todas as suas obras sejam consideradas legítimas – o AO3 surgiu como um projeto para atender aos objetivos da organização e portanto foi embebido desde o início pelos valores da mesma.

Quanto à clientela, o arquivo a discerne com maestria, afinal é administrado por ela própria, portanto está ciente dos seus interesses e do seu perfil informacional, elaborando o sistema de recuperação conforme suas necessidades e atendendo aos costumes e vocabulário dos fãs. Já se tratando dos recursos financeiros, o arquivo é sem fins lucrativos ou comerciais, logo todos os seus funcionários doam seu tempo voluntariamente – a soma necessária para a sua manutenção é conseguida através de doações, e administrada pelo Comitê de Finanças da OTW, que pormenoriza o orçamento necessário para manter todos os serviços prestados pela organização; eles demonstram, por conseguinte, um extenso conhecimento acerca das despesas e limitações financeiras do arquivo, e as divulgam de forma transparente a todos os seus usuários.⁷⁹

Fundamentado nesses fatos, o sistema de recuperação do AO3 é receptivo, transparente e centrado em seu usuário, tendo sido criado em concordância com os princípios modernos da Web. O depósito das obras não depende de qualquer supervisão editorial (como não é incomum acontecer em outros arquivos ladinós), pelo contrário, não há restrições quanto à qualidade das produções, e nenhuma obra que não viole as Políticas de Conteúdo e Abuso do site será excluída, não importando o quão ofensiva, provocativa, errônea, obscena, repugnante, blasfema, gramaticalmente incorreta ou mal escrita ela possa ser, pois segundo o arquivo toda a obra é de responsabilidade unicamente de quem a produziu e publicou, e ao aceitar os Termos de Serviço o usuário entende que pode ser exposto a qualquer um desses materiais. (TERMS..., 2022).

A meta de máxima inclusão do AO3 – consequência da censura por vezes imposta ao *fandom* – que visa fornecer um local para a preservação de tantos *fanworks* quanto possível e que engloba gêneros muitas vezes renegados por outros arquivos (tal qual as *songfics*, *self-inserts* e *darkfics*) pode ter contribuído diretamente para sua imensa popularidade; no presente momento (out. 2022), já são mais de 10 milhões e 70 mil obras depositadas, um número absolutamente massivo de conteúdo. Se faz importante, então, discursar acerca da eficiência do sistema de indexação escolhido pelo AO3, uma vez que a responsabilidade de atribuir termos que facilitem a recuperação desse material recai sobre autor da obra, é ele quem decide quais etiquetas são pertinentes e melhor representam o conteúdo de seu *fanwork*.

Porém, o autor não é o único a figurar nesse processo; as etiquetas atribuídas são ainda moderadas por um voluntário, o Organizador de Etiquetas (*Tag Wrangler*), que organiza as tags de acordo com as diretrizes estabelecidas pelo guia de organização das

⁷⁹ Ex.: https://archiveofourown.org/admin_posts/23967. Acesso em: 26 out. 2022.

etiquetas, criando vínculos entre os termos que possibilitem um funcionamento melhor do sistema de busca. (WRANGLING..., 2022). Johnson (2014) considera então que o AO3 adota uma forma híbrida de etiquetagem gerada a partir da combinação de outros dois modelos, se diferenciando de outros sites que hospedam conteúdos gerados por fãs.

O primeiro modelo seria o uso da folksonomia restrita em meio à indexação social, adotado pelo *LiveJournal*. Esse é um sistema já explanado por meio do referencial teórico (vide seção 2.3.1), é de fácil compreensão e utilização, mesmo sem treinamento ou conhecimento prévio em classificação ou indexação e se vale da linguagem livre, representando um uso autêntico da linguagem natural, porém, depende unicamente das habilidades do criador em reconhecer quais metadados são importantes adicionar ao descrever seu trabalho, isso pode gerar inconsistências, ambiguidades e a má aplicação das tags. Além disso há uma grande dificuldade de recuperação, visto que a relevância dos termos utilizados é subjetiva - a interpretação do autor sobre sua obra pode muito bem ser diferente da de seu leitor.

O segundo modelo, completamente oposto ao primeiro, seria a indexação por atribuição adotada pelo FanFiction.net, onde a escolha dos termos é ditada por meio de um vocabulário controlado. Diferente do LiveJournal, o ff.net intencionava desde o começo ser um arquivo de *fanworks*, portanto foi planejado com uma linguagem controlada para todos os seus metadados e com uma estrutura hierárquica clara. Esse sistema soluciona o problema das variabilidades semânticas da indexação social e oferece maiores possibilidades de busca, recuperação e filtragem, porém também dificulta a localização de trabalhos que não se encaixam nesse vocabulário (JOHNSON, 2014). Isso quer dizer que autores de pequenos *fandoms* podem encontrar dificuldades ao procurar categorias que melhor classifiquem sua história, ou podem se deparar com uma falta de vocabulário controlado – sendo assim, a única forma de recuperação seria através da pesquisa por palavras chaves nos títulos e sumários.

A série de romance paranormal *Irmandade da Adaga Negra* (2005–) de J. R. Ward, por exemplo, não possui uma categoria ou linguagem controlada no arquivo, dessa forma forçando o autor a migrar para termos mais próximos como: *Vampires* e *Miscellaneous Books*, onde sua obra fica soterrada em meio às mais de 21 mil *fanfictions* também depositadas nessas duas categorias, que certamente são o lar indefinido das histórias de diversos *microfandoms* dentro do site. É preciso então que o fã realize malabarismos em suas buscas, pesquisando por palavras chaves e abreviações, tais como os nomes dos personagens ou o acrônimo da série – parte desse conteúdo ainda pode ser recuperado quando o *fandom* em questão dispõe de uma linguagem discrepante tal qual Vishous ou Zsadir (nomes de

personagens); ao pesquisar um nome comum como Selena, porém, o usuário estaria fadado a minar por entre os quase 2 mil resultados.

Ao visitar o AO3, e principalmente ao tentar depositar uma *fanfic* no arquivo, pode-se perceber uma combinação dentre os modelos exemplificados anteriormente, formando assim um sistema híbrido que Johnson (2014) chama de etiquetagem moderada. Por conseguinte, a indexação por parte daquele que produziu o conteúdo alude para uma representação mais fidedigna do documento e a experiência diferenciada e personalizada com a informação, enquanto o trabalho em segundo plano dos organizadores de etiquetas proporciona uma classificação e padronização que não são possíveis com a folksonomia, permitindo aos autores mais liberdade e controle de seu trabalho do que um vocabulário totalmente controlado.

5.2 A política de indexação do AO3

Um sistema tão complexo, e que abarca os milhares de itens depositados no arquivo, só poderia funcionar por meio de diretrizes bem estabelecidas. Como posto por meio da seção 2.1.3, a política de indexação é um dos instrumentos essenciais tanto para a UI quanto para o indexador, pois pauta as tomadas de decisão e define um padrão coerente quanto às condutas teóricas e práticas, refletindo a missão, visão e objetivos da instituição a que serve. Vários elementos-chave devem ser considerados ao elaborar essa política, afim de manter a consistência e a qualidade do sistema de recuperação. Dentro do AO3 foi encontrado um guia extenso, dividido em 8 tópicos (Figura 17), destinado ao Organizador de etiquetas:

Figura 17 - Diretrizes da Organização

Wrangling Guideline Sections

1. Wrangling Guidelines - Intro and General Concepts
2. Wrangling Guidelines - Fandoms
3. Wrangling Guidelines - Characters
4. Wrangling Guidelines - Relationships
5. Wrangling Guidelines - Additional Tags (Freeforms)
6. Wrangling Guidelines - Metatags
7. Wrangling Guidelines - Guideline Development Principles
8. Wrangling Guidelines - Work Description

Fonte: *Wrangling Guidelines, Archive of Our Own, 2022.*⁸⁰

⁸⁰ Disponível em: https://archiveofourown.org/wrangling_guidelines. Acesso em: 26 out. 2022.

Esse guia é chamado de Diretrizes da organização (*Wrangling Guidelines*), e é facilmente acessado dentro do site, podendo ser encontrado ao passar o cursor acima da opção *About* no menu inicial. Conforme exemplifica a primeira seção do documento, esse destina-se a auxiliar os organizadores, fornecendo um conjunto de diretrizes de formatação para que assim eles permaneçam consistentes em sua moderação. “A ideia é padronizar o máximo possível as etiquetas canônicas e a relação de sinônimos [entre as tags], tendo em mente que diferentes *fandoms* (e pessoas) organizam as informações sobre seus *fandoms* diferentemente”, o moderador, portanto, não tem o poder de alterar as etiquetas aplicadas pelo autor. (WRANGLING..., 2022, *online*, tradução nossa). Segundo as diretrizes, o objetivo do Organizador não é um sistema de etiquetagem perfeito, mas atingir a clareza, diferenciando entre as etiquetas semelhantes com conceitos diferentes, prevenindo as etiquetas únicas com significados diversos, e facilitando a usagem do sistema para o maior número de usuários possível.

Esse guia, porém, é especificamente para o Organizador; sua intenção não é promover a usagem de etiquetas específicas, ao contrário, o arquivo incentiva que o usuário-autor empregue as etiquetas que preferir ao seu *fanwork*, da forma que lhe for conveniente. Instruções direcionadas ao autor podem ser encontradas na aba de Perguntas Frequentes (FAQ), explicando, dentre muitas outras, o que são as etiquetas, como são utilizadas, bem como suas diferentes categorias; essa aba disponibiliza ainda um tutorial de como publicar uma obra no repositório, destrinchando passo a passo acerca de cada campo de metadados presentes no formulário Publicar Nova Obra (*Post New Work*), inclusive acerca da adição de etiquetas de informação. Excertos desses documentos são ilustrados por meio da Figura 18:

Figura 18 - Excerto da aba FAQ

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • <u>Tags</u> <ul style="list-style-type: none"> ◦ <u>O que é uma tag?</u> ◦ <u>Como as tags são organizadas?</u> ◦ <u>Como são organizadas as tags que não estão em inglês?</u> ◦ <u>Porque não consigo encontrar a tag que quero usar?</u> ◦ <u>Quais são os diferentes tipos de tags?</u> ◦ <u>Como funcionam as tags canônicas?</u> ◦ <u>Qual formatação é permitida para tags?</u> ◦ <u>O que é uma “Tag Favorita” e como posso usá-la?</u> ◦ <u>Como uso tags para tornar minha obra mais fácil de encontrar?</u> ◦ <u>Como uso tags nos meus favoritos?</u> | <ul style="list-style-type: none"> • <u>Tutorial: Como publicar uma obra no AO3</u> <ul style="list-style-type: none"> ◦ <u>Introdução</u> ◦ <u>Sobre a página “Nova obra”</u> ◦ <u>Adicionando tags de informação</u> ◦ <u>Rating (Classificação) (campo obrigatório)</u> ◦ <u>AO3 Warnings (Advertências do AO3) (campo obrigatório)</u> ◦ <u>Fandoms (campo obrigatório)</u> ◦ <u>Category (Categoria)</u> ◦ <u>Relationships (Relacionamentos)</u> ◦ <u>Characters (Personagens)</u> ◦ <u>Additional Tags (Tags adicionais)</u> |
|---|---|

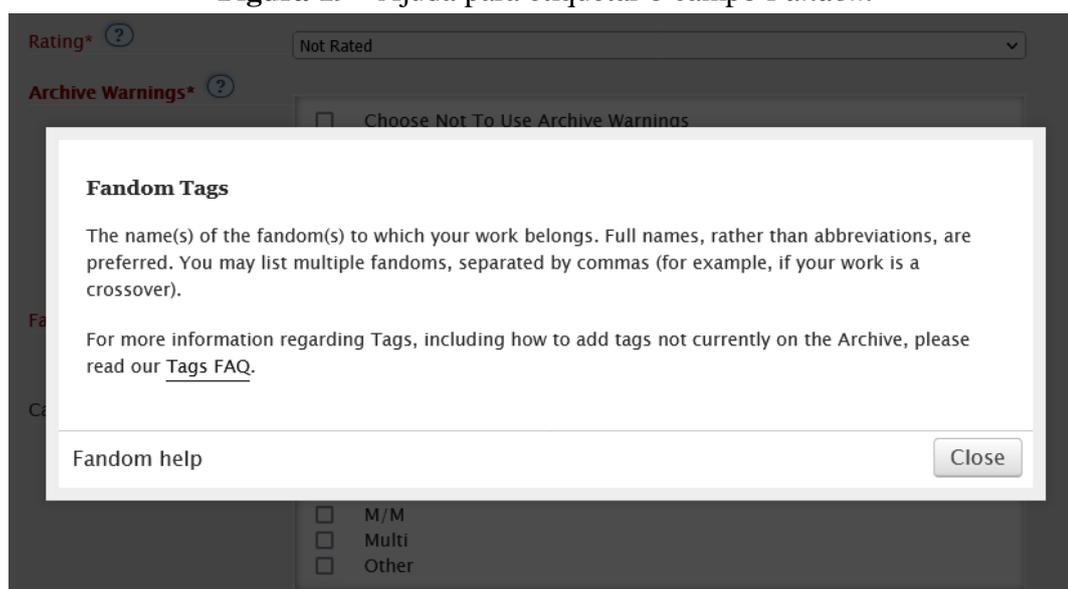
Fonte: FAQ, *Archive of Our Own*, 2022.⁸¹

⁸¹ Disponível em: https://archiveofourown.org/faq?language_id=pt-BR. Acesso em: 26 out. 2022.

Essas seções, no entanto, não ditam o nível de especificidade ou exaustividade requeridos, também não detalham a cobertura de assuntos da UI e relações semânticas preferidas (principalmente em se tratando das etiquetas livres ou *Tags* adicionais), embora encorajem a consistência/uniformidade por parte do autor-usuário, e o preenchimento de cada campo de maneira completa e tão precisa quanto possível, para garantir que outras pessoas recuperem a obra. Com relação às etiquetas livres, o guia instrui: “[p]ara alcançar o número máximo de pessoas interessadas em seu trabalho, vale a pena reservar um tempo para etiquetar de forma precisa e informativa. No entanto, depende inteiramente de você o quanto (ou quão pouco) você etiqueta seu trabalho e o que você inclui.” (FAQ, 2022).

Outrossim, o autor pode encontrar auxílio também por meio do próprio formulário de publicação de novas obras, que disponibiliza recomendações e informações concisas acerca de cada campo de metadados, como ilustrado pela Figura 19:

Figura 19 - Ajuda para etiquetar o campo *Fandom*



Fonte: *Post New Work, Archive of Our Own*, 2022.⁸²

5.3 Organização e funcionamento do sistema de indexação

Primeiramente, as etiquetas são separadas por vírgulas e podem conter até 100 caracteres incluindo números, espaços, alguma pontuação e caracteres na maioria dos idiomas; quando canonizadas, elas aparecem como sugestão nos campos de preenchimento automático do formulário de publicação, porém, seu uso é segundo o critério do autor, se o

⁸² Disponível no menu principal do site, apenas para usuários logados.

mesmo não considerar que nenhuma das etiquetas propostas representa o seu *fanwork*, ele tem a liberdade de criar novas tags ao seu gosto. (WRANGLING..., 2022). Os conceitos mais importantes para se entender a organização do sistema de etiquetas são (WRANGLING..., 2022; FAQ, 2022):

Etiqueta canônica ou comum (*canonical tag*) – a etiqueta mestra de um grupo de sinônimos, canonizada por um Organizador de modo que forneça conexões entre as *tags*. Essas aparecem no preenchimento automático e no sistema de busca e filtragem. Todos os sinônimos em um determinado grupo de etiquetas redirecionam o usuário à etiqueta canônica no sistema de busca. Ex.: o autor utiliza a tag Sesskag, organizador cria a etiqueta canônica Higurashi Kagome/Sesshoumaru (que então aparece como opção no campo de preenchimento automático e no sistema de busca) e vincula a ela todos os seus sinônimos, de forma que pesquisar essa etiqueta, também serão recuperados os trabalhos que apresentem Sesskag.

Conforme os princípios do organizador, as etiquetas devem ser canonizadas apenas quando são uteis para a filtragem do sistema de busca, além de serem consistentes e desambiguas (adiciona-se qualificadores para distinguir as tags canônicas, ex.: X-Man (Filmes) e X-Man (Comics)). Orienta-se que o organizador seja guiado por aquilo que os usuários fazem, e não por aquilo que se gostaria que eles fizessem, sem julgar as etiquetas ou alterá-las, a menos que violem os Termos de Serviço, quando necessário para a operação técnica do site, ou ainda para alterar caracteres maiúsculos ou diacríticos para que eles correspondam as diretrizes de canonização. Se a etiqueta for muito utilizada para indicar um conceito, deve-se considerar se isso é um indicativo de que o mesmo é útil para a filtragem, mesmo que de maneira não imediatamente aparente para o organizador.

Etiqueta mãe e Etiqueta filha (*parent tag, child tag*) – mostram a qual grupo ou categoria as etiquetas pertencem, formando uma “árvore genealógica”. As *tags* de tipos de mídia (livros, séries, animes, etc.) são etiquetas mãe das *tags* de *fandoms*, que por sua vez são etiquetas mãe das *tags* de personagens; logo as *tags* de *fandom* são filhas das *tags* de tipos de produtos culturais e assim por diante. Na Figura 20 observa-se um modelo de relação parental, sendo Tv Shows uma Etiqueta mãe e 쓸쓸하고 찬란하神 - 도깨비 | Goblin (TV), uma Etiqueta filha, e assim sucessivamente:

Figura 20 - Relação parental entre as etiquetas

- **Media** – TV Shows
 - **Fandom** – 쓸쓸하고 찬란하神 - 도깨비 | Goblin (TV)
 - **Characters** – Choi Tae Hee, Happy (Goblin), Kim Sun | Sunny
 - **Relationships** – Choi Tae Hee/Ji Eun Tak, Kim Sun | Sunny/Wang Yeo | Grim Reaper
 - **Additional Tags** – Inspired by Goblin (K-drama)

Fonte: FAQ, *Archive of Our Own*, 2022.⁸³

Meta-etiquetas e Subetiquetas (*metatag*, *subtag*) – essas agem como “cesto” para outras etiquetas, enquanto permanecem *tags* utilizáveis. Elas agrupam etiquetas semelhantes, que são chamadas de subetiquetas, quando as meta-etiquetas são pesquisadas, todas as subetiquetas aparecem também nos resultados da busca, dessa forma facilitando a navegação do usuário. Elas podem ser utilizadas para (I) agrupar etiquetas semirrelacionadas, como todas as obras de um mesmo autor (ex.: AUSTEN Jane - Works), todos os tipos de mídia de um *fandom* (ex.: The Avengers (Marvel) - All Media Types); ou para (II) vincular uma etiqueta ambígua criada pelo usuário (que não pode ser atribuída a um único *fandom*, mas precisa ser canonizada pela sua usagem frequente) às etiquetas desambiguadas (ex.: a tag Sam, que agrupa Sam Winchester, Sam Wilson, Sam Puckett, dentre outras). O fato é exemplificado abaixo (Figura 21):

Figura 21 - Tipos de meta-etiqueta

| (I) | (II) |
|--|-----------------------|
| METATAG: Cinderella – All Media Types | METATAG: Yoko |
| SUBTAG: Cinderella (1950) | SUBTAG: Yoko Littner |
| SUBTAG: Ever After (1998) | SUBTAG: Yoko Ono |
| | SUBTAG: Hashiba Yoko |
| | SUBTAG: Yoko Belnades |

Fonte: *Wrangling Guidelines*, *Archive of Our Own*, 2010.⁸⁴

⁸³ Disponível em: https://archiveofourown.org/faq/tags?language_id=en#wrangling. Acesso em: 26 out. 2022.

⁸⁴ Disponível em: https://archiveofourown.org/wrangling_guidelines/14#Base_Rules. Acesso em: 26 out. 2022.

Etiquetas “varridas” (*Rake*) – uma etiqueta não utilizada é automaticamente varrida do banco de dados quando: não é canônica, não é sinônimo de uma etiqueta canônica, não é usada em nenhuma obra ou *bookmark* visível e não está em qualquer rascunho, obra externa ou dados etiquetados privadamente.

O AO3 conta com tipos diferentes de *tags*, utilizadas para a maioria dos metadados ligados às obras – são elas: Classificação, Advertências do AO3, Categoria, *Fandom*, Relacionamentos, Personagens e Etiquetas adicionais. Todas essas categorias de metadados são hiperligações que, se clicadas, levam diretamente a todos os *fanworks* que apresentem a mesma etiqueta; elas também são utilizadas para refinar a pesquisa do usuário-leitor. Outrossim, pautado pela Tabela 1 (vide seção 2.3.1) e pelas exemplificações decorridas ao longo das próximas seções, é possível afirmar que todas essas podem ser consideradas Etiquetas factuais, as Etiquetas adicionais, porém, conseguem assumir diversos papéis, podendo também ser objetivas e pessoais.

5.3.1 Classificação (*Rating*)

Todas as obras depositadas no arquivo devem ser classificadas, esse é um metadado obrigatório, exigido no formulário de postagem de novos *fanworks*. A classificação quantifica a intensidade do conteúdo presente em cada obra, podendo atrair quem procura tal conteúdo ou alertar quem tenta evita-lo. O arquivo aconselha que os autores selecionem a classificação correta, uma vez que muitos *fanworks* lidam com assuntos controversos, delicados e dolorosos. Essa etiqueta não é moderada, contudo, se houver reclamações acerca da classificação de uma obra, o time responsável pelas políticas de abuso do site pode entrar em contato com o autor e pedir para que ele mude sua *tag*. Se ele se recusar ou falhar em responder, o trabalho pode ser “escondido” pelo time, de forma que não mais aparecerá nas buscas. (FAQ, 2022). As opções de classificação são as seguintes:

- a. **Todas as audiências (*General audiences*)** – classifica os conteúdos adequados para todas as idades, que não retratam nenhum tipo de tema perturbador;
- b. **Adolescentes e acima (*Teen and up audiences*)** – classifica conteúdos que podem ser considerados inapropriados para audiências menores de 13 anos;
- c. **Conteúdo adulto (*Mature*)** – classifica conteúdos com temas adultos (sexo, violência, etc.), representados de forma menos gráfica do que os classificados como *Explicit*.

- d. **Explícito (*Explicit*)** – classifica conteúdos adultos descritos de forma gráfica (pornografia, tortura, etc.).
- e. **Não classificada (*Not Rated*)** – essa é a opção padrão atribuída pelo arquivo quando o autor não define a classificação indicativa da obra. O próprio autor também pode selecioná-la, por não desejar classificar seu trabalho ou para evitar dar *spoilers*, por exemplo. Dessa forma, como não há nenhuma certeza quanto ao conteúdo presente na obra, trabalhos rotulados *Not rated* serão tratados da mesma forma que os rotulados *Mature* e *Explicit*, para fins de busca e recuperação futura;

5.3.2 Advertências do AO3 (*Archive Warnings*)

O arquivo exige que todas as obras incluam advertências – ou que o autor explicitamente escolha não as incluir – que alertem para temas que possam afetar ao público leitor (essa é uma categoria de múltipla escolha); da mesma forma que na categoria anterior, aconselha-se que os autores atribuam as etiquetas que alertem adequadamente para o teor da obra, essa etiqueta permite que os leitores possam filtrar confiavelmente o conteúdo que desejam acessar. Também similarmente à *tag* anterior, a *tag Archive Warnings* não é moderada, porém, se denunciada por falta de advertências adequadas, qualquer obra está sujeita aos procedimentos realizados pelo comitê de Diretrizes e Abuso. (FAQ, 2022). As opções de Advertências são:

- a. **Não utilizar advertências do AO3 (*Choose not to use Archive warnings*)** – utilizada quando o autor não gosta de utilizar as advertências, quando algum dos avisos se encaixa, porém ele prefere evitar *spoilers*, ou ainda quando o autor não sabe para o que ele deve alertar;
- b. **Descrição gráfica de violência (*Graphic depictions of violence*)** – alerta para sanguinolência e violência descrita gráfica e explicitamente, a aplicação dessa *tag* é feita segundo os critérios do autor (do que ele considera como “gráfico”);
- c. **Morte de personagem principal (*Major character death*)** – utilizada para alertar que um personagem importante dentro do enredo vai morrer. Recomenda-se o uso do “bom-senso” a fim de determinar quem conta ou não como um personagem principal no *fanwork*;

- d. **Estupro/sexo sem consentimento (*Rape/non-com*)** – alerta para atos sexuais marginalmente ou totalmente sem consentimento. Novamente, cabe ao autor decidir se a etiqueta se aplica;
- e. **Sexo envolvendo menores de idade (*Underage*)** – utilizada quando há menção ou descrição de atividades sexuais praticadas por menores (não estão inclusas atividades como beijos ou referências vagas sem qualquer descrição);
- f. **Nenhuma advertência do AO3 se aplica (*None of these warnings apply*)** – utilizada quando nenhum dos temas descritos acima aparece na obra.

5.3.3 Categoria (*Category*)

Essa classe de metadados refere-se às diferentes categorias de relacionamentos românticos e/ou sexuais presentes no *fanwork*. Esse é um campo (não moderado) em que o autor pode fazer múltiplas escolhas – ou não escolher nenhuma, uma vez que sua obra pode retratar diversas configurações de relacionamentos ao longo do enredo; no entanto, a significância de cada uma dessas abreviações pode variar de *fandom* para *fandom* e de fã para fã. (FAQ, 2022). Uma interpretação comum das categorias é:

- a. **F/F** – relacionamento entre mulheres;
- b. **F/M** – relacionamento entre homens e mulheres;
- c. **M/M** – relacionamento entre homens;
- d. **Multi** – mais de um tipo de relacionamento, ou relação com diversos parceiros;
- e. **Geral (*Gen*)** – nenhum relacionamento de natureza romântica ou sexual, ou os relacionamentos não são o foco da obra;
- f. **Outros (*Others*)** – relacionamentos não cobertos pelas demais categorias.

5.3.4 *Fandom*

Todas as obras depositadas no AO3 precisam estar inseridas em uma das *tags* de *fandom*, logo essa é uma categoria de metadados obrigatória cujo objetivo é especificar o material fonte do *fanwork* em questão. Também é um campo de preenchimento automático, ao qual pode-se adicionar quantos *fandoms* forem necessários – separados por vírgulas – desde que eles realmente estejam representados na obra (obras que apresentam mais de um *fandom* geralmente são listadas como *crossovers* pelo sistema de busca). (FAQ, 2022).

Conforme Feinberg, Gursoy e Wickett (2018), o *fandom* é um dos aspectos chave do sistema de metadados utilizado no A03, funcionando simultaneamente como um indicador do material de origem e como um marcador de uma subcultura.

Recomenda-se o uso de nomes completos e não abreviações, buscando evitar ambiguidades, pois diferente das anteriores, nesse campo o autor tem a completa liberdade de atribuir e criar (caso ela ainda não figure no sistema) a etiqueta que melhor represente o *fandom* retratado no *fanwork*; essa é uma classe de etiqueta moderada, logo, recomenda-se que o tipo de mídia, o criador ou o ano de produção seja especificado pelo autor dentro da etiqueta, para que assim os Organizadores possam descobrir com facilidade o texto-fonte ao qual o indexador se referiu, acelerando o processo de criação das etiquetas canônicas desse novo *fandom*. (WRANGLING..., 2022).

Cada Organizador de etiquetas é atribuído a uma subcultura específica para moderação. São eles que determinam (com base nas Diretrizes de organização) a forma canônica da etiqueta de *fandom*, adicionando a elas as etiquetas sinônimas utilizadas pelos usuários até então; conforme o documento, o nome escolhido para representar uma etiqueta de *fandom* deve ser o seu nome oficial como aparece no show, publicação oficial ou demais tipos midiáticos. Ademais, além contar com seções que indicam as convenções de nomenclatura para cada texto-fonte (anime/mangá, livro, peça, série, etc.) e as medidas corretas de desambiguação, as diretrizes também indicam o que fazer em relação à artigos, nomes compartilhados ou semelhantes a outras subculturas, *fandoms* que se estendem através de vários tipos de mídia, títulos em alfabetos transliterados/não latinos, obras que possuem títulos alternativos, e assim por diante. (WRANGLING..., 2022).

Dentro dessa categoria há ainda uma etiqueta particular, a No Fandom, etiqueta mãe de todas as *tags* que não pertencem a *fandoms* específicos, mas que podem se aplicar a muitos deles, ou a todos – isso engloba Etiquetas adicionais gerais como Angst e Alternate Universe, personagens genéricos como Narrator e etiquetas ambíguas de personagens como Sam, e também relacionamentos genéricos como Original Character/Original Character. (WRANGLING..., 2022).

5.3.5 Relacionamentos (*Relationships*)

Esse é um campo de preenchimento automático não obrigatório – sua função é listar os principais relacionamentos retratados em um *fanwork*, sejam eles românticos ou platônicos. Diferentes indicadores são utilizados para demonstrar a diferença da natureza desse

relacionamento, a barra (/) é utilizada para indicar um relacionamento romântico e/ou sexual: Greg House/James Wilson; já o ampersand (&) se refere a relacionamentos platônicos entre amigos, familiares, etc.: Leonard “Bones” Mccoy & Spock. É possível adicionar mais de dois personagens em ambas as formas de *tags*, porém, quando os autores misturam os indicadores românticos e platônicos elas não podem ser canonizadas. Recomenda-se que os nomes apareçam em ordem alfabética, de acordo com o sobrenome do personagem, salvo em casos em que o personagem tem apenas um nome; solicita-se também a digitação do nome completo dos personagens a fim de evitar a criação e etiquetas ambíguas. (FAQ, 2022).

Essa é também uma etiqueta moderada, as Diretrizes de organização disponibilizam instruções quanto a relações que envolvam versões diferentes dos personagens, múltiplas versões de um mesmo personagem, envolvimento do personagem consigo mesmo, relacionamentos com personagens não nomeados pelo cânon, *reader-inserts* e assim por diante. (WRANGLING..., 2022).

5.3.6 Personagens (*Characters*)

Esse é um campo de metadados opcional de preenchimento automático. Nele estão indicados os personagens que aparecem em determinada obra, preferivelmente tratados pelo seu nome completo, quando isso não é possível (o personagem tem apenas um nome, ou nome ambíguo) o *fandom* deve ser incluído entre parênteses: Gabriel (Good Omens), Gabriel (Supernatural).

Essa é umas das etiquetas moderadas pelos Organizadores – esses definem as etiquetas canônicas com base em uma série de estipulações, observando as diferentes instruções para apelidos, alter egos, pseudônimos, identidades secretas, múltiplas personalidades ou encarnações, nomes de banda, times de esporte, dentre outros. As regras básicas definem que a forma padrão para incluir um nome de personagem seria: PRIMEIRONOME SOBRENOME, já no caso de personagens do leste asiático ou de outras sociedades que não adotem o inglês como linguagem oficial, e cuja apresentação dos nomes seja diferente, recomenda-se que o moderador escolha a nomenclatura utilizada na obra original.

5.3.7 Etiquetas Adicionais (*Additional Tags*)

Esse é um campo livre, também de preenchimento automático; nele o autor pode incluir quaisquer etiquetas que sejam relevantes, pode alertar para conteúdos sensíveis que não se encaixem nas Advertências, pode especificar gêneros, subgêneros, tropos e fetiches, se a obra é ilustrada, traduzida para outras línguas, faz parte de um desafio ou é um presente, se foram utilizadas variações dos personagens, do período histórico ou do cânon, e assim em diante. Por exemplo: Self-Harm (automutilação), Headmistress!Hermione Granger (indica que a personagem foi caracterizada como a diretora da escola), Post-Canon (a obra se passa depois dos acontecimentos do cânon), Past Sherlock Holmes/John Watson (indicando um relacionamento romântico passado entre os dois personagens), Soulmates (tropo onde os personagens são almas gêmeas). Dessa forma, quando todas as tags são aplicadas o usuário tem a possibilidade e a autonomia de buscar o conteúdo que mais o interessar, enquanto evita aquele que lhe é desagradável.

Diferentemente das tags de *Fandom*, *Relationships* e *Characters*, as *Additional tags* não são profundamente moderadas (FEINBERG; GURSOY; WICKETT, 2018), e devem ser canonizadas apenas quando são suscetíveis de serem utilizadas por múltiplos usuários. Elas divergem entre aquelas que pertencem à um *fandom* particular (ex.: Blind Roy Mustang, nesse caso o moderador a classifica como uma etiqueta filha do *fandom Fullmetal Alchemist*), ou as que são aplicáveis a qualquer *fandom* (ex.: Found Family, Amnesia, Horror, essas etiquetas são muito gerais, e, portanto, são atribuídas como etiquetas filha à tag No Fandom). (WRANGLING...,2022). Observa-se, porém, por meio da Figura 22, diferentes modalidades de etiquetas aplicadas a uma obra não especificada (afim de preservar a identidade do autor), visto que esse campo permite ao autor a total liberdade para incluir elementos que lhe pareçam necessários e/ou interessantes para o leitor:

Figura 22 - 1º Exemplo de etiquetas

Major Character Death, Noctis Lucis Caelum/Ignis Scientia, Noctis Lucis Caelum, Ignis Scientia, Prompto Argentum, Gladiolus Amicitia, Lunafreya Nox Fleuret, Shiva (Final Fantasy XV), Cor Leonis, Iris Amicitia, Ardyn Izunia, Ravus Nox Fleuret, Fix-It, Time Travel, Older Noctis, Older Ignis, younger Noct, younger Iggy, Ignoc x 2, the others are just minor characters in this, it really focuses on Noctis and Ignis x 2, Shiva is fed up with Bahamut's shit, She takes matters into her own hands, It might be a bit confusing with the names, but I'll try to make it as clear as possible, Angst, Romance, Sacrifice, Prompto is a good friend, dealing with death, and not dealing well, Grief, I grow stronger with every tear you shed, and you're going to shed a lot of tears, I cry writing some scenes, Episode Ignis Spoilers

Fonte: *Final Fantasy XV, Archive of Our Own*, 2020.⁸⁵

Percebe-se que os tipos de etiquetas descritas anteriormente não são as únicas a serem empregadas pelo autor, por diversas vezes, há uma tentativa de se estabelecer um

⁸⁵ Disponível em: <https://archiveofourown.org/tags/Final%20Fantasy%20XV/works>. Acesso em: 13 mar. 2020.

diálogo entre si e o futuro leitor. São utilizadas diversas Etiquetas adicionais descritivas, tais como: Fix-it (obras que se propõe a “consertar” o cânon), Time Travel (viagem no tempo) e Romance – além dessas, há as etiquetas diretamente relacionadas ao *fandom* de Final Fantasy XV, tais como: Older Ignis (indica que o personagem Ignis Scientia retratado na obra está mais velho do que o retratado no cânon) e Older Noctis (igualmente para o personagem Noctis Lucis Caelum).

Porém, além dessas, são encontradas *tags* que proporcionam breves sumários e *insights* da obra, porém de forma descontraída; nessas o autor se comunica diretamente com o leitor: Shiva is fed up with Bahamut’s shit, She takes the matters into her own hands (Shiva está de saco cheio para as besteiras de Bahamut, ela decidiu que ela mesma lidaria com o problema); It might be a bit confusing with the names, but I’ll try to make it as clear as possible (pode ser que fique um pouco confuso por causa dos nomes, mas eu vou tentar deixar o mais claro possível); I grow stronger with every tear you shed, and you’re going to shed a lot of tears (eu fico mais forte a cada lágrima que você derramar, e você vai derramar muitas lágrimas).

As abordagens convencionais da informação não considerariam essas *tags* relevantes, porém o fato de que elas são utilizadas pelos autores significa que também são dignas de serem investigadas, observa-se um caso em que se espera que as *tags* tenham voz e usabilidade para os usuários, dessa forma “ilustrando que abraçar a subjetividade da organização da informação não reduz seu poder organizacional” (FEINBERG; GURSOY; WICKETT, 2018, p. 504, tradução nossa). Esses tipos de *tags* não canonizadas podem ter cunho humorístico ou alertar de forma mais pessoal para coisas que o autor quer que o leitor saiba antes de acessar a história. Isso reforça o senso de afinidade dentre aqueles que produzem o conteúdo e aqueles que o recebem. É evidente, no entanto, que o sistema de *tags* adicionais depende do autor para ser claro e informativo (Figura 23):

Figura 23 - 2º Exemplo de etiquetas

No Archive Warnings Apply, Enjolras/Grantaire (Les Misérables), Courfeyrac & Enjolras (Les Misérables), Courfeyrac & Grantaire (Les Misérables), Feuilly & Grantaire & Eponine & Montparnasse (Les Misérables), Grantaire & Eponine, Minor or Background Relationship(s), Grantaire (Les Misérables), Enjolras (Les Misérables), Courfeyrac (Les Misérables), Bahorel (Les Misérables), Eponine Thénardier, Steven the Cat (original character), Alternate Universe – College/University, Alternate Universe – Rock Band, Smooching, like it's really just excessive at this point, shoutout to Maroon 5 who will thankfully never see this, please check TWs before reading chapters that have them!, Slow Burn, but like.....with makeouts, discussions of nipples and dicks about

Fonte: *Les Misérables - All Media Types, Archive of Our Own*, 2020.⁸⁶

⁸⁶ Disponível em: <https://archiveofourown.org/tags/Les%20Mis%C3%A9rables%20-%20All%20Media%20Types/works>. Acesso em: 13 mar. 2020.

Essas são etiquetas aplicadas à uma obra inserida no *fandom* Les Misérables - All Media Types, escolhida por melhor ilustrar a retenção de certas informações que poderiam ser de importância para o leitor. Nela é possível perceber claramente o uso das Etiquetas adicionais como uma forma de estabelecer uma espécie de diálogo com o leitor. Porém, ao adicionar a *tag* please check TWs before reading chapters that have them! (por favor cheque os avisos de gatilhos antes de ler capítulos que os incluem) fica implícito que o autor escolheu não alertar esses conteúdos por meio das etiquetas, presumivelmente para evitar *spoilers*. Dessa forma o leitor é advertido de que há na obra conteúdos possivelmente desconfortáveis, porém só poderia saber com certeza ao ler os alertas antes de cada capítulo. Por fim, observa-se mais um exemplo (Figura 24):

Figura 24 - 3º Exemplo de etiquetas

Creator Chose Not To Use Archive Warnings, Thirteenth Doctor, The Master (Dhawan), ThoscheiLockdown2020

Fonte: *Doctor Who & Related Fandoms, Archive of Our Own*, 2020.⁸⁷

Essas são *tags* aplicadas à uma obra inserida no *fandom* Doctor Who & Related Fandoms, escolhida por melhor ilustrar como o ato da etiquetagem pode ser imprecisa. O autor se vale de apenas uma *tag* adicional: ThoscheiLockdown2020 (que indica obras que fazem parte de um evento ou desafio organizado pelo *fandom* de *Doctor Who* (1963–), contudo não dá mais informações quanto ao conteúdo de seu trabalho, dessa forma dificultando sua recuperação futura por pessoas que não fizeram parte do evento. Essa obra consiste em designs para bonecos de papel dos dois personagens especificados pelas etiquetas, utilizando diferentes vestimentas, existem várias *tags* canonizadas que poderiam ser de ajuda para um usuário futuro, dentre elas: Fanart, e Digital Art (arte digital).

5.4 As vantagens e desvantagens do sistema híbrido de indexação

Para Fathallah (2018), o processo de encontrar um *fanwork* no AO3 é como uma espécie de caça ao tesouro, onde o leitor refina suas *tags* selecionadas e filtradas até finalmente descobrir a obra em que deseja mergulhar a seguir, para a autora, esse processo pode ser intensamente interativo. Embora não se tenha explorado o sistema de busca do arquivo, é nítido como a indexação pode ser especializada, feita não apenas por meio de

⁸⁷ Disponível em: https://archiveofourown.org/tags/Doctor%20Who%20*a%20Related%20Fandoms/works. Acesso em: 13 mar. 2020.

etiquetas gerais tais como Drama, mas também representando temas e tropos extremamente específicos que o leitor pode então escolher ativamente procurar ou evitar. Essa forma de indexação (de certo modo ainda uma folksonomia restrita) é pautada pelas terminologias e novos gêneros narrativos que surgiram e se desenvolveram dentro dessas subculturas, portanto, o vocabulário utilizado é de conhecimento geral para quem já faz parte de um determinado *fandom*, mas também pode ser rapidamente apreendida pelos recém-chegados, através dos diversos espaços de afinidade por eles frequentados enquanto parte desse complexo conjunto de estruturas e práticas sociais e culturais.

Enquanto a indexação social privilegia o autor, fornecendo a ele o total controle acerca dos metadados necessários para a possível recuperação futura, confiando em seu conhecimento acerca das palavras chave que definem seu trabalho, bem como de toda as convenções linguísticas que permeiam cada subgrupo de fãs, a garantia de uso por parte de um possível leitor é prejudicada pelas diversas categorias de erros, discrepâncias, insuficiências, graus de subjetividade e falta de padronização e controle passíveis de ocorrer.

Da mesma forma, a indexação por meio de um vocabulário controlado soluciona os problemas causados pela indexação social, ao mesmo tempo em que cria uns tantos outros. A usagem de um vocabulário estático, principalmente em grandes arquivos quando pode ser impossível, a depender dos recursos disponíveis, atualizar continuamente as categorias e estruturas hierárquicas dos metadados conforme surgem novos termos (uma vez que a linguagem e terminologias do *fandom* estão em constante processo de evolução e mudança), pode acarretar em uma indexação com baixa especificidade, afetando assim tanto a revocação quanto a precisão do sistema de busca. Além disso, a falta de constantes atualizações nas categorias ocasiona também a exclusão de determinados grupos tais como os *microfandoms*, que não se veem representados dentro do arquivo, e tem de se resignar com as dificuldades inerentes ao compartilhamento e recuperação das produções culturais de seu *fandom*.

Em contrapartida, o sistema de indexação moderada do AO3 se propõe a ter o melhor das duas versões, protegendo a autonomia, a autenticidade e a expressão individual de cada autor (não terceirizando a indexação, não impondo barreiras ou censuras e permitindo os metacomentários por meio das etiquetas adicionais não canônicas), enquanto maximiza e facilita a experiência do leitor por meio da moderação nos bastidores. É um sistema democrático tanto para os autores quanto para os consumidores de pequenos e grandes *fandoms*, suas várias categorias de metadados aumentam as taxas de uma indexação específica na medida em que os Organizadores vinculam as etiquetas semelhantes, criando relações entre

as mesmas e aumentando também a capacidade tanto da pesquisa e recuperação de artefatos pertinentes quanto da filtragem de produções indesejadas.

No entanto, todo sistema de indexação está sujeito a erros, e o sucesso da etiquetagem social é diretamente proporcional à qualificação e engajamento de seus adeptos (RAFFERTY, 2018), portanto, mesmo que os fãs sejam conhecedores daquilo que consomem, isso não traduz exatamente para uma indexação confiável. O vocabulário pode ser conhecido, porém a usabilidade e o sistema de etiquetagem do site podem parecer nebulosos, e, tal qual o *Tumblr*, intimidar os autores e leitores novatos. Outrossim, fãs e *fandoms* podem se referir a termos e conceitos de formas diferentes e a grande variação de etiquetas dificulta uma filtragem confiável, fato resolvido em um ambiente de vocabulário controlado. Erros de etiquetagem, tais como a criação de *tags* ambíguas de personagem, são tão comuns que os moderadores precisam canonizar esses termos para fins de pesquisa.

Pode-se argumentar que as opções oferecidas ao autor pelos campos de preenchimento automático diminuem os erros substancialmente, porém, de forma alguma eles deixam de acontecer. Os exemplos dados por meio das Figuras 22, 23 e 24 demonstram três diferentes formas de etiquetagem praticadas pelos criadores – todas elas demonstram a subjetividade humana ao julgar aquilo que é importante transmitir ao leitor, e aquilo que deve ser retido dele.

Outro agravante pode ser a possível desorganização causada pela subjetividade dos critérios pessoais empregados em meio a indexação, gerando *fanworks* com a classificação indicativa incorreta ou com etiquetas adicionais desnecessárias; de fato, o desconhecimento quanto as relações parentais entre as etiquetas, bem como da existência das *meta* e *subtags* podem ocasionar em indexações excessivamente exaustivas e redundantes, etiquetando elementos que não tem relevância real dentro do *fanwork*, tais como personagens que pouco aparecem ou relacionamentos em segundo plano, e ainda *tags* adicionais que se referem a partes ínfimas do enredo. Isso derrota todo o propósito da etiquetagem, na medida em que efetivamente diminui a precisão do sistema de busca e facilita que o leitor entre em contato com temas, *ships* e personagens que ele preferiria evitar.

Similarmente, a etiquetagem ineficiente, ilustrada pela Figura 24, esconde a obra das pesquisas, fazendo com que se perca dentre a quantidade enorme de *fanworks* depositados no site, prejudicando diretamente a sua recuperação futura por aqueles que não tem conhecimento do contexto em que aquela obra foi produzida. A dificuldade de compreender a arquitetura do site e a usabilidade das etiquetas também pode ser um problema para o usuário leitor, que não sabe utilizar dos recursos disponíveis para a busca da informação pertinente;

outrossim, deve-se levar em consideração que mesmo os Organizadores estão passíveis a cometer erros em sua moderação, pois também estão sujeitos à inerente subjetividade humana.

Entende-se, pois, que nenhum sistema de indexação pode alcançar a perfeição, principalmente quando dependente de uma gama diversificada de indivíduos, no entanto, independentemente de suas falhas, o AO3 é uma combinação interessantíssima entre a indexação controlada e a indexação social. A possibilidade de oferecer ao usuário a liberdade a qual ele está habituado dentro do ambiente virtual através de “etiquetas comuns”, ao mesmo tempo em que potencializa a recuperação da informação através de conceitos como a “etiqueta canônica” e os vínculos entre as *tags* formados pelos moderadores pode vir a ser um intrigante tópico para o debate das ciências da informação.

Finalmente, mesmo que essas fissuras existam, o trabalho excepcional de uma equipe composta inteiramente por voluntários demonstra tanto o amor dos fãs para com seus *fandoms*, quanto o reconhecimento que esses grupos denotam ao sistema de indexação e à ciência da informação, isso provavelmente de deva ao fato de que vários profissionais da informação estiveram envolvidos na esquematização do mesmo (COPPA, 2013), cujo funcionamento é basilar para que o *Archive of Our Own* continue a servir aos interesses dos fãs e cumprir sua missão social.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A indexação constitui parte fundamental das Ciência da Informação, sua centralidade é em razão de seu papel de elo entre as ideias do emissor e o receptor e a má conduta em relação a esse processo pode comprometer as atividades fim das Unidades de Informação. Ao longo das últimas décadas, porém, novas modalidades de representação de conceitos surgiram, acompanhadas pela Web 2.0; elas são fruto da descentralização e do fluxo multidirecional da informação dentro dos ambientes digitais modernos. A indexação social não conta com a participação de indexadores profissionais, e sim com os interagentes da web, que produzem, etiquetam e compartilham conteúdo livremente e constantemente.

Ao mesmo tempo em que apresenta inúmeras desvantagens, a folksonomia é um método barato de indexação que estimula a coexistência de diversos pontos de vista, bem como rápida assimilação, ressignificação e distribuição da informação; portanto, a ciência da informação demonstra muito interesse em encontrar formas de discipliná-la, retendo suas boas características enquanto eliminam-se as prejudiciais. Dentro dessa conjuntura, o *Archive of Our Own* apresenta um tipo particular de indexação, que muito tem a contribuir para as pesquisas brasileiras acerca de uma folksonomia híbrida e de suas possíveis aplicabilidades, logo, o objetivo geral desse trabalho foi pormenorizar o funcionamento do sistema de indexação utilizado pelo repositório, bem como observar e relatar métodos de indexação utilizados pelos usuários e suas possíveis consequências para a posterior recuperação da informação.

Para tanto, seguiu-se as determinações dos objetivos específicos desse trabalho, de modo que a princípio buscou-se compreender as particularidades da subcultura que influenciou o surgimento de arquivos ladinos e do AO3. O primeiro objetivo pretendeu relatar a história do *fandom* a fim de compreender sua cultura participativa e colaborativa; esse objetivo foi atendido majoritariamente por meio da seção 4.2, que traçou a evolução desse fenômeno através das eras. Por meio da pesquisa realizada, percebeu-se que a prensa e a intensificação do comércio global de bens e informação influenciaram sobremaneira uma crescente na construção de gostos culturais, quando pessoas passam a manifestar seus preceitos, predileções e status quo por meio de coisas.

Uma vez que essas circunstâncias se tornam cada vez mais comuns, os indivíduos passam a interagir cada vez mais entre si, formando grupos que compartilham das mesmas inclinações e ideias, mas também buscando incessantemente formas de se aproximar fisicamente ou emocionalmente do objeto de sua afeição compartilhada, práticas que se

desenvolveram a centenas de anos, mas continuam atuais, tais como as cartinhas de fãs, as memorabilias, as peregrinações e as obras derivativas. Na medida em que essas práticas evoluem, os fãs passam a se unir e se organizar, desenvolvendo uma cultura própria e um léxico diferenciado, produzindo e disseminando conteúdos que mantêm uns aos outros mais próximos de sua paixão. Essa união, por fim, consolida a cultura participativa como a forma de interação dominante dentre esses grupos.

A cultura participativa e colaborativa, porém, também foi explorada mais a fundo por meio da seção 4.1.2, que discorre acerca do próprio termo, cunhado por Jenkins, cujo significado inevitavelmente se entrelaça com o cerne do *fandom*. Também a seção 4.1.4, que discorre acerca dos espaços de afinidade, e a 4.3 que dialoga sobre os portais que dão acesso a esses espaços constata e ressaltam a absoluta importância da participação para essa subcultura, que cresce por meio do conteúdo construído coletivamente, dialogando, metadiscursando e fomentando a busca e o aprofundamento do conhecimento pertinente ao seu interesse, bem como a distribuição dessa sabedoria através dos diversos canais disponíveis para tal, como as *wikis*, as redes sociais e os arquivos de *fanworks*. Por meio desse objetivo, foi possível também visualizar que, além do constante questionamento dos padrões societários, também a participação da mulher e os valores progressistas e feministas são pilares dessas subculturas.

O segundo objetivo específico desta pesquisa foi o de apresentar o AO3 como um repositório de *fanworks* e discorrer acerca dos motivos de sua criação; esse foi atendido sobretudo por meio da seção 4.3.4 que se aprofunda nos arquivos ladinos de De Kosnik. Por meio desse objetivo, reconheceu-se a efemeridade das redes e as dificuldades do *fandom* em arquivar sua própria história, estando sempre à mercê de corporações que nunca tem seus melhores interesses em vista ou da dedicação de alguns poucos fãs, que podem exercer seu poder de arquivista exacerbadamente e cuja força de vontade pode se esvaír subitamente, deixando subculturas órfãs de suas produções culturais.

Graças ao contexto social fornecido por meio da seção 4.2, percebeu-se também o preconceito arraigado dentro da sociedade e da academia, para os quais ser fã é o completo abandono da faculdade mental, e o abraço à manipulação da indústria cultural de massa, ao descontrole animalístico, ou ao comportamento eremítico, bizarro ou orgiástico. Ainda assim, a imprensa literária de nicho logo percebeu no fã o consumidor ideal, fato que logo foi também captado pela indústria midiática e pelas grandes corporações; conclui-se que todos esses fatores foram essências para a idealização e fundamentação de um arquivo projetado unicamente por e para os fãs.

O terceiro objetivo deste estudo consistiu em conceituar as *fanfics* como produções culturais do *fandom*, bem como descrever seus principais gêneros e terminologias; na execução dessa meta, o conceito de literatura arcôntica foi descoberto na seção 4.4.2, essa que descreve o texto que está em constante expansão, cujo significado não se esgota em si mesmo. Consta-se, portanto, que a *fanfiction* é uma produção cultural legítima, cujo conceito só faz sentido quando a cultura popular foi apossada – quando o texto se torna propriedade de outrem, a partir do nascimento dos direitos autorais. Por fim, com base em todas as informações obtidas por meio da pesquisa bibliográfica, foram elaborados dois mini glossários que compreendem e exemplificam o vernáculo rico dessas subculturas.

Finalmente, o último objetivo determinou a verificação da existência de uma política de indexação e a pormenorização do funcionamento do sistema de indexação utilizado pelo repositório *Archive of Our Own*. Esse objetivo foi alcançado por meio do capítulo 5, que revelou a existência de um “guia de organização”, embora tenha-se percebido que o mesmo não está direcionado aos que realmente estão fazendo a atribuição dos termos-chave, mas sim àqueles que moderam esses termos por detrás das cortinas. Em consequente, foram apresentados os conceitos principais, assimilando assim a atuação do sistema e os tipos de etiqueta por ele utilizadas.

Durante a conclusão dessa etapa, perceberam-se vantagens e desvantagens do sistema de indexação social moderada utilizado pelo AO3 (vide seção 5.4), em primeira instância, verificou-se que, quando comparado aos sistemas convencionais e à folksonomia, o sistema de indexação social moderada se mostra mais democrático para todos os envolvidos, pois o produtor detém o controle sobre os termos indexatórios, porém a influência moderadora nos bastidores assegura da melhor forma possível que a informação seja devidamente traduzida, sendo encaixada nas modalidades de metadados pertinentes; assim o leitor pode encontrar a obra a partir da pesquisa e filtragem desses metadados. Outra vantagem é o curioso metadiscurso/diálogo estabelecido pelo autor, cujas etiquetas, mesmo que não canônicas, podem revelar fatos inusitados, ou o tom da obra de forma espirituosa, sem detrimentos ao sistema de busca.

No entanto, como todo sistema de indexação, essa análise preliminar revelou também algumas desvantagens causadas pela etiquetagem coletiva, já bem conhecidas da indexação manual e social. A eficiência do processo depende de diversos fatores não controláveis, como os critérios subjetivos e pessoais que governam a atribuição dos gêneros, classificações, avisos, categorias e assim por diante; a falta de domínio acerca das relações parentais e vínculos entre as etiquetas, o desconhecimento dos termos utilizados por outras subculturas ou

mesmo da sua própria, também a indexação exageradamente exaustiva ou ineficiente por parte do disseminador acarretam em sérios prejuízos à garantia de uso do leitor. Verifica-se, portanto, que todos os objetivos dessa pesquisa foram devidamente respondidos.

Ao longo do desenvolvimento dessa pesquisa, inúmeros percalços tiveram de ser enfrentados, acima de tudo as barreiras linguísticas e os termos e conceitos de difícil tradução, mas também a falta de estudos de recepção da audiência brasileira sob o viés histórico, da mesma forma, também a falta da historiografia do *fandom* brasileiro, que poderia ser muito rica ao incluir e se aprofundar na participação periférica, feminina e negra do Brasil. Outra dificuldade foi enfrentada em razão da grande complexidade do *fandom* em suas diversas modalidades, que se manifestam diferentemente nos diferentes espaços, assim, escolheu-se dar prioridade a algumas poucas vertentes, como a literatura, a música e a televisão.

Outro fator é o preconceito ainda latente dentro das camadas sociais, sendo os fãs para alguns um poder monetário, números anônimos que consagram a popularidade das marcas, os consumidores mais desejados pela indústria, e para outros completos degenerados, adoradores da baixa cultura e seguidores apalermados. Em todo o caso, quer seja para uns objeto de desprezo e para outros uma cultura complexa, o *fandom* (e o fã) merece ser estudado e documentado apenas pelo fato de ser; sua existência, sendo parte integral da vida moderna ou não, já o faz digno de consideração e estudo sem que o pesquisador precise constantemente fazer malabarismos complicados para defender ou justificar sua investigação e interesse.

Outrossim, é interessante observar o contexto social de uma subcultura que apresenta padrões de etiquetagem tão definidos, aceitos e praticados; mesmo que os erros aconteçam, a indexação e pesquisa se tornaram processos centrais dentro desses grupos. Recomenda-se que as pesquisas acerca do comportamento informacional do fã sejam aprofundadas em território nacional, bem como dos modelos de indexação e de representação descritiva e temática por eles utilizados. Destaca-se a importância de futuros trabalhos que analisem meticulosamente e eficiência e a eficácia desse método de indexação, bem como encoraja-se a pesquisa de possíveis articulações entre a indexação social moderada e a biblioteconomia. No mais, embora o tema não seja pertinente à área das ciências da informação, verificou-se a escassez de trabalhos que abordem o surgimento da cultura dos fãs brasileiros, portanto, recomenda-se uma abordagem histórica mais completa referente ao *fandom* em território nacional.

REFERÊNCIAS

ABERCROMBIE, N.; LONGHURST, B. J. **Audiences**. Londres: Sage, 1998.

ABREU, M. Literatura sem texto: presença social da literatura no Brasil oitocentista. **Revista Letras**, Curitiba, v. 100, p. 91-111, jul./dez., 2019. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/letras/article/view/68866>. Acesso em: 10 out. 2022.

ADORNO, T.; HORKHEIMER, M. **Dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 2014.

ALENCAR, M. F.; RUIZ, D. F. R. Ensino e Ciência da Informação: um estudo do paradigma pós-custodial com a pedagogia histórico-crítica. *In: COLÓQUIO EM ORGANIZAÇÃO, ACESSO E APROPRIAÇÃO DA INFORMAÇÃO E DO CONHECIMENTO*, 1., 2016, Londrina. **Anais eletrônicos...** Londrina: Anfiteatro do Cesa UEL, 2016. p. 249-263. Disponível em: <http://www.uel.br/eventos/cinf/index.php/coaic2016/coaic2016/paper/view/386>. Acesso em: 8 dez. 2020.

ALEXANDRE, M. J. O. **A Construção do Trabalho Científico**. São Paulo: Editora Forense, 2003.

ALMEIDA, P. Etiquetagem colaborativa nas bibliotecas: o caso da literatura. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 23, n. 2, p. 50-70, 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pci/a/YTnsC7wG7YSM57PWgtMHwgL/>. Acesso em: 10 jul. 2022.

AMARAL, A. R. **Sistema de recomendação de tags aplicado na catalogação de recursos de aprendizagem**. 2014. 79 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) – Universidade Federal de São Carlos, Sorocaba, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/631>. Acesso em: 10 jul. 2022.

ANÍZIO, J. L. A.; NASCIMENTO, G. F. C. L. Avaliação do processo de indexação na biblioteca da assessoria jurídica do Banco do Brasil. **Biblionline**, João Pessoa, v. 8, n. esp., p. 122-133, 2012. Disponível em: <https://www.brapci.inf.br/index.php/res/v/100286>. Acesso em: 14 nov. 2021.

ARAÚJO, C. A. Á. **O que é Ciência da Informação**. Belo Horizonte: KMA, 2018.

ARCHIVE. *In: Fanlore*. Nova York: Organization for Transformative Works, 2022. Disponível em: <https://fanlore.org/w/index.php?title=Archive&oldid=2220234>. Acesso em: 10 set. 2022.

ARRUDA, M. I. M.; OLIVEIRA, H. V. Um olhar sobre a evolução do conceito de mediação na Ciência da Informação. **Revista Ibero-americana de Ciência da Informação**, Brasília, v. 10, n. 1, p. 218-232, jan./jul., 2017. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/RICI/article/view/2523>. Acesso em: 23 nov. 2020.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **Métodos para análise de documentos**: Determinação de seus assuntos e seleção de termos de indexação. Rio de Janeiro: ABNT, 1992.

ASTOLAT. An Archive Of One's Own. **astolat's livejournal**, 17 maio 2017. Disponível em: <https://astolat.livejournal.com/150556.html?thread=2771484&style=mime#t2771484>. Acesso em: 18 nov. 2021.

AVANCINI, M. **Nas tramas da fama**: as estrelas do rádio em sua época áurea, Brasil, anos 40 e 50. 1996. 140 f. Dissertação (Mestrado) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1996. Disponível em: https://www.academia.edu/3029338/Nas_tramas_da_fama_as_estrelas_do_r%C3%A1dio_em_sua_%C3%A9poca_%C3%A1urea_Brasil_anos_40_e_50. Acesso em: 12 out. 2022.

BACON-SMITH, C. **Enterprising women**: television fandom and the creation of popular myth. Filadélfia: University of Pennsylvania Press, 1992.

BAKHTIN, M. M. **Speech Genres and Other Late Essays**. Austin: University of Texas Press, 1986.

BEMBEM, A. H. C.; OLIVEIRA, H. P. C.; SANTOS, P. L. V. A. C. O paradigma social e o tempo do conhecimento interativo: perspectivas e desafios para a arquitetura da informação pervasiva. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 20, n. 4, p. 181-196, out./dez., 2015. Disponível em: <http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/view/2520>. Acesso em: 8 dez. 2020.

BOOTH, P. J. Fandom: the classroom of the future. **Transformative Works and Cultures**, Estados Unidos da América, v. 19, jul. 2015a. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2015.0650> Acesso em: 22 abr. 2022.

BOOTH, P. J. **Playing fans**: negotiating fandom in the digital age. Iowa: University of Iowa Press, 2015b.

BORELLI FILHO. As fan...áticas do rádio. **Revista do Rádio**, Rio de Janeiro, n. 167, p. 38-41, nov., 1952. Disponível em: http://memoria.bn.br/pdf/144428/per144428_1952_00167.pdf. Acesso em: 15 out. 2022.

BRANDT, M.; MEDEIROS, M. B. B. Folksonomia: esquema de representação do conhecimento?. **Transinformação**, Campinas, v. 22, n. 2, p.111-122, 2010. Disponível em: <https://ridi.ibict.br/handle/123456789/285>. Acesso em: 25 jun. 2022.

BRAUDY, L. **The frenzy of renown**: fame and its history. Nova York: Oxford University Press, 1986.

BRIGIDI, F. H.; PEREIRA, A. M. Vocabulário controlado e folksonomia: indexação híbrida de caráter colaborativo no SIBI/UFSC. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 17., 2016, Salvador. **Anais eletrônicos...** Salvador: PPGCI, 2016. Disponível em:

<http://repositorios.questoesemrede.uff.br/repositorios/handle/123456789/3384>. Acesso em: 19 nov. 2021.

BROUGH, M. M.; SHRESTHOVA, S. 2012. Fandom Meets Activism: Rethinking Civic and Political Participation. **Transformative Works and Cultures**, Estados Unidos da América, v. 10, jun. 2012. Disponível em: <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/303>. Acesso em: 20 out. 2022.

BURCHILL, J. **Damaged Gods: Cults and Heroes Reappraised**. Londres: Ebury Press, 1986.

CAMILLO, E. S.; SILVA, B. D. O. Atividades de fãs e fandoms na biblioteca escolar: mediações alinhadas aos programas e atividades das diretrizes da IFLA para a biblioteca escolar. **Páginas a&b: arquivos e bibliotecas**, Porto, n. 16, p. 184–202, set. 2020. Disponível em: <https://ojs.letras.up.pt/index.php/paginasueb/article/view/6781>. Acesso em: 25 abr. 2022.

CÂNONE (ficção). *In*: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2022. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/C%C3%A2none_\(fic%C3%A7%C3%A3o\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/C%C3%A2none_(fic%C3%A7%C3%A3o)). Acesso em: 12 out. 2022.

CARNEIRO, M. V. Diretrizes para uma política de indexação. **Revista da Escola de Biblioteconomia da UFMG**, Belo Horizonte, v. 14, n. 2, p. 221-241, 1985. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/73170>. Acesso em: 12 nov. 2021.

CATHARINA, P. P. G. F. Émile Zola, literatura, celebridade e objetos derivados no Brasil oitocentista. **Revell: Revista de Estudos Literários da UEMS**, Dourados, MS, v. 1, n. 21, p. 160-183, jan./abr. 2019. Disponível em: <https://periodicosonline.uems.br/index.php/REV/article/view/3550>. Acesso em: 18 set. 2022.

CAUGHEY, J. L. **Imaginary Social Worlds: A Cultural Approach**. Lincoln: University of Nebraska Press, 1984.

CAVICCHI, D. Fandom Before “Fan”: shaping the history of enthusiastic audiences. **Reception: Texts, Readers, Audiences, History**, v. 6, n. 1, p. 52-72, 2014. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/10.5325/reception.6.1.0052>. Acesso em: 18 set. 2022.

CAVICCHI, D. History and Fan Studies: a conversation between Barbara Ryan and Daniel Cavicchi (part one). [Entrevista concedida à] Barbara Ryan. *In*: **Confessions of an Aca-Fan**, 20 mar. 2009. Disponível em: http://henryjenkins.org/2009/03/a_conversation_between_barbara.html. Acesso em: 18 set. 2022.

CAVICCHI, D. **Listening and Longing: music lovers in the age of Barnum**. Middletown, CT: Wesleyan University Press, 2011a.

CAVICCHI, D. Loving Music: Listeners, Entertainments, and the Origins of Music Fandom in Nineteenth-Century America. *In*: GRAY, J; SANDVOSS, C; HARRINGTON, L. (eds.) **Fandom: Identities and Communities in a Mediated World**. 2 ed. Nova York: New York University Press, 2017. p. 109-126.

CAVICCHI, D. Matinee Girl. **The Ardent Audience**: Exploring the history of audiences, Rhode Island, 18, abr. 2011b. Disponível em: <https://theardentaudience.blogspot.com/2011/04/matinee-girl.html>. Acesso em: 12 out. 2022.

CHAMBERLAIN, S. **Fan Fiction Was Just as Sexual in the 1700s as It Is Today**. 14 fev. 2020. Disponível em: <https://www.theatlantic.com/culture/archive/2020/02/surprising-18th-century-origins-fan-fiction/606532/>. Acesso em: 29 set. 2022.

CHAUMIER, Jacques. Indexação: conceito, etapas e instrumentos. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, São Paulo, v. 21, n. 1/2, p. 63-79, jan./jun., 1988. Disponível em: <https://www.brapci.inf.br/index.php/article/download/19202>. Acesso em: 15 nov. 2021.

COKER, C. The margins of print? Fan fiction as book history. **Transformative Works and Cultures**, Estados Unidos da América, v. 25, set. 2017. Disponível em: <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/1053>. Acesso em: 14 out. 2022.

COMERFORD, C. Participatory toolboxes: Franchise fan wikis as tools of textual production. **Participations: Journal of Audience & Reception Studies**, v. 15, n. 2, p. 285-296, dez. 2018. Disponível em: <https://www.participations.org/Volume%2015/Issue%202/contents.htm>. Acesso em: 27 abr. 2022.

COPPA, F. A brief history of media fandom. *In*: HELLEKSON, K.; BUSSE, K. (orgs.). **Fan fiction and Fan Communities in the Age of the Internet**: new essays. Carolina do Norte: Mcfarland & Company, 2006. p. 41-59.

COPPA, F. An Archive of Our Own. *In*: JAMISON, A. **Fic**: Why Fanfiction Is Taking Over the World. Dallas, TX: BenBella Books, 2013. p. 302-308.

COPPA, F. Fuck Yeah, Fandom Is Beautiful. **Journal of Fandom Studies**, Reino Unido, v. 2, n. 1, p. 73-82, 2014. Disponível em: <https://www.intellectbooks.com/journal-of-fandom-studies>. Acesso em: 27 abr. 2022.

COPPA, F. **The Fanfiction Reader**: Folk Tales for the Digital Age. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2017.

CORRÊA, R. F.; SANTOS, R. F. Análise das definições de folksonomia: em busca de uma síntese. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 23, n. 2, p. 1-32, abr./jun., 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pci/a/wq76G649MfqdWHWtQkwwgGB/?lang=pt>. Acesso em: 17 nov. 2021.

CORSE, S.; HARTLESS, J. 'Sci-Fi and Skimpy Outfits': Making Boundaries and Staking Claims to Star Trek: Into Darkness. *In*: BIENIEK, A. T. (ed.). **Fan Girls and the Media**: creating characters, consuming culture. Lanham: Rowman & Littlefield, 2015. p. 1-19.

COSTA, A. A. N. Tendências e Lacunas dos Estudos de Fãs no Brasil e no Mundo: uma Revisão do Campo. *In*: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 21., 2019, São Luís. **Anais eletrônicos...** São Luís: UFMA/Uniceuma/Estácio,

2019. p. 1-15. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nordeste2019/resumos/R67-0684-1.pdf>. Acesso em: 15 abr. 2022.

CRITICAL ART ENSEMBLE. Utopian Plagiarism, Hypertextuality, and Electronic Cultural Production. *In*: PENNY, S. (ed.). **Critical Issues in Electronic Media**. Nova York: SUNY Press, 1994.

CRYOVERKILTMILK. **[Publicação compartilhada de @i-will-burn-your-tits-off]**. 25 dez. 2021. Tumblr: @cryoverkiltmilk. Disponível em: <https://cryoverkiltmilk.tumblr.com/post/671562954762829824/yours-and-a-hell-of-a-lot-more-example-of-the>. Acesso em: 29 abr. 2022.

DAL'EVEDOVE, P. R.; FUJITA, M. S. L. A pesquisa sobre política de indexação no Brasil: avanços e desafios. **Scire: representación y organización del conocimiento**, Zaragoza, v. 21, n. 2, p. 49-56, set., 2015. Disponível em: <https://ibersid.eu/ojs/index.php/scire/article/view/4234>. Acesso em: 11 nov. 2021.

DALMONTE, E. F. Estudos culturais em comunicação: da tradição britânica à contribuição latino-americana. **Idade Mídia**, São Paulo, v. 1, n. 2, p. 67-90, nov. 2002. Disponível em: https://www.infoamerica.org/documentos_pdf/dalmonete.pdf. Acesso em: 22 abr. 2022.

DARNTON, R. First Steps toward a History of Reading. **Australian Journal of French Studies**, Clayton, v. 23, n. 1, p. 5-30, jan. /abr. 1986. Disponível em: <https://search.informit.org/doi/10.3316/ielapa.860900190>. Acesso em: 09 out. 2022.

DARNTON, R. **The Great Cat Massacre and Other Episodes in French Cultural History**. Nova York: Vintage Books, 1985.

DE CERTEAU, M. **The Practice of Everyday Life**. Berkeley; Los Angeles; Londres: University of California Press, 1984.

DE KOSNIK, A. **Rogue archives: digital cultural memory and media fandom**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2016.

DEMO, P. **Metodologia científica em ciências sociais**. 3. ed. rev. ampl. São Paulo: Atlas, 1995.

DERECHO, A. Archontic Literature: A Definition, a History, and Several Theories of Fan Fiction. *In*: HELLEKSON, K.; BUSSE, K. (orgs.). **Fan fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: new essays**. Carolina do Norte: Mcfarland & Company, 2006. p. 61-78.
EDWARDS, A. Literature Fandom and Literary Fans. *In*: BOOTH, P. (ed.). **A Companion to Media Fandom and Fan Studies**. Nova Jérsei: John Wiley & Sons, 2018. p. 47-64.

EHRENREICH, B.; HESS, E.; JACOBS, G. Beatlemania: girls just want to have fun. *In*: LEWIS, L. (ed.). **The adoring audience: fan culture and popular media**. Nova York; Londres: Routledge, 1992. p. 84-106.

ELKINGTON, S.; JONES, I.; LAWRENCE, L. (ed.). **Serious leisure: extensions and applications**. Eastbourne: Leisure Studies Association, 2006.

EVANGELISTA, I. V. **A exaustividade e a especificidade como valores éticos no processo de indexação**: aspectos conceituais e deontológicos. 2016. 143 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2016. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/138923>. Acesso em: 05 nov. 2021.

EVANS, A.; STASI, M. Desperately seeking methods: new directions in fan studies research. **Participations: Journal of Audience & Reception Studies**, v. 11, n. 2, nov. 2014. Disponível em: <http://www.participations.org/Volume%2011/Issue%202/2.pdf>. Acesso em: 24 abr. 2022.

EXODUS fanfictions. Exodus FanFictions, 2000. Página inicial. Disponível em: <http://www.exodusfanfictions.net/main.html>. Página acessada por meio da Wayback Machine: <http://web.archive.org/>. Captura datada de 06 dez. 2006. Acesso em: 21 ago. 2022.

FANART. *In*: Fanlore. Nova York: Organization for Transformative Works, 2022. Disponível em: <https://fanlore.org/wiki/Fanart>. Acesso em: 13 out. 2022.

FANATIC. *In*: Merriam-Webster: since 1828. Springfield: Merriam-Webster, 2022. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/fanatic>. Acesso em: 24 set. 2022.

FANFICTION.NET. FanFiction.net: unleash your imagination and free your soul. 2002. Página inicial. Disponível em: <http://www.fanfiction.net/>. Página acessada por meio da Wayback Machine: <http://web.archive.org/>. Captura datada de 29 set. 2002. Acesso em: 14 set. 2022.

FAQ. Archive of Our Own, 2022. Disponível em: https://archiveofourown.org/faq?language_id=pt-BR. Acesso em: 26 out. 2022.

FATHALLAH, J. Digital fanfic in negotiation: LiveJournal, Archive of Our Own, and the affordances of read–write platforms. **Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies**, Londres, p. 1-17, 2018. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1354856518806674?journalCode=cona>. Acesso em: 6 nov. 2019.

FEINBERG, M.; GURSOY, A.; WICKETT, K. Understanding tag functions in a moderated, user-generated metadata ecosystem. **Journal of Documentation**, Bingley, v. 74, n. 3, p. 490-508, 2018. Disponível em: <https://ils.unc.edu/~mfeinber/Gursoy,%20Wickett,%20and%20Feinberg%202018.pdf>. Acesso em: 25 nov. 2019

FERGUSON, K. **Everything is a Remix Part 1 [2021], by Kirby Ferguson**. Youtube, 07 set. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MZ2GuvUWaP8>. Acesso em: 16 abr. 2022.

FIESLER, C.; MORRISON, S.; BRUCKMAN, A. S. An Archive of Their Own: A Case Study of Feminist HCI and Values in Design. *In*: CONFERENCE ON HUMAN FACTORS IN COMPUTING SYSTEMS, 36., 2016, San José. **Anais...** Nova York: Association for

Computing Machinery, 2016. p. 2574–2585. Disponível em:
<https://dl.acm.org/doi/10.1145/2858036.2858409>. Acesso em: 4 fev. 2022.

FIESLER, C. Owing the servers: A design fiction exploring the transformation of fandom into ‘our own’. **Transformative Works and Cultures**, Estados Unidos da América, v. 28, set. 2019. Disponível em:
<https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/1453>. Acesso em: 14 nov. 2020.

FISKE, J. The cultural economy of fandom. *In*: LEWIS, L. (ed.). **The adoring audience: fan culture and popular media**. Nova York; Londres: Routledge, 1992. p. 30-49.

FLEGEL, M.; ROTH, J. Legitimacy, Validity, and Writing for Free: Fan Fiction, Gender, and the Limits of (Unpaid) Creative Labor. **The Journal of Popular Culture**, v. 47, n. 6, 1092-1108, jan. 2014. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jpcu.12198>. Acesso em: 21 jan. 2022.

FREDDO, A. R. **Folkconcept**: método de suporte à modelagem conceitual de ontologias a partir da aquisição de conhecimentos de folksonomias. 2010. 225 f. Tese (Doutorado em Engenharia Elétrica e Informática Industrial) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2010. Disponível em: https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UTFPR-12_98df5a028c7ba9415d71c5fd43ab81db/Description. Acesso em: 11 jul. 2022.

FREIRE FILHO, J. Convergências e divergências midiáticas: fãs, indústrias do entretenimento e os limites da interatividade. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 30., 2007, Santos. **Anais eletrônicos...** Santos: Unisantos/Unisanta/Unimonte, 2007. p. 1-16. Disponível em:
<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R1400-1.pdf>. Acesso em: 20 dez. 2020.

FUJITA, M. S. L. A identificação de conceitos no processo de análise de assunto para indexação. **Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Campinas, v. 1, n. 1, p. 60-90, jul./dez., 2003. Disponível em:
<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/2089>. Acesso em: 05 nov. 2021.

FUJITA, M. S. L. A política de indexação para representação e recuperação da informação. *In*: GIL LEIVA, I.; FUJITA, M. S. L. (eds.). **Política de Indexação**. São Paulo: Cultura Acadêmica; Marília: Oficina Universitária, 2012. p. 17-28.

FUJITA, M. S. L. A representação documentária no processo de indexação com o modelo de leitura documentária para textos científicos e livros: uma abordagem cognitiva com protocolo verbal. **Ponto de Acesso**, Salvador, v. 7, n. 1, p. 42-66, abr., 2013. Disponível em:
<https://periodicos.ufba.br/index.php/revistaici/article/view/8135>. Acesso em: 16 nov. 2021.

FUJITA, M. S. L.; CRUZ, M. C. A. E.; PATRÍCIO, B. O. M. A construção de tesouros na perspectiva dos manuais de indexação. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 18., 2017, Marília. **Anais eletrônicos...** Marília: Unesp, 2017. n.p. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/104617>. Acesso em: 16 nov. 2021.

FUJITA, M. S. L. *et al.* Linguagens de indexação em bibliotecas universitárias: estudo analítico. **Informação & Informação**, Londrina, v. 24, n. 1, p. 190-225, jan./abr., 2019. Disponível em: <https://www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/31771>. Acesso em: 10 nov. 2021.

FUJITA, M. S. L.; RUBI, M. P.; BOCCATO, V. R. C. As diferentes perspectivas teóricas e metodológicas sobre indexação e catalogação de assuntos. *In*: FUJITA, M. S. L. (org.). **A indexação de livros: a percepção de catalogadores e usuários de bibliotecas universitárias. Um estudo de observação do contexto sociocognitivo com protocolos verbais**. São Paulo: UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. p. 19-42. Disponível em: <https://books.scielo.org/id/wcvbc/03>. Acesso em: 05 de nov. 2021.

FULLER-SEELEY, K. Archaeologies of fandom: using historical methods to explore fan cultures of the past. *In*: CLICK, M. A.; SCOTT, S. (eds.). **The Routledge Companion to Media Fandom**. Nova York; Londres: Routledge, 2018. p. 27-35.

GATEKEEPING. *In*: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em:

<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Gatekeeping&oldid=59420852>. Acesso em: 22 abr. 2022.

GATEKEEPING. *In*: Urban Dictionary. São Francisco: Aaron Peckham, 2022. Disponível em: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Gatekeeping>. Acesso em: 22 abr. 2022.

GEE, J. P. Semiotic Social Spaces and Affinity Spaces. *In*: BARTON, D.; TUSTING, K. **Beyond Communities of Practice**. Cambridge: Cambridge University Press, 2005.

GEE, J. P. **Situated Language and Learning: A Critique of Traditional Schooling**. Nova York; Londres: Routledge, 2004.

GIL LEIVA, I. Aspectos conceituais da Indexação. *In*: GIL LEIVA, I.; FUJITA, M. S. L. (eds.). **Política de Indexação**. São Paulo: Cultura Acadêmica; Marília: Oficina Universitária, 2012. p. 31-106.

GLOSSON, S. **Performing Jane: a cultural history of Jane Austen fandom**. Baton Rouge: Louisiana State University Press, 2020.

GODOY, A. S. Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais. **Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v. 35, n. 3, p. 20-29, maio/jun., 1995. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/rae/a/ZX4cTGrqYfVhr7LvVyDBgdb/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 21 nov. 2021.

GOLDER, S. A.; HUBERMAN, B. A. Usage patterns of collaborative tagging systems. **Journal of Information Science**, v. 32, n. 2, p. 198-208, abr., 2006. Disponível em:

<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0165551506062337>. Acesso em: 19 nov. 2021.

GÓMEZ-DÍAZ, R. **Etiquetar en la web social**. Barcelona: Editorial UOC, 2012.

GONÇALVES, J. L. C. S.; ASSIS, J. A indexação social enquanto prática de representação colaborativa da informação imagética: a construção da memória na plataforma Flickr.

Conhecimento em Ação, Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, p. 34-51, jul./dez., 2016. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/rca/article/view/34/7148>. Acesso em: 18 nov. 2021.

GRACIOSO, L. S. Parâmetros teóricos para elaboração de instrumentos pragmáticos de representação e organização da informação na Web: considerações preliminares sobre uma possível proposta metodológica. **InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação**, Ribeirão Preto, v. 1, n. 1, p. 138-158, ago., 2010. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/incid/article/view/42310>. Acesso em: 15 mar. 2022.

GREEN, S.; JENKINS C.; JENKINS, H. “Normal Female Interest in Men Bonking”: Selections from the Terra Nostre Underground and Strange Bedfellows. *In*: JENKINS, H. **Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture**. Nova York: New York University Press, 2006. p. 61-88.

GUEDES, R. M.; DIAS, E. J. W. Indexação social: abordagem conceitual. **Revista ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina**, Florianópolis, v. 15, n. 1, p. 39-53, jan./jun., 2010. Disponível em: <https://revista.acbsc.org.br/racb/article/view/686>. Acesso em: 15 nov. 2021.

GUEDES, R. M.; MOURA, M. A.; DIAS, E. J. W. Indexação social e pensamento dialógico: reflexões teóricas. **Informação & Informação**, Londrina, v. 16, n. 3, p. 40-59, jan./jun., 2011. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/35041>. Acesso em: 18 nov. 2021.

GUPTA, M. *et al.* An Overview of social tagging and applications. *In*: AGGARWAL, C. C. (eds). **Social Network Data Analytics**. Nova York: Springer, 2011. p. 447-497.

HANSEN, R. **THEN: Science Fiction Fandom in the UK: 1930-1980**. Reading, UK: Ansible Editions, 2016.

HASSAN MONTERO, Y. Indización Social y Recuperación de Información. **No Solo Usabilidad Journal**, Granada, n. 5, nov., 2006. Disponível em: http://www.nosolousabilidad.com/articulos/indizacion_social.htm. Acesso em: 19 nov. 2021.

HAYES, E. R.; DUNCAN, S. **Learning in Video Game Affinity Spaces: New Literacies and Digital Epistemologies: Volume 51**. Nova York: Peter Lang, 2012.

HELLEKSON, K.; BUSSE, K. Introduction: Work in Progress. *In*: HELLEKSON, K.; BUSSE, K (eds). **Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet**. Jefferson; London: McFarland & Company, 2006. p. 5-32.

HERZOG, P. **Sistema para indexação e visualização de depoimentos de história oral: o caso do Museu da Pessoa**. 2014. 90 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: <https://www.btdt.uerj.br:8443/handle/1/9117>. Acesso em: 10 jul. 2022.

HILLMAN, S.; PROCYK, J.; NEUSTAEDTER, C. ‘alksjdf;lksfd’: Tumblr and the Fandom User Experience. *In*: DESIGNING INTERACTIVE SYSTEMS, 14., 2014, Vancouver. **Proceedings...** Nova York: Association for Computing Machinery, 2014. p. 775-784. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2598510.2600887>. Acesso em: 25 abr. 2022.

HILLS, M. **Fan Cultures**. Nova York; Londres: Routledge, 2002.

HILLS, M; GRECO, C. Fandom as an object and the objects of fandom. **MATRIZES**, São Paulo, v. 9, n. 1, p. 147-163, 2015. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/100678>. Acesso em: 17 abr. 2022.

HILLS, M. 'Proper distance' in the ethical positioning of scholar-fandoms: between academics' and fans' moral economies? *In*: LARSEN, K.; ZUBERNIS, L. (eds.). **Fan Culture: Theory/Practice**. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2012. p. 14-37.

HINERMAN, S. 'I'll be here with you': fans, fantasy and the figure of Elvis. *In*: LEWIS, L. (org.). **The adoring audience: fan culture and popular media**. Nova York; Londres: Routledge, 1992. p. 107-133.

HIRSJÄRVI, I. Alfabetización mediática, fandom y culturas participativas: Un desafío global. **Anàlisi**, Barcelona, n. 48, p. 37-48, set. 2013. Disponível em: <https://analisi.cat/article/view/2013-hirsjarvi>. Acesso em: 25 set. 2022.

HONIG, E. A. **Painting and the market in early modern Antwerp**. New Haven, CT: Yale University Press, 1998.

HUDSON, R. C.; DUNCAN, S.; REEVE, C. **Affinity Spaces for Informal Science Learning: Developing a Research Agenda: Report of Workshop held July 6 & 7 at Games+Learning+Society 2015**. Saint Paul: TPT Twin Cities Public Television, 2016. Disponível em: <https://www.informalscience.org/sites/default/files/AffinitySpacesFinalReport.pdf>. Acesso em: 17 abr. 2022.

IPIRANGA, A. S. R. *et al.* Aprendizagem como ato de participação: a história de uma comunidade de prática. **Cadernos EBAPE.BR**, Rio de Janeiro, v. 3, n. 4, p. 1-17, dez. 2005. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1679-39512005000400009&lng=pt&tlng=pt. Acesso em: 14 dez. 2020. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/S1679-39512005000400009>.

IZZYZZZZ. **The Toxicity Of The Voltron Fandom**. Youtube, 05 ago. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5WJUD-wKzjo>. Acesso em: 23 abr. 2022.

JAMISON, A. **Fic: Why Fanfiction Is Taking Over the World**. Dallas, TX: BenBella Books, 2013.

JENKINS, H. Afterword: The future of fandom. *In*: GRAY, J; SANDVOSS, C; HARRINGTON, L. (eds.). **Fandom: Identities and Communities in a Mediated World**. Nova York: New York University Press, 2007. p. 357-364.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2013.

JENKINS, H. Fandom, Negotiation, and Participatory Culture. *In*: BOOTH, P (ed.). **A companion to Media Fandom and Fan Studies**. Nova Jérsei: John Wiley & Sons, 2018. p. 13-26.

JENKINS, H. Fandom, participatory culture, and Web 2.0: a syllabus. **Confessions of an Aca-Fan**. 2010. Disponível em: http://henryjenkins.org/2010/01/fandom_participatory_culture_a.html. Acesso em: 14 abr. 2022.

JENKINS, H. Global Fandom Jamboree Conversation: Katy Alhayek (Syria), Julie Escurignan (France) and Irma Hirsjärvi (Finland) (Part One). **Henry Jenkins**, 22 abr. 2022. Disponível em: <http://henryjenkins.org/blog/2022/4/15/global-fandom-jamboree-conversation>. Acesso em: 23 abr. 2022.

JENKINS, H. Interview with Henry Jenkins. [Entrevista concedida à] Taylor Harrison e Sarah Projansky. In: HARRISON, T. *et al.* **Enterprise zones: critical positions on Star Trek**. Estados Unidos: Westview Press, 1996. p. 259-278.

JENKINS, H. Lendo criticamente e lendo criativamente. **MATRIZES**, São Paulo, v. 6, n. 1-2, p. 11-24, jul./dez. 2012. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/48047>. Acesso em: 04 fev. 2022.

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

JENKINS, H.; TULOGH. **Science Fiction Audiences: Watching Star Trek and Doctor Who**. Nova York; Londres: Routledge, 1995.

JENSEN, T. On the importance of presence within fandom spaces. **Journal of Fandom Studies**, Reino Unido, v. 5, n. 2, p. 141-155, 2017. Disponível em: <https://www.intellectbooks.com/journal-of-fandom-studies>. Acesso em: 24 set. 2022.

JENSON, J. Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization. In: LEWIS, L. **The adoring audience: fan culture and popular media**. Nova York; Londres: Routledge, 1992. p. 9-29.

JOHNSON, S. F. Fan fiction metadata creation and utilization within fan fiction archives: three primary models. **Transformative Works and Cultures**, Estados Unidos da América, v. 17, set. 2014. Disponível em: <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/578>. Acesso em: 25 jan. 2020.

JUDGE, E. Kidnapped and Counterfeit Characters: Eighteenth-Century Fan Fiction, Copyright Law, and the Custody of Fictional Characters. In: MCGINNIS, R. (eds.). **Originality and Intellectual Property in the French and English Enlightenment**. Nova York: Routledge, 2009. p. 22-68.

KEEN, T. Are fan fiction and mythology really the same?. **Transformative Works and Cultures**, Estados Unidos da América, v. 21, mar. 2016. Disponível em: <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/689>. Acesso em: 21 out. 2022.

KELLER, V. The "lover" and early modern fandom. **Transformative Works and Cultures**, Estados Unidos da América, v. 7, set. 2011. Disponível em:

<https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/351>. Acesso em: 15 set. 2022.

KERLINGER, F. N. **Metodologia da pesquisa em ciências sociais**: um tratamento conceitual. São Paulo: EPU, 2007.

KLANG, H. Cultura digital e direitos autorais: o estado como mediador do conflito. **Políticas Culturais em Revista**, Salvador, v. 5, n. 2, p. 21–37, 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/pculturais/article/view/6550>. Acesso em: 22 abr. 2022.

KINGTON, C. S. Con Culture: A Survey of Fans and Fandom. **Journal of Fandom Studies**, Reino Unido, v. 3, n. 2, p. 211-228, 2015. Disponível em: <https://www.intellectbooks.com/journal-of-fandom-studies>. Acesso em: 24 abr. 2022.

KOHNEN, M. E. S. Tumblr pedagogies. In: BOOTH, P. (ed.). **A Companion to Media Fandom and Fan Studies**. Nova Jérsei: John Wiley & Sons, 2018. p. 351-368.

KOVEN-MATASY, V. R. **Fannish librarians**: the intersection of fandom and library an information science. 2013. 89 f. Dissertação (Mestrado Biblioteconomia Científica) – School of Information and Library Science, University of North Carolina, Chapel Hill, 2013. Disponível em: https://cdr.lib.unc.edu/concern/masters_papers/qb98mj987. Acesso em: 12 abr. 2022.

LANCASTER, F. W. **Indexação e resumos**: teoria e prática. 2. ed. ver. atual. Brasília: Briquet de Lemos, 2004.

LANTAGNE, S. M. Famous on the Internet: The Spectrum of Internet Memes and the Legal Challenge of Evolving Methods of Communication. **University of Richmond Law Review**, Virgínia, v. 52, n. 2, p. 387-424, jan. 2018. Disponível em: <https://scholarship.richmond.edu/lawreview/vol52/iss2/4/>. Acesso em: 16 abr. 2022.

LAPA, R. C.; CORRÊA, R. F. Indexação automática no âmbito da ciência da informação no brasil. **Informação & Tecnologia**, Marília; João Pessoa, v. 1, n. 2, p. 59-76, jul./dec., 2014. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/41624>. Acesso em: 14 nov. 2021.

LARBALESTIER, J. **The battle of sexes in science fiction**: from the pulps to the James Tiptree, Jr. Memorial Award. 1996. 314 f. Tese (Doutorado em Filosofia) – Department of English, University of Sydney, Sydney, 1996. Disponível em: <https://ses.library.usyd.edu.au/handle/2123/401>. Acesso em: 22 dez. 2020.

LAU, L. F. **Indexação colaborativa**: inclusão de metadados sociais na representação de fotografias da série “Municípios Brasileiros” do IBGE. 2020. 200 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2020. Disponível em: <https://ridi.ibict.br/handle/123456789/1094>. Acesso em: 20 nov. 2021.

LE BON, G. **The Crowd**: A Study of the Popular Mind. Londres: Unwin, 1903.

LESSIG, L. **Remix**: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy. Nova York: Penguin Press, 2008.

LETHEM, J. The Ecstasy of Influence: A Plagiarism. **Harper's Magazine**, Nova York, fev. 2007. Disponível em: <https://harpers.org/archive/2007/02/the-ecstasy-of-influence/>. Acesso em: 16 abr. 2022.

LEWIS, L. **The adoring audience**: fan culture and popular media. Nova York; Londres: Routledge, 1992.

LINDEN, H.; LINDEN, S. **Fans and Fan Cultures**: Tourism, Consumerism and Social Media. Londres: Palgrave Macmillan, 2017.

LIULEVICIUS, V. The Social Impact of the Printing Press. **WondriumDaily**, 2020. Disponível em: <https://www.wondriumdaily.com/the-social-impact-of-the-printing-press/>. Acesso em: 26 set. 2022.

LILTI, A. **The invention of celebrity**: 1750-1850. Cambridge: Polity Press, 2017.

LUIZ, L. A expansão da cultura participatória no ciberespaço: fanzines, fan fictions, fan films e a "cultura de fã" na internet. *In*: SIMPÓSIO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PESQUISADORES EM CIBERCULTURA, 2., 2008, São Paulo. **Anais...** São Paulo: Educ, 2008. p. 1-9. Disponível em: https://www.academia.edu/3258029/A_expans%C3%A3o_da_cultura_participat%C3%B3ria_no_ciberespa%C3%A7o_fanzines_fan_fictions_fan_films_e_a_cultura_de_f%C3%A3_na_internet. Acesso em: 21 ago. 2022.

MAGPANTAY, A. Fandom.com and Fan-Made Histories. **Transformative Works and Cultures**, Estados Unidos da América, v. 37, mar. 2022. Disponível em: <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/2121>. Acesso em: 27 abr. 2022.

MAORMER. **[Voltron] That time the Voltron fandom wanted to remake Voltron**. Reddit, 18 ago. 2020. Disponível em: https://www.reddit.com/r/HobbyDrama/comments/icbs7k/voltron_that_time_the_voltron_fandom_wanted_to/. Acesso em: 23 abr. 2022.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

MARONE, V. From discussion forum to discursive studio: Learning and creativity in design-oriented affinity spaces. **Games and Culture**, v. 10, n. 1, p. 81–105, jan. 2015. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412014557328>. Acesso em: 17 abr. 2022.

MARTINEAU, H. Literary Lionism. **London and Westminster Review**, Londres, v. 32, n. 2, p. 261-281, abr. 1839. Disponível em: https://archive.org/details/sim_westminster-review_1839-04_32_2/mode/2up. Acesso em: 11 out. 2022.

MATTELART, A.; NEVEU, É. **Introdução aos Estudos Culturais**. São Paulo: Parábola Editorial, 2004.

MAZUCATO, T. Métodos. *In*: MAZUCATO, T. (org.). **Metodologia da pesquisa e do trabalho científico**. Penápolis: FUNEPE, 2018. p. 53-58.

MCLEOD, K.; DICOLA, P. **Creative License**: The Law and Culture of Digital Sampling. Durham, NC: Duke University Press, 2011.

MELGAÇO, J. *et al.* Origem Histórica do Fanzine. **Fanzine no Ensino de Biologia**, Ceará, 2017. Disponível em: <https://fanzinebio.blogspot.com/p/origem-historica-do-fanzine.html#>. Acesso em: 16 out. 2022.

MITTELL, J. Wikis and participatory fandom. *In*: DELWICHE, A.; HENDERSON, J. J. (eds). **The participatory cultures handbook**. Nova York; Londres: Routledge, 2013. p. 35-42.

MONTEIRO, T. J. L. **As práticas dos fãs**: identidade, consumo e produção midiática. 2007. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007. Disponível em: https://www.ufrgs.br/infotec/teses07-08/resumo_7355.html. Acesso em: 22 dez. 2020.

MORAES, R. Análise de conteúdo. **Revista Educação**, Porto Alegre, v. 22, n. 37, p. 7-32, 1999. Disponível em: http://cliente.argo.com.br/~mgos/analise_de_conteudo_moraes.html#_ftnref1. Acesso em: 22 nov. 2021.

MORAIS, W. T. P.; SIQUEIRA, L. E. A. O poder das ondas: as rainhas do rádio. **Revela**, São Paulo, n. 2, mar. 2008. Disponível em: <http://fals.com.br/novofals/revela/REVELA%20XVII/rainhasdoradio.pdf>. Acesso em: 12 out. 2022.

MOREIRO GONZÁLEZ, J. A. La representación y recuperación de los contenidos digitales: de los tesauros conceptuales a las folksonomías. *In*: TRAMULLAS, J. (coord.). **Tendencias em Documentación digital**. Gijón: TREA, 2006. p. 81-109.

NARUKAWA, C. M. **Estudo de vocabulário controlado na indexação automática**: aplicação no processo de indexação do Sistema de Indización Semiautomática (SISA). 2011. 222 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, 2011. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/93677?show=full>. Acesso em: 14 nov. 2021.

NARUKAWA, C. M.; GIL LEIVA, I.; FUJITA, M. S. L. Indexação automatizada de artigos de periódicos científicos: análise da aplicação do software SISA com uso da terminologia DeCS na área de Odontologia. **Informação & Sociedade: Estudos**, João Pessoa, v. 19, n. 2, p. 99-118, maio/ago., 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/view/2925>. Acesso em: 14 nov. 2021.

NICOLINO, M. E. V. P.; FERNEDA, E. Um Método para a Utilização de Ontologias na Indexação Automática. **Informação & Tecnologia**, Marília; João Pessoa, v. 1, n. 2, p. 13-33, jul./dec., 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/itec/article/view/21157>. Acesso em: 13 nov. 2021.

OBSESSION_INC. Affirmational fandom vs. Transformational fandom. **Dreamwidth.org**, 2009. Disponível em: <http://obsession-inc.dreamwidth.org/82589.html>. Acesso em: 6 abr. 2015.

OLIVEIRA, J. G. *et al.* Criação e ampliação e ontologias por folksonomias: uma revisão sistemática da literatura. *In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO*, 18., 2017, Marília. **Anais...** Marília: UNESP, 2017. Disponível em: http://enancib.marilia.unesp.br/index.php/XVIII_ENANCIB/ENANCIB/paper/viewFile/87/1137. Acesso em: 11 jul. 2022.

OLIVEIRA, L. P. Política de indexação: concepções acerca do conceito e percepções em torno de sua elaboração. **Ciência da Informação em Revista**, Maceió, v. 4, n. 2, p. 39-58, maio/ago., 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/36466>. Acesso em: 14 nov. 2021.

OLIVEIRA, L. P.; VIEIRA, S. C.; MARTÍNEZ-ÁVILA, D. Política de indexação na prática: a dinâmica de planejamento e constituição atrelada ao ensino em Biblioteconomia. **Múltiplos Olhares em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 10, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/moci/article/view/20202>. Acesso em: 15 nov. 2021.

ORGANIZATION for transformative works (OTW). **Welcome**. 2022. Disponível em: <https://www.transformativeworks.org/>. Acesso em: 17 abr. 2022.

PEARSON, R. Janeites and Sherlockians: Literary Societies, Cultural Legitimacy, and Gender. *In: BOOTH, P (ed.). A companion to Media Fandom and Fan Studies*. Nova Jérsei: John Wiley & Sons, 2018. p. 495-508.

PETERS, I.; STOCK, W. G. Folksonomy and information retrieval. **Proceedings of the Association for Information Science and Technology**, Estados Unidos, v. 44, n. 1, p. 1-28, 2008. Disponível em: <https://asistdl.onlineibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/meet.1450440226>. Acesso em: 08 jul. 2022.

PINTO, V. B. Indexação documentária: uma forma de representação do conhecimento registrado. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 6, n. 2, p. 223-234, jul./dez., 2001. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/pci/article/view/23380>. Acesso em: 13 nov. 2021.

POPE, J. H. **Shakespeare's Fans: Adapting the Bard in the Age of Media Fandom**. Suíça: Palgrave Macmillan Cham, 2020.

POSTAL system - History. *In: ENCYCLOPÆDIA Britannica*. Chicago: Encycloedia Britannica, 2022. Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/postal-system/History>. Acesso em: 8 out. 2022.

PRICE, L. W. S. **Serious leisure in the digital world: exploring the information behavior of fan communities**. 2017. Tese (Doutorado em Biblioteconomia e Ciência da Informação) – Department of Library & Information Science, University of London, Londres, 2017. Disponível em: <https://openaccess.city.ac.uk/id/eprint/19090/>. Acesso em: 22 dez. 2020.

RAFFERTY, P. Tagging. **Knowledge Organization**, Alemanha, v. 45, n. 6, p. 500-516, 2018. Disponível em: <https://www.nomos-elibrary.de/10.5771/0943-7444-2018-6/ko-knowledge-organization-jahrgang-45-2018-heft-6>. Acesso em: 25 jun. 2022.

ROBREDO, J. **Documentação de hoje e de amanhã**. 4. ed. rev. ampl. Brasília: Ed. do Autor, 2005.

ROMANO, A. Tumblr is banning adult content. It's about so much more than porn. **Vox**, Washington, 17 dez. 2018. Disponível em: <https://www.vox.com/2018/12/4/18124120/tumblr-porn-adult-content-ban-user-backlash>. Acesso em: 19 out. 2022.

RUBI, M. P. Política de indexação. In: GIL LEIVA, I.; FUJITA, M. S. L. (eds.). **Política de Indexação**. São Paulo: Cultura Acadêmica; Marília: Oficina Universitária, 2012. p. 107-120.

RUBI, M. P. Os princípios da política de indexação na análise de assunto para catalogação: especificidade, exaustividade, revocação e precisão na perspectiva dos catalogadores e usuários. In: FUJITA, M. S. L. (org.). **A indexação de livros: a percepção de catalogadores e usuários de bibliotecas universitárias**. Um estudo de observação do contexto sociocognitivo com protocolos verbais. São Paulo: UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. p. 81-93. Disponível em: <https://books.scielo.org/id/wcvbc/03>. Acesso em: 05 de nov. 2021.

RUSSO, J. L.; COPPA, F. Fan /remix video (a remix). **Transformative Works and Cultures**, Estados Unidos da América, v. 9, mar. 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.3983/twc.2012.0431>. Acesso em: 16 abr. 2022.

SALES, F. **Indexação e resumos**. Indaial: UNIASSELVI, 2019.

SANCHEZ, F. A. **Encontrabilidade da informação em repositórios digitais: um estudo de eye-tracking nos repositórios institucionais da USP, UNESP e UNICAMP**. 239 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Marília, 2018. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/154348>. Acesso em: 10 jul. 2022.

SANTARÉM SEGUNDO, J. E. **Representação iterativa: um modelo para repositórios digitais**. 2010. 224 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Marília, 2010. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/103346>. Acesso em: 20 nov. 2021.

SANTINI, R. M.; SOUZA, R. F. Classificação colaborativa de conteúdos não-textuais na internet: as novas formas de mediação e organização da informação da música através da Folksonomia. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 11., 2010. Rio de Janeiro, **Anais...** Rio de Janeiro: Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Ciência da Informação, 2010. Disponível em: <https://repositorio.ibict.br/handle/123456789/46>. Acesso em: 10 jul. 2022.

SANTOS, R. F. A folksonomia e o seu impacto na comunicação científica. **Revista Conhecimento em Ação**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 2, p. 1-3, jul./dez., 2019. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/127444>. Acesso em: 19 nov. 2021.

SANTOS, R. F.; BARBIRATO, L.; CORREIO, T. N. O. Hibridização da folksonomia com instrumentos de controle terminológico em sistemas colaborativos: enfoques e perspectivas de estudos nacionais. **Informação@Profissões**, Londrina, v. 10, n. 2, p. 68-88, maio/ago. 2021. Disponível em: <https://www.uel.br/revistas/uel/index.php/infoprof/article/view/44443>. Acesso em: 10 jul. 2022.

SANTOS, R. F.; CARVALHO, T. F.; RODRIGUES, K. O. Folksonomia em repositórios digitais: análise da produção científica nacional e internacional. **Revista Bibliomar**, São Luís, v. 20, n. 2, p. 57-79, jan./jun., 2021. Disponível em: <http://www.periodicoeletronicos.ufma.br/index.php/bibliomar/article/view/16767>. Acesso em: 17. nov. 2021.

SANTOS, R. F.; CORRÊA, R. F. A folksonomia e a representação colaborativa da informação em ambientes digitais. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 15., 2014, Belo Horizonte. **Anais eletrônicos...** Belo Horizonte: UFMG, 2014. p. 1095-1102. Disponível em: <http://repositorios.questoesemrede.uff.br/repositorios/handle/123456789/2634?show=full>. Acesso em: 17 nov. 2021.

SANTOS, R. F.; CORRÊA, R. F. Modelos colaborativos de indexação social e sua aplicabilidade em bibliotecas digitais. **Liinc em Revista**, Rio de Janeiro, v. 11, n. 1, p. 273-286, maio, 2015. Disponível em: <http://revista.ibict.br/liinc/article/view/3608>. Acesso em: 20 nov. 2021.

SANTOS, R. F. **Modelos colaborativos de indexação social e a sua aplicabilidade na Base de Dados Referencial de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação**. 2016. 187 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/17218>. Acesso em: 10 jul. 2022.

SCHICKEL, R. **Intimate Strangers: The Culture of Celebrity in America**. Chicago: Ivan R. Dee, 2000.

SCHWABACH, A. Bringing the News from Ghent to Axanar: Fan Works and Copyright after Deckmyn and Subsequent Developments, **Texas Review of Entertainment & Sports Law**, Texas, v. 22, n. 1, set./dez. 2021. Disponível em: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3772575. Acesso em: 16 abr. 2022.

SEN, S. *et al.* tagging, communities, vocabulary, evolution. In: COMPUTER SUPPORTED COOPERATIVE WORK, 20., 2006, Banff. **Proceedings...** Nova York: Association for Computing Machinery, 2006. p. 181-190. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/1180875.1180904>. Acesso em: 19 nov. 2021.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 24. ed. rev. atual. São Paulo: Cortez, 2017.

SHIPPING. In: Fanlore. Nova York: Organization for Transformative Works, 2022. Disponível em: <https://fanlore.org/wiki/Shipping>. Acesso em: 18 out. 2022.

SHIRKY, C. **A cultura de participação**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

SILVA, B. D. O. **Indexação híbrida participativa**: modelo de indexação social para narrativas ficcionais em repositórios de fanfictions. 2021. 151 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2021. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/204454>. Acesso em: 20 nov. 2021.

SILVA, B. D. O.; SABBAG, D. M. A. Fandom como instrumento de ação cultural: a produção participativa e o compartilhamento nas bibliotecas públicas brasileiras. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 26, n. 2, p. 257-285, maio/ago. 2020. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/92845>. Acesso em: 24 abr 2022.

SILVA, B. D. O.; SABBAG, D. M. A. Modelos híbridos de indexação social: análise do repositório de fanfictions Archive of Our Own (AO3). **Páginas a&b: arquivos e bibliotecas**, Porto, v. 3, n. 15, p. 30-51, 12 ago. 2021. Disponível em: <https://ojs.letras.up.pt/index.php/paginasaeb/article/view/10675>. Acesso em: 26 jun. 2022.

SILVA, B. F. M. **A folksonomia assistida aplicada na construção de Corpus de Referência para avaliação de sistemas de indexação automática**. 2019. 188 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/33698>. Acesso em: 17 nov. 2021.

SILVA, B. F. M.; CORRÊA, R. F. Aplicação da folksonomia assistida na construção de *corpus* de referência em Ciência da Informação. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 26, n. 2, p. 413-436, maio/ago., 2020. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/EmQuestao/article/view/90123>. Acesso em: 18 nov. 2021.

SILVA, C. R. S.; LOPES, F. R. Fanfics: sob o olhar da Biblioteconomia. **Folha de Rosto**, Juazeiro do Norte, v. 3, n. 2, p. 49-56, 27 dez. 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufca.edu.br/ojs/index.php/folhaderosto/article/view/242>. Acesso em: 11 nov. 2020.

SILVA, E. B. F.; SAMPAIO, D. A. O BOOM INFORMACIONAL: a tecnologia e a gênese da Ciência da Informação. **Bibliocanto**, Natal, v. 3, n. 2, p. 3-16, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/bibliocanto/article/view/12349>. Acesso em: 8 dez. 2020.

SILVA, J. L. C. **Fundamentos da informação I**: perspectivas em ciência da informação. São Paulo: ABECIN, 2017. 271 p.

SILVA, M. R.; FUJITA, M. S. L. A prática de indexação: análise da evolução de tendências teóricas e metodológicas. **Transinformação**, Campinas, v. 16, n. 2, p. 133-161, maio/ago., 2004. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tinf/a/cNngvqQdWfBGrJtLSdLRKnP/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 05 nov. 2021.

SILVA, R. C.; BRITO, J. F. Proposta de um manual de indexação para bibliotecas universitárias. **Informação@Profissões**, Londrina, v.7, n. 1, p. 92-113, jan./jun., 2018. Disponível em: <https://www.uel.br/revistas/uel/index.php/infoprof/article/view/33557>. Acesso em: 10 nov. 2021.

SILVA, S. R. B. **Sistemas de indexação automática por atribuição**: uma análise comparativa. 2020. 190 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/37626>. Acesso em: 14 nov. 2021.

SIMÕES, M. G. M. *et al.* Entre os seres e os saberes: a identidade ontológica das taxonomias: ciência, método ou produto?. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 45, n. 1, p. 41-46, jan./abr., 2016. Disponível em: <http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/1776>. Acesso em: 15 mar. 2022.

SMITH, P. A Conversation with Paula Smith. [Entrevista concedida à] Cynthia W. Walker. *In: Transformative Works and Cultures*, Estados Unidos da América, v. 6, mar. 2011. Disponível em: <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/243>. Acesso em: 17 out. 2022.

SOUZA, A.; MARTINS, H. A majestade do fandom: a cultura e a identidade dos fãs. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO*, 35., 2012, Fortaleza. **Anais eletrônicos** [...]. Fortaleza: Universidade de Fortaleza, 2012. p. 1-14. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-1084-1.pdf>. Acesso em: 15 dez. 2020.

STEIN, L. E. Tumblr fan aesthetics. *In: CLICK, M. A.; SCOTT, S. (ed.). The Routledge Companion to Media Fandom*. Nova York; Londres: Routledge, 2018. p. 86-97.

STREHL, L. As folksonomias entre os conceitos e os pontos de acesso: as funções de descritores, citações e marcadores nos sistemas de recuperação da informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 16, n. 2, p. 101-114, abr./jun. 2011. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pci/a/C89rWghzqc64sFXWRqwVF8k/>. Acesso em: 10 jul. 2022.

TERMS of service. Archive of Our Own. 2022. Disponível em: <https://archiveofourown.org/tos>. Acesso em: 18 set. 2022.

TOLARE, J. B.; FUJITA, M. S. L.; SILVA, B. D. O. A La indización social en los catálogos digitales de GoodReads y Skoob. **Scire: representación y organización del conocimiento**, [S. l.], v. 27, n. 1, p. 45-53, jun., 2021. Disponível em: <https://www.iberid.eu/ojs/index.php/scire/article/view/4749>. Acesso em: 16 nov. 2021.

TUSHNET, R. ‘I’m a lawyer, not an ethnographer, Jim’: Textual poachers and fair use. **Journal of Fandom Studies**, Reino Unido, v. 2, n. 1, p. 21-30, 2014. Disponível em: <https://www.intellectbooks.com/journal-of-fandom-studies>. Acesso em: 24 abr. 2022.

TUSHNET, R. Legal fictions: Copyright, fan fiction, and a new common law. **Loyola of Los Angeles Entertainment Law Journal**, Los Angeles, v. 17, n. 3, p. 651-686, mar. 1997. Disponível em: <https://digitalcommons.lmu.edu/elr/vol17/iss3/8/>. Acesso em: 16 abr. 2022.

UNISIST. Princípios de indexação. **Revista da Escola de Biblioteconomia da UFMG**, Belo Horizonte, v. 10, n. 1, p. 83-94, mar., 1981. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/73723>. Acesso em: 09 nov. 2021.

VANDER WAL, T. Explaining and Showing Broad and Narrow Folksonomies. **vanderwal.net**, 2005a. Disponível em: <https://www.vanderwal.net/random/entrysel.php?blog=1635>. Acesso em: 17 nov. 2021.

VANDER WAL, T. Folksonomy Definition and Wikipedia. **vanderwal.net**, 2005b. Disponível em: <https://www.vanderwal.net/random/entrysel.php?blog=1750>. Acesso em: 17 nov. 2021.

VARGAS, M. L. B. **O fenômeno fanfiction**: novas leituras e escrituras em meio eletrônico. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2015.

VERSAPHILE. Silence in the Library: Archives and the Preservation of Fannish History. **Transformative Works and Cultures**, Estados Unidos da América, v. 6, jan./abr. 2011. Disponível em: <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/277>. Acesso em: 12 nov. 2020.

VIANA, J. M. A.; DAL'EVEDOVE, P. R.; GRACIOSO, L. S. Observações pragmáticas na indexação social. **ISKO Brasil**, Belém, v. 6, [S. n.], p. 77-84, 2010. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/123248>. Acesso em: 15 mar. 2022.

VIDEO game walkthrough. *In*: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2022. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Detonado&oldid=58346734>. Acesso em: 29 abr. 2022.

WEINBERG, S. **Para explicar o mundo**: a descoberta da ciência moderna. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

WENGER, E. **Communities of practice**: learning, meaning and identity. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

WENGER, E. Communities of Practice and Social Learning Systems: the Career of a Concept. *In*: BLACKMORE, Chris. **Social Learning Systems and Communities of Practice**. Londres: Springer, 2010. p. 179-198. DOI: https://doi.org/10.1007/978-1-84996-133-2_11.

WENGER, E. Knowledge management as a doughnut. **Ivey Business Journal**, 2004. Disponível em: <https://iveybusinessjournal.com/publication/knowledge-management-as-a-doughnut/>. Acesso em: 14 dez. 2020.

WENGER, E.; MCDERMOTT, R. A.; SNYDER, W. **Cultivating communities of practice**: A guide to managing knowledge. Boston: Harvard Business Press, 2002.

WENGER-TRAYNER, E.; WENGER-TRAYNER, B. Communities of practice: a brief introduction. **Wenger-Trayner**, 2015. Disponível em: <https://wenger-trayner.com/introduction-to-communities-of-practice/>. Acesso em: 12 dez. 2020.

WERNEK, J. Macacas de Auditório? Mulheres negras, racismo e participação na música popular brasileira. **Portal Geledés**, abr. 2013. Disponível em: <https://www.geledes.org.br/macacas-de-auditorio/>. Acesso em: 10 out. 2022.

WOODHOUSE, T. N. Digital Archives, Fandom Histories, and the Reproduction of the Hegemony of Play. **Transformative Works and Cultures**, Estados Unidos da América, v. 37, mar. 2022. Disponível em: <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/2105>. Acesso em: 17 set. 2022.

WRANGLING guidelines. Archive of our Own, 2022. Disponível em: https://archiveofourown.org/wrangling_guidelines. Acesso em: 24 out. 2022.

ZAUHAR, J. Chapter 21 – the 19th century: the stepping stones. **Journal of Sport & Tourism**, v. 3, n. 3, p. 102-116, 15 mar. 1996. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/10295399608718616>. Acesso em: 9 out. 2022.

ZUBERNIS, L. Conventions and cosplay. *In*: MATHIJS, E.; SEXTON, J. **The Routledge companion to cult cinema**. Londres; Nova York: Routledge, 2020. p. 257-265.