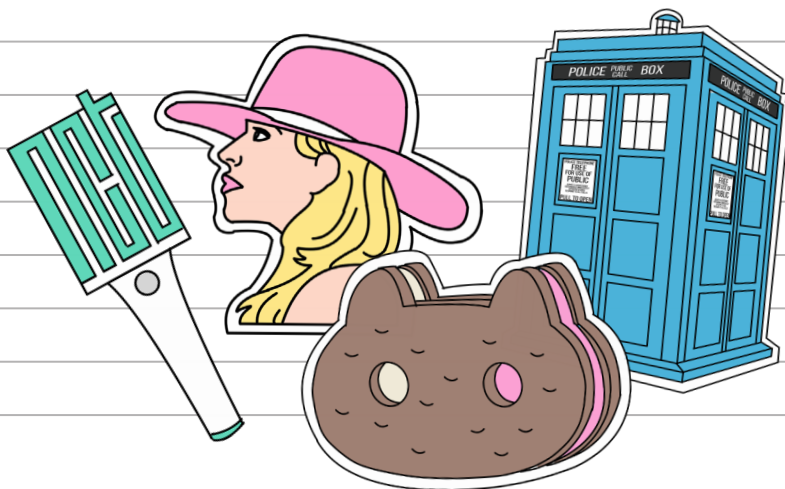


A ENCICLOPÉDIA
dos FANDOMS



A ENCICLOPÉDIA DOS FANDOMS

Linda Messias Guzman
Otávio de Oliveira Vieira
Renata Santos Costa
Wesley Soares



CAPÍTULO 1 E 4

Renata Santos Costa

ENTRADAS DE CAPÍTULO

Wesley Soares

CAPÍTULO 2 E 3

Linda Messias Guzman

CAPA E ILUSTRAÇÕES

Renata Santos Costa

CAPÍTULO 5

Wesley Soares

REVISÃO

Linda Messias Guzman

CAPÍTULO 6

Otávio de Oliveira Vieira

Otávio de Oliveira Vieira

DIAGRAMAÇÃO

Linda Messias Guzman

Ebook: A Enciclopedia dos Fandoms/ Linda Messias; Otávio Vieira;
Renata Costa; Wesley Soares - 1 ed - Santa Maria, EduMix,
2022.

8 MB. PDF

Inclui Bibliografia

1. Estudo de fãs 2. Enciclopédia 3. Comunicação Social 4. Educa-
ção midiática.

I. Título.

CDD: 370.03

CDU: 03/49

Ficha Catalográfica produzida por autores



1 Quem é o fã?
p. 5

Canon vs Headcanon
vs Fanon **2**
p. 9

3 Práticas de fãs
p. 12

Legalidade e fandom **4**
p. 27

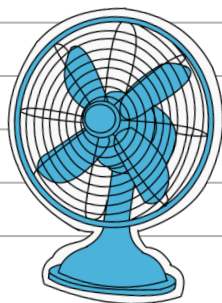
5 Práticas tóxicas
p. 35

Glossário **6**
p. 44



*quem é
o fã?*

Uma espécie muito peculiar, o **fã** pode se apresentar de muitas formas: pode ser aquela pessoa que sabe tudo sobre um filme e compra seus ingressos assim que possível ou pode ser a pessoa que decide na hora o que vai assistir; é quem faz fantasias pra se vestir como seus personagens favoritos e também aquele que escreve histórias continuando e reinventando uma obra; são os críticos que reclamam quando algo é mal feito e também os que contribuem financeiramente com projetos em que acreditam. Seu nome é uma abreviação de fanático, que vem do latim *fanaticus*, originalmente associado ao religioso, mas que foi evoluindo para ideia de alguém obcecado por algo, apaixonado, até mesmo louco. Conforme o tempo foi passando, surgiu essa distinção entre fã e fanático, e fã se tornou o termo mais comum para chamar alguém que tem dedicação e apreço por algo, e o fanático se tornou um tipo específico de fã, um que vai longe demais nesse apreço. **Todo fanático é um fã, mas nem todo fã é um fanático.**



O habitat dessa espécie é o **fandom**, o local onde os fãs de uma mesma coisa se reúnem e se manifestam. Surge do inglês, da união de *fan* e *kingdom*, podendo ser traduzido como reino dos fãs ou, para um termo mais usado, como fã-clube. Pode ser um espaço físico, como convenções, mas também um espaço virtual, como redes sociais, fóruns, wikis, etc. Cada fandom tem suas próprias particularidades e podem ser vistos até mesmo como **subculturas**. Tais subculturas podem ter um impacto muito grande na cultura como um todo, conforme vão deixando de ser movimentos de nicho e se tornando mais populares. Estima-se que o K-Pop (*Korean Pop Music*), por exemplo, seja responsável por mais de U\$5 bilhões no PIB da Coreia do Sul em 2020.

Os fãs dos livros de Sherlock Holmes são considerados o primeiro fandom moderno. Esses fãs se enamoraram com as aventuras do detetive em “Um Estudo em Vermelho” e foram ficando mais e mais envolvidos com as histórias seguintes, ao ponto que ficaram de luto quando o autor (spoiler!) matou o detetive em “O Problema Final”. Muitos pararam de assinar a revista na qual os contos eram publicados,



escreveram cartas aos editores protestando, formaram clubes para manter o Sherlock vivo. A pressão foi tanta que ele escreveu outra história se passando antes da sua morte, “O Cão dos Baskervilles”, e, eventualmente, o trouxe de volta à vida em “A Casa Vazia”. Também é um fandom que continua ativo até hoje, ao ponto de que outras obras baseadas em Sherlock ainda estão sendo produzidas, como os filmes Sherlock Holmes com Robert Downey Jr., a série Sherlock da BBC com Benedict Cumberbatch e os filmes Enola Holmes da Netflix com Millie Bobby Brown.



Outro marco na cultura de fãs foi o fandom de Star Trek, que organizou algumas das primeiras convenções, trocando correspondências para discutirem questões do fandom e produzindo fanzines, tudo de forma analógica, já que ainda não havia internet. Embora a série original tenha acabado, ela também deu origem a diversos spin-offs que continuam a ser lançados, como os recentes Star Trek Discovery, Star Trek Picard e Star Trek Strange New Worlds.

2

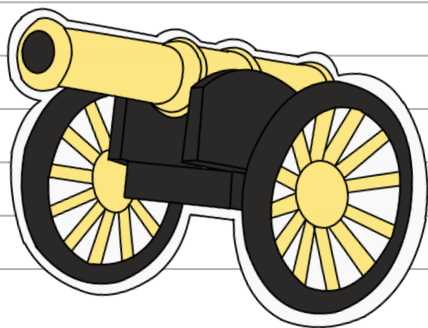
canon vs
headcanon
vs fanon

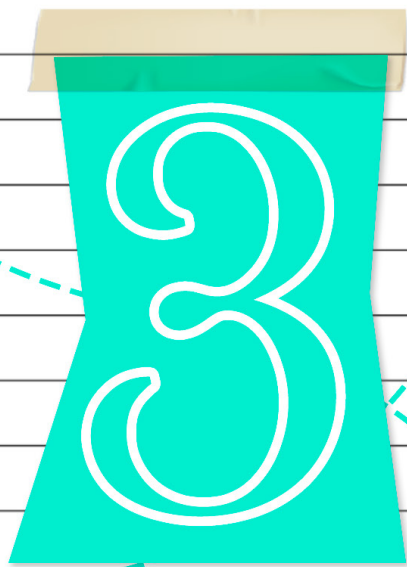
Para entender bem qualquer coisa, é importante saber diferenciar o que é ficção do que é realidade. No caso dos fandoms, porém, trata-se mais de diferenciar oficial do não-oficial. É justamente para isso que servem os termos canon, headcanon e fanon dentro do universo dos fandoms.

Canon, palavra de origem grega (*kanōn*) que significa padrão ou regra, é tudo aquilo que vem diretamente do material original (no caso de filmes, séries, livros, etc.) ou que foi confirmado pelo artista/grupo/celebridade de quem as pessoas são fãs, ou seja, **o canon é oficial**. Já o **headcanon** (abreviado como hc) é a junção de canon com “cabeça”, literalmente um canon da cabeça, ou seja, algo que acontece somente na cabeça do fã. Sendo assim, **o headcanon não é oficial** e pode variar desde imaginar as cores favoritas de certos personagens a montar relacionamentos entre eles, podendo estar alinhados ou totalmente opostos ao canon. **Fanon**, por outro lado, é um headcanon que é amplamente aceito no fandom, ou seja, **algo que muitos fãs vêem como verdade**. O fandom de Harry Potter, por exemplo, tem tantos fanons que foi possível a criação de um subfandom dedicado somente à *marauders era* (“era dos marotos”, geração

dos pais de Harry, com foco em James Potter, Sirius Black, Remus Lupin e Lily Evans). Com o pouco de informação canônica sobre a geração anterior à de Harry Potter, os fãs praticamente inventaram coletivamente os relacionamentos, personalidades e histórias desses personagens.

Embora seja comum comentar “canon” de brincadeira em postagens sobre headcanons ou fanons, é importante realmente saber diferenciar as três coisas para não acabar tomando headcanons e fanons como informação oficial, já que essa confusão pode levar a desentendimentos dentro da comunidade de fãs. Quando envolvem artistas de carne e osso, então, é preciso tomar mais cuidado, já que alguns headcanons e fanons podem ser invasivos. Ainda assim, a criação e compartilhamento de headcanons são majoritariamente inofensivos no campo fictício, tendo grande participação e importância nas práticas de fãs.





*prática
de fãs*

As práticas de fãs diferenciam um fã de um simples consumidor. São frutos da cultura participativa, explicada por Henry Jenkins como uma cultura que incentiva as pessoas a criar e compartilhar conteúdos próprios, muito presente em todos os tipos de consumo nos dias atuais. Na cultura participativa, quem consome não é mais uma pessoa passiva, mas também um potencial produtor de conteúdo. Como um dos exemplos mais comuns disso temos a avaliação de produtos, na qual o consumidor faz um relato de sua experiência e o divulga a outros potenciais consumidores.

Um fandom é, basicamente, uma comunidade de consumidores. O que torna seus membros diferentes dos outros é o fato de que dentro de um fandom a cultura participativa

é tão forte que cria sua própria subcultura a partir do consumo de certo produto, com piadas internas, fanons, linguagem própria e, claro, criações

Um dos grandes pesquisadores de cultura digital da atualidade, Henry Jenkins escreveu obras falando sobre a cultura de fãs e a cultura da convergência, abordando a relação entre comportamentos, e influências de fãs e transformações dos meios midiáticos, assim como o processo de convergência que ocorre entre os meios de comunicação

próprias. Tudo isso pode ser visto a partir da teoria de

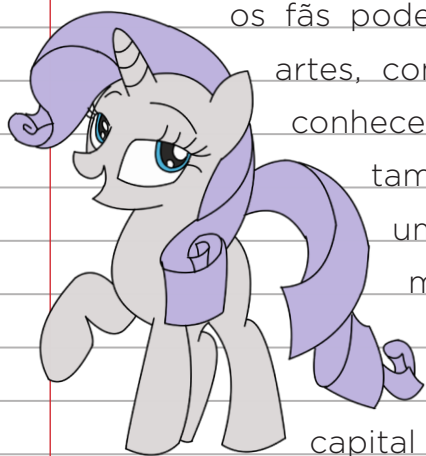
Consumo Cultural de **Canclini**, que coloca o consumo de uma maneira coletiva, simbólica e social. Um dos modelos de consumo propostos pelo autor afirma que no consumo há integração e comunicação, como em uma

Néstor García Canclini é um antropólogo argentino, considerado um dos maiores estudiosos de comunicação, sociologia e estudos culturais da América Latina. Criou a teoria do Consumo Cultural que fala sobre o consumo de produtos culturais e as relações sociais relacionadas. Pode se saber mais em sua obra "Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização"

sociedade. É exatamente isso que acontece nos fandoms: ser consumidor de determinada música, filme ou livro se torna parte da identidade do fã, algo que o aproxima e promove interações com outros fãs e lhe dá um lugar ao qual pertencer. As práticas de fãs são o que promovem essas interações e, consequentemente, o que tornam o fandom uma comunidade à parte de outras. Por isso, vamos explicar algumas das práticas de fãs mais comuns e alguns termos atrelados a elas.

Convenções

São grandes encontros de fãs que variam em tamanho, foco e atividades. Podem ser convenções voltadas para um só fandom, como a finada Bronycon, exclusiva para fãs de My Little Pony, ou convenções imensas que abrangem toda uma gama de fandoms, como a Comic Con Experience (CCXP), que engloba toda cultura *geek*. São espaços onde



os fãs podem se encontrar, mostrar suas artes, comprar produtos e até mesmo conhecer seus ídolos, dependendo do tamanho da convenção. Elas são uma das maiores, mais caras e mais arriscadas práticas de fãs, pois demandam organização e responsabilidade, além de um capital considerável. Um exemplo de convenção que deu errado é a famosa DashCon, a convenção para usuários do Tumblr, que fez diversas promessas e acabou sendo um fracasso, virando um meme em uma comunidade que antes esperava muito pelo evento.

Fanzines

Traduzidas como revistas de fãs, são umas das mais antigas práticas de fãs e consistem na confecção de pequenos livretos impressos, com histórias e artes criadas por um ou mais fãs de certa obra ou gênero. Começaram no fandom de ficção científica e se popularizaram com as fanzines de Star Trek. Eram trocadas entre fãs por outras zines ou trabalhos de fãs, podendo também se transformar em revistas profissionais. Embora hoje não sejam tão conhecidas e não estejam mais em circulação, são uma parte importante de práticas dos fandoms pré-digitais.



Fanfic

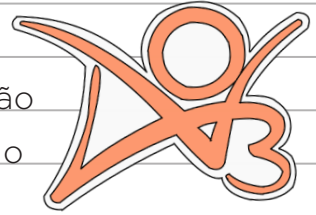
Palavra literalmente traduzida como “ficção de fã”, são histórias fictícias criadas por fãs a partir da mídia ou dos artistas que consomem. Os personagens, cenários, histórias e/ou relacionamentos são utilizados nas fanfics, podendo seguir o canon à risca, ter somente alguns elementos canônicos ou se passarem em um universo completamente diferente, mantendo-se apenas o básico (nome, aparência e personalidade, às vezes nem mesmo isso). Fanfics, também

chamadas de fics, são uma das práticas de fãs mais abrangentes, tendo suas próprias categorias, clichês e estilos. Pode-se pensar nelas como expansões dos headcanons e fanons, ideias que dão origem a histórias completas. Normalmente são disponibilizadas em capítulos e escritas enquanto são publicadas, sendo que alguns escritores planejam sua história antecipadamente e outros não têm um caminho exato em mente. O envolvimento dos leitores é fundamental para fanfics, o *feedback* e interesse das pessoas no fandom se torna um grande incentivo para que o autor continue ou não escrevendo (um modo de saber se uma fanfic não finalizada foi abandonada é checar sua última data de atualização). Fanfics são a porta de entrada para muitos escritores, e um número considerável de livros surgiram a partir de fics (Babi Dewet, Cassandra Clare e Neil Gaiman são exemplos de autores que escreviam fanfics). Existem diversas plataformas nas quais se pode publicar e ler fanfics, vamos mencionar as principais a seguir.



- **AO3**

Archive of Our Own (AO3) é a maior plataforma para publicação de fanfics do mundo, contendo mais de 8 milhões de histórias publicadas e passando dos 40 mil fandoms catalogados. Embora não tenha muitas publicações em português, é importante ser mencionada por sua grandiosidade e por sua importância para a cultura de fãs mundialmente, já que é parte de uma ONG sem fins lucrativos que visa a proteção e preservação de trabalhos de fãs. A organização atua de diversas formas, contando até mesmo com um time de advocacia legal e uma revista voltada para publicações acadêmicas sobre trabalhos, práticas e cultura de fãs.



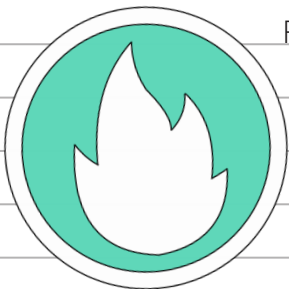
- **Nyah! Fanfiction (+Fiction)**

A plataforma Nyah Fanfiction, que no ano de 2021 está em processo de mudança para um novo site chamado +Fiction, é uma plataforma brasileira para publicação de fanfic. Ela é mais conhecida por sua Liga dos Betas, que são os chamados “leitores teste”, fazendo quase que o papel de um editor e revisor para as fanfics, voluntariamente. Além da

betagem em si, a Liga possui dicas de gramática e escrita no site, para ajudar novos escritores. Com a mudança para o novo site +Fiction, a Liga se desligou do Nyah!, mantendo-se ativos em suas redes sociais (Facebook, Twitter, Tumblr, TikTok e seu Blog), continuando seu trabalho de ajudar novos escritores gratuitamente.

- **Spirit**

A plataforma Spirit Fanfics é muito semelhante à Nyah!, com o diferencial de ter um aplicativo para celulares iOS e Android. Não possuem uma Liga de Betas, mas há aulas de português que podem ser acessadas no site. É mais voltada para fanfics, mas também incentiva a publicação de histórias originais. Foi nessa plataforma que surgiu a fanfic



Felena (Faustão e Selena) original, que viralizou na internet e chegou a ter cobertura noticiosa e televisiva de grandes emissoras.

- **Fanfic Obsession**

A plataforma Fanfic Obsession é outro site brasileiro para publicações de fanfics, com a diferença de que é focado em fanfics interativas. Fanfics interativas permitem que o leitor se insira como personagem principal ou participe da história, modificando-a de alguma forma. Apesar das interativas serem o foco da Fanfic Obsession, a plataforma também aceita fanfics sem interatividade e histórias originais.

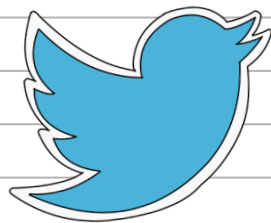
- **Wattpad**

Atualmente, é uma das plataformas mais utilizadas para se ler histórias. Porém, diferente das outras, seu maior foco está na publicação de histórias originais, contendo um número menor de fanfics e sendo categorizada somente por gêneros, sem categorização por fandom. Possui um aplicativo para celulares iOS e Android e permite comentar em trechos da história. É uma grande porta de entrada para autores independentes, pois pode criar uma audiência dedicada e engajada.



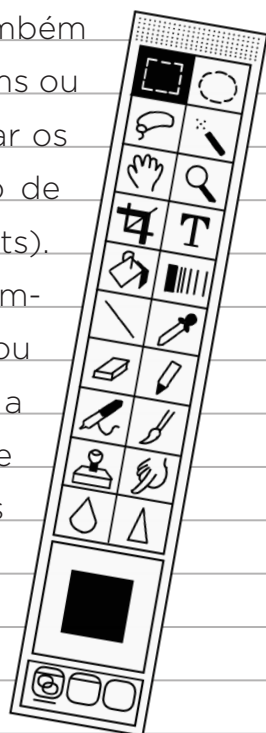
• Twitter

O Twitter não é uma plataforma dedicada à publicação de histórias como as outras, mas as chamadas “AUs” são uma visão comum no Twitter se você tem um fc (*fan account*, conta de fã). As fanfics publicadas no Twitter normalmente são feitas em threads, nas quais cada tweet na thread é um capítulo. Os capítulos podem ser compostos por prints de mensagens dos personagens, suas publicações em redes sociais ou seus perfis, mas também narrações, que se assemelham às fanfics mais convencionais. Algumas fanfics do Twitter são interativas, utilizando a função de enquete para que os leitores decidam o rumo da história.

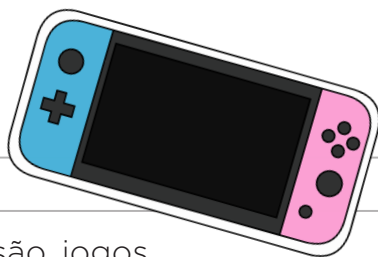


Fanarts

Fanarts, literalmente “artes de fãs”, são artes produzidas por fãs para fãs, feitas a partir da obra original ou de seus ídolos. Tomam diversas formas, mas as mais comuns são as ilustrações e pinturas. Também são um ponto de partida para muitos artistas profissionais, que começam desenhando personagens já existentes e depois passam a criar seus próprios OC's (*original characters*, traduzidos como personagens originais). Podem surgir de headcanons e fanons, assim como as fanfics, e também podem realizar crossovers entre fandoms ou obras (um crossover comum é desenhar os personagens que não são do universo de Harry Potter em suas casas de Hogwarts). Fanarts de conteúdos feitos por fãs também existem, como fanarts de fanfics ou fanarts de cosplays, e mostram como a cultura de fã é participativa, criativa e integrada, a ponto de criar fanworks para os próprios fanworks.



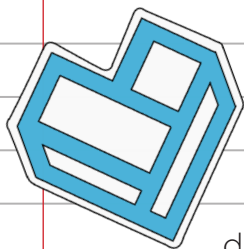
Fangames



Normalmente mais vistos nos fandoms de jogos, fangames são jogos feitos por fãs para fãs, baseados em um universo ou personagens existentes. São publicados de forma independente ou em plataformas voltadas para publicação de fangames, sendo um dos maiores exemplos (e com mais variedade) os fangames de Undertale. Assim como no caso das fanarts, podem vir de head-cans, fanons ou até a partir de outros fanworks.

Fan wikis

Grandes compilados de informações, as fanwikis são wikipédias criadas pelos fãs sobre tudo dentro do universo do fandom. São comunidades, normalmente criadas no site [fandom.com](https://www.fandom.com), que reúnem o conhecimento coletivo dos fãs de um modo organizado e de fácil acesso. Informações como data de nascimento, aparência, nome completo e histórico familiar de personagens são as mais básicas, havendo comunidades com diversas páginas e muito detalhamento. São muito úteis para escritores de fanfic, fanart ou qualquer forma de trabalho de fã, assim como para novos fãs que ainda estejam um pouco perdidos no universo



do fandom. Porém, é preciso ter cuidado ao acessar uma fanwiki, já que a probabilidade de se deparar com um spoiler por acidente é grande.

Fan theories

Fan theories são teorias criadas por fãs sobre o plot, universo ou personagens do fandom. Podem variar desde simples posts de texto até vídeos elaborados,



teorias de três linhas ou previsões detalhadas com exemplos, screenshots e análises frame por frame. Existem muitos canais de YouTube dedicados a esse tipo de prática, sendo um grande exemplo o Film Theory, que

aplica conceitos científicos à séries e filmes para criar suas teorias.

Cosplay

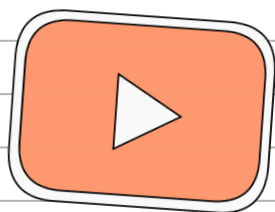
Cosplay, junção das palavras *costume* (fantasia) e *roleplay* (interpretação), é a prática em que fãs se caracterizam como personagens e os interpretam. Iniciou no fandom japonês de animes e mangás, continuando muito presentes nesses espaços e também no fandom de games, mas a prática já está bem popularizada em outras comunidades. São muito comuns



em convenções, que promovem competições de cosplay, e variam de amadoras a profissionais. Como outras práticas de fãs, podem ser derivadas de outros trabalhos de fãs, como fanarts ou fanfics.

Fanvideos

Fanvideos, “vídeos de fã”, são vídeos feitos por fãs para fãs. Podem ser trailers, animações, animatics, paródias, composições originais, edições, teorias, entre outros. Exemplos de fanvideos que se popularizaram bastante, principalmente no fandom de animes, são os raps feitos pelo ponto de vista de alguns personagens.



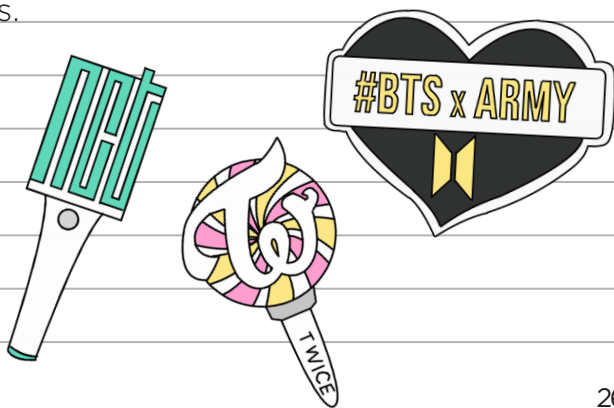
Fanedit

Também chamadas de edits, fan edits são edições feitas por fãs. Podem ser colagens ou edições imagéticas, vídeos de compilação, vídeos editados comicamente (também chamadas de “cracks”) ou vídeos que foquem em determinado personagem ou relacionamento, utilizando músicas ou não. Este último tipo pode ser facilmente encontrado em qualquer tweet viral, pois fãs “floodam” (postam a mesma coisa sucessivamente) seus edits de modo a promover

seus ídolos, séries, livros ou filmes favoritos. O termo “fancam” também pode ser utilizado nesse caso.

Fancam

Outro tipo de fanvideo, as fancams, junção de câmera com fã, surgiram primariamente dentro do fandom de K-pop. A prática ficou tão popular que algumas emisoras de grupos de K-pop disponibilizam fancams profissionais. É o nome dado às gravações feitas por fãs durante shows que seguem um dos artistas em específico, normalmente seu favorito (bias) durante toda a performance. Esses vídeos circulam principalmente no Twitter, com o objetivo de divulgar os artistas da fancam. Não são mais uma prática restrita ao fandom de K-pop, embora ainda sejam muito mais comuns dentro dessa comunidade em específico. Evoluíram para compilações e edições, o que as tornam um termo quase sinônimo aos edits, embora não exatamente iguais.



4

legalidade
e fandom



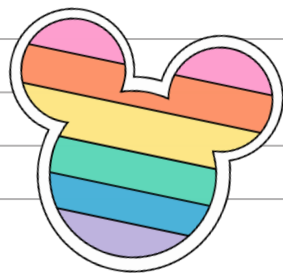
o discutirmos práticas de fãs sob uma perspectiva legal, primeiro precisamos entender a definição e a legislação acerca de propriedades intelectuais.

Propriedade Intelectual é o mecanismo legal utilizado para garantir a proteção jurídica de um criador, garantindo-lhe exclusividade de uso por um determinado período. Existem dois tipos principais de propriedade intelectual: a **patente**, que se aplica a invenções e tem uso principalmente industrial; e o **direito autoral**, que se aplica a trabalhos artísticos. No caso de fandoms, geralmente estamos lidando com obras criativas e, por isso, iremos focar nos direitos autorais.

Os **direitos autorais** se dividem em dois: os **direitos morais**, que envolvem o direito à autoria e ao seu reconhecimento; e os direitos patrimoniais, que envolvem os direitos econômicos da obra. Ao falar de termos patrimoniais, é comum usar o termo **copyright**, indicado por ©, que é o direito de fazer e distribuir cópias, o qual pode ser cedido ou licenciado para terceiros. Ao assinar um contrato com uma editora, por exemplo, um autor cede a ela o direito de imprimir, distribuir e vender cópias de sua

obra e pode renovar esse contrato ou não, ficando livre para assinar com outras editoras após o período determinado no contrato.

No entanto, também existem obras cujos direitos autorais não se aplicam mais e estão disponíveis para qualquer pessoa, ou seja, estão em **Domínio Público**. No Brasil, uma obra entra no domínio público **70 anos após a morte de seu autor**, ou, no caso de obras fotográficas, audiovisuais e coletivas, após 70 anos de sua publicação. Quando uma obra entra no domínio público, é muito comum que novas obras derivadas sejam feitas em cima dela, como adaptações, reedições e releituras, visto que não é preciso pagar direitos autorais. Vários filmes da Disney, por exemplo, são baseados em contos de fadas que estão no Domínio Público, como Branca de Neve, Pinóquio, Cinderela, A Pequena Sereia, etc. Esses filmes, por sua vez, ainda estão sob proteção de direitos autorais, de modo que outras obras que sejam baseadas na versão original desses contos podem ser feitas, mas não a partir das versões da Disney.

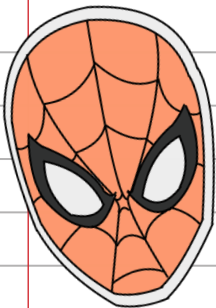


Outro tipo de proteção para propriedades intelectuais é a **Marca Registrada**, indicada por ®, que é uma **certificação e proteção legal** conferida ao nome, marca, ou símbolo de uma empresa, atividade ou produto. Para que essa proteção seja válida, é necessário que seja feito um registro e que se pague uma taxa para o Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI). Esses registros são feitos com data de validade de 10 anos e renovados de forma indefinida. **Trademark**, indicada por ™, é a versão em inglês de marca registrada, e significa que esse registro geralmente foi feito no exterior.

Existem algumas exceções em que o direito patrimonial de uma obra não pertence a seu autor: os direitos de obras coletivas pertencem ao organizador da equipe, os direitos de artigos ou matéria jornalísticas não assinados pertencem ao editor do periódico,

e obras criadas no âmbito de uma relação de trabalho pertencem ao empregador.

Por exemplo, os direitos de quadrinhos feitos para Marvel pertencem à editora, algo que também é determinado nos contratos. Nos anos 60, no entanto, os contratos da empresa eram muito mais



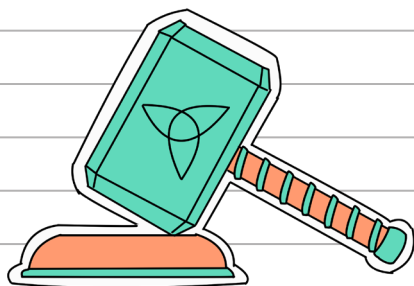
vagos, muitas vezes sendo um vínculo de *freelancer* em vez de empregado, de modo que o argumento pode ser feito que esses direitos seriam do autor e não da editora. Um processo foi aberto quando os herdeiros do artista Jack Kirby pediram a terminação da cessão dos direitos de copyright, mas ele não chegou a um veredito, pois ambas as partes chegaram em um acordo antes de ir a julgamento.

Violação dos direitos autorais constitui crime, e ocorre principalmente na forma de plágio e pirataria, podendo resultar em cárcere e multa. **Plágio** é a cópia parcial, integral ou conceitual de uma obra sem atribuição de créditos ou com créditos atribuídos a outra pessoa. **Pirataria** é a prática de vender ou distribuir obras sem autorização do proprietário dos direitos autorais. Assim, o plágio infringe os direitos morais e a pirataria infringe os direitos materiais.

No entanto, também existem algumas circunstâncias em que o uso de obras protegidas por direitos autorais não viola esses direitos. Nos Estados Unidos, por exemplo, existe um conceito chamado **Fair Use**, que pode ser traduzido como “uso justo”, e considera os seguintes fatores para determinar se há infringimento:

- (1)** a finalidade e o caráter do uso, considerando se o uso é com finalidade de crítica, educacional, se o uso é de natureza comercial ou sem fins lucrativos;
- (2)** a natureza da obra, considerando se é factual ou ficcional;
- (3)** a quantidade usada da obra, considerando se foi usado um trecho ou em sua totalidade;
- (4)** o efeito do uso sobre o mercado, se há algum prejuízo.

São mais propensos a serem considerados Fair Use usos que sejam transformativos, com fins críticos/educacionais, sem fins lucrativos, baseados em obras ficcionais, que usam partes da obra que não causem prejuízo sobre o mercado, mas isso varia de acordo com cada caso. Na legislação brasileira, esse conceito não existe, e as circunstâncias para uso livre são mais limitadas, considerando somente se um uso está previsto na descrição da Lei de Direito Autoral ou não. Existem projetos de modernização dessa lei, mas que não avançaram muito.



E as práticas de fãs dentro disso?

- **Fanfics**

Existe um forte argumento para Fair Use, na noção de que fanfics não substituem o mercado para o trabalho original, mas que o expandem. Esse argumento é corroborado pela sua natureza não comercial e transformativa. Na legislação brasileira, pode ser feito o argumento de que são obras derivadas, criações novas em cima de obras já existentes e que, portanto, também deveriam estar sob proteção de direitos autorais. No entanto, a legalidade das fanfics existe numa área indeterminada, pois nenhum caso específico ao assunto foi legislado.

- **Fanarts**

Quando se tratam de fanarts, existe um argumento similar ao de fanfics, mas é algo que se complica quando o fator monetização é adicionado. Vender prints, cadernos, bottons, e outros produtos criados a partir de fanarts é uma prática muito comum e, em teoria, fere o copyright dos detentores dos direitos dessas propriedades intelectuais, pois não

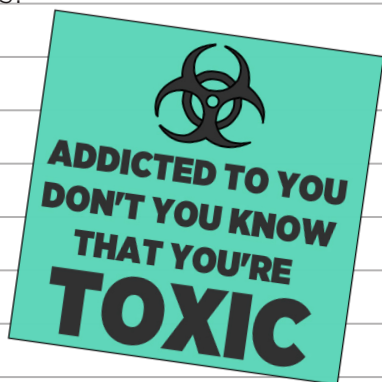
são produtos licenciados. No entanto, a prática é relevada de modo geral e raramente ocorrem processos envolvendo a venda desses produtos, visto que tendem a ocorrer numa escala muito pequena para ser prejudicial. Inclusive, pode ser feito o argumento de que esse tipo de prática ajuda a fortalecer o fandom e, conseqüentemente, aumenta o interesse pela propriedade intelectual e a sua relevância cultural.





*práticas
tóxicas*

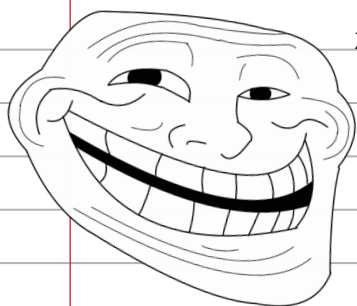
Em qualquer comunidade, existem pontos positivos e negativos. No mundo dos fandoms não é diferente, por isso é imprescindível abordarmos as práticas tóxicas que estão atreladas à cultura de fãs. Elas atingem principalmente o ramo do entretenimento, bem como os indivíduos atuantes deste meio, sejam eles escritores, cantores, apresentadores, influencers, atores, diretores, artistas de modo geral. Qualquer pessoa pública está suscetível a ser vítima das práticas tóxicas, que geralmente são iniciadas por haters e trolls, mas que ganham muita força quando levadas a um grande público que não faz ideia das consequências deste ódio disseminado em massa. Essas práticas atingem o nível máximo quando alcançam o **cancelamento**, que expõe certos ocorridos na mídia, sejam eles verdadeiros ou não, visto que espalhar fake news é uma das práticas realizadas por haters e trolls.



Haters e trolls

O termo **troll** (ou trol) pode ser uma referência aos monstros do folclore escandinavo, que assumem a forma de ogros. Nas histórias eles são criaturas estúpidas, maldosas, que andam em bando e vivem nas florestas, escondidos em cavernas ou embaixo de pontes (é comum que eles peçam pedágio para quem quiser atravessar a ponte que eles estão alocados). Por serem monstros malvados e que importunam outros seres, o termo é bem relacionado aos perfis que **provocam usuários de fóruns e redes sociais com insultos e xingamentos de forma anônima**, usando perfis fakes ou utilizando de VPNs para camuflar o IP.

Trazendo para o contexto mais atual, o troll utiliza a internet para espalhar o caos em qualquer campo aberto para comentários e opiniões. A intenção é causar desordem, discórdia, aborrecimento, para se divertir ou descontar frustrações (fator que depende do assunto). A primeira vez que o termo foi utilizado foi em um arquivo da Google Usenet, pelo usuário Mark Miller, em 1990. A Usenet é uma rede de computadores criada em 1979, mais de uma década antes da WWW (World



Wide Web), e utiliza uma tecnologia parecida com a do torrent, onde diversos hosts extraem os feeds um dos outros, distribuindo assim informações para todos os usuários, em qualquer lugar, sem a existência de um servidor físico local.

Tendo a informação de que a Usenet era uma rede livre — sem censura por ser totalmente aberta — e os trolls já estavam presentes nela, surgem, também, as expressões *trolling for suckers* (em português, “lançando a isca para os trouxas”) e, segundo Judith Donath (1998), *trolling a baited line*, ou seja, uma “isca para atrair os demais”. Por mais que os termos estejam relacionados à pesca, se refere mais ao ato de “jogar e ver quem pega”, na intenção de provocar um grupo ou alguém em específico.

Os **haters** são uma espécie de troll, mas eles vão além, ultrapassando todos os limites de boa convivência online, com insultos, xingamentos, ameaças e pior. O troll e o hater formam uma boa

Fundadora do Sociable Media Group no MIT Media Lab, Judith estuda aspectos da internet e seus impactos, como: internet, sociedade e comunidade, interfaces, questões de identidade visual e ademais assuntos relacionados a computação conectada

dupla nas práticas tóxicas, enquanto um perturba de formas inimagináveis, o outro se certifica de acabar com o perfil, status e/ou fama de alguém.

A autora **Rebeca Recuero Rebs** ampliou os conheci-

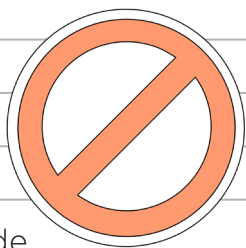
Professora da Universidade Federal de Pelotas, Rebeca Recuero Rebs possui doutorado na área de Comunicação e pós-doutorado na área de Letras. Seus estudos se concentram nas áreas de audiovisual, cibercultura, ciberdança, Social Network Dance e demais

mentos com o conceito e surgimento dos haters, afirmando que *“eles podem formar organizações com estratégias minuciosas com o principal objetivo de disseminar a sua ideologia de ódio contra alguém ou mesmo*

contra grupos específicos. Na maior parte dos casos, estes sujeitos são considerados “fora-da-lei” e não parecem se importar com isso, pois ficam escondidos pelas máscaras dos fakes (perfis falsos). O seu discurso é repleto de violência explícita por meio das palavras que parecem gerar o efeito esperado justamente pelo seu excesso. Ou seja, as repetições, a quantidade de xingamentos, as ações coletivas programadas ou mesmo o alto teor de agressividade cíclica no discurso é o que traz o trauma ao sujeito a ser lesado.”

Cancelamento

A partir da união desses dois agentes (trolls e haters) ocorrem os famosos cancelamentos, uma nova tendência principalmente no Twitter, que é onde geralmente começam. Existem casos de práticas tóxicas de fãs para com seus ídolos, como resultado de descontentamentos com atitudes e recentes trabalhos, incluindo cancelamentos. Há relatos de que o primeiro cancelado do Brasil teria sido Wilson Simonal, um grande cantor e dançarino dos anos 60 e 70, e teria sido cancelado por ser considerado um “dedo-duro do regime militar”, onde se aliou ao DOPS (Departamento de Ordem Política e Social). Mas mesmo antes do termo cancelamento existir, diversas outras personalidades já tinham sido crucificadas na mídia, como Michael Jackson e as diversas acusações, sendo pedofilia a mais grave delas. John Lennon também, por ter dito em uma entrevista em 1966 que os Beatles eram mais populares que Jesus Cristo, entre outros diversos casos. Algo curioso de se observar nos casos mais antigos de cancelamento comparados aos novos é a gravidade das acusações. Enquanto nas décadas passadas eram sobre crimes explícitos, atualmente posicionamentos ideológicos



já são motivos de cancelamento. A origem do cancelamento surge na tentativa de impedir a propagação de discursos preconceituosos por parte de usuários que lutam por pautas sociais. Num primeiro momento se tratava de não consumir e dar visibilidade para conteúdos do tipo, mas que perdeu o controle quando os trolls, haters e extremistas se apropriaram desta prática para intensificar o cancelamento e boicotar a carreira de alguém. Esse fenômeno dificultou o discernimento de quem realmente lutava por determinadas causas e quem só estava promovendo ódio.

O grande problema é que os boicotes têm como propósito destruir a carreira de alguém que não agiu de acordo com as normas de um grupo de pessoas, e não são didáticos a ponto das pessoas canceladas entenderem a raiz do problema do seus discursos preconceituosos. Isso pode causar um comportamento performático que não promove nenhuma reflexão real ou tomada de responsabilidade pela ação problemática. Em uma matéria para a revista Superinteressante, o colunista Rafael Battaglia faz a ligação sobre essa cultura de linchamento virtual e posicionamentos políticos, dizendo que *“o problema é que sobram exageros. A cultura do cancelamento*

deixou de ser apenas uma forma válida de atuação política de jovens progressistas e começa a machucar a democracia. A massa de canceladores pratica versões virtuais da humilhação pública e do ostracismo, e reduz discussões complexas sobre políticas públicas a um maniqueísmo radical: se você não está conosco, então está contra nós - sem meio termo.”

A relevância da prática é perceptível quando o dicionário australiano Macquarie elegeu **cultura de cancelamento** como o termo de 2019. Esse dicionário elege as palavras e termos que moldaram o comportamento das pessoas em cada ano. O termo do ano de 2018, por exemplo, foi Me Too, que viralizou em 2017 ao ser utilizado para dar visibilidade às denúncias de abusos e assédios em Hollywood.

O cancelamento teve uma longa caminhada até ser o que é hoje. Em 2016, a internet acordou com a hashtag #TaylorSwiftIsOverParty, escândalo que envolveu Kim Kardashian e Kanye West. O termo **Is Over Party** pode ser traduzido como “a festa acabou”, partindo da expressão “*the party is over*”, é figurativamente um “já deu para você”. Não aparecem resultados para o Is Over Party antes de 2016 no Google.

Gatekeeping

Enquanto as outras práticas são mais tóxicas de forma “externas” das fanbases, no gatekeeping se trata de um relacionamento interno com outros fãs. Os gatekeepers, ou então “porteiros” das fanbases, possuem uma régua para medir o quanto cada pessoa é fã de determinado filme, série, jogo, ou qualquer outra produção que junte um grupo de apreciadores. O comportamento nocivo deles reflete em conceitos internos, sejam preconceitos mal trabalhados ou opiniões radicais. O caso mais evidente da toxicidade no gatekeeping é a inclusão de mulheres em comunidades ou grupos sobre determinados assuntos que por muito tempo foram considerados “coisas de meninos”. A garota precisa provar que é fã constantemente, preencher uma tabela de requisitos para ser minimamente tratada como os outros membros. Isso desmotiva muitas pessoas a entrarem nos fandoms, podendo até mesmo fazer com que parem de gostar do que antes eram fãs.





glossário

AU

Vindo do inglês, AU é a abreviação do termo *Alternative Universe*, que traduzida literalmente significa universo alternativo. É um termo utilizado para classificar obras de fãs que se apresentam em um mundo paralelo, fora da realidade canônica, podendo ser ambientes ficcionais com hierarquias irrealis, universos mágicos ou uma situação ordinária; desde que sejam universos diferentes do de origem das personagens.

CrossOver

Obras que unem dois ou mais universos diferentes, geralmente apresentando personagens de obras variadas ou artistas diferentes. Um exemplo seria uma fanfic que une o universo da Marvel com os integrantes do BTS.

Fanaccount (fc)

Contas criadas por fãs, principalmente dentro do Twitter, mas não exclusivas a ele. São dedicadas a postar conteúdos sobre a obra ou o artista, sendo conteúdos de diversos tipos, como notícias, fofocas e obras fictícias. É o perfil normalmente utilizado para realizar práticas de fãs.

Foreshadowing

A inserção de um elemento narrativo que ainda está por vir. Uma espécie de indicativo/prenunciado de possíveis futuros acontecimentos ou elementos que receberão destaque.

Hiatus

Quando uma obra, artista ou celebridade entra em uma pausa indeterminada de seu trabalho.

Mary Sue & Gary Stu

Inicialmente um termo para indicar uma personagem perfeita demais, porém ao longo do tempo foi ganhando um valor misógino para invalidar o protagonismo feminino em obras narrativas. É um termo ainda muito controverso. Gary Stu seria a versão “masculina” do termo.

OTP

Originado da língua inglesa, OTP é abreviação para o termo *One True Pairing*, que traduzido literalmente significa “único par verdadeiro”. O termo é utilizado para designar personagens ou celebridades que, na opinião do fã, formam um bom casal. Também pode ser entendido como o shipp supremo da pessoa.

Plot Twist

Quando há uma mudança inesperada no curso da narrativa.

Retcon

Retroactive Continuity, ou, de maneira encurtada, retcon, indica a alteração de fatos que foram previamente apresentados para poder dar continuidade à narrativa.

Self-insert

Quando o criador se insere em sua obra como um personagem da mesma.

SFW & NSFW

SFW é a abreviação para o termo em inglês *Safe For Work*, que significa “seguro para o trabalho”, usado para designar obras que não contenham conteúdos sexuais, agressivos, ofensivos e/ou que possam desencadear gatilhos. NSFW é o contrário do anterior, sendo a abreviação de *Not Safe For Work*, que significa “inseguro para o trabalho”, indicando obras que possuam conteúdos sexuais, agressivos, ofensivos e/ou que possam desencadear gatilhos.

Shipping

O termo tem origem na palavra em inglês, *relationship*, que significa relacionamento, e é utilizado para designar o ato de desejar que duas pessoas ou personagens desenvolvam um relacionamento amoroso. Também pode ser usado no contexto da amizade, *friendshipping*, embora seja muito mais utilizado no contexto romântico.

Slash, FemmeSlash

Termo utilizado para indicar obras de fãs com casais homoafetivos. Slash geralmente indica casais compostos por dois homens, enquanto FemmeSlash indica casais compostos por duas mulheres.

Spinoff

É uma obra derivada de outra, sendo que não se caracteriza como uma sequência especificamente, pode ser consumida sem se ter entrado em contato com a obra de origem. Um exemplo pode ser o filme de uma personagem que originalmente aparece em uma outra obra e não é necessário consumir a obra original para entender o filme dela.

Spoiler

É o ato de revelar informações sobre uma obra que outra pessoa ainda não consumiu, podendo ser o final, acontecimentos importantes ou até mesmo informações mínimas. Ao discutir obras, é comum que fãs coloquem avisos de spoiler para não estragar a experiência de outros.

Stan

União de *stalker* e fã, o termo surgiu para indicar os fãs mais super zelosos ou até mesmo obsessivos. Entretanto, com o tempo, começou a se tornar uma outra maneira de se referir aos fãs.

WIP

Sigla para o termo *Work In Progress* que, traduzindo literalmente, significa “trabalho em progresso”. É utilizado para indicar que aquela obra ainda está sendo construída.

Referências

ABPI. **O que é Propriedade Intelectual?** Disponível em: <https://abpi.org.br/blog/o-que-e-propriedade-intelectual/>. Acesso: 14 de jan 2022.

BRASIL. **Lei N° 9.610, de 19 de fevereiro de 1998.** Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm. Acesso: 14 de jan 2022.

CANCLINI, Néstor Garcia. O consumo serve para pensar. In: **Consumidores e cidadãos:** conflitos multiculturais da globalização. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1995, p. 59-71.

CASA FIRJAN. **Especialista em narrativa transmídia, Henry Jenkins fala sobre o futuro de Hollywood.** 2020. Disponível em: <https://casafirjan.com.br/noticias/especialista-em-narrativa-transmidia-henry-jenkins-fala-sobre-o-futuro-de-hollywood>. Acesso: 14 de jan de 2022.

DONATH, Judith S. Identity and deception in the virtual community. In: Kollock, P. and Smith, M. (Orgs). **Communities in Cyberspace**. Routledge, 1998.

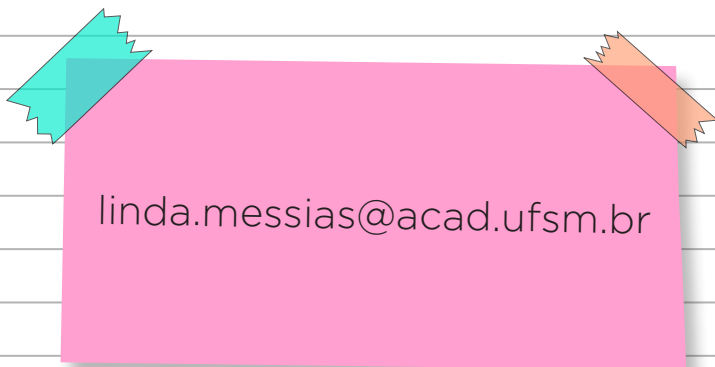
JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

QUEIROZ, Cristina. Néstor García Canclini: Antropólogo da contemporaneidade. **Revista Pesquisa - Fapesp**, São Paulo, ed. 305, jul de 2021. Disponível em: <https://revistapesquisa.fapesp.br/nestor-garcia-canclini-antropologo-da-contemporaneidade/>. Acesso: 14 de jan de 2022.

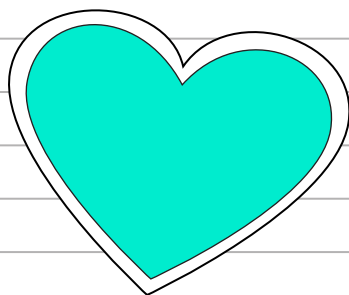
REBS, Rebeca Recuero. O excesso no discurso de ódio dos haters. **Fórum linguístico**. Florianópolis, v. 14, número especial, p. 2512-2523, nov. 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/forum/article/view/1984-8412.2017v14nespp2512>. Acesso: 14 de jan de 2022.

Obrigada por ler até aqui!

Este material foi útil para você?
Gostaríamos de saber a sua opinião!



Nosso email está aberto aos seus
comentários, críticas e sugestões, então
não deixe de nos dizer o que achou.



omae wa mou shindeiru

