UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

BRUNA MARIA DE MENESES

O JOGO DOS TRONOS DOS FÃS: um estudo sobre controvérsias no fandom de Game of Thrones

Recife
2019

BRUNA MARIA DE MENESES

O JOGO DOS TRONOS DOS FÃS: um estudo sobre controvérsias no fandom de Game of Thrones

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestra em Comunicação.

Área de concentração: Ciências Sociais Aplicadas.

Orientadora: Profa. Dra. Carolina Dantas de Figueiredo.

Recife

2019

Catalogação na fonte
Bibliotecária Jéssica Pereira de Oliveira, CRB-4/2223

M543j Meneses, Bruna Maria de
O jogo dos tronos dos fãs: um estudo sobre controvérsias no fandom de Game of Thrones / Bruna Maria de Meneses. – Recife, 2019.
125f.: il.

Orientadora: Carolina Dantas de Figueiredo.
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2019.

Inclui referências.

1. Fandom. 2. Fãs. 3. Controvérsias. 4. Facebook. 5. Game of Thrones. I. Figueiredo, Carolina Dantas de (Orientadora). II. Título.

302.23 CDD (22. ed.) UFPE (CAC 2019-110)

BRUNA MARIA DE MENESES

O JOGO DOS TRONOS DOS FÃS: um estudo sobre controvérsias no fandom de Game of Thrones

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestra em Comunicação.

Aprovada em: 26/02/2019

BANCA EXAMINADORA

_____
Profa. Dra. Carolina Dantas de Figueiredo (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

_____
Profa. Dra. Cecília Almeida Rodrigues Lima (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

_____
Prof. Dr. Diego Gouveia Moreira (Examinador Externo)
Universidade Federal de Pernambuco

Dedico esta pesquisa a todos aqueles que foram acolhidos dentro de alguma comunidade de fãs, junto com pessoas que os escutam e entendem a necessidade de questionar certos pensamentos e valores a fim de fazer nossa sociedade florescer.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha orientadora Carolina Dantas, que me ajudou a encontrar um caminho a seguir (e a não sair dele mesmo com minhas distrações no meio dele!). Todas as correções, questionamentos e posicionamentos foram mais do que bem-vindos, até mesmo os puxões de orelha, os quais me proporcionaram, além de um bom desenvolvimento do trabalho, a vontade de confiar mais em quem eu sou e no que sou capaz de produzir.

Agradeço à presença da banca externa formada por Yvana Fechine e Cecília Almeida, as quais trouxeram importantes contribuições já na banca de qualificação realizada anteriormente.

Agradeço aos meus pais por todo o apoio.

Agradeço aos participantes do grupo Game of Thrones Brasil que, ainda que não venham a ler esse material, com certeza me fizeram passar horas ou perdendo a cabeça tentando encontrar algum sentido nos comentários ou o oposto, rindo demais com as sacadas dos fãs. Em especial àquela pessoa que fez o comentário sobre o voo dos corvos de Westeros.

Agradeço ao George R.R. Martin, criador da saga, sem a qual não haveria fandom algum hoje, confiante que ele vai terminar o último livro e que as controvérsias vão persistir firmes e fortes sob outra roupagem. Agradeço também à HBO, responsável pela produção e exibição do seriado, incluindo aqui todo mundo que faz parte de GOT, incluindo atores.

Agradeço também a todos os integrantes dos fandoms dos quais fiz parte ao longo de todos esses anos. Agradeço a todos aqueles que produzem conteúdo relacionado à indústria do entretenimento e dos fandoms, os quais me instigaram a persistir nesse caminho.

Agradeço aos meus amigos do RPG. Em especial à Sara, que me ouviu reclamar nos piores horários sobre como eu não conseguia fazer mais nada preocupada com essa dissertação. Agradeço também ao fandom do Kingdom Fansubs, por serem o alívio e o descanso da alma ao longo desses dois anos.

Agradeço, por fim e não menos importante, a Deus, por me ajudar nessa trilha um tanto peculiar que escolhi, mas também árdua e, em alguns momentos, divertida.

Os senhores de Westeros são ovelhas. Você é uma ovelha? Não. Você é um dragão. Seja um dragão.
(Olena Tyrell, sétima temporada, episódio Stormborn).

RESUMO

Na atual conjuntura, compreende-se a relevância dos fãs e fandoms para as diferentes instâncias da sociedade, além dos respectivos estudos sobre os mesmos. Os fandoms se apresentam como comunidades onde se interpretam, cria-se e compartilham-se significados, leituras e ideias. Entretanto, as relações entre os próprios fãs e entre eles e estruturas externas ao fandom nem sempre são harmoniosas. Há discordância e conflito. Porém, entendemos que essas controvérsias possuem algum nível de contribuição para a manutenção dos fandoms enquanto tal. Mas de que forma isso acontece? Quais são essas possíveis contribuições? Com o intuito de observar o papel das mesmas dentro de um fandom, esse trabalho explora quatro controvérsias presentes no fandom brasileiro de Game of Thrones em um grupo no Facebook. Para fazê-lo, discorremos acerca de conceituações sobre fandoms e controvérsias, fazendo uso da análise do discurso como base metodológica. Deste modo, a pesquisa proporcionou maior compreensão acerca da relevância das controvérsias dentro da comunidade de fãs de Game of Thrones, principalmente sobre os debates que elas proporcionam, os quais contribuem para a construção de novos sentidos, ideias e valores que passam a circular naqueles meios.

Palavras-chave: Fandom. Fãs. Controvérsias. Facebook. Game of Thrones.

ABSTRACT

In the current conjuncture, it is understood the relevance of the fans and fandoms to the different instances of the society, besides the respective studies on them. Fandoms present themselves as communities where they interpret, create and share meanings, readings and ideas. However, the relationships between the fans themselves and between them and structures outside the fandom are not always harmonious. There is disagreement and conflict. However, we understand that these controversies have some level of contribution to the maintenance of fandoms as such. But how does this happen? What are these possible contributions? In order to observe their role within a fandom, this work explores four controversies present in the Brazilian fandom of Game of Thrones in a group on Facebook. To do so, we discuss conceptualizations about fandoms and controversies, making use of discourse analysis as a methodological basis. Thus, the research provided a greater understanding of the relevance of the controversies within the community of fans of Game of Thrones, mainly on the debates that they provide, which contribute to the construction of new meanings, ideas and values that begin to circulate in those means.

Keywords: Fandom. Fãs. Controvérsias. Facebook. Game of Thrones.

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 – Modelo de Rizoma 52
Imagem 2 – Árvore do desacordo 64
Imagem 3 – Exemplo de postagem – Jonerys 72
Imagem 4 – Exemplo de postagem – Jonerys 72
Imagem 5 – Exemplo de postagem – Vazamentos 82
Imagem 6 – Exemplo de postagem – Vazamentos 82
Imagem 7 – Exemplo de postagem – Sétima temporada 90
Imagem 8 – Exemplo de postagem – Sétima temporada 90
Imagem 9 – Exemplo de postagem – Spin–Off 103
Imagem 10 – Exemplo de postagem – Spin–Off 103

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Modelo de Tabela 68
Tabela 2 – Disney 73
Tabela 3 – Novelas 74
Tabela 4 – Oposição à espera pela transmissão oficial 82
Tabela 5 – A favor da espera pela transmissão oficial 84
Tabela 6 – Comentários sobre a sétima temporada 91
Tabela 7 – Opiniões sobre Spin-offs 104

SUMÁRIO

1	**INTRODUÇÃO**	12
2	**O JOGO DO TRONO DOS FÃS**	17
2.1	**Uma perspectiva histórica dos fãs**	17
2.2	**As ondas de estudos de fãs**	21
2.3	**Onda do Desvio (ou período pré-estudos de fãs)**	23
2.4	**Onda de Resistência (ou Fandom is Beautiful)**	26
2.5	**Onda das Hierarquias**	31
2.6	**Onda do Mainstream (ou onda da Identidade)**	33
2.7	**Como os fandoms invadiram a internet**	36
2.8	**Ser fã significa apenas amar?**	39
2.9	**As redes sociais para os fãs**	42
2.10	**Por que os fandoms encontram espaço nas redes sociais?**	43
2.11	**Facebook, Game of Thrones e fandom brasileiro**	44
3	**A CONTROVÉRSIA NA CULTURA DE FÃS**	47
3.1	**Problemática da Sociologia Clássica e o nascimento da Teoria do Ator-Rede**	48
3.2	**Redes, atores, ação – conceitos fundantes**	51
3.3	**Cartografando controvérsias no fandom**	58
4	**METODOLOGIA E ANÁLISES**	67
4.1	**Análises**	71
4.1.1	*O relacionamento entre Jon Snow e Daenerys Targaryen*	71
4.1.2	*O vazamento de roteiros e episódios na internet*	80
4.1.3	*A sétima temporada*	90
4.1.4	*Os Spin-Off de Game of Thrones*	102
5	**CONSIDERAÇÕES FINAIS**	114
	REFERÊNCIAS	120

1 INTRODUÇÃO

Quando nos debruçamos sobre o cenário da indústria midiática, temos sido testemunhas, ao longo das últimas décadas, do crescimento das comunidades de fãs no âmbito online. Apesar de suas primeiras aparições datarem ainda do final do século XIX, os fandoms de mídia, da maneira como conhecemos hoje, foram tomando diferentes formas, acompanhando as diversas produções da ficção científica e de fantasia durante o século XX e também nesse começo do século XXI (JAMISON, 2017). Todavia, o fandom de Star Trek nos anos 1970, por exemplo, apresentava uma diferença clara com relação aos fandoms que temos nos dias atuais: naquela época, a internet, as redes sociais e todas as possibilidades que a tecnologia oferecia não se configuravam como espaço e/ou ferramentas de interação da forma como temos hoje (JENKINS, 2015).

Além disso, graças à literatura existente no campo de pesquisas de fãs (JENKINS, 1992; DAYAN, 2006; SANDVOSS, 2007; THOMPSON, 2014), podemos entender não somente a relação entre a cultura de fãs e a tecnologia, como também todo o impacto que a primeira exerce sobre a indústria midiática que está ao nosso redor. Fãs não são meros consumidores dos conteúdos de filmes, livros, séries, etc. Eles produzem, criam, fazem circular e participam de diversos processos e atividades dentro de suas respectivas comunidades. Quer seja partindo de um viés que se limita a ver o fã a partir de seu papel enquanto consumidor, quer seja tentando compreender o lado emocional que o conecta com uma obra, um personagem ou um artista – há algo que se destaca: o fandom é uma comunidade que, independentemente das pesquisas e publicações já existentes, sempre apresenta algo novo a ser explorado. Sendo assim, em decorrência da literatura existente, entendemos o papel em potencial dos fandoms e a necessidade de estudá-los academicamente. A fim de fazer isso, buscamos um elemento que, segundo nos parece, se faz presente em grande parte dos fandoms, a controvérsia.

Essa pesquisa se debruça sobre a hipótese inicial de que a controvérsia exerce um papel de relevância dentro das comunidades de fãs. Compreendemos, então, que esse papel deve ser estudado e analisado, de forma a acrescentar ainda mais às pesquisas sobre fandoms. Aqui se propõe a seguinte pergunta: é possível uma comunidade de fãs sem conflito? Fãs estão, o tempo inteiro, questionando, debatendo e promovendo reflexões entre si e com aqueles que estão no exterior da comunidade.

Aquilo que chamamos de controvérsia, conforme veremos no decorrer do trabalho, não são simples conflitos binários no estilo “eu gosto/não gosto”. Elas crescem como e se espalham como rizomas. Elas podem incorporar diálogos que debatem assuntos relacionados a várias camadas da sociedade e a várias questões sociais. A controvérsia, de acordo com nossa suposição inicial, assume a função de ser um elemento base para a manutenção do fandom enquanto tal.

No caso específico desta pesquisa, nosso foco está na não aceitação de algo que foi imposto por aqueles que produzem determinada obra e/ou pela empresa que está por trás. Aqueles que, de certa forma, possuem poder sobre o conteúdo. O poder de impor o que querem, do jeito que desejam. Os fandoms, conforme veremos nos capítulos seguintes, não ficam inertes diante dessas situações: criticam, dialogam, elogiam, concordam, sugerem – dentre tantas outras alternativas. Seus discursos variados são produzidos e circulam no ambiente online, expressando as mais diversas relações entre fã e obra, assim como entre os próprios fãs.

Por conseguinte, esse trabalho pretende explorar controvérsias em um fandom no Facebook, a fim de investigar como os fãs se comportam com relação às escolhas e acontecimentos envolvendo os responsáveis pelo conteúdo. Devemos ressaltar, contudo, que a pesquisa pretende se limitar a analisar apenas os discursos que circulam dentro de um determinado grupo de fãs. Não haverá diálogo com os produtores ou com a empresa, uma vez que nosso interesse são as relações e discursos entre as pessoas do próprio fandom. Além disso, entendemos que esse grupo representa uma pequena amostra dentro um universo incomensurável diante das possibilidades que temos no momento. Mas então, com todos os fandoms existentes, o que poderia atender nossa necessidade de investigação? Se desejamos por conflito e controvérsia, nada melhor do que ir atrás de uma série que, na própria narrativa, já apresenta altas doses de conflito.

Game of Thrones é uma série de televisão baseada nos livros A Song of Ice and Fire. Ela é produzida e transmitida mundialmente pelo canal HBO e se encaixa nos gêneros fantasia e drama. Com sete temporadas e caminhando para a oitava, Game of Thrones é, também, uma série quebradora de recordes. Em 2017, Game of Thrones foi considerado o programa de TVmais popular do mundo, de acordo com a medição

de audiência da mesma[1]. Em paralelo, em 2016, foi também o seriado mais pirateado ao longo de cinco anos consecutivos. Possui a maior quantidade de prêmios Emmy e também bateu o recorde de maior transmissão simultânea ao redor do mundo (BBC, 2017). Isso para não mencionar as audiências específicas dos episódios. O final da sétima temporada, por exemplo, alcançou 16,5 milhões de espectadores apenas nos Estados Unidos. Está incluído aqui a exibição televisiva, os serviços de streaming oficiais da HBO e as repetições ao longo da madrugada posterior à noite da estreia. Em se tratando apenas da exibição na televisão, foram 12,1 milhões de pessoas. Um aumento de 36% com relação ao episódio final da temporada anterior (O GLOBO, 2017)[2]. Em se tratando do online, a página oficial do seriado no Facebook possui mais de 22 milhões de curtidas[3]. A página oficial brasileira apresenta 1.9 milhões de curtidas, enquanto a maior fã-page brasileira tem 1.4 milhões[4]. Nosso corpus específico corresponde ao grupo fechado dessa fã-page, o grupo Game of Thrones Brasil[5].

Diante dos números, não é errado falar que Game of Thrones se transformou, ao longo dos anos, em um fenômeno da indústria televisiva. Contando om uma narrativa que se baseia em intrigas e disputas pelo poder, a história se passa no continente ficcional de Westeros, em um cenário medieval com toques de fantasia. No início da trama, há diversas famílias espalhadas por Westeros, sendo algumas mais importantes e poderosas do que outras. Em síntese, assistimos às tentativas dos personagens de chegar ao Trono de Ferro e, dessa forma, assumir o controle de todo o território. Para isso, eles estão dispostos a agir de todas as formas necessárias, mesmo que envolva traição e morte. Conforme as temporadas foram passando, o número de personagens que ficaram vivos foi diminuindo.

O seriado também possui uma comunidade de fãs muito ativa no Brasil e é essa comunidade que desejamos estudar ao longo desse trabalho. Para tanto,

---

[1] Seis recordes de Game of Thrones de acordo com a página da BBC Brasil. Fonte: https://www.bbc.com/portuguese/geral-40630892

[2] Fonte: https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/game-of-thrones-bate-recorde-de-audiencia-nos-eua-com-final-da-7-temporada.ghtml

[3] Página oficial de Game of Thrones: https://www.facebook.com/GameOfThrones/

[4] Página brasileira de Game of Thrones: https://www.facebook.com/GOTBrasil/

[5] Grupo da página Game of Thrones Brasil: https://www.facebook.com/groups/GOTBRASILL/

pretendemos observá-la levando em conta a teoria do Ator-Rede, com o intuito de chegar até a compreensão daquilo que se entende como controvérsia. Como poderíamos, então, investigar esses conflitos dentro do fandom? Nossa opção foi por selecionar comentários que foram respostas para temas considerados controversos e, depois, estudá-los a partir da Análise do Discurso.

Aquilo que consideramos de antemão como temas controversos são aqueles cuja natureza envolve algum tipo de discordância por parte dos fãs, que gera algum tipo de conflito que reverbera no fandom. Ora, se os fãs não estão satisfeitos com algo que aconteceu, eles tem algo a dizer. Os discursos que circulam no grupo, na forma de comentários, devem ser analisados a fim de entender não apenas a dinâmica das controvérsias, como também as relações entre os próprios fãs e como isso pode reverberar naquele meio.

Esse trabalho se divide em três capítulos. O primeiro aborda um breve histórico dos fandoms. Apresenta, também, uma revisão de literatura sobre o campo dos estudos de fãs dentro da área acadêmica ao longo dos últimos anos. Nele poderemos ver com mais detalhes quais eram os objetivos e quais questões incentivavam a pesquisa. De modo geral, o capítulo inicial aborda de que maneira as comunidades de fãs tem sido estudadas, chegando até o cenário online. Destaca-se a importância da internet para o desenvolvimento desses fandoms. A internet é propícia para novas interações e conteúdos (AMARAL, 2002) e, dentro desse espectro, chegamos aos sites de redes sociais (RECUERO, 2015). Nesses espaços, fãs encontram lugares para interagir, compartilhar e construir sentido a partir das leituras que fazem dos diversos textos e das relações que mantém entre si (AMARAL, 2009). Além delas, consideraremos para este trabalho, as relações entre os fãs e outras instâncias envolvidas na produção de uma série de televisão.

O segundo capítulo traz à luz a Teoria do Ator-Rede (LATOUR, 2012) e a cartografia da controvérsia (VENTURINI, 2010, 2012). A Teoria do Ator-Rede encontra sentido nas associações entre pessoas e coisas, tratando da heterogeneidade do social. Essas associações podem dar origem às controvérsias que, segundo Venturini (2010), são situações onde há discordância (ou concordância na discordância), e que podem ser cartografadas.

Com base nisso, no capítulo três temos os procedimentos metodológicos – cuja base é a Análise do Discurso (ORLANDI, 2000, GREGOLIN, 2006) –, e as análises propriamente ditas, divididas em quatro temas: o relacionamento amoroso entre Jon

Snow e Daenerys Targaryen, o vazamento de episódios e roteiros, a adaptação da sétima temporada e os Spin-off de Game of Thrones.

Diante de tudo o que foi colocado, a intenção deste trabalho é a de poder acrescentar ao campo de estudos da cultura de fãs. Através das controvérsias, pretendemos observar as relações entre os fãs e averiguar de que maneira elas contribuem para a existência e manutenção dos mesmos. O conflito, conforme acreditamos, não está aí simplesmente para criar problemas ou disputas, mas para nos fazer pensar. A controvérsia, para nós, gera reflexões e dinâmicas que mantém o funcionamento do fandom, renovando o diálogo dentro e fora do mesmo, através de temas fundamentais para o convívio em sociedade. Nas páginas seguintes, almejamos explorar o universo dos fãs, a fim de aprender mais um pouco sobre eles e com eles.

2 O JOGO DOS TRONOS DOS FÃS

Nas últimas décadas, com a contribuição dos avanços das tecnologias de rede, as comunidades de fãs têm se tornado cada vez mais ativas na sociedade. As redes sociais promovem interação, compartilhamento e a criação de laços entre os integrantes de fandoms. São pessoas que tem como característica comum o afeto por determinada série, filme, livro, banda, etc.

Todavia, um fandom não vive apenas de boas relações entre seus participantes. Gostos diferentes, ideias que se contradizem, controvérsias variadas surgem mediante as formas como as pessoas interagem dentro desses grupos. E, consequentemente, desdobram-se nas mais variadas formas de vivência, as quais geram consequências que podem afetar desde o mercado audiovisual e a indústria do entretenimento a núcleos menores, como amigos e famílias. Poder relacionar-se com aqueles que tem interesses semelhantes ou divergentes, debater, interpretar, criar, transformar, dar novos significados aos textos e aos produtos são algumas das possibilidades que o fandom oferece.

Se hoje se reconhece a importância do fã, é porque atravessamos, no campo acadêmico, ondas de estudos sobre fãs (GRAY; HARRINGTON; SANDVOSS, 2007), que auxiliaram a compreender melhor de que maneira os fandoms estão posicionados na estrutura da nossa sociedade. Portanto, essas ondas devem ser abordadas para maior compreensão das dinâmicas existentes entre os fãs nos dias de hoje, quer seja do ponto de vista da indústria ou do ponto de vista acadêmico. Antes, porém, faz-se necessário definir melhor o conceito de fãs.

2.1 Uma perspectiva histórica dos fãs

A palavra fã – *fan* no inglês – vem da palavra *fanatic*, cuja raiz é a palavra latina *fanaticus*, que significava "proveniente de ou pertencente a um templo, servo do templo, devoto" (JENKINS, 2005, p.31). Com o passar do tempo, adquiriu conotações negativas, relacionadas com orgias e frenesi. Passou de termo referente a crenças e religião para qualquer experiência que representasse entusiasmo excessivo ou mesmo insanidade e possessão por demônios. A abreviatura *fan* aparece no final do século 19, em jornais de esportes, fazendo referência aos devotos fiéis dos esportes em voga na época. Outro uso do termo fazia referência às mulheres que iam ao teatro,

supostamente para apreciar mais os atores do que as peças (JENKINS, 2005). Nesse primeiro momento, o contexto da palavra fã não ia além do sentido do excessivo, da insanidade. Por muito tempo, esse sentido negativo permaneceu no cerne do discurso contemporâneo sobre a representação dos fãs. Ele se relaciona, por exemplo, com o mito do fã desequilibrado (BURCHIL, 1986).

No campo de estudos de fãs, diversos autores procuram deixar sua definição, buscando uma que condiz melhor com a realidade na qual nos encontramos (JENKINS, 1992; DAYAN, 2006; SANDVOSS, 2007; THOMPSON, 2014). Devido ao grande espectro de relações que envolvem esse conceito, optamos por não escolher um como sendo o correto, mas apresentar vários, cada qual com suas características particulares.

Dayan (2006, p.32) afirma que os fãs apresentam quatro aspectos primordiais. Tais aspectos se originam nos modos de compartilhamento e sociabilidade que eles estabelecem entre si. São eles: "o sentimento reflexivo de pertencer a uma comunidade imaginada, a capacidade de emitir opiniões ou pedidos narrativos, o aparecimento de uma sociabilidade direta e a existência de uma dimensão de performance" (Ibidem).

Quer seja no universo online ou offline, tais características podem ser observadas. Esse trabalho se debruça sobre o Facebook e, de maneira mais específica, será explorado um grupo existente dentro dessa plataforma. Ingressar em grupo do Facebook é reflexo de pertencer a uma comunidade imaginada. Ali dentro pode-se falar sobre diversos assuntos relacionados à série, produto cultural que ocupará o cerne da presente pesquisa. Assim, emite-se opinião e discute-se sobre a narrativa do produto sobre qual recaem os afetos. A noção de gosto reverbera no interior desses grupos, permitindo a criação de vínculos de sociabilidade. Fazer parte de uma dessas comunidades também infere certo nível de performance, a partir do papel de fã que se incorpora quando dentro daquele grupo. Para discutir e justificar a questão do gosto dentro do fandom, Jenkins (2015), retoma as ideias de Bourdieu (1979), sobre como nossos gostos são moldados e criados a partir das nossas experiências sociais. Mais do que isso. Jenkins debate o gosto dos fãs a partir de uma suposta rejeição desses com relação à cultura dominante. Afirma que os fãs tomam para si elementos da cultura de massa, transformando esses materiais, a fim de que sirvam de base para suas próprias criações culturais e interações sociais (Jenkins, 2015, p.37). Tais interações sociais podem dar origem a diversas relações, de amizades mais fortes ou

a seu oposto: graças às controvérsias e opiniões divergentes, desenvolvem-se relações de conflito ou inimizade.

Porém, para além da relação entre os próprios fãs, devemos lembrar da relação entre fã e objeto de adoração. A respeito dessa conexão, o que pesa mais para um fã? O contexto emocional, o social ou o do consumo? Para Klastrup (2010) o que vale é o lado afetivo. O fã desenvolve um vínculo emocional com uma pessoa, um evento, um fenômeno da cultura pop. A esse vínculo o autor chama "aliança afetiva". Essas alianças afetivas são um investimento que deve ser feito para com outras pessoas e o objeto de adoração. No contexto de Game of Thrones, trata-se do ato de se ver afetivamente envolvido com a história, com os personagens e, acima de tudo, com pessoas que compartilham esse mesmo sentimento. Para isso temos o termo "socioemocional", criado por Baym (2006), com origem nos textos de Jenkins. Tal termo implica que todos os significados que os fãs atribuem a um texto não estão isolados de um contexto emocional. O compartilhamento afetivo existente entre os integrantes de um fandom é essencial para que as narrativas que circulam entre os fãs e as novas interpretações do texto base existam (PARMEGGIANI, 2014)[6].

A respeito da construção de significado e das relações entre fã e objeto, entende-se que eles não necessariamente são positivos. Jenkins (2015, p.42) diz que, além do fascínio e adoração, há frustração e antagonismo. Uma vez combinadas, todas essas ideias implicam no envolvimento do fã com o texto e, dessa forma, deixam de ser simples audiências, mas "tornam-se partícipes da construção e da circulação de significados textuais" (Ibidem).

Thompson (2014), por sua vez, diz que o ato de ser fã vai além de um contexto emocional e afetivo. É, na verdade, um conjunto de práticas sociais, que consistem tanto no processo de se comunicar com o outro, quanto de desenvolver o *self* – em que o ato de ser fã seria uma estratégia interna de desenvolvimento do eu a partir da nossa relação com o outro. Essas práticas sociais podem ser vistas em ação quando se acompanham as conversas em um grupo, por exemplo, conforme veremos no decorrer dessa pesquisa. As conversas sobre o tema – Game of Thrones – e a multiplicidade de aspectos que elas envolvem colocam as pessoas numa situação

[6] Faz-se aqui a ressalva a respeito do uso do termo texto no decorrer deste trabalho. Na maior parte do tempo, texto se referirá ao texto audiovisual, que corresponde aos filmes, seriados e demais narrativas.

comunicacional de sociabilidade onde, além do lado afetivo, elas se veem desenvolvendo identidade por estarem inseridas em um contexto social.

Sandvoss (2017, p.2) considera que as culturas de fãs seguem a ideia de disputas, de hegemonias e grupos que são um reflexo das hierarquias sociais e culturais presentes na nossa sociedade. Ele define fã como "o engajamento regular e emocionalmente comprometido com uma narrativa ou texto" (Ibidem). Esses textos atravessam diferentes formas de mídias.

Considerando todos esses aspectos, partimos de fã para fandom. Fandom vem da união entre *fan* e *kingdom*, reino dos fãs. Para Jenkins (2015, p.100):

> O fandom organizado é, talvez acima de tudo, uma instituição de teoria e crítica, um espaço semiestruturado onde interpretações concorrentes e avaliações de textos comuns são propostas, debatidas e negociadas e onde os leitores especulam quanto à natureza da mídia de massa e sua própria relação com ela.

Ressalta-se aqui que esse texto foi publicado originalmente em 1992. Naquela época, a preocupação maior dos estudiosos era com relação às mídias de massa e sua consequente influência ou dominação sobre as audiências e, principalmente, sobre os fãs. Nos dias de hoje, ainda consideramos como relevante a descrição de Jenkins. Todavia, devemos levar em consideração que o fandom não é um espaço livre de visões homogeneizantes ou que não apresenta falhas, assim como qualquer outra comunidade.

A opção por estudar fandoms pode ser justificada aqui, se considerarmos a característica deste lugar para interpretações de determinados textos, neste caso as séries e os materiais que se desdobram a partir delas. O fandom é o espaço onde a narrativa da série se mistura a textos do mundo real. Mais do que isso, é onde a junção desses textos será discutida, reinterpretada e redistribuída. Assim, tem-se a força do fandom para reconfigurar certos aspectos, dinâmicas e assuntos relevantes para a sociedade atual, uma vez que ali (dentro do fandom) circulam e são criados novos significados. Todavia, tais significados não se restringem à cultura de fãs. Conforme supracitado, englobam toda uma condição de existência em sociedade, já que os fãs tanto estão dentro daquela comunidade quanto tem suas vidas offline, fora daqueles grupos.

> Ninguém existe apenas dentro da cultura de fã, tampouco a cultura de fã faz qualquer afirmação de autossuficiência. Não há nada de atemporal ou imutável nessa cultura; o fandom origina-se em resposta a condições históricas determinadas e está em fluxo constante. (JENKINS, 2015, p.24)

Jenkins (2015), assim como Dayan (2006), afirma que ser fã incorpora mais de um aspecto. Para ele são cinco tipos de atividades ou dimensões envolvidas nas práticas do fã: uma dessas dimensões envolve um modelo específico de recepção. Outra, incorpora o papel de incentivar o ativismo por parte do consumidor. Uma terceira dimensão diz respeito às formas particulares de produção cultural. A quarta consiste na função de comunidade interpretativa. E, por fim, funciona também como uma comunidade social alternativa.

Participar do grupo de fãs de Game of Thrones, assim com outros fandoms, implica no desenvolvimento de cada uma dessas esferas de atividades. Apesar disso, tentar conceituar fãs ou fandom não implica em entender como essas comunidades foram vistas ao longo das últimas décadas. Almejando compreender melhor as relações dentro do universo dos fãs, busca-se descrever com mais detalhes de que forma eles foram estudados ao longo das décadas, uma vez que cada "modo" de estudo apresenta sua contribuição particular para a construção do contexto de análise do grupo de fãs de Game of Thrones.

2.2 As ondas de estudos de fãs

Cornell Sandvoss, Jonathan Gray e Lee Harrington (2007) dizem que os estudos de fãs se classificam em três grandes ondas. Sandvoss opta pelo uso do termo onda pela representatividade que a ideia de onda possui. Ela tem uma crista, ou seja, um pico, que representa o momento mais intenso ou mais marcante dos estudos de um determinado momento. Não apenas o seu ápice, mas o seu crescimento inicial cadenciado, atingindo esse ápice e decaindo logo depois. Além disso, a onda se mescla com as ondas seguintes. Ela não termina por completo, mas acaba por misturar elementos de outras ondas. Assim, cada onda de estudo adquire características de estudos anteriores. Além de formar a base para a onda seguinte.

Eu suma, cada onda possui determinadas características, muito embora elas possam se confundir entre si, especialmente as mais recentes. As ondas são também marcadas por terem autores específicos. O viés teórico de cada uma delas enxerga os fãs de modos diferenciados. Alguns mais positivos (primeira onda), outros nem tanto (segunda onda).

A primeira é conhecida como *Fandom Is Beautiful* (Fandom é Belo), na qual o fandom é visto de maneira exageradamente positiva e essencial para romper com as

disputas e hierarquias de classe (SANDVOSS; GRAY; HARRINGTON, 2007). Dentre seus autores temos Jenkins, Pearson, Tulloch e Bacon-Smith. A segunda onda, ao contrário da primeira, afirma que o fandom não é um lugar utópico e perfeito, mas que ele reafirma todas as hierarquias sociais que temos na sociedade como num todo. Dentre seus autores temos Sandvoss, Gray e Harrington. A terceira onda – e mais atual – concentra-se nos estudos sobre as questões de construção de identidade a partir de uma perspectiva de afeto, de sentimentos e de emoções. Um de seus principais teóricos é Matt Hills.

Siuda (2010) faz uma outra distinção. O autor também classifica os estudos de fãs em três ondas, de maneira semelhante a Sandvoss, Gray e Harrington (2007), mas elas correspondem a períodos diferentes se comparadas com as ondas desses três autores. Para Siuda (2010) temos: a Onda do Desvio, a Onda da Resistência e a Onda do Mainstream. Cada uma com as seguintes características: a Onda do Desvio corresponde ao período anterior aos estudos de fãs na academia. A Onda da Resistência de Siuda incorpora a primeira e a segunda onda de Sandvoss, Gray e Harrington (2007), convertendo-as em uma única onda. A terceira, a Onda do Mainstream, é equivalente tanto para Siuda (2010) quanto para Sandvoss, Gray e Harrington (2007). Essa onda diz respeito a uma análise ligada a questões tanto de cunho afetivo quanto relacionadas com os avanços mais recentes da tecnologia e seu papel no fandom.

A classificação de Siuda (2010) diz mais respeito ao aspecto cronológico dos estudos de fãs. No entanto, o elemento marcante é que ele define a primeira onda como sendo um período nos quais os fãs ainda tinham uma conotação muito negativa na sociedade, por isso chama de Onda do Desvio. A de Resistência corresponde ao período no qual os fãs começam a ser entendidos como essenciais para o funcionamento da indústria e que suas práticas não são tão distorcidas quanto se acreditava na Onda do Desvio. Por fim, a Onda do Mainstream incorpora todos os aspectos do fã contemporâneo, ou seja, daquele que atua de maneira ativa graças à internet e às redes sociais.

Sandvoss, Gray e Harrington (2007) dão menos destaque para o período anterior aos estudos de fãs. Todavia, é importante ressaltar que quando se diz "anterior", não significa que os estudos sobre fãs eram inexistentes. Mas que ocorriam em menor intensidade e, durante esse período, o fã costumava ser visto a partir de um estereótipo negativo (SIUDA, 2010). Essa pesquisa não pretende ignorar que, em um

primeiro momento, houve o viés negativo, o qual ainda persiste mesmo na época atual. A partir de Jenkins (1992) e demais autores, o fã e o fandom passam a ser vistos cada vez mais a partir um ponto de vista positivo e os estudos sobre fãs se intensificam. Não apenas isso. Além dos estudos, também os conglomerados de mídia passam a entender o papel dos fandoms como consumidores de seus produtos.

Nas páginas seguintes tais ondas serão descritas com mais detalhes, pois elas constroem a base do que são os estudos de fãs na atualidade. Para o presente trabalho consideraremos quatro ondas. Tal escolha se justifica na possibilidade de uma construção teórica mais completa. Serão elas: Desvio, Resistência, Hierarquias e Mainstream

2.3 Onda do Desvio (ou o período pré-estudos de fãs)

De certo modo, a cultura dos estudos de fãs é recente. Data das últimas décadas. Siuda (2010) denomina o período pré estudos de fãs como Onda do Desvio. Antes de descrever esse período com mais detalhes, é importante lembrar que: apesar de escrito como "pré-estudos", lembramos uma vez mais que eles não eram inexistentes. Apenas em menor quantidade e seguindo teorias que enxergavam os fãs por um viés negativo, conforme veremos a seguir.

Esse período tem origem a partir de um conjunto de fenômenos que aconteceram ao longo do século XX. Fenômenos tais que deram origem ao que conhecemos como fandom de mídia propriamente dito. Temos, por exemplo, o começo do fandom de ficção científica, por volta de 1930. Esse fandom nasce nos Estados Unidos e sua origem está relacionada com a criação da publicação voltada para ficção, a revista *Amazing Stories* (1926). Hugo Gernsback, escritor e criador dessa revista, pode ser considerado um dos precursores da relação entre os fãs, uma vez que ele encorajava os leitores a enviar comentários (cartas) sobre o conteúdo da revista, além de seus endereços, os quais eram publicados nas edições. Consequentemente, começam a escrever cartas uns para os outros e, caso morassem perto, a combinar encontros.

Paralelamente, podemos citar outro nome que também ficou conhecido como o surgimento do fandom de literatura: em 1890, na Inglaterra, o escritor Arthur Conan Doyle já tinha sua comunidade de fãs. Ou melhor, o personagem Sherlock Holmes possuía um fandom. Um exemplo prático de como esse se tornou um dos primeiros

fandoms (existente até hoje) é que, quando Doyle matou Sherlock em uma de suas obras, a revolta e a insatisfação das pessoas que faziam parte comunidade foi tamanha que o autor foi obrigado a reviver o detetive. Podemos comparar tal acontecimento com o que se passa hoje quando fãs se unem em prol de um objetivo, tal como salvar uma série que está prestes a ser cancelada.

Voltemos à *Amazing Stories*. O ano escolhido como o início desse período de Desvio é 1939, relacionado com o aumento dos temas relacionados com a cultura de fantasia que nos anos seguintes só tenderia a crescer (SIUDA, 2010). É também em 1939 que se realiza a primeira convenção de ficção científica, a *Worldcon*. Ela é também a mais longeva convenção de ficção, pois existe até hoje, tendo sido interrompida apenas entre 1942 a 1945, devido à Segunda Guerra Mundial (SIUDA, 2010).

A principal característica desse período, conforme supracitado, é que os fãs eram deveras estereotipados e enxergados a partir de um viés negativo, relacionado a questões de patologia ou com aspectos psiquiátricos (JENSON, 1992; SIUDA, 2010). Ser fã de algo era visto como uma questão patológica, doentia. Os fãs eram tratados pelos estudiosos como pessoas que precisavam de ajuda psiquiátrica. Eram considerados imaturos, socialmente inadequados, antissociais. Gente que tinha dificuldade em interagir e conviver em sociedade, eram o desvio à normalidade.

De maneira geral, eram tidos como incapazes de levar uma vida considerada normal por conta de seu fanatismo, que seria sempre um problema de cunho de saúde e de tendências radicais. Em 1956, já se escrevia que a interação entre mídia e audiência tentava imitar inadequadamente os relacionamentos da vida normal. Horton e Whols (1956) chamaram esse tipo de interação de para-social e, como se observa, tais interações não eram tidas como "normais". (LEWIS, 1992)

Destacam-se dois nomes e textos. Hinerman (1992) escreve sobre os fãs de Elvis Presley. Ele fala sobre como os fãs do cantor gostavam de colecionar objetos de maneira extremamente radical. Discute também sobre possíveis fantasias que os fãs tinham. Para justificar tal comportamento, Hinerman se apoia nas ideias de Freud, afirmando que tudo ali funcionava como um escape para a vida. Incapazes de satisfazer desejos na vida real e cotidiana, as pessoas se voltam para esses mundos de fantasia. Esse mesmo aspecto de compensação é visto, por exemplo, na maneira como os fãs de Star Trek se relacionam com os personagens e com a série: sempre para compensar uma falta, uma vontade não realizada na vida real. Em suma, para

Hinerman, a fim de compensar faltas ou traumas na vida real, os fãs escapam para mundos de fantasia. E, consequentemente, por fazerem isso, requerem ajuda psicológica.

Também Jenson com seu artigo *Fandom as a Pathology* (1992) deve ser citada. Mais uma vez aparece o tratamento dos fãs de forma polarizada. Ou eles eram ridicularizados ou considerados doentes. Além disso, ou se era o indivíduo solitário e alienado, de costumes doentios e suspeitos ou se pertencia à multidão histérica. Cada um desses dois padrões de fã (solitário e alienado ou pertencente à multidão) representa um aspecto da relação entre fã e celebridade. O primeiro – o da pessoa solitária – representa a obsessão individual, privada. Enquanto que o segundo representa a histeria coletiva intensa.

Questionava-se, porém, se essas duas representações eram adequadas. A resposta de Jenson para isso é que não eram. Na verdade, ela escreve que esses estereótipos aplicados para os fãs representam aspectos de crenças do século XXI sobre a modernidade. Os fãs eram os "outros" diante de um "nós", composto por aqueles que representavam os indivíduos normais de uma comunidade. "Nós" são as pessoas saudáveis, que convivem em harmonia. "Nós" é também a classe alta, os racionais. Os "outros", o "eles" são os fanáticos, os disfuncionais, os integrantes das classes mais baixas, que se encontram num cenário de oposição a uma tal cultura dita como superior e que lhes é imposta. Sobre os aspectos da modernidade, John Storey (1992) escreve que ser fã nada mais é que um sinal patológico de impotência. Uma impotência de cunho cultural, moral e social. E qual a origem dessa impotência? Exatamente as mudanças pelas quais a sociedade passava, a fim de se transformar as sociedades em aglomerados urbanos e industriais (SIUDA, 2010).

Apesar desses textos terem sido escritos décadas atrás, não é preciso voltar tanto no tempo para observar um viés ainda negativo da noção de fãs. Em 2007 foi publicado um artigo sobre Harry Potter no New York Times, no qual os fãs eram descritos como "os outros" (SANDVOSS, 2017). Mais um exemplo, este já do final de 2017, é o de Black Mirror. Em um de seus episódios (USS Callister, da quarta temporada), foi apresentada uma premissa semelhante à ideia de Hinerman (1992), a da da tentativa de compensar uma falta. No episódio, para compensar a ausência de amigos e de boas relações sociais, um homem cria versões de pessoas reais dentro de um jogo de computador. Retomando Jenson (1992) e Storey (1992), temos aqui uma tentativa de compensação. Cria-se no mundo digital algo para compensar a falta de

boas relações no mundo real, além de uma importância diante das pressões da sociedade.

Siuda (2010) defende que os fãs eram descritos de maneira negativa devido às crenças sobre cultura popular correntes na época. Tais crenças tinham origem principalmente na Escola de Frankurt, em que as audiências eram percebidas como vítimas de manipulação pela indústria, de acordo com os textos de Theodor Adorno, Max Horkheimer e Hebert Marcuse. Ora, os fãs são, primordialmente, audiência. Se estão aí apenas para serem manipulados, que importância eles teriam para serem bem vistos pelos estudos e pela sociedade em geral? A indústria acabava por reforçar desigualdades sociais. De que se adiantava ter um olhar mais positivo sobre um nicho que, por suposto, era manipulado?

Uma outra justificativa para o viés negativo era a baixa visibilidade. Uma visibilidade que cresceu com o advento das tecnologias de comunicação e a internet, em que os fandoms começam a ser mais visíveis para as pessoas que estão fora dos circuitos de fãs. No primeiro momento (quando o acesso às tecnologias era escasso, os fãs se limitavam a eventos menores. Indivíduos que, sozinhos, não tinham praticamente força e estavam fadados a cair na descrição negativa da patologia (SIUDA, 2010).

Após esse momento inicial, os estudos sobre fãs e fandoms ganham mais espaço no campo acadêmico. Temos, então, as três ondas de estudos de fãs de Sandvoss, Gray e Harrington (2007), que serão abordadas em seguida.

2.4 Onda de Resistência (ou Fandom is Beautiful)

Essa onda dos estudos de fã é chamada por Sandvoss, Gray e Harrington (2007) de "*Fandom Is Beautiful*", "o fandom é belo". Recém-saídos de uma cultura em que a representação dos fãs na mídia costumava ter um aspecto negativo em todos os sentidos, os primeiros estudiosos a tomar esta direção – Jenkins, Penley, Pearson, Tulloch e Bacon-Smith – enxergam as comunidades de fãs como espaços de intervenção política e resistência. Para Gray (2007), semelhante ao que acontece com outras formas de identidade política em seus estágios iniciais, essa onda vem como uma redenção. Ela almeja redimir as atividades dos fãs, assim como os próprios, livrando-os dos estereótipos negativos e patológicos.

Ora, até então, o fã era entendido meramente como alguém que é fã de algo. Era considerado uma pessoa sem capacidade de crítica, cuja única atividade exercida era a mera reverência diante seu objeto de afeto. Essa onda quebra este paradigma, pois levanta a bandeira de que os fãs são ativos. E que não apenas recebem e consomem o conteúdo que lhes era oferecido pela grande mídia de massa, sem maior reflexão a respeito. Esta é a chamada onda de Onda de Resistência, iniciada por volta de 1992.

Nela, os estudiosos consideram que os fãs, ao contrário do contexto pessimista original, na verdade são membros de comunidades que produzem sua própria cultura. Nasce como origem dos estudos de Fiske (1992). Nesta Onda de Resistência, Siuda (2010) junta em um único elemento algo que Sandvoss, Gray e Harrington (2007) dividem em dois (a segunda e a terceira onda deles). Essa escolha do autor (Siuda) de integrar as duas e transformá-las em uma, acontece devido às características dessas duas ondas, que se completam. Assim, são melhores vistas juntas do que separadas. A escolha aqui foi por dividi-la também, uma vez que essa separação torna a observação acadêmica sobre os estados de fãs mais completa.

Existem alguns fatores que contribuem para um aumento nos olhares positivos que recaem sobre os fãs por volta do final dos anos 1980 e pela década de 1990. Em primeiro lugar, a quantidade de programas (seriados, filmes, etc) cresce e, com isso, cresce a audiência e os fãs. Esses últimos trabalham em fanzines – revistas de fãs feitas de manualmente – que são trocadas e compartilhadas, trazendo consigo fanarts, fanfics, comentários, etc. Os fãs começam a trabalhar em crossovers, misturando conteúdo de diferentes produções audiovisuais e literárias. E, acima de tudo, a década de 1990 traz o uso doméstico da internet. Ao começar a explorar o mundo online, criam-se maneiras de organizar e de compartilhar conteúdo mais eficientes. A partir dos anos de 1990, o salto transformacional tecnológico foi fundamental para que os fandoms se configurassem, chegando ao que são hoje. Posteriormente será abordado a questão da internet e redes sociais de maneira mais abrangente. Por enquanto, voltemos à resistência.

A onda da Resistência tem como característica mais evidente colocar o fã como uma instituição cultural e de caráter interpretativo (SANDVOSS, GRAY, HARRINGTON, 2007). Nesse período, as relações entre os fãs e seus objetos de adoração são vistas como disputa de poder. Para os representantes do Center for Contemporany Cultural Studies (CCCS) da Universidade de Birmigham, Stuart Hall

e David Morley, as audiências não apenas são conscientes, como têm capacidade de usar a mídia conforme suas intenções particulares, resistindo à ideologia hegemônica existente.

Para Fiske (1992), o processo de "ser fã de algo" resultava de determinados procedimentos. De início, os fãs escolhiam alguns artistas ou textos dentre todo o repertório que era criado e reproduzido para a grande massa. Tais artistas ou textos eram, então, retrabalhados dentro de uma perspectiva de cultura popular. Eram reformulados. Contudo, ao dizer que eram transformados com relação a uma cultura popular, não significava que se tornavam algo mais comum ou meramente pertencente a uma cultura de base. Mas sim que eles passavam a deter em seu cerne aspectos de gosto dos grupos subordinados, em especial das pessoas desempoderadas, com relação a gênero, classe, idade e raça. Tais aspectos traziam a possibilidade de se começar a questionar e a discutir as questões de poder e disputa que são intrínsecas a essas categorias.

O problema, segundo Sandvoss (2007) nessa descrição inicial proposta por Fiske (1992), está justamente na simplicidade com a qual este autor se refere às relações que envolvem os fãs. Enxergá-los apenas como uma prática atrelada a uma relação de poder entre pessoas que estão à margem termina por simplificar demais toda a gama de fenômenos que envolvem os fãs. Suas práticas são mais complexas do que isso. Fiske trabalha com uma definição de cultura popular que se origina na noção de texto polissêmico. De acordo com esse termo, os textos populares não estão restritos a um único significado ou interpretação. É exatamente o contrário. Eles estão abertos para uma vasta gama de sentidos. Tais sentidos são atribuídos a partir do uso e consumo diário desses textos. Como consequência, por adquirirem diferentes sentidos e, por serem lidos de diversas maneiras, esses textos, que inicialmente são produtos de massa, são cada vez mais incorporados no cotidiano do fandom. E, sendo incorporados e reinterpretados, adquirem valor emocional.

Em síntese, para Fiske, a maneira como os fãs se relacionam com a cultura popular é uma oposição ao que é tido como alta cultura. Não obstante, essa forma diferente de se relacionar faz parte da luta entre uma cultura hegemônica e oficial contra a cultura dos desempoderados e dos que estão à margem. Elas são intencionalmente subversivas. Tais disputas e relações nos levam ao modo como essas disputas constroem identidades e reafirmam relações de poder. De acordo com Fiske:

> A cultura da vida cotidiana é melhor descrita por meio de metáforas de luta ou antagonismo: estratégias que se opõe a táticas, a burguesia ao proletariado; a hegemonia enfrentada pela resistência, a ideologia combatida ou longe das vistas; o poder de cima para baixo confrontado por um poder de baixo para cima, a disciplina social frente a frente com a desordem. (1989, p. 47)

Ou seja, os prazeres dos fãs têm, por natureza, uma intenção subversiva. Colocando de maneira simples, para Fiske, os fãs se divertem e se deleitam por serem capazes de fazer suas próprias leituras de textos. A partir dessas leituras, podem criar novos significados para a vida em sociedade. Ao fazer essas novas leituras e criar significados, os fãs agem de forma subversiva e contrária ao que é imposto, uma vez que não leem ou interpretam da forma que é considerada correta pela elite.

Portanto, não é surpresa que a definição de fã proposta por Fiske venha atrelada ao aspecto subversivo que ele atribui a este grupo. Sua ideia tem origem no que é dito por Michael de Certeau (1984), que afirma que nossa vida cotidiana é uma constante luta entre os poderosos e aqueles com menos poder. E, neste embate, os que não tem poder, ao invés de criar, subvertem o significado de produtos e símbolos que já existem e que lhes são impostos. De certa maneira, Michael de Certeau influenciou os estudiosos dessa onda. Ele considera duas forças: os produtores da cultura pop da mídia e, do outro, os consumidores, mais resistentes, com toda a sua capacidade de produção amadora (SIUDA, 2010). Diante dessas ideias de Certeau, retomamos o que é colocado por Fiske. Os consumidores, os fãs, interpretam e dão novos significados a partir do consumo cotidiano de textos que são impostos. Como consequência, eram opostos a um ideal de dominação e manipulação das audiências.

Para a primeira leva de estudos de fãs, o fandom é o lugar de exercer o poder e também o lugar da representação de minorias. O consumo da mídia de massa era enxergado como um problema, pois se considerava que o conteúdo dessas mídias era imposto como o único e o correto. Surgem, então, as comunidades de fãs como o lugar de resistência. Onde se diz "não, nós não queremos consumir o que vocês nos obrigam a assistir, ler ou ouvir". Temos, então, que o fandom pode ser considerado como forma de subversão e apropriação cultural contra o poder dos grandes produtores e da indústria. Sendo assim, estavam envolvidos com questões de gênero, raça e classe (FISKE, 1992). Por conseguinte, constituiu-se como uma estratégia coletiva para formar comunidades interpretativas. Essas comunidades tinham por objetivo fugir do que era pregado pelos poderosos da indústria (FISKE, 1992; JENKINS, 1992). O

fandom era espaço da ruptura. Era, acima de tudo, uma forma de intervenção política, almejando principalmente defender tais grupos contra a maneira como eles costumavam ser negativamente representados pela mídia.

Todavia, esses problemas de representação e questões de empoderamento que o fandom possui não se encontram nos textos que eles consomem. Mas sim a partir da leitura que é feita deles e da maneira como são incorporados à vida da comunidade de fãs. Por conseguinte, Jenkins diz que:

> Eu não estou afirmando que existe nada particularmente empoderador quanto aos textos que os fãs adotam. Porém, estou afirmando que existe algo de empoderador quanto ao que os fãs fazem com esses textos no processo de assimilá-los aos aspectos particulares das suas próprias vidas. O fandom não celebra textos excepcionais, e sim leituras excepcionais. (1992, p. 284).

Para Jenkins (1992), é isso que empodera os fãs: a combinação entre as possíveis leituras e suas aplicações num contexto que vai muito além da comunidade de fãs.

Considerando que, segundo Jenkins, são feitas diferentes leituras, não existe um núcleo exclusivo que é partilhado por todos os que compõe o fandom. Como consequência, podem existir também diferentes níveis de resistência, diferentes posições de classe. Ressalta-se aqui, contudo, a principal diferença na teoria de Fiske (1992) e Jenkins (1992). Para Fiske, o fandom é um reflexo das audiências de maneira geral. Apesar de serem mais resistentes, a maneira como eles consomem os textos midiáticos é semelhante a das outras pessoas. Jenkins defende uma hipótese de que os grupos de fãs não são como qualquer outro público, mas compõem comunidades engajadas em métodos inovadores de recepção. Aqui, os fãs são mais críticos, mais sociais. Eles não se encaixam no mesmo contexto da audiência geral. Além disso, ainda há uma divisão definida entre fãs e produtores.

> O fandom representa esse espaço, definido pela recusa a valores e práticas mundanos, pela exaltação de emoções fortes e prazeres que se aceita ardorosamente. A mera existência do fandom representa uma crítica a formas tradicionais da cultura de consumo. Mas o fandom também serve de espaço no qual os fãs podem articular seus interesses específicos quanto à sexualidade, ao gênero, racismo, colonialismo, militarismo e à conformidade forçada. Esses temas surgem com regularidade nas discussões dos fãs e nas obras de arte de fã. O fandom contém tanto formas negativas quanto positivas de empoderamento. Suas instituições permitem a expressão tanto do que os fãs lutam contra quanto do que lutam a favor; seus produtos culturais articulam a frustração com a vida cotidiana, assim como seu fascínio por representações que propunham alternativas. (JENKINS, 2015, p. 285)

A expressão “o fandom é belo” vem justamente dessa ideia harmoniosa e positiva, uma vez que se estudava os fãs como aqueles que resolveriam os problemas de representação socio-cultural das minorias, ou melhor, da sua falta de representação e da ausência de poder. É “belo” porque vai contra as imposições da grande mídia. É “belo” porque perde aos poucos a conotação negativa que tinha até então. Aqui, as motivações dos fãs são estudadas sob a luz da noção de gosto e *habitus* de Bourdieu (1984), conforme veremos a seguir.

2.5 Onda das Hierarquias

A onda das Hierarquias é, talvez, uma das mais complexas para se definir, pois ela traz uma miscelânea de aspectos da anterior (Resistência) e funciona como ponte até a seguinte (Mainstream). Se na Resistência os estudos de fãs têm características mais positivas e (como o próprio nome diz) de resistência, a das Hierarquias coloca o fandom como um lugar que não é tão paradisíaco quanto se dizia antes. Ele é, acima de tudo, um lugar onde as hierarquias sociais e culturais presentes na nossa sociedade se repetem (SANDVOSS, GRAY, HARRINGTON, 2007).

É, porém, relevante pensar em como a repetição dessas hierarquias e dessas discussões se encaixa com o ideal da presente pesquisa. Afinal, a fim de estudar as controvérsias, precisamos abordar as relações entre os fãs dentro do fandom de Game of Thrones. Se o fandom reflete algo que já existe na sociedade, ele funciona como espaço para que tais discussões aconteçam, promovendo um lugar para reflexão e debate. Controvérsias que se constroem em um grupo online reverberam na vida offline e vice-versa. Sendo assim, é importante observar as diferentes ondas de estudos de fãs, uma vez que os aspectos relacionados nas mesmas não se limitam a uma única onda. Deste tópico, levantamos a ideia de que o fandom não é isolado. Ele apresenta características semelhantes àquelas das comunidades no geral, tanto nos aspectos positivos quanto nos negativos.

Essa nova onda de estudos de fãs procura enxergar o fandom além dessa característica de lugar de emancipação e resistência. Contudo, nesse período ainda há dificuldade em analisar os fandoms através do viés das motivações pessoais dos fãs. O afeto que circula na comunidade de fãs ainda era considerado de menor relevância para o entendimento de como funcionam os fandoms. O fandom é nada mais do que uma réplica de hierarquias sociais e culturais já existentes. É, portanto, necessário

documentar as escolhas, as práticas e os objetos dos fãs, pois eles refletem uma manifestação mais profunda de tais hierarquias e das questões econômicas, sociais e culturais. Para Sandvoss, Gray e Harrington:

> Ao invés de ver o fandom como uma ferramenta de empoderamento a priori, eles sugerem que as comunidades interpretativas dos fãs (assim como atos individuais de consumo dos fãs) estão embutidos nas condições de existência social e cultural. (2017, p.5, tradução nossa)

Mas como fazer a relação entre o fandom e o tema do reflexo de condições que existem em toda a sociedade? É aqui que entram as ideias de *habitus* e gosto de Bourdieu.

Pierre Bourdieu (1984) escreve sobre gosto. Compreende-se que os fãs têm a possibilidade de escolher o que e como querem consumir. Levantando uma situação hipotética, se perguntarmos a um fã de Game of Thrones porque ele acompanha a série, de todas as possibilidades de respostas, talvez a maior parte delas envolve respostas como "eu gosto" por algum motivo. Do ponto de vista de Bourdieu, essa questão de gosto não é algo inato dos indivíduos. Ele é produzido perante uma série de condições, quer sejam elas materiais ou simbólicas. O gosto é mediado pelo *habitus*, que corresponde a uma versão interiorizada de um conjunto de práticas e disposições que as construções sociais nos apresentam. Tais práticas e construções são, por exemplo, os grupos com os quais nos relacionamos, nosso estilo de vida, etc. Ele, então, passa a ser estrutura mental. É o que Bourdieu chama de *habitus* que, consequentemente, origina e media o gosto.

Retoma-se aqui que os fãs apresentam diferentes níveis de leituras e interpretações, cada qual dependente das condições sociais dentro das quais o fã vive. Essa multiplicidade de leituras que o coloca em diferentes níveis e posições de classe, em conjunto com o *habitus* e o gosto de Bourdieu, permite enxergar como o fandom é passível de ser o lugar que reflete dinâmicas sociais. É, então, um espaço adequado para discutir, por exemplo, a questão dos papéis de gênero.

Mais do que isso, Brough e Sheresthova (2012), baseadas em Jenkins, afirmam que o fandom é um lugar rico para observar e explorar dinâmicas contemporâneas da participação. Apesar do texto delas (*Fandom meets activism: rethinking civic and political participation*) tratar do ativismo de fã, é mencionada a possibilidade do fandom – em especial o online – como espaço de debate e reflexão acerca de questões sociais, como por exemplo, gênero ou raça.

Por vivermos em um mundo mediado, o fandom não pode ser visto puramente como um lugar de resistência e liberdade, conforme pregado pela primeira onda (JENKINS, 1992). Sendo assim, o que se considera relevante no campo de estudos de fãs são as interações entre leitor e texto (GRAY, HARRINGTON, SANDVOSS, 2017). E falta, contudo, tratar de uma camada específica das relações entre os fãs e que não pode ser ignorada ao observarmos a participação dos mesmos nas comunidades: as emoções, o afeto, os prazeres e motivações individuais. Acima de tudo, como isso constrói identidade perante as inovações tecnológicas. É a proposta da onda seguinte de estudos de fãs.

2.6 Onda do Mainstream (ou onda da Identidade)

Retomando algumas ideias que as outras ondas de estudos trouxeram, o que se deve destacar inicialmente é que nesta onda há um deslocamento de foco. Os estudos passam a se centrar nas questões e recompensas emocionais dos fãs, ao invés das discussões sobre emancipação e hegemonia. Sandvoss escreve:

> Apesar da questão de poder ser claramente importante, dada a proeminência do fandom como um recurso simbólico, não pode, portanto, ser subordinada sob o emblema da "resistência prazerosa". Ao contrário, também precisamos nos voltar para a relevância do fandom para o eu e a sua representação para os outros – é nessa tarefa que os estudos de fãs contemporâneos e o corpo de trabalho que descrevemos como "A Terceira Onda" (GRAY et al., 2007) embarcou. (2013, p.36)

Essa onda, a mais atual, tem como preceito diminuir a ideia polarizada que enxerga os fãs como mocinhos e os produtores como vilões da história. Hoje, para sobreviver, os produtores precisam ouvir a audiência. Dentro de uma noção maior de audiência, os fãs são reconhecidos como prioridade devido ao seu poder de consumo. Os fãs são valorizados e uma vez mais confirmados como ativos na maneira como interagem uns com os outros e com os textos. Tais interações têm uma razão principal, que também discerne essa onda das outras: a internet e as tecnologias.

Mudanças nas tecnologias de comunicação foram um fator crucial para a mudança de foco, tanto nos modos de participação dos fãs quanto no olhar que os produtores e pesquisadores colocam sobre eles. Não se restringe mais a fanzines e encontros casuais como acontecia em 1992, quando Henry Jenkins publicou a edição

original de *Textual Poachers*[7]. A internet auxilia a compreensão do papel dos fãs nas transformações sociais, culturais e econômicas. Essa forma de enxergar o papel dos fãs é vista de dois modos (GRAY, HARRINGTON, SANDVOSS, 2017): tanto em um nível macro, quanto no micro.

No campo micro, entende-se que o que é explorado são as questões intrapessoais. Ou seja, os prazeres, a questão do afeto. O que motiva, de maneira pessoal, um determinado consumo ou uma determinada leitura que é feita de um texto. De que modo as relações entre os fãs de uma comunidade contribuem para o desenvolvimento da identidade do fã. No campo macro, perde-se o foco nas questões de emancipação e nas lutas contra as hegemônicas dominantes. O fandom deixa de ser questionado como audiência manipulada e, como supracitado, passa a ter seu papel na sociedade cada vez mais valorizado.

Hills, um dos principais nomes da Onda do Mainstream, nos apresenta o fandom como sendo "sobre identidade, sobre afeto, sobre o sentido do eu, no nível subjetivo. Sobre ser colocado numa comunidade, na qual é preciso uma noção de discurso bem como de emoção" (HILLS, 2015, p.150). Charlotte Brunsdon (1984, p.86 *apud* JENKINS, 2015, p.169), foca o fandom a partir da ideia dele atuar em cima de prazeres rituais que criam condições de familiaridade entre as pessoas. A fim de desenvolver esses prazeres que se tornam hábito, as comunidades online e off-line são marcantes para os fãs pois formam espaços sociais responsáveis por manter o engajamento dos fãs. Mesmo quando o seriado acaba, por exemplo, nesses espaços sociais os fãs interagem e reafirmam valores e ideias, podendo manter vivo seu interesse naquilo que acabou. Esse "manter vivo" provém do consequente engajamento com outras pessoas que compartilham os mesmos sentimentos.

Apesar dos estudos mais recentes estarem focados numa questão de identidade e afeto, para Hills, o fandom ainda se apresenta como um espaço de hierarquias e divisões. Essas divisões funcionam com base no conhecimento compartilhado e nas emoções que conectam os fãs. O fandom é, acima de tudo, performance. Sobre isso temos que:

> O fandom ainda é performativo. [...] O fandom é realizado de maneiras diferentes e pode significar diversas coisas em distintos microcontextos, em diferentes momentos de interação social, e até mesmo em plataformas distintas. Ser um fã no Tumblr pode significar uma coisa, ser um fã numa

[7] *Textual Poachers, publicado por Jenkins em* 1992, é considerada pelos estudiosos da área uma das obras introdutórias e clássicas no campo dos estudos de fãs.

> convenção pode significar outra. Pode haver muitos tipos de fandom, indo além da noção de afirmativo versus transformativo como uma problemática binária. Podem existir todas as espécies de diferentes tipos, modos, níveis e hierarquias dentro do fandom, que podem ser desempenhados de formas variadas. (HILLS, 2015, p.149)

As noções de fandom afirmativo e transformativo são propostas por Jenkins (2009). Fandom afirmativo corresponde ao grupo de fãs cujo objetivo principal é acumular o máximo de informações a respeito do produto midiático. Ao acumular conhecimento a respeito do objeto, eles procuram tratar as informações acumuladas como sendo as únicas verdadeiras, sem abertura para as mudanças que se vê em fanfics ou fanarts, por exemplo. Ou seja, a única narrativa que é aceita é a oficial. Por outro lado, o fandom transformativo corresponde à comunidade cujo objetivo é alterar e aceitar diferentes versões da narrativa. Eles transformam, exploram, modificam o texto original, conforme for de seu interesse.

Hills escreve as diferentes maneiras de se comportar como fã, dependendo de onde essa performance acontece. Isso dá origem a diferentes tipos de fãs e modos de interação com os objetos. Em cada espaço, o fã irá se comportar de uma maneira. Isso nos leva diretamente às possibilidades que o Facebook oferece, às quais pretende-se explorar de maneira mais detalhada no decorrer deste trabalho, a fim de verificar e argumentar se essa rede social, sendo usada pelos fãs, tem características particulares, que não vemos em outros sites e redes sociais.

Ainda seguindo o contexto das redes, entende-se que as mudanças no campo dos estudos de fãs não ignoram totalmente as dinâmicas dos fandoms como reflexo do que acontece na sociedade – como se pode observar na fala de Hills descrita acima, na qual ele confirma hierarquias. Pelo contrário. As tecnologias de comunicação expandiram as fronteiras e tornaram o fandom global. Não obstante, tais formas de participação tornam o fandom um espaço para observar interações. Brough e Sharsthova consideram que:

> É claro que, comunidades de fãs, como outras, também são suscetíveis a pontos de vista homogeneizantes, que podem impedir ou, às vezes, silenciar, outros. O que é mais relevante aqui, entretanto, é que comunidades de fãs normalmente se formam ao redor de mundos de conteúdo que podem não ser explicitamente políticos por natureza, mas que oferecem ferramentas e espaços para o engajamento político. (2012, s/p)

Ainda sobre isso, Amaral (2016) trata o fandom como lugar de ativismo e de visibilidade de discussões políticas. A autora menciona que, para Jenkins, tais discussões giram em torno de representatividade – cidadania, gênero e raça. Jenkins

propõe a conscientização dos fãs sobre esses temas, a partir da ideia de "imaginação cívica". Essa expressão se refere a "possibilidades de construção de narrativas que extrapolem a dualidade de celebração ou resistência, muito enfatizada nos estudos sobre fãs e sobre subculturas" (AMARAL, 2016, p.74). A autora prossegue, declarando que Jenkins parece estar:

> [...] Avançando e rediscutindo a perspectiva da convergência, e enfatizando os aspectos políticos-cognitivos da coletividade [...] sobre a relação entre fãs, seus conjuntos de práticas e as indústrias, embora não ignore as tensões do mercado com temas sensíveis como raça, gênero, classe social a partir das narrativas da cultura pop. (AMARAL, 2016, p.74)

O que começou no final da década de 1980, ganhou forças nos anos 1990 e 2000 e prossegue até hoje, é um debate que se modifica a cada dia. Conforme já citado nesse texto, Jenkins coloca o fandom como mutável e suscetível aos diversos avanços e influências que sofremos cotidianamente. Uma das mais importantes – que continua a modificar as formas de consumo e participação dos fãs, são as tecnologias de comunicação e, mais especificamente, para este trabalho, as redes sociais, conforme veremos.

2.7 Como os fandoms invadiram a internet

Quando se fala em fandom uma das principais características que os grupos podem apresentar é a recusa em aceitar o que é imposto pelos produtores de conteúdo e por aqueles que controlam as mídias. Tanto é que este tipo de controvérsia aparece desde o começo dos estudos dessas comunidades. Diante da recusa em aceitar o que lhes é imposto como sendo correto pelos produtores, o integrante do fandom busca ser ativo em todas as atividades decorrentes de sua posição. Ele passa a ser ativo participante, engajado. Jenkins (2009) afirma que o fato de participar não é um acontecimento novo. Para ele, a principal mudança foi na visibilidade que a cultura de fãs passou a receber graças às transformações tecnológicas. Jenkins (2009, p.188) declara que "a web proporciona um poderoso canal de distribuição para a produção cultural amadora.". Para ele, fandoms são a combinação entre coletividade e conectividade, dependendo desses dois fatores para funcionarem. A coletividade diz respeito a agirem como comunidade em vez de indivíduos, enquanto a conectividade refere-se ao seu poder que é aumentado graças ao acesso às comunicações em rede.

Ainda nesse sentido, Recuero (2015) também apresenta o fenômeno do digital como responsável por tornar as práticas das comunidades de fãs mais visíveis e aceitas na nossa sociedade. As práticas desses grupos não somente ganharam popularidade, como também se ampliaram em diversos sentidos. Sendo os principais deles as relações entre os fãs e os produtores, entre os próprios fãs e entre os fãs e a mídia. Essas relações vêm se tornando mais tangíveis dia após dia, de forma cada vez mais diferente do que era há mais de vinte anos, em 1992, quando Jenkins escreveu *Textual Poachers*.

No início da década de 1990, a internet começa a se popularizar. Com isso, criou-se um substrato relevante para que os fandoms pudessem emergir. A rede tornou possível que os fãs se unissem cada vez mais, deixando de lado o contexto isolado que até então correspondia à maioria dos participantes das comunidades. Tem-se uma possibilidade maior de mobilização (RECUEIRO, 2015). Antes da popularização da internet, as atividades de fãs se resumiam a encontros em convenções, a troca de revistas de fãs (fanzines) e a reuniões menores entre aqueles que moravam próximos uns dos outros. A internet abre diversas possibilidades: do ponto de vista do fandom de mídia, a partir da década de 1990, sites como o Geocites e o Yahoo Groups surgem como espaços online onde fãs podiam se encontrar para debater assuntos relacionados ao que eles estavam assistindo.

É nesse contexto que séries e filmes como *Arquivo X*, *Xena, a Princesa Guerreira*, *Star Trek*, *Star Wars*, *The West Wing* e *Buffy* ganham espaço, estabelecendo o fandom de mídia como conhecemos hoje. Essas séries foram produzidas e exibidas por volta da década de 1990, sendo esse também o período que a internet ganha cunho doméstico. As pessoas, em suas casas, assistiam tais programas e, por meio da internet, podiam trocar informações referentes à experiência de assisti-los. Dentro dessa troca, podemos citar, por exemplo, a possibilidade de usar a internet para o compartilhamento de fanfics (JAMISON, 2017). A fanfiction – histórias escritas por fãs usando universos e personagens já existentes – apesar de já existir antes do uso doméstico da internet, encontra uma oportunidade para que seus escritores pudessem compartilhá-las com maior facilidade e velocidade. A respeito dessa época:

> Fandoms muito ativos ainda eram grupos pequenos – pelos padrões de hoje -, mas estavam estabelecendo a base social, procedural e cultural que influenciou todo o fandom de fanwritting desde então. Ficou cada vez mais comum assistir a um programa e depois entrar online para ver o que todo mundo estava escrevendo sobre ele – ou contra, ou nele, ou ao redor.

> Shippers escreviam as cenas que achavam que deveriam ter acontecido, feministas escreviam as cenas que sentiam que elas teriam feito, teóricos da conspiração escreviam os enredos que sentiam que o programa pode ter sido impedido de escrever, e por aí vai. Arquivos ajudavam os leitores a encontrar estas histórias, e os fóruns ajudavam todo mundo a discutir sobre tudo isso. (JAMISON, 2017, p.129)

Sites como o Geocites e o Yahoo, porém, não existiam apenas em função dos fãs. Eram sites para o público geral e, dentro deles, os fãs formavam suas próprias comunidades. Posteriormente são criados sites que os fandoms de fato tomam para si, devido a suas funções específicas. Funções estas que correspondiam, por exemplo, a um site próprio para a publicação de fanfiction ou para o compartilhamento de trabalhos de fãs e notícias de interesse dos fandoms. Os principais são os sites de fanfiction – como o *Fanfiction.net* – e o *Live Journal*. Em 2007 surgiram tanto o *Tumblr* quanto o *Archive for our Own*, dois dos principais sites que reúnem as comunidades de fãs atualmente. Essa pesquisa, porém, não explorará esses sites, mas sim o Facebook de maneira mais específica, em função de suas características.

Amaral (2002) retoma o papel da internet na circulação dos mais diversos conteúdos, afirmando que o online se caracteriza como "um novo tipo de socialidade que está presente no mundo contemporâneo. Uma socialidade que é vibrante, fluida, na qual a identificação e o gosto comum levam indivíduos a dividirem e compartilharem emoções. " (AMARAL, 2002, p.143). A internet propicia novas interações e novas formas de apropriação dos conteúdos.

Dentro do espectro da internet, existe a camada específica da mídia social, onde se encontram não apenas os sites de redes sociais, como também suas apropriações e as pessoas que estão ali formando associações (RECUERO, 2015). É dentro desses espaços que os fãs encontram lugar para construir sentido a partir das leituras que fazem dos textos e das relações (AMARAL, 2009). Consistindo não apenas de lugares onde podem trocar ideias, mas também onde surgem formas de produção coletiva mais complexas.

A respeito dessas formas complexas, Mittel (2009) relembra a função do fandom em construir o que ele chama de "repositórios de conhecimento". Partindo dessa função de repositório de conhecimento, traçamos um perfil que junta fandom com comunidades onlines e demarca o perfil da cultura participativa. Em resumo, temos que a cultura participativa, corresponde às práticas coletivas das comunidades de fãs que fazem uso das tecnologias para criar e compartilhar impressões. Tal ideia

entra em contraste com noções mais antigas, que falavam sobre fãs como meros receptores das informações. De acordo com Jenkins (2009, p.30), "em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo".

A partir dessa ideia, Jenkins descreve cultura participativa como abrangendo aspectos tanto de expressão artística quanto de engajamento cívico e, em certos momentos, esses dois lados se misturam e se confundem. A cultura participativa é um contexto social e cultural, enquanto que a cultura midiática corresponde aos dispositivos responsáveis pelas interações dentro desse contexto. O que Jenkins coloca como cultura participativa traduz o fã atual que, dentro de um contexto de rede, é capaz de receber, produzir e fazer circular conteúdo. É esse fã que pretendemos estudar. Dentro dos grupos no Facebook, as pessoas que pertencem às comunidades de fãs de Game of Thrones dispõem de ferramentas tecnológicas em um espaço que os permite realizar todo esse processo de recepção, transformação, criação e circulação de conteúdo.

Antes, porém, de abordar mais especificamente o Facebook e seus grupos, precisamos detalhar algumas formas performáticas de fãs que vemos nas redes sociais. Essas performances (ou papéis) são observadas dentro dos fandoms e correspondem a maneiras de se relacionar com outros fãs dentro de comunidades. E essas relações nem sempre são harmônicas.

2.8 Ser fã significa apenas amar?

Dentro do contexto do fandom, existem algumas categorias ou grupos referentes aos tipos de fã. Apresentadas por Gray (2003), esses grupos são: anti-fãs, não-fãs, *trolls* e *haters*. Amaral (2012), Recuero (2012) e Monteiro (2013) trabalham com essas categorias dentro da literatura brasileira sobre fandoms. Quando pensamos em grupos de fãs online, é fácil cair na falácia de que todos ali pertencem à mesma categoria e que, no ambiente da rede, têm o mesmo tipo de comportamento. Porém, se tomarmos por base a categorização de Gray (2003), podemos compreender com mais facilidade as atitudes observadas nos grupos.

A categoria dos anti-fãs engloba aqueles que não gostam de um produto, texto ou gênero. Consideram-no, por exemplo, estúpido. Porém, os anti-fãs tem um

investimento para com o produto semelhante ao do fã. (GRAY, 2003). Esse investimento significa que, apesar de não gostar, o anti-fã tem o trabalho de pesquisar e estudar sobre esse produto. Para Recuero (2012), os anti-fãs surgem como um "efeito colateral do poder do fandom".

A fim de explicar melhor como os anti-fãs agem, Gray usa como exemplo o desenho Os Simpsons. Os anti-fãs dos Simpsons, apesar de não assistirem ao programa, têm acesso às informações sobre a história através dos paratextos. Esse conceito foi desenvolvido por Gerard Gennet (1997) e correspondem aos "textos que acompanham, envolvem, delimitam o texto principal" (MIELNICZUK, PALACIOS, 2001, p.6). Esses paratextos são informações na mídia (internet na maioria dos casos), spoilers, conversas, propaganda – tudo aquilo que se fala sobre a obra, mas que não é a obra original (BARNES, 2018). Do ponto de vista de Gray (2003), ser um anti-fã relaciona-se com a expectativa de que aquela obra possa melhorar (dentro dos padrões de melhoria que o anti-fã considera). O anti-fã tem acesso à obra através de outros meios e espera que ela possa se tornar melhor, num nível estético, por exemplo.

Assim como as atividades dos fãs, também os anti-fãs demonstram certas práticas organizadas, tais como produções criativas e um certo tipo de performance (GRAY, 2003). Por conseguinte, estudos sobre o anti-fandom contribuem na observação dos comentários negativos (BARNES, 2018). Para Amaral (2012), o anti-fã constrói sua identidade partindo desse gosto diferenciado, ou por meio de estratégias para provar as supostas incoerências da obra.

Fazemos um adendo: Gray (2003) faz parecer que o anti-fã não consome diretamente a obra da qual ele quer falar mal. Por exemplo, um anti-fã de Game of Thrones não precisaria assistir a série para comentar sobre ela. Seu discurso tomaria como base paratextos encontrados na internet. Por outro lado, levando em consideração os textos de Amaral, Recuero e Monteiro, percebe-se que o anti-fã pode ser a pessoa que assiste ou lê a obra original. "O anti-fã também assiste, analisa, anota, avalia, classifica e gera significado sobre o conteúdo e produz conteúdo tanto quanto o fã, porém seu objetivo é diverso. Ele/ela quer 'provar' o quanto o produto ou artista é ruim." (AMARAL, 2012). Para esse trabalho, consideraremos os anti-fãs a partir da abordagem de Amaral: pessoas que não gostam de algum aspecto, mas que, para poder criticar, acabam consumindo a obra de algum jeito para que seu argumento tenha embasamento.

Assim, para Amaral, o anti-fã:

> (...) se determina pela relação de "gosto" ou de localização de incoerências no discurso dos fãs. O anti-fã de certa forma também é um fã, afinal o anti-fã se engaja com o produto de forma bastante parecida com o fã, mas não pelo afeto e sim pela crítica (ou xingamento). (...) O anti-fã demonstra o seu "não-gostar" para caracterizar o não-pertencimento a um determinado grupo, tribo, etc. É uma forma simbólica de "empoderamento" através do discurso, ao dizer "eu detesto X", eu me demarco, demonstro minha identidade em oposição ao outro." (AMARAL, 2012, online)

A partir disso, temos que os anti-fãs são um grupo controverso e que se pode ter anti-fãs tanto do produto inteiro como de parte dele ou de personagens ou elementos. Comunidades englobam mais do que participantes que demonstram afeto positivo por tudo o que está ali dentro. Uma vez mais lembramos que as nuances dessas categorias de fãs são confusas e acabam por se misturar umas com as outras. Contudo, mostrar que elas existem e como funcionam permite maior entendimento sobre como as relações dentro dos fandoms funcionam.

Para as outras categorias é dada menor ênfase pelas teorias. Monteiro (2013) classifica-os dentro da comunidade da banda Restart. Todavia, apesar de referentes ao fandom de Restart, essa classificação mais simples e direta contribui para maior entendimento dos tipos de fãs. Segundo ela, temos que: fãs são aqueles que gostam dos conteúdos relacionados com a obra. Anti-fãs não gostam da obra e fazem campanhas contra ela. O *hater* não possui conhecimento aprofundado sobre aquilo que odeia; seu ódio envolve aspectos mais gerais. Os não-fãs, Monteiro subdivide em dois grupos: Os não-fãs pró não possuem ligações afetivas com a obra, mas gostam de algum elemento dela. Os não-fãs contra também não possuem ligações afetivas, mas podem promover eventuais discursos de cunho negativo. Por fim, os *trolls* veem graça nas brigas entre os fãs (e anti-fãs); a intenção deles é criar polêmicas e alimentar disputas.

Apesar de Monteiro utilizar essas categorias para falar sobre os fandoms de Restart, Harry Potter e Justin Bieber, é possível adaptá-las para outras comunidades de fãs. Por exemplo, para o fandom de Game of Thrones abordado nesse trabalho. A partir de uma perspectiva mais geral, temos que: o anti-fã não gosta da série e faz campanha negativa contra o seriado como num todo ou contra algum aspecto específico. O anti-fã tem acesso às informações sobre Game of Thrones por meio do feed de notícias dos amigos no Facebook, por exemplo. Ele não necessariamente precisa assistir para ficar a par do que acontece. Ou, em certos casos, o anti-fã assiste para falar mal. O *hater* não tem conhecimentos profundos sobre a série; ele não gosta

de Game of Thrones, por exemplo, por ser uma narrativa sobre uma fantasia medieval. Não-fãs não possuem ligações afetivas intensas com a série. E os *trolls* estão nos grupos apenas para polemizar.

Para Recuero e Amaral (2012) todos esses tipos de relação dentro do fandom correspondem a formas de empoderamento simbólico. Tal empoderamento é produzido por meio de práticas e discursos, dentro dos quais a identidade aparece a partir da oposição ao outro. Recuero mais uma vez nos lembra que esses grupos não são excludentes entre si e podem se confundir. Nesse contexto, para ela, anti-fãs são a categoria que mais emerge nessas discussões.

> Fãs e antifãs são faces da mesma moeda, o que significa que embora os antifãs pareçam também ajudar a gerar buzz e a citar o nome do artista, seu poder simbólico pode ser tão forte quanto o dos fãs e trazer sérios danos à marca do artista, então não podemos subestimá-los de forma tão leviana. (AMARAL, 2012)

Essas categorias devem ser consideradas ao se falar sobre controvérsias no fandom, uma vez que são parte importante do discurso da controvérsia.

2.9 As redes sociais para os fãs

Recuero (2012) afirma que devemos compreender rede social como uma metáfora para um grupo social. Assim, uma rede é formada por nós (nodos). Esses nós representam tanto os indivíduos quanto suas conexões. Entre os nós há laços sociais, correspondentes às interações que as pessoas compartilham no seu cotidiano em sociedade. Recuero, partindo da leitura de Granovetter (1973) classifica esses laços em fortes e fracos. As relações de intimidade representam os laços fortes. Enquanto os fracos são aqueles que não necessariamente dependem de intimidade. Esses laços dependem da interação social para se fortalecerem. Para Recuero (2012, p.3), esses laços "não são dependentes da interação e da intimidade, como aqueles laços sociais offline. Eles não se desgastam com o tempo e não necessitam de investimento de tempo".

Essas interações nas redes sociais criam valores. Para Lin (2001), esses valores correspondem a capital social. Recuero parte da leitura que Bertolini e Bravo (2004) fazem desse conceito.

> Para os autores, há dois níveis de capital social. Enquanto no primeiro nível temos as formas mais básicas, dependentes dos laços fracos, que são o capital social relacional (valores decorrentes de pertencer a uma rede social); normativo (valores referentes ao conhecimento das normas da rede) e

> cognitivo (valores referentes às informações e ao conhecimento que circula na rede); no segundo nível temos as formas mais complexas, mais associadas aos laços fortes, como a institucionalização do grupo e a confiança no ambiente social. (RECUERO, 2012, p.3)

Em sua participação nos espaços online, o fã explora, constrói e faz circular tais valores. Também para Lin (2001), as conexões entre os atores (as pessoas envolvidas na rede) fazem do capital social um bem social (XIMENES, 2008). Observar tais conceitos é relevante a partir da perspectiva que fãs, num contexto de rede, adquirem capital social. Ou melhor, do ponto de vista online, as informações, a participação nos fandoms gira em torno de uma troca de capital social que traz as características descritas acima por Recuero. Participar de um fandom online implica em produzir esses dois níveis de capital social no ambiente online.

2.10 Por que os fandoms encontram espaço nas redes sociais?

Com o advento tecnológico e consequente uso de tais tecnologias pelos fandoms, é nos sites de redes sociais que os fãs se reúnem como comunidades. Ali, eles encontram outros com o mesmo gosto, formam grupos, trocam informações e teorias. Compartilham tanto paixão quanto ódio e outros sentimentos com relação ao seu objeto de adoração. Antes de explorarmos com mais detalhes como o fandom de Game of Thrones se utiliza do Facebook a fim de exercer suas práticas de comunidade de fãs, de modo a exercer recusa em aceitar o que é imposto pelos produtores de conteúdo e por aqueles que controlam as mídias, vamos conhecer um pouco mais do perfil dos chamados sites de redes sociais.

Para boyd e Ellison (2007), sites de redes sociais são aqueles que permitem uma forma de expressão. A maneira como isso acontece se dá por meio dos perfis (públicos ou semi-públicos) que as pessoas criam. Essas pessoas, através de seus respectivos perfis, articulam-se com outras pessoas também através dos perfis dessas. Tais articulações permitem que uns vejam as redes sociais dos outros. Cria-se, então, uma nova forma de espaço público. O qual possui dentre suas características as possíveis interações entre indivíduos e formação de grupos, além da mediação da sociabilidade (RECUERO, 2008). Para os fandoms, sites de redes sociais oferecem a estrutura ideal para que eles possam existir e crescer como comunidade.

Seguindo nessa perspectiva, Recuero lista algumas características de um site de rede social, denominando-os como “espaços públicos mediados” (2008). Tais

características marcam as diferenças dos sites de rede sociais e modificam as redes sociais online. Do ponto de vista da constituição de um fandom, tais características são importantes, permitindo àquele espaço online oferecer as condições necessárias para que suas dinâmicas e interações coexistam. São elas:

1 – Persistência: A comunicação mediada pelo computador permite manter o que é dito. Ou seja, as conversas podem ficar espalhadas no tempo, em vários locais. É possível retomá-las e continuá-las, favorecendo modos de comunicação assíncronos;

2 – Buscabilidade: É a junção entre as ferramentas de busca e a persistência do que é colocado online. Tudo pode ser buscado e encontrado;

3 – Replicabilidade: O que se encontra nesses espaços pode ser replicado, copiado;

4 – Presença de audiências invisíveis: uma consequência da buscabilidade e da replicabilidade é que aquilo colocado online pode ser acessado por audiências que não estavam lá no momento da publicação.

Os sites de redes sociais – levando em conta as características acima – são para os fandoms o espaço com condições ideais para que os sujeitos interajam. Permitem que algo que seja colocado online, uma fanfic ou um fato sobre um personagem por exemplo, seja acessado meses depois por outra pessoa interessada naquela informação. Esse fato segue adiante. É acessado por fãs que não estavam ali na altura da publicação. A "persistência" oferece ao fandom a possibilidade de firmar seus valores e ideais, os quais não se perdem na nuvem online, mas que são replicados, re-discutidos. Passam a adquirir novos significados e incorporam novos conteúdos. Tornam-se espaços sociais, seguindo a ideia de Brunsdon (1984), de engajamento entre os fãs. Esse engajamento, da maneira como veremos nas páginas seguintes, acontece nos sites de redes sociais que, de acordo com Recuero (2008), vão proporcionar o aparecimento de tipos diversos tanto de redes sociais quanto de capital social.

2.11 Facebook, Game of Thrones e fandom brasileiro

A escolha do Facebook como ambiente online para o estudo do fandom de Game of Thrones se deu primordialmente pelas características específicas que esta plataforma de rede social oferece. Tais características correspondem, por exemplo, às

ferramentas para reagir às postagens, conforme veremos adiante. Além de outros elementos que, do ponto de vista do fandom, tornam as práticas mais completas. Um fator relevante é que o fandom no Facebook engloba todos os tipos de fãs, incluindo aqueles que estão mais afastados do conteúdo. Podemos dizer que envolve níveis diferentes de conexão com a série. Uns são mais próximos, possuem um consumo mais evidente. Enquanto outros tem um certo distanciamento, mas não deixam de ser fãs. Essas relações foram citadas anteriormente, no momento da discussão sobre as categorias de fãs, a partir das categorias feitas por Gray (2003), Amaral (2012), Recuero (2012) e Monteiro (2013).

Citando Recuero (2014, p.114), o Facebook "é uma ferramenta apropriada simbolicamente para construir o espaço social no cotidiano dos atores, gerando práticas que ressignificam seus usos". Os atores são os fãs. A possibilidade do Facebook para construir o espaço social faz dele um lugar adequado para observar as práticas dos fãs e suas respectivas controversas. Se olharmos do ponto de vista das ondas de estudos de fãs, o Facebook é mais completo para abordar tanto a repetição de hierarquias presentes dentro do fandom quanto nas nossas sociedades offline, quanto para a replicação dos textos, dos conteúdos e mesmo de uma noção de afeto. Esse trabalho toma o espaço online criado pelo Facebook como uma amostra de uma comunidade muito maior. O debate que acontece no site de rede social tem poder de influenciar e modificar a maneira como tais assuntos circulam dentro do fandom.

O Facebook foi criado por Mark Zuckerberg e lançado em 2004. Sua estrutura funcional básica constitui-se por perfis e comunidades (RECUERO, 2012). De acordo com *a Folha de São Paulo*, em junho de 2017 o Facebook atingiu a marca dos dois bilhões de usuários ao redor do mundo, conforme anunciado pelo próprio Mark Zuckerberg, sendo 117 milhões de usuários no Brasil. Os números expressam o gosto dos brasileiros por esse site de rede social. Dentre esses indivíduos, encontramos os fãs, reunidos nos grupos que serão abordados.

Os grupos do Facebook constituem comunidades online que podem ser fechadas ou abertas. Elas existem em função de temas específicos. Focamos aqui em um grupo fechado de fãs brasileiros de Game of Thrones. Nele, assim como em outros grupos do Facebook, qualquer pessoa que faça parte do mesmo pode postar na página e começar uma discussão. Também é possível, assim como nos demais perfis, usar reações como o curti, amei, etc.

Um elemento marcante dos grupos de fãs é que se incentiva o engajamento e a discussão. Por exemplo, neles é comum publicações do tipo “Eu gosto da personagem X. O que vocês acham dela?” Isso dá início a uma série de debates que giram em todo das relações de afeto que os fãs têm com aquela personagem. Essas relações tendem a ser controversas e serão um dos focos desta pesquisa. O aprofundamento nas questões de rede, controvérsias e fãs se dará no capítulo seguinte.

3 A CONTROVÉRSIA NA CULTURA DE FÃS

Do primeiro capítulo trazemos três pontos significativos para essa análise, sendo cada um deles pertencente a uma onda de estudos de fãs. Argumento que comprova que cada uma delas tem sua importância dentro desse campo de estudos. Da onda da Resistência trazemos a ideia de que o fandom é (ou pode vir a ser) um espaço em que se questiona e tenta se rebelar contra o que é imposto na sociedade. A partir de um tema apresentado em um seriado, por exemplo, fãs encontram no fandom um lugar onde podem falar e serem ouvidos. E esse discurso encontra formas diversas de ser expresso, entrando aqui todas as formas de fanwork, tais como fanfics, fanarts, vídeos, músicas, etc.

Todavia, lembramos mais uma vez que essas comunidades não estão isentas de criar hierarquias internas, as quais são resultados, por exemplo, de questões de poder, gênero, classe social, etc. Da onda de estudos de hierarquias, entendemos que o fandom não é um lugar homogêneo, onde todos os seus integrantes estão em condições ideais e semelhantes de existência. Dentro do fandom há participantes com as mais diversas vivências e modos de ver o mundo, com gostos particulares, moldados a partir de suas experiências. Isso opera de forma a fazer com que esse espaço não esteja isento de estruturas, hierarquias e divisões que são anteriores à existência do fandom. Apreende-se o fandom como heterogêneo; nele, não apenas as pessoas se valem de seu poder discursivo, mas fazem uso dos recursos oferecidos pelas ferramentas de interação, no caso de nossa análise do Facebook para enfatizar tais discursos. A respeito desses recursos ou ferramentas, incluímos aqui a possibilidade de reagir às postagens, de responder aos comentários, etc.

Fãs, pertencentes a suas diversas categorias (hierarquias), grupos particulares, podem entrar em dissenso quando dão início a uma discussão qualquer dentro do fandom. Aparecem, então, as controvérsias, que acabam por orientar – direta ou indiretamente – todo um universo discursivo a respeito de algum tema. Essas controvérsias também reverberam nas características que são determinadas pela mais recente onda de estudos de fãs – a terceira –, conforme visto no primeiro capítulo deste trabalho. Essa onda tem como pontos principais considerar o aspecto de identidade, do afeto e uso das tecnologias de rede pelos fãs. Além disso, nela se desenvolve o debate sobre como as questões que concernem os fandoms ultrapassam a resistência e a repetição de hierarquias. Procura-se observar o fã a partir do viés do fandom como

um espaço onde se constrói identidade a partir, tanto da relação entre os que estão naquele meio como com relação às obras e às personagens.

Desse ponto em particular destacamos o afeto e o uso das tecnologias como fundamentais à maneira como as controvérsias se espalham pelo fandom a partir das relações e associações entre seus participantes. Aqui, podemos levantar algumas questões: De que maneira o tema apresentado na série ajuda a moldar a identidade dos fãs? Ou melhor, como determinados assuntos que aparecem no texto audiovisual saltam para a comunidade de fã e, a partir do que é interpretado e transformado ali, orientam e transformam-se em controvérsias? Como essas controvérsias permeiam tais debates? Será que as discussões no fandom se perdem no espaço online? Ou será que podem ser deslocadas, enxergadas de dentro para fora como algo maior, além da rede social?

Nosso ponto de partida é a controvérsia. A fim de observá-la em um fandom, começamos da ideia que é possível cartografá-la (VENTURINI, 2010). Todavia, antes do mapeamento dessas tensões, o qual se apresenta como recurso metodológico nessa pesquisa, tracemos um perfil mais aprofundado do que se configura como controvérsia e de que modo é possível estudá-las.

Nos parágrafos anteriores foi mencionado que o fandom é um campo, em muitos sentidos, heterogêneo. A esses múltiplos sentidos presentes nesse campo podemos atribuir características como: presença de participantes com históricos, modos de pensar e visões de mundo diversos; o uso de tecnologias e seus respectivos recursos para circular o discurso do fandom, etc. A heterogeneidade do espaço social fandom, visível através das relações entre seus membros e pelas associações entre eles, nos levam a pensá-lo a partir da Teoria do Ator-Rede (LATOUR, 2012), origem da cartografia da controvérsia.

3.1 Problemática da Sociologia Clássica e o nascimento da Teoria do Ator-Rede

O fandom pode ser investigado e gerar consequências em âmbitos diversos. Um possível desdobramento para o estudo dos fãs, por exemplo, pode ser o nicho comercial. O mercado, precisa entender quem são seus consumidores a fim de continuar produzindo, quer seja os filmes ou todos os produtos que podem ser criados a partir da fama deste dito filme. As empresas, os grandes conglomerados de mídia, todos esses grupos, ao olhar para os fandoms, costumam buscar dentro deles

elementos que os auxiliem a manter ativo esse mercado. Sendo assim, seria possível estudar fandom a partir de um viés macro de mercado. Assim como seria possível lançar qualquer outro tipo de olhar de fora para dentro, onde veríamos grupos maiores de fãs que tivessem algo em comum. Todavia, talvez o melhor jeito de se debruçar sobre os fãs não seja a análise que apenas vê a totalidade. É necessário um estudo mais detalhado, que diz respeito às relações entre as pessoas, às relações um a um. Ou entre pequenos grupos.

O que queremos dizer aqui é que é possível sim observar o macro, mas a essência do fandom pede por uma avaliação minuciosa das associações entre seus participantes. Tais associações devem revelar como eles convivem, como trocam experiências e como existem através de possíveis conflitos internos. Os integrantes do fandom, suas relações uns com os outros, seu modo de se manifestar, suas ações, tudo isso compõe o que podemos chamar de rede. Nesse ponto, não estamos nos referindo inteiramente a sites de rede social, como é o caso do Facebook, mas à definição de rede incorporada pela Teoria do Ator-Rede, a qual serve de base para uma melhor compreensão de como se dão as conexões entre os fãs.

A Teoria do Ator-Rede (TAR) é um braço da sociologia que não vê a sociologia tradicional como completa para responder todas as perguntas e resolver os problemas da sociedade. Quando falamos de tradicional, nos referimos à clássica, cujo fundador é Durkheim. Essa "sociologia da social" enxerga que instâncias como a Economia, o Mercado, a Política, a Cultura e a Sociedade são hierarquicamente maiores que os indivíduos e terminam por explicar os fenômenos sociais. Tentar elucidar o que acontece por meio dessas instâncias deixa lacunas com relação a como as configurações sociais se realizam nas práticas do cotidiano das pessoas, independentemente do contexto. Isso se dá porque o social se torna o ponto final das discussões, mas, a fim de explicá-lo, pensa-se em algo maior, deixando um pouco de lado as relações entre as pessoas e as coisas (PEREIRA DE SÁ, 2014).

Por outro lado, a Teoria do Ator-Rede vem de outra vertente sociológica. Essa tem como um de seus representantes iniciais Gabriel Tarde, cuja preocupação era entender como se dão as associações entre os atores. Ou melhor, como a sociedade se torna sociedade, pois através de vínculos era possível enfatizar "o caráter processual e performático dos coletivos tanto quanto a agência dos atores que atuam e alteram uma rede associativa a cada momento" (PEREIRA DE SÁ, 2014, p.540). A TAR encontra sentido nas associações entre as pessoas e entre as coisas e, assim, apreende-

se que essas redes são heterogêneas. Tem entre suas influências mais conhecidas:

> (...) o pós-estruturalismo, a "semiótica material" de Foucault, os conceitos de agenciamento, rede e topografia de Deleuze e Guattari, as ideias de tradução, sujeito, objeto, espaço e tempo de Michel Serres, a etnometodologia de Garfinkel e a sociologia de Gabriel Tarde (LEMOS, 2013, p. 34)

Partindo para um viés histórico, a Teoria do Ator-Rede é uma abordagem que foi desenvolvida por Michel Callon, John Law e Bruno Latour, por volta dos anos 1980. Nascida dentro do contexto dos Estudos de Ciência e Tecnologia (Science and Tecnology Studies), conhecido como STS (LEMOS, 2013). Na época, via-se como necessária uma teoria (ou uma prática) capaz de lidar com os avanços nos campos da ciência, tecnologia e sociedade. Essa abordagem precisava se ajustar aos objetos desses campos de estudo de uma maneira diferenciada (ANDRADE, 2004).

Com relação a esses avanços e a essas novas abordagens, temos que a TAR entende o social como sendo construído durante o próprio desenvolvimento da ciência e das técnicas, sendo impossível separar questões econômicas, simbólicas, científicas, etc. O social vai sendo tecido a partir dessas relações. As redes de relações que se formam nos próprios laboratórios devem ser entendidas para, como consequência, o fato científico possa ser compreendido (LEMOS, 2013).

Assim, surge a Teoria do Ator-Rede. Seu nome corresponde a "um movimento, um deslocamento, uma transformação, uma translação, um registro" (LATOUR, 2012, p.99). Apresentada por Callon em 1986, a expressão TAR consistia – de acordo com o autor – em uma ferramenta conceitual, cuja função principal era a de descrever melhor as dinâmicas e as estruturas internas dos atores-mundos (VENTURINI, MUNK, JACOMY, 2016).

Para Callon, Law e Latour, o conhecimento está mais para produto social do que para algo criado por um determinado método científico (ANDRADE, 2004). Esse conhecimento é incorporado em formas materiais que, por sua vez, unem porções do social, do técnico, do conceitual e do textual, sendo traduzidas como materialidades heterogêneas. Essas variadas formas materiais podem ser, por exemplo, um livro, uma propaganda, um animal – as opções são inúmeras. Como consequência, Law (1994, apud ANDRADE, 2004) coloca que devemos compreender a TAR como uma semiótica da materialidade, na qual as redes são materialidades heterogêneas.

Assim, um dos pontos chaves da Teoria do Ator-Rede é a diferença que estabelece em relação aos demais estudos feitos pelos pesquisadores da sociologia

tradicional (LATOUR, 2012). Para esses últimos, o social é entendido como homogêneo. A TAR, por outro lado, é embasada na heterogeneidade do social. Essa heterogeneidade se relaciona com movimentos de reassociação e reagregação (ibidem). Ainda sob a base do social como heterogêneo, a TAR incorpora não apenas pessoas como responsáveis por situações sociais, mas também incorpora objetos e coisas. Por exemplo: situações climáticas, fauna, flora, inteligências artificiais, dentre outros.

Esse traço da TAR nos permite aplicá-la à presente pesquisa, pois o próprio ambiente de rede social online, no contexto do Facebook, implica na atuação de elementos não-humanos. Os actantes não-humanos (a depender da situação) podem e devem ser considerados como atores do social. Latour considera que os não-humanos, se forem mensurados por laços sociais, devem ser levados em consideração. Aqui se faz necessário uma explicação mais detalhada a respeito de alguns conceitos e pressupostos teóricos importantes para a TAR.

3.2 Rede, atores, ação – conceitos fundantes

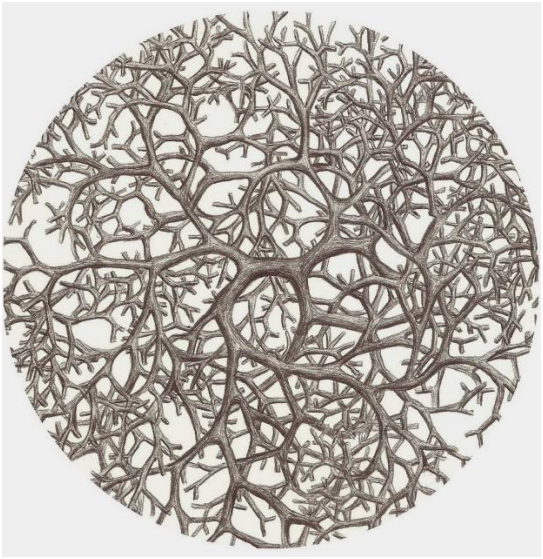
A TAR trabalha em função de alguns termos-chave cuja compreensão se faz necessária para associarmos melhor essa abordagem com os estudos de fãs. Em princípio nos questionamos a respeito do uso do termo rede, uma vez que tanto essa palavra quanto ator estão no próprio nome da teoria. Pensar a rede pode ser, em um primeiro momento, complicado. Dentro da própria Teoria do Ator-Rede, o termo foi entendido, principalmente no começo, como problemático. Venturini, Munk e Jacomy (2016) relatam que isso acontecia por conta da ambiguidade da palavra, que incorporava múltiplos sentidos. Como se tratava do âmbito das ciências e tecnologias, rede poderia se relacionar, por exemplo, com a matemática euclidiana, com gráficos de matemática ou ainda com a organização de inscrições hiper-textuais (Ibidem, p.2). Na verdade, existiam – e ainda existem – aplicações diversas para a palavra rede.

A fim de compreendê-la melhor no âmbito da TAR, voltamos nossa atenção para a relação que existe entre rede e ideia de rizoma de Deleuze e Guattari (1995). Nesse sentido, o rizoma aparece em oposição a uma construção (no contexto, por exemplo, do conhecimento) em forma de árvore, na qual haveria um tronco – ou base – maior, una, a partir do qual nascem diversos galhos. Essas ramificações de alguma maneira sempre poderiam se voltar para o tronco principal e, entre os próprios, teriam

pouca ou nenhuma ligação. Em paralelo, o que é rizomático permite ir além dessas limitações. Partindo da ideia de rizoma proveniente da biologia – que pode significar tanto raiz, quanto os galhos ou ramos da planta –, o rizoma aqui apresenta algumas características que permitem ver, a partir dele, um tipo de rede – o tipo de rede que a TAR considera.

No rizoma, assim como na rede a que nos referimos aqui, um ponto pode se conectar a qualquer outro, ao contrário de uma árvore, na qual há uma ordem. Isso é considerado o princípio de conexão e heterogeneidade (DELEUZE e GUATTARI, 1995), o qual permite conectar os mais diversos pontos do conhecimento ou instâncias variadas: "cadeias semióticas, organizações de poder, ocorrências que remetem às artes, às ciências, às lutas sociais" (ibidem, p.5). Abaixo, um exemplo de estrutura rizomática (Imagem 1):

Imagem 1 – Modelo de rizoma



Fonte: #Blog do Professor.

A proposta rizomática, portanto, adequa-se ao fandom, uma vez que dentro dessas comunidades é possível fazer conexões entre campos e áreas diversas, quiçá as mesmas exemplificadas acima por Deleuze e Guattari, dentre outras. Os autores apresentam também alguns outros princípios que sustentam características do rizoma. Características essas que se entrelaçam ou que se transformam em elementos que podem ser observados na noção de rede. Por exemplo:

> Todo rizoma compreende linhas de segmentaridade segundo as quais ele é estratificado, territorializado, organizado, significado, atribuído, etc.; mas compreende também linhas de desterritorialização pelas quais ele foge sem parar. Há ruptura no rizoma cada vez que linhas segmentares explodem

> numa linha de fuga, mas a linha de fuga faz parte do rizoma. Estas linhas não param de se remeter umas às outras. É por isto que não se pode contar com um dualismo ou uma dicotomia, nem mesmo sob a forma rudimentar do bom e do mau. Faz-se uma ruptura, traça-se uma linha de fuga, mas corre-se sempre o risco de reencontrar nela organizações que reestratificam o conjunto, formações que dão novamente o poder a um significante, atribuições que reconstituem um sujeito. (DELEUZE E GUATARRI, 1995, p.6)

A ruptura no rizoma impede as dicotomias. Essas, dentro do fandom, também limitariam a pesquisa para dualidades mais simples, na qual faltaria uma complexidade que tornaria o estudo científico mais embasado. As possibilidades de estratificação desses ramos diversos criam novas formações, novas relações, assim como se observa em uma rede. O rizoma não tem começo e nem fim, está sempre no meio entre as coisas. Ele "tem como tecido a conjunção 'e...e...e...'" (DELEUZE, GUATARRI, 1995, p.17).

Se consideramos os traços marcantes do rizoma, podemos associá-lo à ideia de rede. Pensamos a rede sem começo e sem fim, mas circulando no meio de tudo. Ela também apresenta esse aspecto de ruptura, de fuga, em que não é possível encontrar unicamente uma dualidade, mas diversas possibilidades, em que todos os pontos de alguma maneira podem se conectar. A rede não tem um tronco ou uma unidade principal que é mais importante que o resto, mas as suas ramificações devem ser consideradas em totalidade. De maneira semelhante, relacionamos a associação rizoma e rede com a instância fandom. Se consideramos essas características, o fandom também pode ser enxergado a partir de uma perspectiva rizomática ou como uma rede, onde não buscamos limitar seu começo ou seu fim, mas sempre perceber o que está no meio. É difícil então demarcar um ponto mais importante a partir do qual saem ramos e galhos. São ramificações diversas, sem um núcleo principal. Esses vínculos, cada um com a sua importância, que podem ser associados uns aos outros, criam o tecido, a composição, a rede. Assim, de rizoma chegamos à rede da Teoria do Ator-Rede e, consequentemente, podemos estabelecer uma associação com o fandom.

Rede é um dos pontos chaves para a TAR. Para a Teoria do Ator-Rede, ela consiste em "uma construção coletiva que não estabelece hierarquias entre humanos e não-humanos; e onde qualquer desvio num dos pontos produz diferença em toda a rede, por isto chamada de rede sócio-técnica" (PEREIRA DE SÁ, 2014, p.540). Os humanos, hierarquicamente, não serão superiores ou mais importantes do que outros elementos da natureza, coisas, objetos, etc, ato que torna possível reconhecer esses

últimos como co-atores. No entanto, é importante ressaltar que a TAR não ignora por completo relações de poder e as hierarquias correspondentes. O que acontece é que esse aspecto não é tomado de antemão, explorado num nível primordial. Para chegar neles, procura-se entender como as relações se estabelecem, seus mediadores e o que é transportado nas ações.

Venturini, Munk e Jacomy (2016) nos lembram que, de acordo com Callon, a Teoria do Ator-Rede é uma sociologia de tradução e não de transporte. Para eles, é incoerente pensar na rede como uma estrada sobre a qual os atores dirigem. Na verdade, a rede é um "labirinto de trilhas deixadas por crianças correndo através da grama não-cortada" (ibidem, p.9). A rede não deve ser entendida como estrada, como infraestrutura, não é um lugar por onde as coisas passam. Não é uma via ou um caminho. A rede é o que se forma na relação das coisas, é o movimento das associações que formam o social, é a composição. É toda a circulação e suas respectivas transformações até uma certa estabilização (LEMOS, 2013).

No universo dos fãs, compreendemos rede por esse mesmo sentido, sendo tudo aquilo que acontece, que surge diante das relações tanto entre os próprios fãs quanto entre os fãs e objetos, por exemplo. Se a rede é algo que é produzido a partir desses movimentos de associação, é necessário que alguma coisa seja a causa de tais movimentos. Para a TAR, os responsáveis por isso são os atores. Mas o que se entende como ator na expressão Ator-Rede?

Latour considera que o ator é "o alvo móvel de um amplo conjunto de entidades que enxameiam em sua direção" (2012, p.75). No fandom, enxergamos os participantes do grupo como os atores. Mas não apenas isso. Conforme supracitado, para a TAR não são apenas humanos os responsáveis pelas associações, mas também os não humanos. Os actantes (atores dentro da expressão Ator-Rede) são aqueles que realizam uma ação, causando movimento, diferenças. Essa compreensão parte do entendimento que, para a TAR, a ação funciona como uma ligadura, conglomerados de conjuntos de funções.

Isso leva à expressão Ator-Rede, pois o ator aqui é a fonte de incerteza principal com relação à origem da ação. Essa ação é deslocada. É "tomada de empréstimo, distribuída, sugerida, influenciada, dominada, traída, traduzida" (ibidem p.76) e são responsáveis por algum efeito, afetando o estado das coisas. Ou seja, qualquer coisa que altere uma situação fazendo diferença é um ator. A respeito das relações entre humanos e não-humanos, afirma-se que o curso da ação ziguezagueia

entre esses dois grupos, embora não procure encontrar uma simetria entre eles. Consideramos também que ação não é aquilo que circula entre as redes, mas é o que combina atores e rede, o que os constitui (VENTURINI, MUNK, JACOMY, 2016).

Para entender melhor a expressão, considera-se que:

> O hífen não tem como função conectar as duas metades da expressão (ator e rede), tem como função negar ambas (nem ator, nem rede). Paradoxalmente como pode soar, no mundo do ator-rede não há atores (entidades definidas por propriedades independentes das relações que os conectam) e não há redes (estruturas definidas por padrões independentes dos elementos que os conectam). (VENTURINI, MUNK, JACOMY, 2016, p.8).

Para os autores, não se pode pensar a TAR entendendo ator como desconectado das relações ao redor dele. Da mesma forma, a rede depende dos elementos que a conectam. O hífen, na verdade, funciona como um sinal de igualdade, sinalizando que não se pode ser apenas ator ou apenas rede, mas que ambos funcionam em consonância. "O ator é rede, a associação é rede e a inscrição atravessa as categorias posicionadas no micro ou no macro. A rede não é conexão, mas composição" (LEMOS, 2013, p.35).

A Teoria do Ator-Rede é um trabalho de observação. É isso que se pretende fazer no fandom. Tomando para si o ato de observar, entende-se que o analista não deve interferir no objeto, não deve tentar ordená-lo ou procurar de antemão estruturar o que vê a fim de encontrar sentido. O sentido e a ordenação do social, para a TAR, é tarefa dos próprios atores. E é também algo que aparece após os atores se desdobrarem em suas controvérsias. De certa forma, podemos dizer que as controvérsias orquestram a ordem e o sentido no social. Que os atores dessas controvérsias devem se entender eles mesmos, sem interferência do observador. Para esse último, a fim de recuperar o senso de ordem, temos que:

> A solução é rastrear as conexões entre as próprias controvérsias e não tentar resolvê-las. A busca de ordem e padrão não é abandonada, mas reposicionada sob a forma de abstração, para que os autores possam se desdobrar em seus próprios cosmos (LATOUR, 2012, p.44).

O que se procura observar na TAR são as associações entre os atores. Aqui, esses atores podem ser intermediários ou mediadores. Ação que circula, que acontece, que vincula os atores é o que compõe a rede. Essa circulação cria estabilizações ou desestabilizações (controvérsias, conflitos). No cenário da Teoria do Ator-Rede, fala-se em intermediários e mediadores como meios de produzir o social (LATOUR, 2012).

Intermediário corresponde àquilo que, apesar de transportar significado, não o

modifica. O significado permanece o mesmo desde o começo até o fim. O exemplo dado por Latour é o de um computador que, a princípio, apenas processa as informações colocadas nele de acordo com uma série de configurações particulares.

Por outro lado, o mediador é aquilo ou aquele onde o que entra não é o que sai. Os significados que eles veiculam são transformados, modificados. O que define, segundo Latour, as diferenças entre os dois tipos de sociologia – a sociologia do social e a TAR – são justamente as diferenças entre mediadores e intermediários. Sociólogos do social seguem a premissa de poucos mediadores e muitos intermediários, isso em um tipo de agregado social. Para o Ator-Rede é o oposto: não há um tipo único ou preferível de agregado social e temos a presença de muitos mediadores. Em se tratando do fandom, é preferível enxergar a partir da perspectiva da TAR, com variados mediadores e a ausência de um único tipo de agregado social.

O conceito seguinte é aquele que dá à Teoria do Ator-Rede o nome de sociologia da tradução. É a própria "tradução", entendida nesse sentido também como mediação. Corresponde a toda ação que actantes fazem uns aos outros, envolvendo estratégias e interesses particulares dos mesmos, assim como comunicação e transformação dos actantes (LATOUR, 2012; LEMOS, 2013). A tradução acontece entre os atores, havendo possibilidade de interação entre eles e as margens para manobras entre os mesmos são negociadas e limitadas. É um processo antes de ser um resultado (CALLON, 1986). A partir do viés dos estudos de fãs, apreendemos a tradução como as ações que os participantes fazem uns em direção aos outros. Suas interações particulares que estruturam suas relações dentro da comunidade. Tais ações são baseadas em determinadas estratégias, em certos interesses, os quais modulam e formam o social entre eles. Aqui vale a pena retomar que, para a TAR, o social não é uma coisa, uma substância, mas sim "um tipo de associação momentânea caracterizada pelo como se aglutina assumindo novas formas" (LATOUR, 2012, p.100). Segundo Callon:

> Tradução é o mecanismo através do qual os mundos social e natural progressivamente tomam forma. O resultado é uma situação na qual certas entidades controlam outras. Entender o que sociólogos geralmente chamam de relações de poder significa descrever o modo por meio do qual atores são definidos, associados e simultaneamente obrigados a se manter fies às suas alianças. (CALLON, 1986, p.19, tradução nossa)

Entender os processos de tradução, nesse sentido, significa entender como se dão as relações por meio das quais o mundo funciona. E, a partir disso, por misturar

entidades variadas, podemos compreender, segundo o autor, o que dá a uns o direito de falar e representar enquanto outros permanecem em silêncio.

A partir desses conceitos fundantes da Teoria do Ator-Rede, entendemos melhor onde ela se posiciona e como funciona. Sendo assim, de acordo com a TAR, devemos observar as associações entre os atores, as ações que se realizam entre eles. Tudo isso na conjuntura da rede, que nunca será apenas um caminho sobre o qual se transporta algo. Não é, também, um local. A rede, semelhante ao rizoma, é o que se forma mediante tais mediações.

> O ator-rede é transiente e só persiste enquanto persistirem as associações entre os diversos actantes mobilizados. A ação é o que deve ser analisado, pelos seus rastros, em uma determinada associação. Ela é produção de diferença, mediação. Quando não há ação, vemos apenas intermediários. Existem diversos graus de atuação. Ora um elemento da rede pode ser um mero intermediário, que transmite informação sem modificar a ação, ora ele é um mediador, um actante que modifica substancialmente o resultado da ação. Podemos dizer que um mediador sempre se engaja em um processo de comunicação. (LEMOS, 2013, p.69)

Sendo o fandom um ambiente de construção e distribuição de significados, sentidos e ideias, que podem aparecer na forma de controvérsias, ele é passível de ser observado sob a ótica da Teoria do Ator-Rede. Isso, porém, deve ser feito a partir da Cartografia da Controvérsia, uma vez que essa abordagem funciona como uma versão prática e simplificada da aplicação da TAR, tendo sido desenvolvida como uma versão didática para ser utilizada por estudantes (VENTURINI, 2010).

O ambiente online também se torna propício para tal investigação quando consideramos que, na medida que estão fluindo nas infraestruturas digitais, as conexões sociais se tornam mais materiais e, dessa forma, mais rastreáveis. Sendo assim, o que se chama de sociedade virtual é, na verdade, a sociedade que se torna mais material e que tem como característica uma certa rastreabilidade (LATOUR, 1998 apud VENTURINI, MUNK, JACOMY, 2016). Levando isso em conta, entende-se que o ambiente das redes digitais torna as interações entre os fãs tangíveis, uma vez que a web viabiliza novos modelos de vida social.

Falando especificamente do Facebook, Venturini, Munk e Jacomy (2016) destacam-no por ser uma espécie de construção feita por meio dos outros. Afinal, mesmo na página pessoal dos sujeitos, muitas das publicações são feitas por amigos e não há uma forma fixa para isso acontecer. É uma combinação de postagens feitas pelo dono da página e por outras pessoas. Assim, pode-se dizer que:

> Usuários do Facebook não são os autores, mas meros curadores em suas páginas. A maior rede social online não é uma estrutura global hospedando

> uma reunião de átomos indivisíveis e impenetráveis (atores e rede). É um fluxo constante de conteúdos recombinados solidificando e dissolvendo implacavelmente (ator=rede). (Ibidem, 2016, p.8)

Por construir-se desse modo, podemos identificar como se dá o comportamento dos atores nos grupos no Facebook. Ou seja, suas ações, associações, etc, – as quais permitem atitudes que geram, dentre outras coisas, atos de resistência, reprodução de hierarquias já existentes e criação de novas, relações de afeto e de desenvolvimento de identidade. As características que se destacam em cada uma das ondas de estudos dos fãs são desenvolvidas no Facebook, a partir do movimento de mediação entre os atores.

Nesse sentido, atores podem ser vistos como mediadores, uma vez que, dentro do grupo de fãs, criam e alteram o sentido daquilo que transportam. Um fã, enquanto ator, realiza uma ação com relação a outro ator. Um fã, enquanto mediador, modifica o sentido de algo. Ele pode enfatizar em uma arte, em uma fanfic ou uma obra ficcional, seu caráter de discurso de resistência em prol ou contra algum grupo.

Colocando de uma maneira mais prática, na discussão que circula nas redes sociais entre outros fãs, um texto audiovisual que antes era visto como mais simples, na medida em que se começa a falar sobre ele, são descobertos aspectos sobre os quais é possível analisá-lo de forma mais específica. A partir das conversas, das mensagens trocadas, das imagens analisadas, dentre outras formas de fazer circular o conhecimento – todas formas de mediação entre os atores – os fãs, no papel de mediadores, transformam das mensagens originais e estabelecem controvérsia.

O fandom dispõe então de traços a partir dos quais se torna possível observá-lo a partir da perspectiva da TAR. Se considerarmos todas as características descritas anteriormente sobre a Teoria do Ator-Rede, podemos considerar também as ondas de estudos de fãs sob esse viés.

3.3 Cartografando controvérsias no fandom

O mapeamento de controvérsias é um método desenvolvido por Latour como uma versão didática da Teoria do Ator-Rede para ajudar os estudantes na sua tarefa de fazer a observação e descrever debates sociotécnicos da sociedade contemporânea. De certa forma, apresenta-se como uma versão educacional da TAR. O principal desafio desse método diz respeito ao engajamento dos atores das controvérsias

(VENTURINI, 2015, 2010). Ele não é, contudo, um método de intervenção social. Sendo assim, não serve para resolver os conflitos, mas sim para observá-los. Sua dita facilidade reside no fato que deixa de lado as complicações conceituais da TAR. Hoje em dia é um método de pesquisa utilizado, embora não muito documentado, que se espalhou por universidades dos Estados Unidos e da Europa (VENTURINI, 2010).

O que vem a ser, então, uma controvérsia? Venturini (2010, p.7) coloca que, diretamente, "controvérsias são situações onde os atores discordam (ou melhor, concordam na discordância)". O autor também traz a definição oficial do MASCOPOL (Mapping Controversies on Science for Politics, um projeto de Latour), em que controvérsia corresponde às partes de ciência ou tecnologia que ainda não estão estabilizadas ou encerradas. Elas nascem quando os atores percebem que não podem ignorar uns aos outros e terminam quando se chega a um acordo, resolvendo ou encerrando o dissenso.

Pode-se dizer que, de certa forma, o fandom se constrói em cima de controvérsias, sendo a presença delas uma de suas marcas. Em se tratando, por exemplo, das categorias de fãs feitas por Gray (2003). As noções de fã, anti-fã, *hater*, dentre outros, são categorias cuja existência e cujas relações entre si são tecidas em torno de controvérsias. A própria relação fã e anti-fã tem se configura sobre tensões, uma vez que o anti-fã encontra "algo errado" na obra. Há diversas maneiras como as pessoas se conectam com a obra e com os outros fãs. As relações entre os participantes com relação às opiniões sobre variados temas podem ser de conflito.

De acordo com Latour (2012, p.53), controvérsias "proporcionam ao analista os recursos necessários para rastrear as conexões sociais", sendo possível observá-las e mapeá-las no fandom. Contudo, essa tarefa apresenta suas dificuldades, uma vez que mapear não requer protocolos metodológicos (VENTURINI, 2010). Sua aparente simplicidade é traduzida como sendo necessário apenas observar e descrever. É aí que reside a dificuldade.

O "apenas" implica em três consequências (VENTURINI, 2010). A primeira diz respeito ao método. Ou melhor, a ausência de uma metodologia a priori. Se, em um momento inicial, observar a controvérsia não carece de uma metodologia pré-determinada, essa atividade chama o pesquisador para que ele faça uso de suas próprias ferramentas a partir disso. A observação na verdade apenas precede a teoria e o método.

O segundo estabelece que os pesquisadores não podem ser imparciais. Eles

não podem fingir imparcialidade na descrição. Mesmo as metodologias e teorias que, por suposto, permitiriam ao analista atuar de maneira objetiva, não estão isentas de contexto. O pesquisador não deve ser neutro. Deve-se observar de todos os pontos de vista possíveis.

A terceira consequência implica em não ignorar o objeto de estudo. Negligência com relação a esse objeto por suas ideias e discurso não estarem baseados em métodos ou teorias pode ser um erro. Assim, deve-se ouvir o que os atores têm a dizer. Essa consequência dá base aos nossos procedimentos metodológicos, os quais veremos no próximo capítulo.

Ainda segundo Venturini (2010), as controvérsias apresentam alguns desdobramentos que devem ser considerados. O primeiro desses implica que elas não se limitam a atores humanos. Elementos da natureza, da indústria, produtos artísticos, instituições das mais diversas, artefatos técnicos e científicos – todos esses podem ser atores. Isso acaba colocando as controvérsias como lugar onde estão as relações mais heterogêneas, retomando as proposições de Latour (2012) sobre atores diversificados e heterogeneidade. Isso implica que, por serem diferentes, é muito difícil que os atores das controvérsias se comportem da mesma forma, sendo fundamental estar aberto para considerar todas essas variações.

A segunda consideração do autor afirma que as controvérsias apresentam o social nas suas formas mais dinâmicas. "Não apenas novas e surpreendentes alianças emergem entre as mais diversas entidades, mas unidades sociais que parecem indissolúveis de repente se rompem em uma pluralidade de peças conflituosas" (Ibidem, 2010, p.8). Associações são feitas e se rompem, são modificadas. Os atores e suas relações podem ser decompostos nas mais diversas formas e isso também deve ser considerado quando se pretende observar controvérsias.

De acordo com a terceira consideração, as controvérsias são resistentes contra reduções, ou melhor, é difícil simplificá-las. A dificuldade em resolvê-las reside, por exemplo, no fato que os atores, além de discordarem nas respostas e na maneira de resolver o conflito, também tem discordâncias sobre as questões que estão sendo feitas – eles discordam no próprio desacordo. Assim, reduzir as controvérsias para uma única questão simples é praticamente impossível.

A quarta consideração sobre controvérsias coloca que elas podem ser debatidas, afinal, surgem quando algo que é tomado como fechado começa a ser questionado, saindo de um contexto primordial de estabilidade. Esses debates se

desdobram em muitas camadas e prosseguem até que chegue a uma conclusão.

A quinta e última consideração é que elas são conflitos. Apesar de não necessariamente levar à disputas mais abertas, as controvérsias "decidem e são decididas pela distribuição de poder" (Ibidem, 2010, p.10). Isso porque devemos considerar que os atores não são nascidos ou vivem sob as mesmas condições e tendo as mesmas oportunidades. Assim, controvérsias podem ser apresentadas como lutas que servem para manter ou dissolver certas condições sociais desiguais.

As considerações acima podem ser enxergadas no interior da comunidade de fãs no Facebook. Principalmente quando, após dispor tais tópicos, Venturini afirma que o que devemos procurar observar nas controvérsias são os pontos onde a vida coletiva se torna mais complexa. A respeito dessa vida coletiva, das relações que são formadas a partir disso, podemos entender a dinâmica magmática das controvérsias.

A comparação com magma surge a partir da ideia de Latour (apud VENTURINI, 2010), segundo a qual o social não pode ser estudado na sua forma física, nem na sua forma líquida. A física corresponde às redes estabilizadas. A líquida, aos atores. Na primeira, quando sólido, é perdida a característica de se associar. Na segunda, quando fluída, o social desaparece muito fácil. Por conseguinte, passamos a ver o social em um estado de magma, pois é onde a vida coletiva toma forma, vai se forjando, em torno das controvérsias. Tanto essa formação da vida coletiva, quando a maneira como as controvérsias fluem, ambas funcionam sob a mesma dinâmica.

Ainda seguindo as precauções que devem ser tomadas no ato de mapear, três se destacam: adaptação, redundância e flexibilidade (VENTURINI, 2012). Sobre adaptação, entende-se que o pesquisador deve se lembrar que ele não é o único fazendo representações sobre o modo como as coisas são. Os próprios atores têm modos particulares de se representar. Essas representações "nativas" devem ser respeitadas e, portanto, o observador precisa estar preparado para se adaptar quando isso aparece em seus mapas.

O segundo ponto é um desdobramento do primeiro. Se existem tantas possibilidades de representações, seria possível fazer um único mapa? Não. O mais adequado é criar tantos quantos forem necessários, respeitando as diferenças existentes. Um único mapa não conseguiria conter todos os desdobramentos que surgem durante as observações dos atores, todas as disputas. Todavia, é de se imaginar que, elementos se repitam, mas essa redundância não deve ser vista como um

problema. Mas sim como uma característica positiva da descrição.

O terceiro enfatiza a importância de ser flexível porque os mapas são dinâmicos, assim como as disputas as quais eles se referem. É importante ser adaptável, estar preparado para ir, voltar e fazer todos os movimentos possíveis em cima da complexidade do que se estuda, pois só assim toda a riqueza da controvérsia pode aparecer de fato.

Após todas essas considerações e detalhes sobre como mapear controvérsias e sobre como observar o social, procuramos levar esse método para o digital, sendo nosso foco em cima dos grupos no Facebook e da observação dos atores nessa rede. Quando entramos no campo do online e das tecnologias de rede, temos que:

> A mediação digital adiciona para o fenômeno coletivo algumas propriedades que são preciosas para fins cartográficos: rastreabilidade e agregação. Naturalmente, nenhuma delas é exclusiva dos ambientes digitais: todas as teorias e métodos foram desenvolvidos para fornecer as mesmas duas propriedades. No entanto, através da mediação digital, a rastreabilidade e a agregação tornam-se propriedades intrínsecas dos fenômenos sociais. (VENTURINI, 2012, p.9).

Tais propriedades, principalmente a de rastreabilidade, causou uma "reviravolta" na pesquisa científica. O computador – o digital – torna tudo rastreável. Se antes era mais difícil ter acesso a esse tipo de informação em larga escala (por ser financeiramente custoso, por ser um trabalho físico árduo), agora a conexão em rede permite que dados sejam reunidos mais facilmente. Ambos os tipos de observação, porém, são possíveis: tanto a da situação direta, quanto a da informação a respeito de algo, que está armazenada no ambiente digital. No entanto, para que funcione, precisamos articular as duas propriedades, pois rastreabilidade não funciona sem agregação (VENTURINI, 2012). De acordo com o autor, agregar deve ser visto aqui como condensar informações, fazendo com que um ou poucos elementos representem muitos outros.

Venturini (2010; 2012) nos apresenta de maneira didática os caminhos e cuidado para se fazer a cartografia da controvérsia. De um desdobramento mais amplo, chegamos até o digital e às possibilidades que esse campo nos proporciona. De acordo com o autor (2012), são apresentadas o que ele chama de "9 +1 camadas de um website controverso". Essas camadas correspondem a vários modelos de mapas que podem ser feitos a partir da observação de um fenômeno na rede. Os mesmos serão apresentados a seguir. Apesar de serem abordagens mais gerais, nota-se que elas são aplicáveis para o universo dos fãs e que relacionam várias das propriedades envolvendo a cartografia

que foram citadas nas páginas anteriores. Devemos nos ater, por exemplo, à rastreabilidade e a agregação das informações que os atores expõem. Ou melhor, como se dão as ações, as mediações características do Ator-Rede. Sem desconsiderar a possibilidade de adaptação, redundância e flexibilidade.

A metáfora do magma como lugar onde a vida coletiva é formada – ou onde ela acontece – justifica a necessidade de se voltar para o fandom no ambiente online. As controvérsias que ali circulam, além de mediar as relações já existentes e de criar outras, estabelecem novas dinâmicas, novas formas do social aparecer. Comprovam a complexidade da vida social. Essas controvérsias se originam a partir dos mais diversos assuntos, que reverberam em algo maior do que um texto audiovisual – refletem na vida em sociedade. Sendo assim, entendemos que podemos observar controvérsias no fandom de Game of Thrones, a fim de tentar entender seu papel naquela comunidade de fãs.

Conforme veremos na metodologia, será utilizada uma abordagem baseada na Análise do Discurso. Entretanto, considera-se relevante destacar aqui as camadas apresentadas por Venturini (2012) para a observação de controvérsias. Tais camadas são modos de observar as controvérsias.

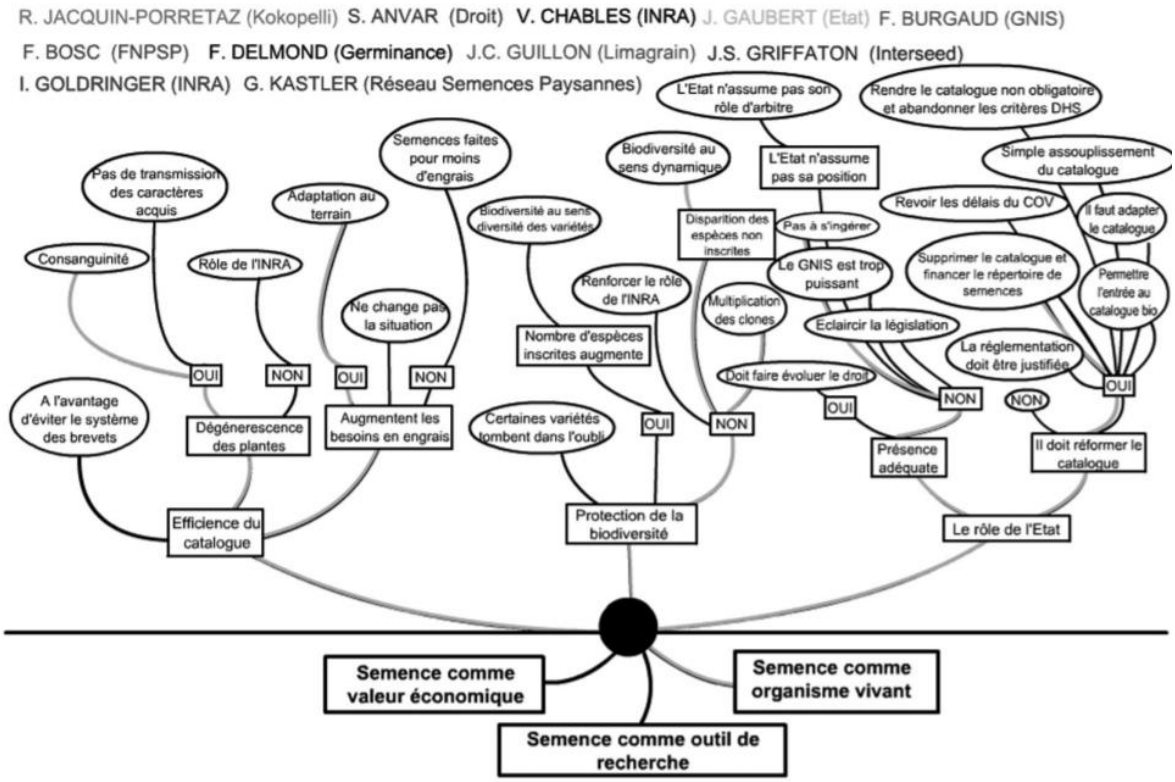
A primeira camada é o Glossário de Elementos Não-Controversos (VENTURINI, 2012). Nesse ponto, considera-se que, apesar das discordâncias, as controvérsias são embasadas em algumas noções compartilhadas por muitos. Esses conceitos podem ser reunidos em para que se tenha uma noção melhor do que se configura como conflituoso. Reunindo o que se concorda, podemos observar as discrepâncias entre esses elementos. As "rachaduras" que existem entre eles. A segunda é o Repositório de Documentação, onde encontramos bibliografia adequada sobre o assunto em questão. O terceiro tópico é a Análise de Literatura Científica e o quarto, a Revisão de Opiniões da Mídia e do Público (VENTURINI, 2012). Até aqui, todas essas camadas se referem principalmente a textos e à informação a respeito da controvérsia em questão, os quais devem ser estudados antes de qualquer coisa.

Consideramos que as camadas seguintes são formas mais práticas de se observar e descrever os conflitos, desdobrando-os para que sejam entendidos da melhor maneira possível. Assim, cartografar as controvérsias torna-se mais tangível. Ou melhor, visível. São eles: a Árvore do Desacordo, a Escala das Controvérsias, O Diagrama dos Atores-Redes, a Cronologia da Disputa e a Tabela do Cosmo.

A Árvore do Desacordo (Img. 1) tem origem no fato que controvérsias são

plurais. Dificilmente se reduzem a pontos de vista binários, mas terminam por ramificar em diversas direções. A controvérsia principal leva a várias questões menores, do geral para as mais específicas, as quais podem ser representadas como hierarquias em um modelo na forma de árvore, "revelando como o menor dos desacordos entre atores geralmente está ligado a mais ampla das oposições nas redes sociais (e vice-versa) " (VENTURINI, 2012, p.16).

Imagem 2 – Árvore do desacordo



Fonte: Venturini (2012).

Nenhuma controvérsia está isolada de outras. Elas se conectam, formam-se a partir das relações de uma com as outras. Em cima de uma controvérsia inicial existem controvérsias maiores e menores. Por tanto, propõem-se mapear também a Escala das Controvérsias. Para Venturini, identificar a ordem entre elas que vai de geral para algo mais específico é importante "porque o desenvolvimento de uma disputa geralmente é afetado pelos eventos acontecendo acima ou abaixo de tal disputa" (Ibidem, p.17).

A proposta do Diagrama dos Atores-Redes já começa com uma diferença textual: o plural. Pois aqui se considera o perfil magmático das controvérsias. Ou seja, a forma como elas realizam seu movimento semelhante ao magma. Nem sólido nem

líquido. Um meio termo entre ambos. Cada ator pode ser decomposto em uma rede. Cada rede pode ser conectada a ponto de ser um ator. Um único ator pode se dissolver em vários. Vários atores podem se unir como uma única fonte de ação. Entretanto, entender todos esses movimentos possíveis e a maneira como eles fluem junto com as controvérsias é interessante ao cartógrafo.

Seguindo as propostas para cartografar no ambiente digital, entende-se que o tempo é um elemento importante que devemos considerar. É, contudo, natural que controvérsias não se desenvolvam de maneira uniforme. As variações e interrupções no curso de uma controvérsia podem dificultar na sua cartografia. Porém, na medida do possível, seguir e entender a Cronologia da Disputa também torna a observação de tais fenômenos mais estruturada e organizada.

Para descrever o funcionamento de sua nona camada, Venturini (2012) retoma a influência que as ideologias têm em cima das controvérsias. Devido a sua complexidade com relação à vida social, o autor afirma que o caminho é desenvolver o que ele chama de "grades de interpretação". Essas grades estão relacionadas com as ideologias, com os conhecimentos e interpretações do mundo por parte dos atores. Essa construção é chamada de Tabela do Cosmos. "Vistos a partir de diferentes ideologias, os mesmos elementos podem aparecer radicalmente diferentes, assim impedindo entendimento recíproco" (ibidem, p.19). A função da Tabela do Cosmo é apresentar todo o cosmo ao redor da controvérsia, deixando claro onde há divergências e se há também pontos nas quais elas transbordam e passam por cima do mapa.

Ao colocar 9 +1 camadas (VENTURINI, 2012), a última é a que envolve o espaço que os sites de estudo de controvérsias permitem para que sejam performadas ou vistas essas controvérsias. Se todas as camadas anteriores são maneiras de representar e descrever, o ambiente digital, os sites e as ferramentas permitem representar possibilidades das mais diversas. Segundo Venturini, blogs, fóruns, sites, etc "podem se tornar o próprio lugar onde disputas são coletivamente elaboradas e arranjadas" (2012, p.19).

Apesar de termos percorrido o caminho teórico entre a teoria do Ator-Rede e a cartografia da controvérsia, para melhor execução deste trabalho, nossa opção de abordagem metodológica se afasta dos métodos oferecidos por Venturini. Reconhece, porém, todas as características que envolvem uma controvérsia descritas pelo autor. São elas que buscamos encontrar e analisar nos comentários dos fãs. Para tanto, pretende-se fazer uso da Análise do Discurso, encontrando nessa literatura embasamento para

possíveis argumentações a respeito daquilo que apresentaremos como discursos controversos.

O capítulo seguinte introduz a metodologia e seus respectivos procedimentos, assim como as análises.

4 METODOLOGIA E ANÁLISES

Como a proposta é entender como algumas controvérsias ganham forma e circulam no fandom brasileiro de Game of Thrones no Facebook, optou-se por utilizar como base da metodologia a Análise do Discurso (ORLANDI, 2000; GREGOLIN, 2006). Deste modo, ela foi nosso guia para analisar comentários feitos por participantes do grupo, a fim de entender as conjunturas nas quais os temas controversos se inscrevem.

A pesquisa propriamente dita consistiu, em um primeiro momento, em procurar por postagens relacionadas com os temas no grupo Game of Thrones Brasil[8]. Contando com mais de 300 mil participantes, trata-se de um grupo fechado do Facebook, dedicado aos fãs brasileiros da série. Ele foi escolhido por ser o grupo oficial da fan-page[9] Game of Thrones Brasil, a qual é descrita no Facebook como sendo a maior fan-page brasileira de Game of Thrones, contando com mais de um milhão e 400 mil curtidas. No grupo são feitas diversas publicações ao longo do dia, todas elas tratando de algo relacionado à série.

Os quatro temas de natureza controversa, conforme previamente explicitados, são: o relacionamento amoroso entre Jon Snow e Daenerys, a adaptação/roteiro da sétima temporada da série, os vazamentos de episódios e roteiros que a sétima temporada sofreu e os spin-offs que foram anunciados para Game of Thrones. Para cada um desses temas utilizaremos o sistema de busca que o grupo possui, oferecido pelo próprio Facebook. A fim de pesquisar as postagens, serão utilizadas palavras relacionadas com as mesmas. Por exemplo, para o relacionamento amoroso entre os personagens, buscaremos por "Jonerys". Para a adaptação/roteiro da sétima temporada, buscaremos por "roteiro", "sétima temporada". Ou seja, palavras chaves referentes a cada um dos assuntos. O algoritmo do Facebook também será relevante, uma vez que será ele o responsável por dar como resposta da busca as postagens que o próprio Facebook considera como relevantes. Servirá, portanto, como critério de seleção para as publicações e seus respectivos comentários.

O segundo critério para a escolha das postagens é a quantidade de reações e

[8] Link da fan-page: https://www.facebook.com/groups/GOTBRASILL/?ref=group_header

[9] Fan-pages correspondem a páginas no Facebook dedicadas a um artista, programa, causa, etc. Elas reúnem pessoas interessadas em determinado conteúdo e geralmente são criadas por fãs.

a quantidade de comentários que as mesmas possuem. Aquelas que possuem mais reações (curtidas, amei, risos, etc) por parte dos participantes do grupo e mais comentários são, à primeira vista, mais significativos. Todavia, é também de fundamental importância que as respostas nas publicações reflitam discursos que tratem dos temas em questão. Por exemplo, postagens que apenas trazem nomes sendo taggeados não nos interessam. Para viabilizar a análise, optou-se aqui por um mínimo de três e um máximo de dez.

O procedimento seguinte foi, o de selecionar comentários que podem acrescentar à análise. A relevância dos mesmos se dará por alguns fatores que podem incluir tanto as reações que esse comentário teve – como likes, amei, etc – como também o próprio conteúdo dos mesmos, se ele traz palavras, frases que sejam de conflito, de discordância, de crítica, de aceitação, apoio, etc. Enfim, como nos interessam as dinâmicas das controvérsias, nos atentaremos àqueles comentários que parecem se encaixar mais nesse perfil. Entretanto, como pretendemos estudar a totalidade do fenômeno, diversos outros comentários podem vir a ser significativos para nossa pesquisa. A quantidade de comentários selecionados também não está pré-determinada. Não será possível trazê-los em sua totalidade por ser uma quantidade exacerbada, difícil de se estudar um por um, dentro dos limites desta dissertação.

Para cada um dos quatro temas, os comentários escolhidos serão apresentados em uma tabela, trazendo tanto o que foi dito quanto as reações que o mesmo obteve.

Tabela 1 – Modelo de tabela

COMENTÁRIOS	REAÇÕES QUE O COMENTÁRIO OBTEVE
COMENTÁRIO 1	REAÇÕES AO COMENTÁRIO 1
COMENTÁRIO 2	REAÇÕES AO COMENTÁRIO 1

Fonte: Elaboração do autor.

Propõe-se uma tabela para cada um dos quatro tópicos, sem grandes categorizações entre os comentários nesse primeiro momento. Para Venturini (2012),

controvérsias não podem ser reduzidas a oposições binárias de pontos de vista, como por exemplo sim e não, certo e errado. Elas sempre envolvem uma pluralidade de questões e são poucas as que podem ser respondidas com sim ou não. A própria posição dos atores em uma controvérsia é, segundo Venturini (2012), sempre complicada. O segundo momento consiste em estudar o recorte dos comentários sob a ótica da Análise do Discurso.

Apesar de haver estudos datando de épocas anteriores, a Análise do Discurso teve seu começo na década de 60 (ORLANDI, 2000), tendo dentre seus representantes Foucault e Pêcheux (GREGOLIN, 2006). Nela, procura-se investigar a língua em uso, em curso, circulando nas sociedades e no cotidiano das pessoas, invés de se limitar a regras sistemáticas de gramática, por exemplo. Nesse sentido, a Análise do Discurso vê o discurso como uma mediação que torna possível a interação das pessoas umas com as outras, e também com a realidade onde elas vivem, com a sociedade na qual estão inseridas. O discurso é, portanto, importante para as possíveis transformações que o homem possa vir a ter no contexto onde está inserido, estando ele na "base da produção da existência humana" (ORLANDI, 2000, p.15).

Assim como a Análise do Discurso tem interesse pelas interações, pelas associações que dão sentido à língua em uso, também a TAR se interessa por associações semelhantes (LATOUR, 2012). A Teoria do Ator-Rede trabalha em cima da heterogeneidade do espaço social, mesclando elementos humanos e não humanos.

Em um mundo onde homens e mulheres vivem, trabalham, se divertem, produzem, etc, a língua e o discurso percorrem todas essas vivências. A partir desse conjunto, criam-se sentidos. Sendo assim, segundo Orlandi (2000), na Análise do Discurso procura-se compreender a língua fazendo sentido, enquanto trabalho simbólico, parte do trabalho social geral, constitutivo do homem e da sua história (ORLANDI, 2000). Como consequência, através dos discursos, pode-se observar a relação entre língua e ideologia e, a partir delas, compreender como sentidos são produzidos.

> Em suma, a Análise do Discurso visa a compreensão de como um objeto simbólico produz sentidos, como ele está investido de significância para e por sujeitos. Essa compreensão, por sua vez, implica em explicitar como o texto organiza os gestos de interpretação que relacionam sujeito e sentido. (ORLANDI, 2000, p.26)

Orlandi (2006) também escreve a respeito da prática dos discursos especificamente no âmbito da internet, ou melhor, o discurso eletrônico. Nesse caso,

o ponto inicial que devemos levar em consideração é a circulação dos sentidos. Devido ao fato deles circularem de uma maneira muito específica – relacionado com as características do online -, existem determinadas consequências sobre a função-autor e o efeito-leitor. "E estas consequências estão diretamente ligadas à natureza da memória a que estes sentidos se filiam. E, certamente, à materialidade significante de seus meios" (ORLANDI, 2006, p. 5). A partir disso, inferimos que existe um modo especifico de circulação de sentidos no meio online que estamos estudando – o grupo no Facebook.

A partir dessas considerações iniciais, entendemos que utilizar a Análise do Discurso oferece contribuições para a nossa pesquisa, uma vez que a intenção é a de investigar controvérsias no fandom que tomam forma e se manifestam primordialmente a partir dos discursos que circulam naquele ambiente online escolhido, o Facebook. A Análise do Discurso nos leva a compreender a produção dos sentidos a partir da relação do sujeito com o mundo, e de como a língua é usada nesse meio, possibilitando interações. Trabalhando com o fandom de Game of Thrones, os participantes do grupo têm, naquilo que eles dizem, a possibilidade de fazer circular as controvérsias.

Ainda sobre uso da Análise do Discurso como metodologia, Orlandi (2000) pontua que cada material de análise demanda a mobilização de certos conceitos particulares, os quais devem ser decididos a partir da questão que o analista formula. Assim sendo, o dispositivo analítico deve ser construído pelo pesquisador, escolhendo procedimentos que melhor se aplicam à resolução das questões propostas na pesquisa. Porém, considerando todas as possibilidades de abordagem que esse sistema nos oferece, é necessário expor aqui mais algumas considerações a respeito daquilo que se conceitua como discurso.

Discurso é, partindo das proposições de Foucault, um conjunto de enunciados. Enunciados, por sua vez, são performances verbais em função enunciativa (GREGOLIN, 2006). Nesse sentido, "o conceito foucaultiano de discurso pressupõe, necessariamente, a ideia de 'prática'" (GREGOLIN, 2006, p.95). Para Foulcaut, quatro critérios atuam para definir se um conjunto de enunciados pode ser definido como discurso (GREGOLIN, 2006).

> Para pertencer a um mesmo discurso, os enunciados devem: a) estar relacionados a um mesmo domínio de objetos; b) devem ser originados por uma mesma modalidade de enunciação para tratar desse domínio comum, colocando em jogo um conjunto análogo de conceitos e distinções; c) um discurso será indivualizado pelas escolhas e estratégias de argumentação que

> mobiliza; d) cada discurso define uma diferente função para o sujeito, isto é, define estatutos, posições que o sujeito pode ocupar. (GREGOLIN, 2006, p. 101).

Partindo desses princípios, enfatiza-se aqui a intenção de se analisar os comentários tomando como base a Análise do Discurso, a fim de entender de que modo a controvérsia de manifesta neste fandom. Depois de apresentados nas tabelas, a intenção é analisar os enunciados, o que é dito, como é dito, o que é argumentado, enfim, toda a conjuntura discursiva ali presente, com o objetivo principal de ter um olhar mais atento às dinâmicas dessas controvérsias no fandom de Game of Thrones.

4.1 Análises

4.1.1 O relacionamento entre Jon Snow e Daenerys Targaryen

A primeira dentre as quatro controvérsias que escolhemos investigar sob a ótica da análise do discurso (AD) é a relação existente entre os personagens Jon e Daenerys.

Para melhor entendimento dos fatos envolvidos, resumiremos aqui a história dos dois. Jon Snow é o filho bastardo da família Stark. O desenvolvimento do personagem, ao longo das temporadas, consistiu em afirmar Jon enquanto guerreiro e líder. Durante seis temporadas inteiras, ele nunca se encontrou com Daenerys Targaryen, herdeira da família Targaryen. Seus núcleos de história eram afastados e sem interação direta um com o outro. Eram núcleos independentes entre si. Todavia, conforme o seriado foi caminhando para a sua última temporada, Jon e Daenerys acabaram se encontrando. Em cinco episódios – total de episódios desde o momento em que os dois se encontram pela primeira vez -, foi introduzido um romance entre os personagens. Acontecimento que deixou os fãs divididos, conforme veremos nos comentários nas páginas seguintes. Um fato importante é que os dois são parentes. Tia e sobrinho, conforme revelado pela série. Outro fato é que esse relacionamento amoroso nunca aconteceu nos livros que serviram de base para a série.

A seleção do corpus consistiu em observar comentários e interações entre os fãs em oito postagens no grupo Game of Thrones Brasil. A escolha por essas postagens se deu, em um primeiro momento, realizando uma busca com a palavra-chave “jonerys” dentro do sistema de pesquisa do próprio grupo. A palavra Jonerys é a união entre os nomes dos personagens (JON e DaenERYS), uma associação comum

entre fandoms para identificar casais (BOTHE, 2014).

A partir disso, o algoritmo do Facebook serviu como primeiro critério de seleção: as postagens escolhidas foram as que o Facebook apresentou como as primeiras na busca. E, dentro das possibilidades listadas, o segundo critério envolvia quantidade de comentários e curtidas, além do tipo de comentário. A opção foi por aquelas que ofereciam maior quantidade de comentários e curtidas, e cujas discussões não envolvessem, por exemplo, apenas taggear nomes de pessoas. As duas imagens abaixo ilustram algumas das postagens cujos comentários foram analisados.

Imagem 3 – Exemplo de postagem - Jonerys

Fonte: Grupo do Facebook - Game of Thrones Brasil.

Imagem 4 – Exemplo de postagem - Jonerys

Fonte: Grupo do Facebook - Game of Thrones Brasil.

Para essa pesquisa, trabalhar com comentários que consistiam apenas em nomes não nos renderia maior aprofundamento. Esses critérios – busca por palavra chave, algoritmo do Facebook na busca e seleção de algumas postagens – também serão usados nos outros tópicos controversos ao longo desse trabalho.

Dentre os comentários nas postagens escolhidas, há a incidência de determinados enunciados, os quais se repetiam em quase todas as postagens. Em algumas delas em maior quantidade. Em outras, menor quantidade. Consistia no seguinte discurso: *Game of Thrones não é Disney e/ou Game of Thrones não é novela.* Onde correlacionar a série com Disney e/ou novelas dava à primeira um viés negativo, causador de conflito entre os fãs, conforme veremos com mais detalhes logo adiante. As duas tabelas seguintes (Tabela 1 e 2) apresentam a seleção dos comentários.

Tabela 2 – Disney

COMENTÁRIO	REAÇÕES
"Virou **Disney** essa bosta."	Não houve reações
"O povo achando que Got é **Disney**."	10 curtidas e reações de riso
"Tomara que um dos dois morra na 8ª temporada. Ai não vai ter a **merda do final Disney** que esse povinho quer."	4 curtidas e reações de riso
"**Disney.**"	1 curtida
"A **Walt Disney** pictures presents!"	2 curtidas
"Got versão **Disney**!"	2 curtidas
"GOT NÃO É **DISNEY**!"	6 curtidas e reações de amei (coração)
"O nojo não é só **final Disney**, é o casal também."	Não houve reações
"Você acha que D&D vão ser estúpidos (O que não duvido muito, não) a ponto de deixar ambos vivos e ter **final Disney**? **Game of Thrones não é novela pra ter final feliz**, não!"	Não houve reações
"**A obra é do George**, então se ele quiser os dois juntos, já sabemos o fim da história e ponto final. Tem que parar de reclamar e continuar assistindo a série e **parar de fantasiar a Disney** porque aqui é Game of Thrones, onde mocinho morre e vilão dá risada."	2 curtidas

Fonte: Elaboração do autor.

Tabela 3 – Novelas

"**Novela** é na globo."	1 reação de riso
"Só acaba assim se a **Globo** começar a transmitir. "	1 reação de riso
Eu quero, mas não acredito. Um dos dois morre. Final muito **novela** das 21h do Manoel Carlos. Martin é radical. Ele não saiu matando o Ned no livro 1 pra dar um final de família de margarina. "	5 curtidas
Não vejo a hora deles morrerem e "recuperar o sentido que a série tinha. Tá osso esse **ritmo de novela da globo**"	Não houve reações
"Muito forçado esse casal. **Cara de novela da Globo.**"	Não houve reações
Se eles ficarem juntos vai ser pura fan service... Ai é só trocar o nome da série para uma **novela** mexicana."	Não houve reações

Fonte: Elaboração do autor.

De acordo com o que foi apresentado nas duas tabelas acima, os comentários dos fãs são marcados pela rejeição ao que podemos considerar como estilo narrativo da Disney, assim como os das novelas. Para nossa análise, partimos do princípio de tentar entender no que consiste esse estilo/narrativa, a fim de compreender o motivo pelo qual ele não é benquisto. Segundo Orlandi (2000), para a Análise do Discurso, devemos partir do entendimento que ela não considera apenas a língua em um sentido mais abstrato. Para a AD é importante observar, com relação às pessoas, "a produção de sentidos enquanto parte de suas vidas, seja enquanto sujeitos seja enquanto membros de uma determinada forma de sociedade" (2000, p.16).

Apesar de a discussão ocorrer em um site de rede social – o qual permite que pessoas dos mais diversos contextos e origens sociais entrem em contato uns com os outros –, entendemos, a partir da observação dos comentários, que os autores dos mesmos estão inseridos em uma sociedade que está familiarizada com os filmes e desenhos animados da Disney. Presente no imaginário das pessoas, a Disney, por meio de suas adaptações de contos de fadas, narra histórias que seguem uma determinada estrutura, principalmente no que diz respeito aos seus finais: espera-se, que, no final de um filme da Disney, o vilão receba algum tipo de punição e pague por seus crimes e a mocinha/mocinho, vitorioso, tem na sua resolução amorosa um elemento fundamental para a sua felicidade.

Em síntese, o bem vence o mal e, quase sempre, há o desenvolvimento de um relacionamento amoroso. Usamos o "quase sempre" porque nos filmes mais

recentes, essa estrutura narrativa está presente de forma diferenciada do amor romântico entre homem e mulher. Por exemplo, Valente (2012), Frozen (2014) e Moana (2017). Esses elementos levariam uma história a ter um final feliz.

Ribeiro (2015), vai um pouco além da Disney, nos lembrando que essas histórias são baseadas em contos. Segundo ela, o conto é uma das formas mais antigas de se contar histórias. Ele (o conto) traz elementos e mensagens que servem para educar as crianças, com relação a sentimentos e valores. Dentre suas características, destaca-se a natureza maniqueísta dos mesmos, trabalhando com arquétipos definidos de bem e mal. Assim, temos que os contos de fadas são importantes no sentido que eles tem como função: "(...) transmitir mensagens de vitórias, do bem sobre o mal, ressaltando e firmando as crenças que produzem um efeito decisivo no funcionamento do ser humano, trazendo esperança de vitória na superação das dificuldades." (RIBEIRO, 2015, p.20). Ainda nesse sentido, Chiampi (1980 *apud* MARÇAL, 2009), considera que, no contexto dos contos e dos universos fantásticos, essa luta entre forças antagônicas retrata uma luta primordial e, dela, saem vitoriosos os valores positivos.

A partir das observações acima, partimos da ideia que, para os autores dos comentários no grupo, o termo Disney personifica toda uma estrutura narrativa de final feliz, romance e da vitória do bem contra o mal. Sendo assim, para que os interlocutores possam participar da discussão, se faz necessário que eles compreendam o que o termo Disney significa quando inserido nesse contexto. Dentro da Análise do Discurso, temos o conceito de formação discursiva. Ela "se define como aquilo que numa formação ideológica dada – ou seja, a partir de uma posição dada em uma conjuntura sócio histórica dada – determina o que pode e deve ser dito" (ORLANDI, 2000, p. 43).

Determinado sujeito está inscrito em certa formação discursiva, e isso determinará que, aquilo que esse sujeito diz, tem determinado sentido para ele que pode ser diferente para outra pessoa. Suas ideologias se fazem presentes no seu discurso e elas são determinadas a partir da vivência do mesmo em determinado espaço, em determinado tempo. "Os sentidos são sempre determinados ideologicamente" (ORLANDI, 2000, p. 43). Ou seja, para entender a crítica ao casal Jon e Daenerys e a comparação com a Disney, o ponto de partida é que o autor (autores) dos comentários e seus interlocutores compartilhem formação discursiva, a fim de que os sentidos daquilo que é dito seja interpretado de maneira semelhante por

todos os envolvidos.

A partir disso, destacamos elementos de alguns dos comentários. *"O nojo não é só final Disney, é o casal também."* Nojo, nessa declaração, tem um sentido ofensivo, de desgosto e repugnância. Ao optar por esse termo, o autor do comentário demonstra seu desagrado que, segundo ele, não é só com relação ao *final*, mas também por conta do casal. Ainda com relação ao uso de "nojo", não foi só nesse comentário que uma palavra para representar desagrado apareceu. Em vários outros, havia incidência de termos como doença ou lixo para caracterizar o ship.

Retomando o comentário, o uso de *final Disney* se repete em três ocasiões. Conforme descrito acima, os finais nas histórias da Disney retratam a vitória do bem contra o mal e como isso representa um ideal de felicidade. Para esse fã, bem versus mal, onde o primeiro aparece como vitorioso e o segundo recebe algum tipo de punição, não é o tipo de fechamento de história para a série que o agrada. Final Disney, da maneira como está apresentada nesse discurso, é praticamente uma estrutura de roteiro que, com relação a Game of Thrones, representaria que nenhum tipo de calamidade ocorreria com os personagens considerados com bons ou mocinhos.

Porém, para quem disse isso, esse não é o único problema. A outra parte do problema *é o casal também*. Isso indica que o final feliz digno da Disney não é o único ponto de conflito. Mas que Jon e Daenerys apresentam algum outro tipo de problemática que o autor do comentário não deixa clara ser a química entre os personagens (a falta de química causada pela rapidez em executar o relacionamento entre os dois aparece constantemente como reclamação dos fãs em outros comentários), poderia ser o parentesco (são tia e sobrinho) ou outro. Entretanto, nesse comentário, o autor não deixa claro qual aspecto do casal é um incômodo para ele.

Retomando o Final Disney, a repetição deste argumento aparece também nos comentários "*Tomara que um dos dois morra na 8ª temporada. Ai não vai ter a* ***merda do final Disney*** *que esse povinho quer*" e "*Você acha que D&D vão ser estúpidos (O que não duvido muito, não) a ponto de deixar ambos vivos e ter* ***final Disney****".* A partir desses comentários, Final Disney é uma expressão engloba um problema do ponto de vista desses fãs: não pode acontecer porque, dentro do universo da série Game of Thrones, esse final feliz não pode acontecer. Prosseguindo, temos que, no primeiro trecho, a utilização da palavra merda tem peso semelhante ao de nojo: representa desagrado a partir do uso de um termo que se refere a lixo ou a algo ruim.

No segundo trecho, observamos que o autor incita um questionamento ao

usar *você acha.* Ao mesmo tempo que ele pode estar pedindo a opinião de outro, nesse contexto, pode ter também um sentido provocativo, o qual se completa com a caracterização dos roteiristas (D&D) como estúpidos. Ressaltamos aqui que, na frase, o autor faz questão de acrescentar que ele próprio considera que há grandes chances dos roteiristas realizarem algum ato de estupidez, o que fica claro com *O que não duvido muito, não* colocado entre parênteses. Ainda sobre o primeiro comentário (nesses dois), mais um tipo de provocação aparece ao se referenciar aqueles que acompanham Game of Thrones como *povinho*. O diminutivo de povo, nessa situação, tem sentido pejorativo. Ao utilizar povinho, o autor do comentário demonstra desprezo com relação a esse certo grupo de fãs que almeja o final Disney.

Continuaremos com esse enunciado. Ou melhor, com a primeira parte dele: "*Tomara que um dos dois* ***morra*** *na 8ª temporada*". Tomaremos também *"...a ponto de* ***deixar ambos vivos***". Em ambos os enunciados, evidencia-se o desejo dos autores para que um dos personagens morra. O *tomara* representa a expectativa para que isso aconteça na próxima temporada, o desejo. O segundo, se colocado completo, considera estúpidos os roteiristas caso permitam que um dos dois personagens fique vivo. Aqui a morte de um (ou de ambos) é bem vista e bem aceita. Outro comentário que dá ênfase a esse ponto é "*A obra é do George, então se ele quiser os dois juntos, já sabemos o fim da história e ponto final. Tem que parar de reclamar e continuar assistindo a série e parar de fantasiar a Disney porque aqui é Game of Thrones,* ***onde mocinho morre e vilão dá risada***." Uma vez mais retomamos o antagonismo de forças de bem versus mal. Nesse comentário, vemos que essa estrutura se alterna. O mocinho morre e o vilão, vivo, ri. Isso é a conclusão do trecho que afirma que se deve *parar de fantasiar a Disney* e *aqui é Game of Thrones*. Nos interessa a opção pelo *aqui é* para dar destaque à série como uma narrativa que se isenta da fórmula tradicional da vitória do bem contra o mal. O *aqui é* separa *Game of Thrones* de outras narrativas, dando ênfase a essa característica supostamente marcante e definidora da série, de acordo com a sentença.

Ainda sobre esse comentário, na primeira parte dele temos: "*A obra é do George, então se ele quiser os dois juntos, já sabemos o fim da história e ponto final, tem que parar de reclamar (...)*". O primeiro ponto é que o comentário destaca a autoria da história por parte de G.R.R.Martin, fazendo uso disso como um argumento para justificar o que acontece na história. Ou melhor, para justificar que os outros fãs devem apenas aceitar o que está acontecendo e parar de reclamar, porque a história

será de acordo com o que o autor deseja. Aos fãs, caberia apenas a função de aceitar o roteiro do jeito que está, sem contra argumentar, uma vez que isso não surtiria muitos resultados.

Por fim, fazendo o movimento contrário, em todos os comentários observados no corpus, havia apenas um que efetivamente considerava o Final Disney como positivo: "*Movimento #QueroFinalDisney*", que transforma o termo em hashtag, elemento utilizado em redes sociais para identificar determinado tópico na rede.

Em paralelo ao enunciado *Got não é Disney* e suas variantes, temos que *Game of Thrones não é novela*, conforme observado na Tabela 2. Optou-se por trazer esses comentários junto com os da Disney porque, de certo modo, o que incomoda os autores dos comentários reside em um universo semelhante. Partimos do mesmo princípio: quem escreveu esses comentários e seus interlocutores precisam estar a par de um mesmo contexto histórico-social, a fim de que os sentidos e as informações sejam captados por ambos, para que haja troca de informações e entendimento de referências. Nesse caso, novela não é apresentado como algo ruim, mas sua estrutura narrativa não condiz com o seriado.

"*Novela é na Globo", "Só acaba assim se a Globo começar a transmitir", "Cara de Novela do Manoel Carlo*s" e "*Tá osso esse ritmo de novela da Globo*". De acordo com Lopes (2002), novela (ou telenovela) 'é o nome genérico dado à narrativa ficcional televisiva no Brasil, independente de seu formado ter telenovela stricto sensu, minissérie, caso especial ou outro" (p.1). Ainda sobre novelas, temos que:

> Como experiência de sociabilidade, ela aciona mecanismos de conversação, de compartilhamento e de participação imaginária. A novela tornou-se uma forma de narrativa sobre a nação e um modo de participar dessa nação imaginada. Os telespectadores se sentem participantes das novelas e mobilizam informações que circulam em torno deles no seu cotidiano" (LOPES, 2002, p.16).

Deste modo, entendemos a novela como parte importante da cultura da sociedade brasileira. Nesse sentido, é de se esperar que a referência às novelas seja captada e entendida entre os interlocutores. O discurso defendido nos comentários, porém, é que a narrativa ao estilo novelesco é desagradável caso ele aconteça na série. Entendemos que o que se considera como novela (ou como estilo semelhante ao de uma novela), tem sua origem nos folhetins franceses do século XIX e que, passando por transformações onde se destacam as radionovelas, chegou às novelas brasileiras (LOPES, 2009), englobando o final feliz marcado pelo mocinho junto à mocinha,

além da vitória deles com relação a algum vilão/mal. Em suma, o que parece incomodar quem defende o discurso de ser GOT e não uma novela é a grande diferença narrativa que, por suposto, deve existir entre ambos. Caso semelhante ao que acontece com a comparação com os desenhos da Disney. Também nas novelas é comum termos o casal e o final feliz nos últimos episódios. Em Game of Thrones, de acordo com esses comentários, isso não pode acontecer.

Pontuamos aqui que, nos comentários destacados, os autores não afirmam que a Disney ou que novelas são ruins. Todavia, misturar aspectos narrativos característicos de uma dessas duas com Game of Thrones parece não se configurar como o caminho adequado. De acordo com o que se diz, infere-se que se o seriado seguir por esses caminhos, pode perder qualidade. "*Tá osso esse ritmo de novela da Globo*". A comparação entre a sequência com o de uma novela é, nesse comentário, ruim. Fato comprovado pelo "tá osso". Observamos, além disso, que o termo que acompanha a repetição de "novela" é Globo.

A Rede Globo, na sociedade brasileira, é referência há muitas décadas na produção de novelas (LOPES, 2002, 2009). Em um dos comentários, utiliza-se novela mexicana, fugindo do eixo Globo. Em outro comentário, temos: "*Não vejo a hora deles morrerem e recuperar o sentido que a série tinha. Um dos dois morre. Final muito novela das 21h do Manoel Carlos. Martin é radical. Ele não saiu matando o Ned no livro 1 pra dar um final de família de margarina."* Nossa primeira observação que em "novela das 21h do Manoel Carlos", espera-se que os interlocutores tenham conhecimento do estilo de novelas que são exibidas as 21h, além do autor. Há duas comparações. A primeira entre os dois autores, o de Game of Thrones e o das novelas da Globo, afirmando que o primeiro é mais *radical*, caso que interpretamos como se Martin, ao contrário de Manoel Carlos, não deixaria seus personagens vivos.

A segunda comparação, entre o seriado e as novelas. Para o autor desse comentário, o fato de os personagens (Jon e Daenerys) morrerem, devolveria o sentido que o seriado costumava ter e, que por ter ido acompanhar a relação romântica, não tem mais. Esse sentido seria recuperado com mortes. O final do comentário faz uso de *família de margarina*. Mais uma vez se espera que os outros fãs, a fim de que o discurso possa manter seu sentido, tenham a referência sobre as propagandas, presentes no contexto da propaganda no Brasil. Propagandas de alimentos – nesse caso, margarina – procuram mostrar famílias felizes e sem problemas, desfrutando de algum bom momento entre si. Família de margarina engloba um ideal de harmonia e

equilíbrio, onde não há mortes ou tragédias, exatamente o oposto desejado pelos autores dos comentários.

A partir das observações feitas acima, com relação à Análise do Discurso, procuramos identificar aqui o acontecimento discursivo. De acordo com Pêcheux (1990, *apud* GREGOLIM, 2006; GARCIA, ABRAHÃO E SOUZA, 2015), um acontecimento discursivo é produzido no ponto de encontro entre memórias e atualidades. Ele diz respeito a uma ruptura em uma determinada regularidade (linearidade). Essa ruptura se dá a partir do momento que enunciados se entrecruzam e passam a circular, reorganizando práticas discursivas. No nosso caso, esse circular diz respeito aos comentários que são publicados no grupo no Facebook e se espalham online e, desse modo, dão forma e fazem trabalhar um acontecimento discursivo. A quebra, neste caso, são os enunciados sobre a suposta mudança que a série sofreu por ter dado ênfase ao romance. Esse acontecimento fez com que ela fosse comparada com novelas e Disney, sob o discurso que isso mudaria sua qualidade e perderia o sentido original da história.

Para Garcia e Abrahão e Souza (2015) aquilo que faz funcionar o acontecimento discursivo é, no caso da rede, o enunciador coletivizado: vozes plurais (nós) que, neste trabalho, identificamos como os fãs presentes no grupo, responsáveis pelos comentários – tanto os autores quanto aqueles que reagem aos comentários, quer seja respondendo ou curtindo. Há a emergência de um novo discurso (ou de novos discursos). O acontecimento discursivo, nesse sentido, deve ser descrito a partir das articulações entre os enunciados (GREGOLIM, 2006). Sendo assim, identifica-se a importância em trazer os comentários para nossa análise, descrevendo como eles se inscrevem no ambiente online do grupo do Facebook: há as articulações dessas afirmações com outros discursos, há as possibilidades de interações no Facebook como curtidas e compartilhamentos. O online oferece possibilidades para fazer trabalhar o acontecimento discursivo, o qual tentaremos identificar nas análises seguintes.

4.1.2 O vazamento de roteiros e episódios na internet

A segunda controvérsia escolhida para a análise foram os materiais vazados de Game of Thrones, conforme apontado no segundo capítulo deste trabalho. Durante a sétima temporada, tanto roteiros quanto episódios completos foram vazados na

internet antes da exibição dos respectivos episódios. A respeito disso, foram iniciadas várias discussões no grupo Game of Thrones Brasil sobre como os fãs enxergavam esse acontecimento. O principal conflito observado nos comentários selecionados, conforme veremos nas páginas seguintes, estava relacionado à seguinte pergunta: devo ou não devo assistir ao episódio que foi vazado na internet antes da exibição oficial?

Mas o que aconteceu e gerou esse problema? Segundo a página online do jornal *O Globo*[10], em um primeiro momento, a HBO foi invadida por hackers que roubaram informações, episódios e roteiros diversos. Dentre eles, alguns roteiros e episódios de Game of Thrones, que seriam exibidos posteriormente na televisão. Em seguida, uma distribuidora indiana confirmou que liberou o episódio quatro da sétima temporada. Além disso, a HBO Espanha exibiu antes da data e hora previstas, um episódio inteiro (o sexto). Dessa forma, antes da estreia oficial, há havia muito material – episódios e roteiros – vazados na internet, para o fácil acesso do público por meio de downloads ilegais.

Para a análise a seguir, os procedimentos de seleção dos comentários foram semelhantes aos que tratavam do caso Jonerys. Na busca do grupo, a palavra-chave utilizada foi "Eu escolhi esperar" ou #EuEscolhiEsperar[11], uma hashtag que foi utilizada tanto no grupo quanto no Twitter, com relação ao ato de esperar pela exibição oficial da HBO. O algoritmo do Facebook foi o critério de seleção primário. O secundário – para selecionar postagens e, dentro das postagens, os comentários – diziam respeito à quantidade de comentários nas postagens, assim como quantidade de curtidas e reações nas mesmas, considerações feitas pelos fãs, etc. Comentários que não tiveram reações dos outros integrantes do grupo também foram selecionados por seu conteúdo, considerado como relevante para a análise.

Foram observadas seis publicações, das quais apresentamos dois exemplos abaixo.

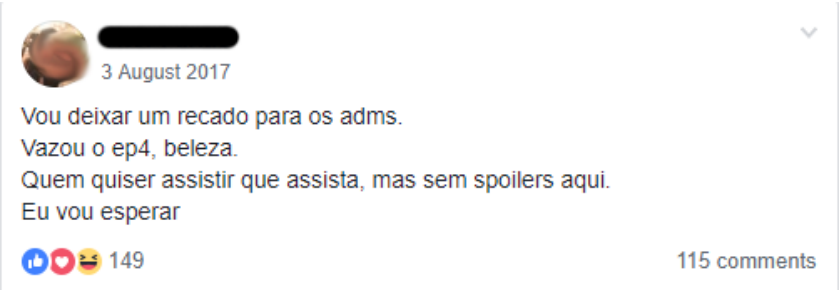
[10] Disponível em: https://oglobo.globo.com/cultura/revista-da-tv/game-of-thrones-apesar-de-vazamentos-hbo-termina-setima-temporada-fortalecida-21735022

[11] A hashtag, originalmente, faz parte de uma campanha em prol da castidade e da abstenção sexual.

Imagem 5 – Exemplo de postagem - Vazamentos

Fonte: Grupo do Facebook - Game of Thrones Brasil.

Imagem 6 – Exemplo de postagem – Vazamentos



Fonte: Grupo do Facebook - Game of Thrones Brasil.

Das publicações selecionamos alguns comentários, separados em duas tabelas. Na Tabela 3, temos discursos que se opõe à necessidade de esperar a transmissão oficial. Na Tabela 4, discursos daqueles que optaram por esperar.

Tabela 4 – Oposição à espera pela transmissão oficial

COMENTÁRIO	REAÇÕES AO COMENTÁRIO
"Eu ia assistir da internet mesmo, então não faz diferença. "	Não houve reações
"Eu ia assistir piratão msmo. Só antecipei."	Não houve reações
"90% de quem assiste não paga HBO, então não faz muita diferença não."	4 reações de curtida e risos
"Quem tira xerox de livro, baixa filme, série e jogos da internet, não pode reclamar disso."	Não houve reações

“Qual a diferença de assistir o episódio vazado e esperar pra assistir em um site de transmissão pirata no dia? Você não vai estar ajudando a HBO de qualquer maneira? Não falo por todos, mas penso que alguns estão com essa mania de “esperar pra assistir” irão acompanhar o novo episódio em um desses sites e pra mim não há diferença nesse caso.”	2 curtidas
“Quem não é assinante HBO não tem direito de reclamar de NADA, porque senão é tudo piratão IGUAL, vazado antes ou vazado depois.”	4 curtidas
“Desculpa, mas não adianta deixar de assistir o episódio vazado “em respeito à série” e depois de lançado ir assistir no site pirata.”	Não houve reações
“Não tem diferença nenhuma entre assistir o episódio vazado e o episódio pirateado após a exibição oficial.”	6 curtidas
“Honestamente, muitas pessoas assistem em sites piratas e criticam quem viu vazado. Você está cometendo o mesmo erro, só que antes.”	1 curtida
“Olha. Os caras baixaram 1 tera e meio da HBO. Eles não vão (e nem devem) pagar o tal resgate. Acho que como fãs temos que entender que a produtora teve a série roubada, e não consumir o material roubado. Mas no Brasil já ficam roubando episódio toda semana, então é tudo normal.”	Não houve reações
“Na verdade, vazamentos de enredos, scripts e até episódios só aumentam a audiência... É por isso – para ajudar a enriquecer acionistas e funcionários da HBO, aumentar a audiência da nossa série favorita e elevar o nível da televisão em geral – que estou aqui umirdimenti pedindo o link do episódio 5.”	Não houve reações
“Só assisti quem quer, só lê spoiler quem quer. E de mais a mais, muita, mas muuuuita frescura saber o conteúdo de	Não houve reações

algo fictício como se fosse a descoberta do câncer na própria mãe. Eu hein, leio final de livro, avanço filme e vejo final, e nem por isso perdi a surpresa, a emoção etc etc etc.”	
“E tu acredita mesmo q existe "vazamentos"? mano, isso é pra dar ibope, jogada velha de várias empresas, vejam o lucro da Sony quando tiveram informações "vazadas" rsrs, jogada velha.”	1 curtida

Fonte: Elaboração do autor.

Tabela 5 – A favor da espera pela transmissão oficial

COMENTÁRIOS	REAÇÕES
“Também acho muita filha putagem assistir episódio vazado e ler roteiro vazado, e ficar dando spoiler pros outros.”	4 curtidas
“Respeita os que esperam!”	Não houve reações
“Mas a espera é emocionante e é bom.”	Não houve reações
“Eu mantive minha honra e meu juramento, estou esperando Lorde HBO lançar o episódio.”	Não houve reações
“Pessoas que assistem coisas vazadas ou piratas é aquele tipo de gente que reclama da corrupção, da saúde, etc... Merecem ficar na miséria mesmo.”	Não houve reações
“Eu escolhi esperar.”	Não houve reações
“Gostaria de dizer que: A GRAÇA ESTÁ EM ESPERAR O DOMINGO”	Não houve reações
“Vou esperar , n sei pq tem esses FDP q vaza EP de série só pra estragar HBO estou mtt emocionado em assistir o EP 4 e vou esperar junto de muitos.”	Não houve reações
“É muito diferente postar um link (do roteiro de toda a trama que seja), o qual a pessoa escolhe se abre ou não, de postar spoilers em comentários e afins!	3 curtidas

“A decisão de esperar a estreia oficial do episódio no domingo deve ser respeitada.”	

Fonte: Elaboração do autor.

De início, considerando a Tabela 1, nota-se que um dos principais argumentos utilizados para defender aqueles que assistem antes da exibição oficial é que, de todo jeito, a pessoa não assistiria a transmissão pelo canal da HBO na TV ou através do aplicativo online, HBO GO. “*Eu ia assistir da internet mesmo, então não faz diferença*” e “*Eu ia assistir piratão msmo. Só antecipei”* são dois discursos que se repetiram nos comentários. A partir dele inferimos que, como a pessoa vai baixar da internet ou assistir em algum site que não é o da HBO – uma vez que tanto o canal quanto o aplicativo de stream são pagos -, para eles é irrelevante ver antes ou depois. Será pirateado de todo jeito. Logo, se é para ver fora dos canais oficiais, ambos os comentários apresentam um “tanto faz”.

Os discursos seguem com esse mesmo tipo de argumentação, declarando que se as pessoas cometem atos como xerocar livros e baixar filmes e séries da internet – em vez de comprar o livro, o filme e a série, não tem direito de reclamar de alguém que viu um episódio vazado. “*Quem tira xerox de livro, baixa filme, série e jogos da internet, não pode reclamar disso*.” Tanto esse comentário quanto os dois anteriores naturalizam a pirataria no cotidiano das pessoas que estão naquele grupo.

E, a partir dessa naturalização, utilizam esse discurso para afirmar que, no fim, não faz diferença. De todo jeito é uma atitude fora dos meios oficiais de consumo. Uma ação que não trará retorno financeiro para a empresa, como podemos verificar em: “*Qual a diferença de assistir o episódio vazado e esperar pra assistir em um site de transmissão pirata no dia? Você não vai estar ajudando a HBO de qualquer maneira? Não falo por todos, mas penso que alguns estão com essa mania de “esperar pra assistir” irão acompanhar o novo episódio em um desses sites e pra mim não há diferença nesse caso.”* Nesse caso, o comentário ainda acrescenta que as pessoas que estão esperando, de um jeito ou de outro, irão assistir em um site pirata ou semelhante. A defesa desse argumento prossegue em “*Quem não é assinante HBO não tem direito de reclamar de NADA, porque senão é tudo piratão IGUAL, vazado antes ou vazado depois.”*

Partimos, então, para a contextualização da pirataria no que diz respeito a Game of Thrones, a fim de entender melhor os discursos. Tratando especificamente

da sétima temporada, o episódio de estreia foi visto mais de 16 milhões de vezes nos canais oficiais da HBO (canal de televisão e HBO GO). Contudo, de acordo com um levantamento feito pelo MUSO – uma consultoria britânica que analisa pirataria ao redor do mundo -, foram mais de 90 milhões de reproduções feitas de maneira ilegal. Englobando tanto downloads diretos, downloads via torrente e serviços de streming não oficiais (MUSO, 2017). De acordo com os dados da MUSO, para essa temporada, o Brasil não estava no top da lista de países que consumiram Game of Thrones de maneira pirata. Em um contexto que vai além da série, de acordo com relatórios do MUSO de 2017, o Brasil é o quarto país que mais consome conteúdo ilegal no mundo.

Como as informações acima dizem respeito à transmissão do primeiro episódio, os sete episódios da sétima temporada atingiram 14.1 bilhões de visualizações ilegais até o dia 3 de setembro de 2017 (duas semanas após a exibição oficial do último episódio). Também de acordo com a empresa MUSO, em até 72 horas após a transmissão oficial, o último episódio da temporada foi baixado ou transmitido de maneira ilegal 120 milhões de vezes ao redor do mundo.

Apesar do Brasil não ter entrado para o topo da lista de consumo ilegal do seriado em 2017, a partir dos enunciados presentes nos comentários, os quais não são isolados ou únicos, mas que persistem nas postagens, consideramos que, para essa análise, os fãs de Game of Thrones no Brasil consomem sim o conteúdo da série a partir de meios ilegais. E que, como consequência, piratear serve de argumento a favor daqueles que assistem ou leem antes da transmissão oficial.

Com conteúdo semelhante aos dos comentários anteriores, temos, por exemplo: "*Quem não é assinante HBO não tem direito de reclamar de NADA, porque senão é tudo piratão IGUAL, vazado antes ou vazado depois.*" Na frase, a pessoa começa excluindo os assinantes da HBO sob o pretexto que, se eles estão pagando, podem ver quando e como quiserem. No entanto, no grupo, pessoas que não pagam pelos serviços estão reclamando daqueles que vão assistir os episódios vazados antes. Sendo assim, essas pessoas não têm direito de reclamar de nada – com ênfase do nada em letras maiúsculas. Porque ao final, terminarão por baixar um torrent ou assistir por um streaming não oficial. Esse é também o argumento que embasa o seguinte comentário: "*Honestamente, muitas pessoas assistem em sites piratas e criticam quem viu vazado. Você está cometendo o mesmo erro, só que antes*."

Circula a ideia de que as pessoas estão cometendo dois erros. Um diz respeito a assistir antes. O outro, sobre não pagar os serviços da HBO e, mesmo vendo depois,

usar meios ilegais. Analisando os comentários, para esses fãs, um erro não justifica o outro. Devemos nos atentar a três expressões recorrentes: *não faz diferença*, *não adianta reclamar* e *erro*. O não *faz diferença* demonstra tanto faz a forma como se assiste ao episódio. No fim das contas, vai ser pirateado de todo jeito. E HBO não terá retorno financeiro. Consequentemente, *não adianta reclamar* de quem não espera a transmissão oficial. O termo que mais nos interessa aqui é *erro*, que possui certa conotação negativa. Serve, nesse sentido, para condenar a prática.

Outro tipo de enunciado que se destaca é a afirmação que vazamentos e pirataria são positivos para a HBO, dando algum tipo de retorno. Mesmo que não seja financeiro, o de audiência. "*Na verdade, vazamentos de enredos, scripts e até episódios só aumentam a audiência... É por isso – para ajudar a enriquecer acionistas e funcionários da HBO, aumentar a audiência da nossa série favorita e elevar o nível da televisão em geral – que estou aqui 'umirdimenti' pedindo o link do episódio* 5." O usuário, a fim de pedir o link do episódio liberado, usa o argumento que esses vazamentos oferecem retorno na forma de crescimento e fortalecimento da audiência.

De maneira semelhante, em outro comentário, a hipótese de que os vazamentos acontecem de forma inocente não são aceitos. Para o fã, nada acontece sem querer. Tudo é uma grande estratégia de marketing da HBO. "*E tu acredita mesmo q existe "vazamentos" ? Mano, isso é pra dar ibope, jogada velha de várias empresas. Vejam o lucro da Sony quando tiveram informações "vazadas" rsrs, jogada velha*." Percebe-se que, com o "e tu" ele estava mantendo uma conversa com outro fã, o qual percebe os vazamentos como acidentes. O responsável por esse comentário se opõe a essa visão, argumentando que é uma estratégia para conquistar mais audiência. Faz, então, uma comparação com algo parecido ocorrido com a Sony e considera que esses eventos são "jogada velha".

Para que essa discussão ocorra, é necessário que ambos compartilhem de conhecimento a respeito de estratégias de grandes conglomerados de mídia, além do caso específico da Sony. A respeito do caso da Sony, trabalhamos com a suposição aqui neste trabalho que o fã se refere ao ataque de hackers que a Sony sofreu em novembro de 2014. De acordo com a BBC, o ataque foi creditado à hackers da Coréia do Norte. Dentre o conteúdo, filmes que não haviam estreado foram disponibilizados na internet, além de divulgação de informações pessoais de empregados da empresa.

Da análise do discurso proposta por Foucault e Pêcheux (GREGOLIM, 2006), retomamos a noção de formação discursiva, assim proposta por Foucault (1986 apud

GREGOLIM, 2006), o qual considera certa ordem no aparecimento de enunciados, regularidade nos mesmos. "Descrever um conjunto de enunciados no que ele tem de singular, paradoxalmente, é descrever a dispersão desses sentidos" (GREGOLIM, 2006, p.90). Para Foucault se, em determinados enunciados, houver regularidade entre os objetos, conceitos, tipos de enunciação, temas e, se houver também um sistema de dispersão semelhante, temos uma formação discursiva. A partir dessas considerações, podemos considerar que os sujeitos envolvidos nessas discussões de temas de natureza controverso também compartilham de semelhante formação discursiva, uma vez que há regularidade entre os enunciados e temas. Há repetição dos meios e formas semelhantes de dispersão.

Contudo, isso não obriga que todos os envolvidos tenham a mesma opinião a respeito do conteúdo vazado. A controvérsia não estaria completa se não houvesse aqueles cujas opiniões são opostas ou, de algum modo, discordantes dos que não consideram esperar algo proibido. Da Tabela 2, temos os comentários daqueles que, de algum modo, se veem ofendidos ao ter sua espera pelo episódio desconsiderada ou desvalorizada. "*Também acho muita filha putagem assistir episódio vazado e ler roteiro vazado, e ficar dando spoiler pros outros*" e "*É muito diferente postar um link (do roteiro de toda a trama que seja), o qual a pessoa escolhe se abre ou não, de postar spoilers em comentários e afins*!" Nestes dois casos, o problema não é assistir antes, mas sim soltar spoilers em lugares (no grupo do Facebook) que pessoas que optaram por esperar tem acesso. Isso se configura, de acordo com os dicursos, como uma falta de respeito com quem deseja esperar.

Por falar em falta de respeito, este termo se repete. "*Respeita os que esperam!*" e "*A decisão de esperar a estreia oficial do episódio no domingo deve ser respeitada*". Liberar spoilers, criticar aqueles que estão esperando, considerar que essa espera é um erro: tudo isso é visto como uma afronta. Mas por que esperar? A espera, segundo os fãs, é, em algum nível, agradável. Traz algum tipo de retorno emocional. De acordo com os discursos, esperar parece trazer algum tipo de satisfação especial, a qual só é conquistada quando se assiste o episódio pela primeira vez através da transmissão oficial da HBO nos domingos à noite. Sobre isso, temos que: "*Mas a espera é emocionante e é bom.*", "*Gostaria de dizer que: A GRAÇA ESTÁ EM ESPERAR O DOMINGO*" e "*Vou esperar , n sei pq tem esses FDP q vaza EP de série só pra estragar HBO. Estou mtt emocionado em assistir o EP 4 e vou esperar junto de muitos*.".

O ato de esperar parece fazer parte de algum tipo de ritual para assistir os episódios. Em muito podemos fazer uma comparação com o principal modo como se assistia TV até alguns anos atrás, no qual era necessário obedecer à grade de horário das emissoras. Nos dias de hoje, com o advento da Internet e de todos os serviços de streaming e download, é possível assistir quando e onde quiser. No entanto, a partir da análise desses comentários, os participantes do grupo, ao defender essa espera, utilizando argumentos como é emocionante, é bom, estou muito emocionado, vou esperar junto de muitos – desenvolve algum tipo de satisfação emocional por fazer parte daquilo com os outros. Onde o aquilo é assistir a transmissão oficial.

Em outro exemplo, o comentário faz uso de características relacionadas com o contexto da série para enfatizar a espera. "*Eu mantive minha honra e meu juramento, estou esperando Lorde HBO lançar o episódio*.". Como Game of Thrones se passa em um cenário medieval ficcional, há, na história, reis, lordes, cavaleiros e semelhantes. A fim de entender esse comentário, é importante a compreensão de como a estrutura social funcionava nessa época, onde cavaleiros juravam fidelidade a seus senhores. Parte daí o "mantive minha honra e meu juramento", no qual o usuário compara a HBO com um dos lordes nobres, ao qual ele era obrigado a ser fiel. Além disso, destacamos também uma declaração que podemos comparar com a discussão que trouxemos no começo da análise, a respeito da pirataria. "*Pessoas que assistem coisas vazadas ou piratas é aquele tipo de gente que reclama da corrupção, da saúde, etc... Merecem ficar na miséria mesmo*." O fã relaciona reclamações sobre consumo de conteúdo vazado/pirataria com o contexto político/social do Brasil. Para os que pirateiam, o usuário deseja que fiquem na miséria. Isso nos leva a entender que, apenas reclamar de corrupção e saúde não resolve os problemas existentes nesses dos grupos. De modo semelhante, aqueles que assistem conteúdo pirateado também não podem argumentar em favor disso.

Por fim, o último comentário selecionado foi o "*Eu escolhi esperar*." O qual também foi a palavra-chave para encontrar as postagens no primeiro momento da análise. *Eu escolhi esperar* apareceu em mais de uma ocasião, quer seja escrito assim, como hashtag (#EuEscolhiEsperar), ou mesmo acompanhando uma imagem que faz referência aqueles que optam por esperar e manter a vida sexual pura antes do casamento. Foi desse contexto que essa frase foi tirada e atribuída à espera pela exibição feita pela HBO.

4.1.3 A sétima temporada

O terceiro tópico escolhido para observar sob a ótica da Análise do Discurso foi a adaptação da sétima temporada do seriado. Exibida entre julho e agosto de 2017, essa temporada contou com sete episódios – uma diminuição de três, quando comparado às anteriores, que mantinham uma média de dez episódios cada. O critério de seleção foi o discurso dos participantes do grupo em relação à adaptação e ao roteiro dessa temporada.

Para tanto, foram observadas seis publicações. Duas delas seguem:

Imagem 7 – Exemplo de postagem – Sétima temporada

Fonte: Grupo do Facebook - Game of Thrones Brasil.

Imagem 8 – Exemplo de postagem – Sétima temporada

Fonte: Grupo do Facebook - Game of Thrones Brasil.

O sistema de busca do Facebook, disponível no grupo, foi utilizado. As palavras-chave para a busca foram: adaptação, roteiro e sétima temporada. A partir disso, o algoritmo do Facebook selecionou as publicações e, dentre elas, alguns comentários foram escolhidos. Eles são apresentados na tabela a seguir (Tabela 6).

Tabela 6 – Comentários sobre a sétima temporada

COMENTÁRIO	REAÇÕES
"Pra mim não foi uma temporada ruim, só não foi tão boa quanto as anteriores por causa do roteiro corrido. Mas geral reclama porque algumas coisas inevitáveis aconteceram; a origem e importância do Jon foi revelada; um dragão morreu. O pessoal quer coisas imprevisíveis, mas até mesmo Game Of Thrones chega em um momento em que precisa concluir a história e certas coisas previsíveis se tornam inevitáveis, ainda mais em um fandom onde se faz teoria de TUDO."	12 reações de curtida e amei
"Na minha humilde opinião, a serie passou de complexa e surpreendente pra previsível e cheia de efeitos desnecessários. Não consegui assistir tds os eps desmotivou demais."	4 curtidas
"Me incomodou muito a forma como foi conduzida a última temporada. Tudo com muita pressa, sem detalhes. A temporada não teve mistério, muito previsível. Se fizessem essa temporada com mais 3 episódios, iria melhorar muito. A última levará o dobro do tempo para ser concluída e terá episódios a menos....imagino que o desfecho decente só virá com o Titio Martin, nos próximos livros (daqui a 20 anos)"	6 curtidas e reação de choro
"Pra mim sinceramente nunca fez muito sentido continuarem a série sem ter um livro como base porque é meio óbvio que iriam se perder um pouco mas tô achando boa, não tanto quanto as outras mas tá boa."	7 curtidas
"Fazendo um apanhado geral, roteiro preguiçoso e apressado, cheio de furos,	24 curtidas e amei

teletransporte e soluções burras, sem nenhum respeito à geografia de Westeroos ou à história pregressa dos personagens. As únicas coisa que prestaram foram os efeitos visuais e o ep. 4”	
“Basicamente eles jogaram as 4 primeiras temporadas, onde se estabelece as regras do universo e a geografia local, no lixo. Se você ver por ex. a quarta temporada e a sétima na sequência, vai ter dificuldade de acreditar que as duas se passam no mesmo universo, isso é a quebra da suspensão da realidade, suspensão da realidade é o principal preceito da fantasia.”	2 curtidas
“Problema gente é que a série está entrando em suas últimas temporadas a essa altura do campeonato não dá para fugir dos famosos “clichês” de final de série então ficou um pouco previsível mais a sétima temporada passou longe bem longe de ser ruim.”	7 curtidas e amei
“O roteiro é uma bagunça e não faz sentido. Atuações bobas e preguiçosas como a da Daenerys quando o dragão morreu. Plots completamente previsíveis. Os personagens são burros. Erros grotescos de continuidade.”	6 curtidas
“Foi uma temporada errática em todos os aspectos. Mataram muito, mas mataram mal. O fim dos Freys soou forçado. O do Mindinho, com muita pretensão de grandiosidade, foi monótono. A facilidade com que se abateram as serpentes de areia e a Olenna foi revoltante. Dorne e Campina são poderosos demais para caírem praticamente sem resistência. Essa temporada foi um festival de preguiça, incoerência e desperdício de personagens.”	13 reações
“Tá sofrível mesmo. Estão transformando GOT numa série padrão, sem graça... Já temos personagens imortais, o que mata metade da graça. Estragaram bons personagens como o Jaime e o Mindinho, que agora só são bitolados cegos de "amor"... E cada coisa sem lógica que... aff.”	8 curtidas
“Podem discordar, mas eu preferia esperar mais 2 anos pela sétima temporada e ter 10 epis de algo muito decente como tivemos na temporada passada, do que essa temporada de nível "serie dos estúdios Marvel da Netflix super faturada" que estou assistindo.”	Não houve reações

“Saudades discursos fodas na corte e diálogos expositivos super bem-atuados com apoio de roteiros que dão atenção aos detalhes. Hoje em dia é só espetáculo visual pro povão consumir. Exatamente igual filme da Marvel.”	9 reações de curtidas, amei e risos
“O que eu mais gostava de Got eram as surpresas, aquele enredo verdadeiramente surpreendente, que quando acabava vc fica: what?! A história está culminando pra um ponto bem previsível. Como o casal Jon e Dany (sim, foi mal executada mas a história foi construída pra que isto acontecesse, aceitem). Pra piorar, eu li os roteiros vazados que infelizmente se confirmaram verdadeiros. Talvez isso tenha estragado a minha experiência de ver Got. Got está longe de ser uma série ruim, bem longe, mas essa foi a pior temporada de todas, pra mim.”	Não houve reações
“Na minha cabeça a série tá tomando esse rumo porque é semelhante ao que vai acontecer no final dos livros, porém, pra isso eles estão tomando vários atalhos... o Martin disse em uma entrevista que ele já revelou como as coisas acontecem pros D&D então não acho que não tem o aval dele...”	2 curtidas
“Poderiam fazer melhor. Cancelar GOT e colocar aquela sua série que fez sucesso mundial. Como é mesmo o nome? Criticar é mole, quero ver ir lá e fazer, com todas as variáveis (orçamento, pessoas...). Levantem a mão para o céu de ter uma série tão bem feita como GOT, óbvio que nunca irá ficar igual aos livros.”	6 curtidas e reações de riso
“Discordo, as tramas estão boas. O problema na minha opinião é que a série está num ritmo MUITO acelerado na minha opinião. Acho que poderia ter feito com mais calma, não precisava ser correndo. Vejo as vezes os caras em locais totalmente diferentes no mesmo ep, e muitas vezes isso gera confusão. Especialmente pq a série em momento algum da noção temporal.’	6 curtidas

Fonte: Elaboração do autor.

A partir dos conceitos de formação discursiva (ORLANDI, 2000) e

acontecimento discursivo (GREGOLIM, 2006; GARCIA, ABRAHÃO E SOUZA, 2015), introduzidos nas análises anteriores, damos sequência ao estudo apresentando outros dois conceitos relevantes para a AD: condições de produção e interdiscurso, os quais fundamentarão a análise referente ao corpus selecionado na tabela acima.

Sabe-se que, em sua função de estudar a língua em uso, a análise do discurso considera importantes todas as condições de produção e circulação da mesma (ORLANDI, 2000). Ou seja, os discursos – presentes em todos os momentos da vida das pessoas – funcionam como objetos simbólicos, produzindo significados diversos, a depender dos fatores envolvidos em cada contexto no qual são produzidos e, consequentemente, do uso que é feito pra os mesmos. Por conseguinte, as conjunturas relacionadas com a produção do discurso devem ser levados em consideração para uma análise mais completa.

A respeito dessas condições de produção, elas envolvem tanto os sujeitos, como também as situações na qual eles se encontram, além da memória (ORLANDI, 2000). Assim, temos duas situações de condições de produção. Uma corresponde aquela em sentido estrito, ou seja, o contexto imediato ao que se diz. A outra se refere às condições de produção de sentido amplo, que abrangem o contexto socio-histórico e ideológico em maior amplitude. Ambas são "condições de enunciação" (ORLANDI, 2000, p.30).

Nesse trabalho, associamos as condições de produção dos autores dos comentários, considerando-os enquanto fãs inseridos dentro de determinados contextos. Refletimos, por exemplo, que um indivíduo que apenas assiste GOT na televisão, sem fazer uso da internet, sem conversar em grupos ou fanpages, não necessariamente possui as mesmas condições de produção de discurso que uma pessoa que está o tempo inteiro em contato com outros online, nas redes sociais, mantendo constante troca de informações. Como essa pesquisa tem como foco o grupo Game of Thrones Brasil, trabalhamos a partir da suposição que todos os participantes do grupo estão sob semelhantes condições de produção, na qual se ignora contextos particulares dos mesmos – por exemplo, vida pessoal, etc. Sendo assim, consideramos os participantes do grupo como fãs, com acesso às informações e às possibilidades que a internet e redes sociais oferecem, compartilhando conteúdo entre si. Todavia, as condições de produção estão vinculadas a um outro elemento fundamental ao discurso: a memória.

De acordo com Orlandi (2000), a memória faz parte do discurso. A memória

induz às condições de produção do discurso previamente mencionadas. Quando dizemos algo, qualquer coisa, isso deriva direta ou indiretamente de nossas memórias. Consideramos a memória como interdiscurso – aquilo que se fala antes, em outro lugar. Portanto, "o fato de que há um já-dito que sustenta a possibilidade mesma de todo dizer, é fundamental para se compreender o funcionamento do discurso, a sua relação com os sujeitos e com a ideologia." (ORLANDI, 2000, p.32).

Levando em conta tais proposições, podemos nos direcionar para os comentários da tabela, sempre considerando a importância das condições de produção, do interdiscurso e da formação discursiva – tanto para a construção dos respectivos enunciados, como para o sentido que os mesmos incorporam. Nesse âmbito, entendemos que as condições de sentido amplo (que incorporam um contexto que não é apenas imediato) englobam todo o referencial que os fãs responsáveis por esses comentários possuem sobre narrativas de séries, adquiridos a partir de trocas discursivas anteriores. Também consideramos como condições de produção o próprio acesso ao Facebook. Em conjunto com suas formações discursivas, garante a eles direito de levantar críticas, reclamações ou quaisquer que sejam os comentários que dão andamento às controvérsias. Ou seja, esses comentários, para serem escritos e compreendidos em sua totalidade, dependem de toda uma memória e referências passadas que os autores envolvidos possuem, adquiridas das mais diversas formas: assistindo outras séries, assistindo temporadas anteriores de Game of Thrones, conversando com outros fãs no meio online, etc.

Um exemplo de como isso transparece nos comentários da tabela são as comparações feitas entre a sétima e as temporadas anteriores. Temos: *"Pra mim não foi uma temporada ruim, só não foi tão boa quanto as anteriores por causa do roteiro corrido"* e *"Basicamente eles jogaram as 4 primeiras temporadas, onde se estabelece as regras do universo e a geografia local, no lixo. Se você ver por ex. a quarta temporada e a sétima na sequência, vai ter dificuldade de acreditar que as duas se passam no mesmo universo"*. No primeiro comentário, o autor compara a sétima com as outras temporadas. No segundo, faz o mesmo, mencionando que as quatro temporadas anteriores foram "jogadas no lixo".

Em ambos os casos, se não há conhecimento sobre o ocorrido nas outras temporadas, fica difícil para o interlocutor compreender porque isso está sendo colocado dessa maneira. Porque está sendo feita uma reclamação sobre a qualidade das mesmas. Para que seus sentidos sejam compreendidos, os discursos foram

construídos com relação a todo um contexto anterior. Ou seja, há um conjunto de não-ditos que englobam toda a conjuntura de "bom ou ruim", cujo sentido só poderia ser aprofundado caso o interlocutor saiba as informações sobre as temporadas anteriores, já que, nesses dois comentários, elas não apareceram detalhadas.

Percebe-se aqui, também, a relevância do interdiscurso, não somente para a construção dos comentários, mas também para o entendimento dos mesmos por parte dos outros integrantes do grupo. A referência às temporadas anteriores e a comparação entre ambas é um exemplo. Outro exemplo são as referências a outros produtos da indústria midiática, como as menções à Marvel e à Netflix: *"(...) essa temporada de nível "serie dos estúdios Marvel da Netflix super faturada" que estou assistindo*" e "*Exatamente igual filme da Marvel*".

Entender o papel da Marvel e da Netflix é fundamental para que se compreenda qual a reclamação feita. Marvel, Netflix e as temporadas anteriores são elementos ligados ao interdiscurso. Presentes na memória do autor, quando aparecem nos comentários incorporam significados amplos e exteriores ao enunciado. Mais do que isso: o não-dito, no sentido desses dois comentários, faz referência a tudo o que Marvel e Netflix representam enquanto nomes importantes da indústria midiática[12]. O que se deixou de dizer, para os autores, seriam características da Marvel e Netflix que opõe ambas à Game of Thrones. No âmbito do discurso, porém, optou-se por dar destaque utilizando as aspas para se referir ao nível. Ou melhor, ao "tipo" de coisa que se está assistindo, comparando a sétima temporada de Game of Thrones com séries e filmes da Marvel e Netflix que, nesse contexto, possuem um peso não necessariamente negativo, mas oposto aquele que essas pessoas dizem ser o de Game of Thrones. Para que funcione, todos os envolvidos precisam compartilhar dessas informações. E aquilo que se pode ou não pode dizer, aquilo que alguém tem ou não acesso – tudo isso se relaciona com a formação discursiva dos indivíduos.

Dando continuidade a análise, retomamos o comentário: *"Pra mim não foi uma temporada ruim, só não foi tão boa quanto as anteriores por causa do roteiro corrido. Mas geral reclama porque algumas coisas inevitáveis aconteceram; a*

[12] Em 2018, três das cinco maiores bilheterias do cinema – tanto brasileiro quanto mundial - foram de filmes da Marvel. Fonte: https://www.omelete.com.br/filmes/10-maiores-bilheterias-de-2018 e http://jamesons.com.br/3-das-5-maiores-bilheterias-de-2018-sao-com-filmes-de-personagens-da-marvel/ Já a Netflix, segundo a Forbes, chegará a 262 milhões de usuários em uma década. Fonte: https://forbes.uol.com.br/negocios/2018/03/numero-de-usuarios-da-netflix-chegara-a-262-milhoes-em-uma-decada/

origem e importância do Jon foi revelada; um dragão morreu. O pessoal quer coisas imprevisíveis, mas até mesmo Game Of Thrones chega em um momento em que precisa concluir a história e certas coisas previsíveis se tornam inevitáveis, ainda mais em um fandom onde se faz teoria de TUDO."

Nota-se que ele começa estabelecendo que se trata de uma opinião exclusiva dele, o que se define com o "para mim" no começo da sentença. Esse trecho se opõe a outro que virá mais adiante, o "mas geral". Há uma separação entre o autor do comentário e "geral", termo usado para indicar os outros. O "para mim" parece isentar o autor de responsabilidades vinculadas a uma possível crítica sobre o seriado. Tanto é que ele opta por começar esclarecendo que não achou ruim, para depois fazer uma reclamação. É como se ele dissesse: "são os outros que estão criticando, são os outros fãs que estão criando problema. Eu não enxergo a situação da mesma maneira que eles."

Em outros comentários destacamos o mesmo tipo de autoafirmação como responsável por aquele discurso. Enquanto nesse ficou determinado pelo "para mim" no começo da sentença, há um "Na minha humilde opinião" ("*Na minha humilde opinião, a serie passou de complexa e surpreendente pra previsível e cheia de efeitos desnecessários. Não consegui assistir tds os eps desmotivou demais*."). "Na minha humilde opinião" possui sentido semelhante ao "para mim": o autor, ao deixar explícito que é uma opinião dele, afasta possíveis críticas mais pesadas que poderiam ser feitas para com ele. Com essas expressões, eles querem dizer "isso é o que *eu* acho", deixando claro que pode haver discordância por parte dos outros, mas que, por ser uma opinião pessoal, deve ser respeitada, independentemente daquilo que se diz.

Essa isenção parcial do autor do comentário, na qual, mesmo inserido no grupo e no fandom ele se isola a partir de uma certa escolha de palavras, nos leva a discorrer sobre quem está falando. Ou melhor, sobre o autor/autores dos comentários e discursos. Segundo Foucault, não devemos pensar o autor como o indivíduo que escreveu o texto, "mas como princípio de agrupamento do discurso, como unidade e origem de significações, como foco de sua coerência" (GREGOLIN, 2006, p.99). Sendo assim, quando falamos de autor, em muito não nos referimos a cada uma das pessoas que fazem parte do grupo Game of Thrones Brasil. Mas entendemos esse conceito a partir desse princípio de agrupamento, de unidade e origem de significados. E, nesse caso específico, caracterizamos o autor ou autores desses discursos através de um elemento em comum: o autor (autores) em questão faz parte do fandom de

Game of Thrones. Portanto, ao analisar seus discursos, devemos levar em consideração a condição do autor enquanto fã, enquanto pertencente ao fandom, sem deixar de lado as supracitadas condições de produção e de formação discursiva (ORLANDI, 2000).

Orlandi, embasada no viés de Foucault, considera que "o princípio do autor limita o acaso do discurso pelo jogo de uma identidade que tem a forma da individualidade e do eu" (ORLANDI, 2000, p.75). Ele é, das dimensões do sujeito, a mais determinada pelo contexto sociocultural, pelo contato com o social. Dessa forma, entendemos que a função autor implica que o sujeito responsável pelo discurso esteja inserido em uma determinada cultura, em um determinado contexto histórico social. Portanto, faz-se necessário levar em consideração como o princípio de autoria toma forma no contexto dos discursos que circulam nas postagens que estamos analisando, uma vez que, para Foucault, a função autor atua em função da circulação e funcionamento dos discursos nas diferentes sociedades (CAVALHEIRO, 2008).

Em se tratando da cultura, a função autor "caracteriza-se como mecanismo de apropriação" (CAVALHEIRO, 2008, p.70) e que nos permite "distinguir os diversos 'eus' que os indivíduos ocupam na obra" (CAVALHEIRO, 2008, p.70). Retomamos aqui, então, os dois "eus" que podemos distinguir. O primeiro, já mencionado, considera como princípio de agrupamento dos discursos o fato dos autores serem fãs, dentro desse contexto de fandom online que enfatizamos ao longo de todo o texto.

O segundo, com base em Cavalheiro (2008), permite identificar os diversos "eus" que, nesse sentido, correspondem a cada um dos autores por trás de cada comentário, os quais deixam marcas de sua aparição por meio das expressões que já mencionamos na página anterior: "*Para mim*" e "*Na minha humilde opinião*". Ao mesmo tempo que fazem parte de um grupo, esses termos permitem individualizar os "eus" que guardam responsabilidade por aquela determinado apontamento sobre a temporada. Da mesma forma, dentre os comentários também temos aqueles nos quais aparecem "*Me incomodou muito (...)*", "*Podem discordar, mas eu preferia esperar mais dois anos (...)*", e "*O que eu mais gostava de Got eram as surpresas (...), mas essa foi a pior temporada de todas, pra mim."* Com a repetição dos pronomes em primeira pessoa, nesses comentários, há destaque para a individualidade dos respectivos autores, que os mesmos optam em estabelecer. Eles deixam claro que o desconforto e o conflito são reações exclusivas deles. E que pode não ser igual para

os outros. É, conforme Cavalheiro, um "mecanismo de apropriação" (2008, p.70).

Enquanto há alguns comentários que se limitam a dizer se a temporada foi boa ou ruim, há alguns nos quais o sujeito opta por justificar a opinião negativa enumerando aquilo que ele considera como problemático. Por exemplo: "*Fazendo um apanhado geral, roteiro preguiçoso e apressado, cheio de furos, teletransporte e soluções burras, sem nenhum respeito à geografia de Westeroos ou à história pregressa dos personagens. As únicas coisas que prestaram foram os efeitos visuais e o ep. 4*" Outro comentário com semelhante estrutura é: "*O roteiro é uma bagunça e não faz sentido. Atuações bobas e preguiçosas como a da Daenerys quando o dragão morreu. Plots completamente previsíveis. Os personagens são burros. Erros grotescos de continuidade*". Temos também: "*Foi uma temporada errática em todos os aspectos. Mataram muito, mas mataram mal. O fim dos Freys soou forçado. O do Mindinho, com muita pretensão de grandiosidade, foi monótono. A facilidade com que se abateram as serpentes de areia e a Olenna foi revoltante. Dorne e Campina são poderosos demais para caírem praticamente sem resistência. Essa temporada foi um festival de preguiça, incoerência e desperdício de personagens*".

Segundo se observa, esses comentários que se dispõe a apresentar todos esses supostos problemas/erros fomentam as controvérsias geradas por conta desse assunto. A quantidade de eventos descritos também embasa a reclamação. Não são apenas um ou dois problemas. A sétima temporada, de acordo com esses comentários apresentou uma vasta quantidade de situações problemáticas, as quais convergem em desgosto e crítica por parte do autor de cada comentário, além de gerar possíveis conflitos de opiniões entre os fãs do grupo. Ao apresentar vários pontos narrativos problemáticos para os outros integrantes, esses enunciados permitem que a controvérsia se propague, uma vez que apresentar cada uma das falhas (assim consideradas pelos fãs) tem um peso maior do que simplesmente classificar como boa ou ruim.

O uso de bom e ruim, contudo, deve ser comentado. Sob o ponto de vista da semiótica, há a proposta de construção de sentido por meio de um percurso gerativo (FIORIN, 2000, *apud* GAMA, OLIVEIRA, MARIANO, 2017), como diferentes níveis e etapas, indo do simples ao complexo. Isso nos permite, portanto, trazer para a análise os usos de bom e ruim, uma vez que compreendê-los semanticamente leva à compreensão do sentido dos mesmos dentro da totalidade dos discursos.

Boa aparece nos seguintes trechos dos comentários: *"(...) tô achando* ***boa****, não tanto quanto as outras mas tá* ***boa***" e "*Discordo, as tramas estão* ***boas***". Ruim,

nos trechos: *"(...) passou longe bem longe de ser* ***ruim****"* e *"(...) Got está longe de ser uma série* ***ruim*** *(..*.)". Há um caso dos dois adjetivos aparecendo na mesma frase: "*Pra mim não foi uma temporada* ***ruim****, só não foi tão* ***boa*** *quanto as anteriores por causa do roteiro corrido*." Fiorin (2000), ao tratar dos percursos gerativos de sentido nos textos, diz que, em um nível mais fundamental, as categorias semânticas são a base da construção textual. Para o autor, "uma categoria semântica fundamenta-se numa diferença, numa oposição. No entanto, para que dois termos possam ser apreendidos conjuntamente, é preciso que tenham algo em comum" (2000, p.18). Portanto, dentro percurso gerativo de sentido que envolve os comentários, boa/bom e ruim tem em comum aquilo que ambos qualificam: a sétima temporada. Tento esse elemento em comum, podem ser compreendidas em conjunto, a partir dessa relação de oposição, que é aquilo que atribui sentido ao que está sendo dito.

Também dentro dessa oposição geradora de sentido, destacamos previsível e surpreendente, visível nos seguintes trechos: *"O que eu mais gostava de Got eram as surpresas, aquele enredo verdadeiramente* ***surpreendente****, que quando acabava vc fica: what?!", "(...) a serie passou de complexa e* ***surpreendente*** *pra* ***previsível*** *(...)", "A temporada não teve mistério, muito* ***previsível****", (...) ficou um pouco* ***previsível****",* e *"A história está culminando pra um ponto bem* ***previsível****".* A relevância de apresentar essa relação geradora de sentido, de acordo com Fiorin (2000), se dá porque semântica e sintaxe incorporam a instância mais inicial do percurso gerativo de sentido e "procuram explicar os níveis mais abstratos da produção, do funcionamento e da interpretação do discurso" (2000, p.20).

Nos trechos acima, boa, ruim, previsível e surpreendente são escolhas dos autores para qualificar a temporada. Há outras escolhas que devemos destacar, que dão à sétima temporada um viés negativo. "*Tudo com muita pressa, sem detalhes", "(...) roteiro preguiçoso e apressado, cheio de furos, teletransporte e soluções burras, sem nenhum respeito à geografia de Westeros ou à história pregressa dos personagens", "O roteiro é uma bagunça e não faz sentido. Atuações bobas e preguiçosas (...). Plots completamente previsíveis. Os personagens são burros. Erros grotescos de continuidade", "Essa temporada foi um festival de preguiça, incoerência e desperdício de personagens*".

De certo modo, a repetição que adjetiva/qualifica a temporada dessa forma, dá aos discursos certa coerência semântica, obtidas por tematização e figurativização (GREGOLIN, 1995), através da recorrência de traços semânticos e das figuras que

atribuem “traços de revestimento sensorial” (1995, p.20) aos temas. Considera-se também a isotopia, que garante coerência textual, através da “recorrência de temas e figuras que constitui a linha sintagmática e a coerência semântica do discurso” (1995, p.20). Preguiçoso, apressado, burras, sem respeito, bagunça, bobas – ao se repetir em vários dos comentários, dão coerência ao discurso, mantendo o tema dos mesmos que, em grande parte, diz respeito a criticar algo ou a totalidade da temporada. Através dessas estratégias discursivas, a controvérsia com relação à sétima temporada não apenas toma forma e se propaga naquele meio.

De acordo com Barros (2005 *apud* GAMA, OLIVEIRA, MARIANO, 2017), quando tematizamos um discurso, tomamos os valores que aparecem no mesmo, em muitos casos de forma abstrata, e os organizamos em percursos, constituídos pela recorrência de traços semânticos. Desse modo, esses percursos temáticos permitem que o leitor acompanhe aquilo que lê, uma vez que ele segue esses percursos temáticos, tendo o texto coerência. Através disso, podemos considerar que os comentários apresentados na tabela desta análise, em sua vasta maioria, estão agrupados sobre um tema maior que é o conflito entre os fãs e a recepção da temporada pelos mesmos. E que os sentidos dos mesmos se dão através de estratégias como, por exemplo, a oposição semântica, a recorrência de certos temas/percursos temáticos.

Na nossa análise, podemos ainda recuperar o previsível/previsibilidade usados para descrever a temporada, procurando interpretá-los a partir dos conceitos de interdiscurso, memória e não-ditos (ORLANDI, 2000). É dito que a temporada foi previsível, sem surpresas. As possíveis incoerências que incomodam são listadas. Todavia, essa série de incoerências dizem respeito à sétima temporada. A imprevisibilidade que parece agradar os autores – uma vez que eles a defendem em seus discursos – se relaciona a elementos que não foram apresentados nesses comentários apropriadamente. É dito que não foi uma temporada boa como as anteriores e que há desrespeito com o que foi apresentado nessas outras temporadas.

O que aconteceu nas temporadas anteriores à sétima e que foi, conforme colocado, “surpreendente”, não é dito ou descrito inteiramente nos comentários. A partir dos problemas da sétima temporada listados, espera-se que aquele que lê os textos entenda o que havia nas outras que não tem nessa. É preciso que o interlocutor partilhe das mesmas informações que o autor dos comentários para que esse não-dito faça sentido naquele meio. Consequentemente, que compartilhem de formação discursiva semelhante. Reiterando Orlandi (2000), conforme postulado no começo

dessa análise, o já-dito deve ser levado em conta para que seja possível compreender o funcionamento do discurso. Sob esse viés, o fandom é um espaço para observar e analisar os discursos, principalmente quando consideramos que uma das principais atividades dessas comunidades são a criação e o compartilhamento de informações e conteúdos sobre o objeto de adoração (JENKINS, 2015).

Em síntese, foi possível observar de que modo os fãs impõem sua recusa em aceitar que a sétima temporada. Isso ficou demonstrado nos comentários a partir de enunciados que comparavam a sétima com temporadas anteriores, apontando falhas nesta última. Foi possível perceber, nesse sentido, que a controvérsia se dá principalmente porque, para os participantes do grupo, a temporada não correspondeu ao que eles tomavam como "padrão" Game of Thrones. Apesar dos pontos de vista diferentes sobre a recepção da temporada – confirmados pelas opiniões que aparecem nos comentários na tabela –, muitos optaram por compará-la com outras temporadas, outros nomes da indústria midiática e listar problemas. Tudo isso atuando como estratégias discursivas que alimentam a controvérsia, que dão forma à mesma. A análise, assim como duas anteriores, também destacou como os sentidos no discurso são construídos e circulam, dependendo do contexto no qual os participantes estão inseridos e do conhecimento que compartilham.

4.1.4 Os Spin-Off de Game of Thrones

A quarta análise tem como tema controverso o anúncio feito pela HBO, que diz respeito à produção de alguns Spin-off de Game of Thrones quando a série original acabar. Seguindo os procedimentos metodológicos das análises anteriores, na busca do grupo procuramos pelo termo "Spin-Off". O algoritmo do Facebook então selecionou as publicações que correspondiam à busca.

Foram observadas cinco postagens, dentre as quais apresentamos dois exemplos de postagens:

Imagem 9 – Exemplo de postagem – Spin-Off

Fonte: Grupo do Facebook - Game of Thrones Brasil.

Imagem 10 – Exemplo de postagem – Spin-Off

Fonte: Grupo do Facebook - Game of Thrones Brasil.

Os comentários selecionados foram registrados na tabela abaixo.

Tabela 7 – Opiniões sobre Spin-offs

COMENTÁRIOS	REAÇÕES
“HBO, eu te imploro, faça um spin off da Rebelião do Robert.”	Não houve reações
“Era dos heróis são lendas, não tem a menor graça explorá-la. Pior ainda, vamos sair de uma oitava temporada super focada no confronto com os Outros pra... uma "nova" guerra contra os outros. E ainda dizem que querem fazer algo diferente, muito que bem.”	3 curtidas
“Queria muito ver a perdição de valiria, dança dos Dragões também seria foda mas acho difícil acontecer por conta dos custos envolvidos.”	2 curtidas
“Primeiros homens não tem muito o que fazer, dança dos dragões e a conquista é muito caro pra HBO arriscar, o melhor seria as rebeliões blackfire ou os cavaleiros dos 7 reinos.”	1 curtida
“Isso demandaria um grandíssimo orçamento, HBO tá planejando um orçamento na casa dos 50 milhões de Dólares por temporada, que era o da terceira temporada de GoT, acho bem mais provável a rebelião de Robert, e talvez mais pra frente A Conquista.”	1 curtida
“Mas o que ia ser maravilhoso mesmo, Maravilhoso pra caralho, As Rebeliões Blackfyre. Não precisa nem ser as cinco rebeliões, só de fazer a primeira e mostrar o que foi a merda chamada Aegon IV e a maravilhosidades Briden Rivers e os Dentes do Corvo e Shiera Seastars. Nossa bixo, QUERO MUITO.”	3 curtidas
“Se a HBO quiser ela faz sucesso pro resto da vida só de spin off, imagina uma da época dos grandes heróis.”	Não houve reações
“Gostei não, já tô depressivo por causa que encerraram as filmagens da oitava temporada e ainda vem isso pra me infartar.”	3 curtidas e amei
“Melhor notícia sem dúvida!! Logo que	Não houve reações

acabar GOT teremos o spin-off na sequência!! Te amo HBO!”	
“Medo de cagarem a história, mas vamo ver.”	1 curtida
“Pior escolha possível.”	2 curtidas

Fonte: Elaboração do autor.

Considerando a tabela, o primeiro destaque é a diferença entre a quantidade de comentários que este tema ofereceu em relação aos anteriores. Dentre os quatro tópicos controversos da análise, a temática Spin-off foi aquela que, durante a busca no grupo, ofereceu menor quantidade de resultados, tanto em número de postagens, quanto nos comentários das mesmas. Nossa hipótese para justificar o ocorrido se dá por ser o único evento dentre os quatro que ainda não aconteceu. A relação entre Jon e Daenerys, a sétima temporada e os vazamentos de episódios e roteiros – todos esses eventos já aconteceram, dando aos fãs conteúdo para ser discutido. Em paralelo, os Spin-Off ainda serão produzidos e muito pouco a respeito deles foi apresentado ao público. Salvo pelo anúncio de alguns atores que estarão em um desses Spin-Offs, os fãs sabem muito pouco sobre as histórias que os mesmos apresentarão.

A relação entre John e Daenerys, a sétima temporada e os vazamentos – tudo isso já tomou forma e, portanto, os fãs podem elaborar seus discursos a partir daquilo que eles testemunharam. Por outro lado, os Spin-off de GOT ainda estão em processo de pré-produção. Muito pouco foi anunciado a respeito deles, salvo pelas confirmações da HBO que, de fato, serão produzidos[13]. Consequentemente, a produção e circulação dos enunciados sobre os mesmos se dá de forma diferenciada dos anteriores, sendo mais limitada devido à ausência de conteúdo sobre o qual se pode discutir.

Isso nos leva a refletir a respeito daquilo que os sujeitos podem ou não podem dizer, partindo da noção de formação discursiva. Na primeira análise, definimos formação discursiva a partir de Orlandi (2000). Na segunda análise, trouxemos esse conceito a partir de Gregolin. Em conjunto com essas duas definições, Vale (2009) caracteriza Formação Discursiva com base em Foucault, considerando como um sistema de dispersão que acontece entre alguns enunciados, onde se nota uma regularidade entre os objetos, os enunciados envolvidos, assim como conceitos e

[13] Sobre os Spin-off da série, foi anunciado que há projeto para cinco deles. O primeiro teve seu piloto encomendado em junho de 2018, conforme pode ser verificado em: http://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-140854/

escolhas temáticas. Ou seja, trata-se de um discurso que, apesar dos seus elementos dispersos, apresenta alguma regularidade entre os mesmos, de modo que é possível descrevê-los e identificá-los de forma individualizada. Da tabela acima, é possível destacar três comentários que atendem a esse perfil, no qual podemos notar a regularidade.

Sendo assim, temos: "*Queria muito ver a perdição de valiria, dança dos Dragões também seria foda mas acho difícil acontecer por conta dos custos envolvidos*". "*Primeiros homens não tem muito o que fazer, dança dos dragões e a conquista é muito caro pra HBO arriscar, o melhor seria as rebeliões blackfire ou os cavaleiros dos 7 reinos.*" E o terceiro comentário: "*Isso demandaria um grandíssimo orçamento, HBO tá planejando um orçamento na casa dos 50 milhões de Dólares por temporada, que era o da terceira temporada de GoT, acho bem mais provável a rebelião de Robert, e talvez mais pra frente A Conquista."*

Nos três casos, nota-se o uso dos custos financeiros como argumento para justificar aquilo que a HBO pode ou não vir a produzir como Spin-Off. De acordo com os três enunciadores, se for caro demais, não será feito. É "muito caro para arriscar" e "acho difícil acontecer por conta dos custos". A partir do conceito de formação discursiva que já apresentamos ao longo das análises, podemos perceber, de imediato, que há algo em comum nos três comentários. Que, ao mesmo tempo, é possível delimitá-los de maneira individualizada, assim como é possível notar o que há de regular entre eles. O que há de comum é que os três autores interpretam que os custos financeiros dificultariam a produção do Spin-Off. Em seus discursos, eles desejam que determinado acontecimento da história seja adaptado, mas reconhecem que há limites.

Considerando os três comentários acima, a Análise do Discurso coloca que, uma vez que os comentários se caracterizam por singularidade e repetição, deve-se "levar em conta a dispersão e a regularidade dos sentidos que se produzem pelo fato de terem sido realizados" (GREGOLIN, 2006, p.90). Isso reitera a escolha por esses três comentários. Uma vez que os comentários foram realizados – postados no grupo do Facebook -, o sentido dos mesmos se dá a partir daquilo que eles tem em comum: nos três, temos um autor tentando descobrir sobre o que será o Spin-off, usando o custo financeiro para produzir como justificativa para a possibilidade da HBO de fato produzir ou não esse trecho específico da história.

Sendo assim, quando retomamos a conceituação de Orlandi (2006, p. 43)

sobre formação discursiva, temos que é: "aquilo que em uma formação ideológica dada – ou seja, a partir de uma posição dada em uma conjuntura dada – determina o que pode e deve ser dito". Aquilo que está sendo dito nos três comentários, relata enunciados que reconhecem a dependência da HBO com relação aos recursos financeiros. Sendo assim, os três autores têm uma percepção em comum, na qual reconhecem que os custos são um elemento que deve ser levado em consideração. Portanto, por mais que eles exprimam seus respectivos desejos sobre aquilo que querem ver no Spin-off, o discurso deles acaba por afirmar que o quesito financeiro é um fator decisivo para a HBO produzir isso ou aquilo. Nos comentários, eles reconhecem que esse fator acaba por se sobressair perante suas vontades d.

A estrutura desses comentários se apresenta da seguinte maneira: "*Queria muito ver X ou Y, mas acho difícil pela razão financeira*". Ou ainda: *"... a conquista é muito caro (...). Por isso, o melhor seria arriscar nas rebeliões Blackfire ou nos Cavaleiros dos 7 reinos*". Na primeira análise, tivemos que entender qual o significado que Disney possuía para o termo ser usado de maneira negativa nos comentários. Isso porque, uma vez que a formação discursiva determina o que o sujeito pode ou não dizer (ORLANDI, 2000), aquilo que é dito depende das vivências dos sujeitos, das ideologias presentes – do contexto no qual esse sujeito está inserido. Considerando que os sentidos são determinados ideologicamente (ORLANDI, 2000), aquilo que é dito pode incorporar diferentes sentidos, dependendo das conjunturas nas quais o sujeito está inserido. O que se nota, nos três comentários, é que o sentido daquilo que é dito é compartilhado pelos três autores: eles desejam que tais eventos sejam produzidos, mas reconhecem o empecilho do financeiro. Eles reconhecem, portanto, que a HBO, enquanto empresa, não arriscaria algo que lhes fosse tão custoso. Mas nem por isso os autores deixam de expressar suas vontades, como podemos identificar em "*queria muito ver...".*

Textualmente falando, para a análise do discurso, isso que verificamos nos comentários selecionados demonstram certa coerência. Conforme escreve Gregolin (1995), temos a tematização e a figuratização como estratégias de se manter a coerência semântica do discurso. A recorrência de traços semânticos, nesse caso, torna coerente o discurso (GREGOLIN, 1995). É algo que podemos identificar ao longo das quatro análises. A repetição de termos, a escolha de determinadas palavras e expressões que possuem certos sentidos – tudo isso não apenas dá coerência aos discursos, mas oferece a eles um aspecto de unidade. Dentro disso, os sentidos que

são construídos ali podem ser interpretados da mesma maneira por todos. Avançamos, então, para outro agrupamento temático presente nos comentários: os fãs expressam aquilo que gostariam de ver.

Além do comentário citado anteriormente, temos, por exemplo: "*HBO, eu te imploro, faça um spin off da Rebelião do Robert*" e "*Mas o que ia ser maravilhoso mesmo, maravilhoso pra caralho, As Rebeliões Blackfyre. Não precisa nem ser as cinco rebeliões, só de fazer a primeira e mostrar o que foi a merda chamada Aegon IV e a maravilhosidades Briden Rivers e os Dentes do Corvo e Shiera Seastars. Nossa bixo, QUERO MUITO*." Em ambos os casos, os fãs parecem estar mais do que satisfeitos com as notícias dos Spin-offs. Ou melhor, na primeira frase, o autor está falando diretamente com a HBO. Inferimos aqui que ele tem consciência que a HBO não lerá o comentário feito por ele, dentro do grupo, mas interpretamos que o pedido direto acompanhado por um "eu te imploro" tenta dar maior ênfase ao que essa pessoa, enquanto fã, deseja. Ele poderia ter se dirigido as outras pessoas do grupo, conversado com os outros integrantes do fandom. Poderia ter utilizado o pronome "nós", dentre outras formas de se expressar com o outro presente no grupo. Porém, o outro para o qual ele escolhe se dirigir é a HBO.

Consideramos que isso foi uma escolha estratégica discursiva. Nos parece que, nesse caso, ele escolhe que seu interlocutor seja a empresa, apesar de saber que ninguém da HBO leria o comentário. Essa escolha enfatiza a expectativa mediante o que pode ser feito no Spin-Off. Com uma frase estruturada como *"... Eu te imploro, faça isso...*", o fã tem um desejo, um pedido. Um que, para ver alcançado, ele não se importa em usar o verbo implorar, uma escolha verbal que significa rogar ou pedir instantemente.

No segundo comentário, a satisfação fica clara com a repetição de maravilhoso. O adjetivo aparece não somente duas vezes, mas três, sendo a última a variação "maravilhosidade". O autor faz uso de maravilhoso para caracterizar um acontecimento que ele gostaria de ver adaptado no Spin-Off. "*Mas o que ia ser maravilhoso mesmo, maravilhoso pra caralho".* Consideramos, também, que o palavrão no final também dá força ao comentário, que abrange tanto a felicidade do autor diante da notícia sobre a produção do Spin-off em sua totalidade, quanto a alegria do mesmo se um determinado acontecimento fosse escolhido na adaptação. Ao contrário das outras respostas, esse não traz o argumento do financeiro como uma dificuldade, optando apenas por expressar o que ele gostaria de ver nas telas. Tanto é

que a última frase do enunciado é "*Nossa bixo, QUERO MUITO".* Com opção de letras em caixa alta dando ênfase ao pedido que aparece no comentário. Nesse caso, em contraste com o primeiro, o autor não vê necessidade de se expressar como se falasse diretamente com a HBO. A repetição de maravilhoso, o palavrão, o "nossa" e a caixa alta comprovam que o autor deste comentário vê os Spin-offs como algo positivo. Outro comentário com sentido semelhante é o seguinte: "*Melhor notícia sem dúvida!! Logo que acabar GOT teremos o spin-off na sequência!! Te amo HBO*!".

Mais uma vez o adjetivo melhor aparece na frase, dando destaque positivo à notícia. E é acompanhado por sem dúvida". Ou seja, não há como questionar que essa notícia não seja boa para os fãs. Nesse comentário, notamos também que o autor do mesmo se utiliza da mesma escolha de se dirigir à HBO como interlocutora, ao declarar amor pela empresa. "Te amo HBO" e "Te imploro". Interpretamos que, em ambos os casos, os autores têm consciência que as chances deles serem vistos pela HBO são mínimos ou inexistentes – as vivências dos mesmos os torna cientes disso. A formação discursiva dos dois, porém, permite que eles digam isso dessa maneira. São fãs inseridos em toda a conjuntura do fandom naquele grupo, que tiveram determinadas vivências ao longo da vida, as quais permitiram que eles tenham dito essas frases dessa maneira. Foi uma escolha de cada um que, dentro daquele grupo, lida por outros, possui um sentido em comum, compartilhado. Sendo a HBO responsável, por que não se dirigir diretamente a ela para pedir ou agradecer?

Na análise, notamos que, dentre os comentários, em nenhum deles aparece um motivo pelo qual os Spin-offs seriam necessários para os fãs. Há apenas demonstração de alegria diante da notícia, que se pode perceber por escolhas como "maravilhoso" ou "eu te amo" ou ainda "quero muito". Tudo isso funciona de modo a manter a coerência nos discursos, se considerarmos o conceito de tematização de Gregolin (1995) previamente apresentada.

Porém, não são todos que reagem da mesma maneira. Como procuramos identificar controvérsias, trouxemos o tema do Spin-off para a análise e percebemos, a partir dos comentários, que ele divide opiniões. Enquanto alguns expressam satisfação, outros deixam claro que não estão felizes com essa decisão. A discordância, porém, ocorre de diferentes maneiras. Por exemplo, em um dos comentários, o autor demonstra estar receoso com o que está por vir, mas afirma que assistirá e, a partir disso, poderá fazer um julgamento melhor: "*Medo de cagarem a história, mas vamo ver*." Medo, por si só, já é uma opção que agrega todos os

sentimentos negativos que o autor tem com relação aos Spin-Offs. Ele não afirma que os mesmos são desnecessários ou ruins, mas opta por afirmar, em seu comentário, seu receio com relação ao que pode vir a acontecer. Ele teme que estraguem a história e, para falar isso, faz uso do trecho "medo de cagarem". Todavia, está disposto a assistir e ver o que pode acontecer. O não dito desse comentário nos leva a deduzir que, apesar do receio, o autor tem intenção de ver e, a partir disso, definir sua opinião a respeito.

Por outro lado, temos o comentário "*Pior escolha possível."* Nesse caso, não fica claro se ele fala sobre os Spin-off de forma geral ou se está contrário a um tema específico, dentre os que foram apresentados nas outras respostas à publicação. Como o comentário também não era uma resposta a algum já existente na publicação – uma vez que no Facebook há a possibilidade de responder comentários de terceiros –, optamos por apontar aqui seus dois possíveis sentidos. Em ambos, contudo, a sentença indica que o autor enxerga o tema em questão a partir de um viés mais negativo. A fim de deixar isso claro, a opção é pelo adjetivo pior, o qua significa "muito ruim", dentro de uma comparação entre as outras possíveis escolhas que o sujeito leva em consideração.

Trazemos, ainda, um último comentário que também expressa discordância com relação as opiniões alheias. "*Gostei não, já tô depressivo por causa que encerraram as filmagens da oitava temporada e ainda vem isso pra me infartar."* Este, porém, possui sentido destoante. Apesar de começar com "gostei não" e trazer "tô depressivo" e "pra me enfartar" – todas as três expressões de teor negativo –, a frase não deve ser interpretada como considerando os Spin-Off algo ruim. Nesse caso, o autor faz essas escolhas discursivas para expressar precisamente o oposto: ele gosta de Game of Thrones. Um Spin-off seria mais uma oportunidade de acompanhar uma história que ele gosta. Essa afirmação se dá com base em Gregolin (1995), e diz respeito ao fato que, durante a construção do discurso, o responsável por ele faz uso de um dispositivo veridictório. Há marcas espalhadas pelo discurso, as quais devem ser encontradas e interpretadas, e que se configuram como estratégias discursivas. "São estratégias discursivas, por exemplo, a implicitação e/ou a explicitação de conteúdos, que constroem o texto por meio de pressupostos e de subentendidos" (GREGOLIN, 1995, p.19).

A escolha por declarar satisfação com o Spin-off fazendo uso de expressões que, em geral, possuem sentidos diferentes daquilo que se quer afirmar é uma estratégia discursiva. Embasando-se em Ducrot (1977; 1987), Gregolin (1995)

considera subentendidos como recursos a partir dos quais é possível declarar algo sem a responsabilidade de ter dito.

> Para entender os sentidos subentendidos em um texto é preciso que o enunciador e o enunciatário tenham um conhecimento partilhado que lhes permita inferirem os significados. Esse conhecimento de mundo envolve o contexto sócio-histórico a que o texto se refere. (GREGOLIN, 1995, p.20)

O conhecimento partilhado permite que os envolvidos no discurso possam interpretá-lo da mesma maneira, de modo que a comunicação funcione entre eles. Os sentidos são construídos a partir das vivências dos mesmos e o que se diz/como se diz depende da formação discursiva. No caso de todos os comentários apresentados acima, o princípio de autoria tem a função de agrupar os diferentes comentários em função de um elemento que dê a eles unidade: nesse caso, a opinião dos fãs com relação aos futuros Spin-Off. A unidade do texto é efeito discursivo que tem como origem o princípio de autoria (ORLANDI, 2000). Ou seja, aquilo que agrupa os diferentes comentários tem como origem o princípio de autoria. No caso dessa pesquisa, consideramos o autor/autores como o fã. Deste modo, podemos considerar que o que dá unidade aos diferentes discursos é que todos eles estão agrupados pelo autor, que é o fã. Dentro do universo do fandom, o compartilhamento de sentidos, de valores, de vivências – tudo isso faz com que os participantes do grupo interpretem e produzam discursos naquele meio.

Por fim, há um comentário que também não tece elogios ao novo seriado. "*Era dos heróis são lendas, não tem a menor graça explorá-la. Pior ainda, vamos sair de uma oitava temporada super focada no confronto com os Outros pra... uma "nova" guerra contra os outros. E ainda dizem que querem fazer algo diferente, muito que bem*." Nesse caso, o autor deixa explícito que não vê graça em uma possibilidade temática específica. Isso, segundo ele, porque a narrativa presente na temporada de GOT seria a mesma do Spin-Off. "Não tem a menor graça explorá-la" expressa o desagrado em ver esse tema que se repete. Ele completa com "E ainda dizem que querem fazer algo diferente". O "ainda" salienta que alguém afirma querer fazer algo diferente. Dá à frase sentido de crítica. Esse alguém, no caso, precisa ser entendido como a HBO (ou pelos produtores/roteiristas) pelos outros participantes do grupo para que eles se entendam.

Levando em conta os comentários aqui analisados, podemos concluir que, no que diz respeito aos Spin-Off, um fator importante para que o mesmo seja considerado controverso pelos fãs são os custos de produção. Eles mantêm uma relação de

discordância com relação aquilo que a HBO pode vir a produzir por questões temáticas. São várias opções de narrativas conforme vimos na tabela. Umas que agradam mais e outras, menos. Os participantes do grupo, porém, não deixam de considerar que, apesar de desejarem os temas X ou Y, eles não podem ter tudo o que desejam por conta dos custos. Aqui é a empresa que diz o que deve e não deve ser feito.

Outro aspecto que gera conflito é a necessidade ou não de haver tais Spin-Offs. Ou melhor, se os fãs gostaram ou não da decisão tomada pela HBO. Enquanto há alguns que ficaram felizes, há outros que expressaram receio ou até mesmo que não acham que essa opção da HBO tenha sido uma boa escolha. É uma questão de gosto pessoal. Mesmo assim, a partir do momento que gera diversas discordâncias dentro daquele grupo, configura-se como um tema de natureza controversa que procuramos investigar na análise apresentada nas páginas anteriores. Tendo em vista tudo o que foi pontuado, retomamos a afirmação de que, dentro do fandom, essas controvérsias, na medida que aparecem através do discurso, se configuram como acontecimento discursivo (GREGOLIN, 2006; GARCIA, ABRAHÃO E SOUZA, 2015).

Identificamos um acontecimento discursivo na medida em que ele nasce a partir daquilo que agrega, ao mesmo tempo, memória e atualidade. Havendo a quebra da linearidade, os diversos enunciados se entrecruzam e passam a circular na rede, adquirindo força devido ao enunciador coletivizado presente naquele espaço online (GARCIA, ABRAHÃO E SOUZA, 2005). Os participantes do grupo, os fãs, são esse enunciador coletivizado. Eles dão voz a esses enunciados e, dessa forma, tem-se aqui um acontecimento discursivo.

Deixando mais claro, o tema controverso – Spin-Off criado pela HBO – promove a proliferação de discursos que misturam tanto um aspecto de memória (tudo o que diz respeito a experiências anteriores dos fãs com relação a Game of Thrones e a posição da HBO com relação a isso) e de atualidade (a novidade: o Spin-Off que será produzido). A junção desses origina enunciados diversos que circulam naquele grupo. Não é apenas uma pessoa que fala. São vários fãs, múltiplas vozes. Isso dá força ao discurso e da força também ao tema controverso, uma vez que ele continua reverberando dentro e fora daquele grupo. Apesar de termos selecionado uma pequena amostra de comentários, entendemos que esse tema, assim como os outros, continuará a ser discutido. O dos Spin-Off em especial, uma vez que eles ainda serão produzidos.

Podem vir a gerar muito mais controvérsias do que as que identificamos nesse primeiro momento.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta para essa pesquisa nasceu do interesse em observar conflitos no interior de fandoms e entender como os mesmos ganhavam vida naquele meio. Surgiu também em virtude do espaço que havia na área de estudos de fãs para uma abordagem que dissesse respeito ao papel que as controvérsias possuem nestas comunidades e suas possíveis contribuições.

Ao longo das da presente dissertação, partimos de uma compreensão do conceito e das principais atribuições daquilo que entendemos como fandom. Ao trazer estudiosos conceituados na área (JENKINS, 1992; DAYAN, 2006; SANDVOSS, 2007; THOMPSON, 2014), nossa revisão de literatura deu destaque às ondas de estudos de fãs, justificando a necessidade de mais pesquisas nesse campo, uma vez que o mesmo ainda tem muito a oferecer. Dando sequência, foram abordadas as noções de Ator-Rede (LATOUR, 2012) e de Cartografia da Controvérsia (VENTURINI, 2010, 2012). A primeira, fundamental para a compreensão do uso que fazemos da rede, do online. Afinal, o que desejávamos observar com a TAR eram as associações entre os atores. A partir de tais associações surgiam estabilizações ou desestabilizações. Essas últimas entendidas como as controvérsias, sobre as quais nos referimos ao longo do estudo.

Uma vez que controvérsias oferecem aos analistas os recursos necessários para "rastrear as conexões sociais" (LATOUR, 2012, p.53), foi possível relacioná-las com o discurso e a análise do discurso, a qual procura entender a língua em uso. Controvérsias surgem e se movimentam a partir das associações entre os atores. O discurso toma forma e adquire sentidos a partir das interações entre as pessoas. Em ambos os casos, as associações e interações são fator fundamental para a recorrência dos mesmos. Sendo assim, entendemos que podemos associar controvérsias ao discurso. E, além disso, ao funcionamento do próprio fandom, o qual também acontece a partir das relações entre seus participantes.

Tal embasamento foi relevante para que a pesquisa propriamente dita pudesse ser realizada, proporcionando análises que tiveram como base metodológica a análise do discurso (ORLANDI, 2000; GREGOLIN, 2006), a respeito de quatro controvérsias presentes no grupo Game of Thrones Brasil. Após realizadas as análises, apresentamos nos parágrafos seguintes, algumas considerações gerais que se destacaram dentro do estudo realizado.

Venturini (2010) descreveu cinco pontos acerca das controvérsias: elas não se

limitam a atores humanos, elas apresentam o social em suas formas mais dinâmicas, são resistentes contra reduções, podem ser debatidas e, por fim, são conflitos que podem ser decididos pela distribuição do poder. A partir das observações feitas, retomamos tais proposições do autor, associando-as com o que foi apresentado nos comentários e análises dos mesmos.

Controvérsias não se limitam a atores humanos: apesar da base da análise serem os comentários dos integrantes do fandom, é impossível pensar as controvérsias desassociando-as de atores não-humanos. Latour (2012) deu destaque a importância dos actantes não-humanos na TAR. Por conseguinte, ao tratar de controvérsia, aquilo que não é humano também teu seu papel a desempenhar. No caso da pesquisa, podemos considerar que a própria HBO – origem de dois dos temas controversos – é um desses atores. Nesse trabalho, optamos por conceber a HBO enquanto empresa (canal de televisão, em alguns casos). Ou seja, como actante não-humano com um papel primordial nesses conflitos: é responsável pela origem dos mesmos, conforme vimos no caso dos Spin-Offs e dos vazamentos. Além disso, consideramos o seriado Game of Thrones como um actante não-humano na controvérsia, principalmente no caso dos Spin-Offs e da sétima temporada.

Outro exemplo que destacamos são os roteiros e episódios vazados que, ao circular na web, são actantes não-humanos que tomam parte na controvérsia. Como esses dois materiais existiam dentro do ambiente online, eles passaram a fazer parte de todo o problema. Afinal, não houve apenas menção aos vazamentos nos comentários, mas também pedidos pelos links e pessoas afirmando que tiveram acesso aos materiais. Por exemplo, trazemos trechos dos comentários da Tabela 4 (p.79): *"(...) estou aqui umirdimenti pedindo o link do episódio 5*" e "*É muito diferente postar um link (do roteiro de toda a trama que seja), o qual a pessoa escolhe se abre ou não, de postar spoilers em comentários e afins!*".

Por fim, devemos considerar o papel do próprio Facebook enquanto actante não-humano, uma vez que ele propicia as interações, oferecendo ferramentas para que os fãs participem da controvérsia por meios que não necessariamente são o discurso falado/escrito, tais como as reações e os likes nas postagens e comentários. É possível mencionar, também, o algoritmo do Facebook, uma vez que as buscas pelas publicações usaram esse fator para definir quais as publicações mais relevantes para a seleção dos comentários.

Sobre a segunda consideração, Venturini (2010) pontua a respeito da pluralidade de associações entre os atores, as quais tomam forma e acabam, sendo modificadas de

alguma forma. Quando uma controvérsia acontece, ela resulta em variadas relações entre os atores, cujas motivações são as mais diversas. Pode haver um grupo que concorda, outro que discorda, outro que apoia, mas com ressalva, etc. Essas conexões também não são fixas. Se há uma pessoa, por exemplo, que discorda que vazar episódios na internet é errado, ela não necessariamente é obrigada a seguir com esse pensamento para sempre. Tais associações são mutáveis. Elas também dão abertura para uma vasta gama de possibilidades de associações entre os atores, as quais podem depender ou não do contexto onde estão inseridos e da formação discursiva dos mesmos. Vimos, por exemplo, que a inserção de um ship (Jon e Deanerys) na narrativa, fez com que os fãs divergissem em opiniões a respeito disso. Houve, entre eles, múltiplas ramificações – referenciando a estrutura rizomática da rede – de respostas sobre como os mesmos lidavam com essas discordâncias, levando a associações que traziam referências com a Disney e as novelas da Globo. O que verificamos sobre essa consideração de Venturini (2010) é que uma única controvérsia de fato permite uma pluralidade de associações. Outro exemplo também são os comentários acerca da sétima temporada. Dentre os que não gostaram da temporada, as justificativas eram diversificadas, permitindo diversas associações.

A terceira proposição afirma as controvérsias como resistentes a redução. Isso significa que elas são muito difíceis de serem simplificadas. Nenhuma das controvérsias observadas foi resolvida com um sim ou não, certo ou errado. De fato, foi percebido certo binarismo inicial a respeito dos temas. Porém, quando isso aparecia, o conflito não se resolvia naquele exato momento, tampouco se limitava aquilo. Pelo contrário, permitia que a discussão se desdobrasse em outras. Por exemplo: a discussão acerca dos vazamentos, a qual resultou em comentários sobre pirataria. Essa mesma discussão também apresentou enunciado a respeito do financeiro da HBO. Também a controvérsia com os Spin-Offs deu abertura para que fosse comentado sobre orçamento e finanças que a HBO teria que desembolsar para produzi-los.

Temos, então, que controvérsias podem ser debatidas. Diante de tudo o que foi observado nas análises, talvez essa seja uma das que mais se destaca. Uma das definições de fandom proposta por Jenkins (2015) conceitua que são espaços que permitem interpretações de textos, debates e negociações entre os participantes. Definidos assim, podemos considerar que o fandom é o lugar onde as controvérsias podem ser debatidas. Isso se verifica ao longo das quatro análises. Apesar de trazer recortes dos comentários, eles são respostas a alguma postagem feita no grupo. O próprio ato de responder a esse comentário já induz o debate. Leva, portanto, ao discurso em circulação que interessa à

análise do discurso. A estrutura do Facebook propicia esse acontecimento – o debate acerca das controvérsias -, com a possibilidade de responder tanto à postagem quanto aos comentários.

Além disso, levando em conta o que foi apresentado sobre a análise do discurso, podemos relacionar as controvérsias com acontecimentos discursivos (ORLANDI, 2000; GREGOLIN, 2006). Uma vez que a definição dos mesmos associa memória e atualidade, sendo esse eixo reforçado pela multiplicidade de vozes que, no caso dessa pesquisa, encontram espaço na internet. Aquilo que se apresenta como acontecimento discursivo é o resultado das controvérsias sendo debatidas e circulando no grupo.

Os conflitos acontecem e podem ser decididos por distribuição de poder – é essa a última consideração de Venturini (2010) acerca das controvérsias. Isso porque não vivemos em um mundo ideal, igualitário. Devemos levar em conta as condições de produção e as formações discursivas (ORLANDI, 2000) para entender que cada participante do grupo interpreta e se relaciona com o assunto conflituoso de um jeito diferente. Contudo, esse não é o ponto principal nesse quinto tópico. Ao longo da análise, ressaltou-se que os integrantes do grupo responsáveis por tais comentários seriam colocados sob um padrão de igualdade dentro da condição de fãs com acesso ao grupo no Facebook. Fãs com conhecimento semelhante sobre o seriado. Ignorando-se, assim, divergências maiores entre os participantes, além de consequentes desigualdades em demasia entre os atores envolvidos.

Além disso, como é de sua natureza, nenhuma das quatro controvérsias foi resolvida. Todas as controvérsias aqui estudadas nasceram dessas atribuições desiguais de poder, uma vez que foram escolhidas por terem como ponto em comum a recusa/não aceitação a algo imposto/apresentado/realizado por aqueles que detém o poder: a empresa (HBO) e os roteiristas e produtores.

Sendo assim, ao longo da análise, verificamos que as cinco características propostas por Venturini (2010) puderam ser observadas total ou parcialmente. Foram elas: controvérsias não se limitam a atores humanos, elas apresentam o social em suas formas mais dinâmicas, são resistentes contra reduções, podem ser debatidas e, por fim, são conflitos que podem ser decididos pela distribuição do poder. Ressaltamos, porém, que nenhuma das controvérsias foi resolvida. Resolvê-las nunca foi a intenção dessa pesquisa, mas sim observá-las. Algumas delas – como o caso do ship ou os spin offs – ainda renderão mais discordância ao longo da próxima temporada ou dos próximos anos. Pensando na heterogeneidade do social presente na teoria do Ator-Rede, entendemos que,

caso houvesse uma solução para o conflito, seria difícil que tal solução fosse aceita por todos.

Essa pesquisa também ofereceu acréscimos ao entendimento do papel do discurso em meio à comunidade de fãs o que pode ser útil para a análise de outros produtos audiovisuais. De que modo, através de estratégias discursivas adequadas, argumentos podem modificar a dinâmica da controvérsia. Verificamos, também, como as discussões adquirem força e sentido a partir da inserção de outros temas, expressões ou ideias – como Disney, novelas ou pirataria –, desde que os envolvidos partilhem de formação discursiva. Ou seja, a incorporação de referências e assuntos externos àquela discussão permitem a construção e a transformação dos sentidos daquilo que é dito. Por exemplo, incorporar comentários sobre novelas trouxe à discussão – controvérsia sobre o ship – toda uma cadeia de sentidos atribuídos aquilo que se entende como pertencente ao campo simbólico das novelas (roteiro, estrutura, romance, etc). Quando um participante faz uma comparação entre novelas e casal em Game of Thrones, por exemplo, é necessário que os outros envolvidos partilhem de tal conhecimento para entender o que está sendo dito – se é uma crítica, uma aceitação, um sarcasmo, dentre outras possibilidades.

A pesquisa também permitiu outra consideração: o acontecimento discursivo (GREGOLIN, 2006) enquanto facilitador da controvérsia. Ao longo dos capítulos, a definição de acontecimento discursivo já foi debatida. Tendo isso em mente, vemos que para as controvérsias presentes no fandom, elas necessitam dos dois elementos associados ao acontecimento discursivo: memória e atualidade. Da memória, tudo o que já pertence – até o momento do aparecimento do ponto controverso – ao universo do fandom. Por exemplo: todo o conhecimento que os membros possuem de um universo ficcional já estabelecido. Como analisamos Game of Thrones, o elemento de memória seria tudo o que os fãs já sabem sobre o universo da série. Suas referências, lembranças, dentre outros. Além, claro, das referências e embasamentos que não pertencem à série.

Da atualidade, por outro lado, podemos citar o momento no qual a controvérsia aparece, inserindo naquele meio algo diferente. Algo que entra em choque com o que já existia. Algo que cria conflito, gera discordância. Argumentamos também que o elemento da atualidade é tudo aquilo que, a partir de um determinado momento, passa a ser pensado e discutido, que modifica de algum modo o que já se tinha até aquele momento. Por exemplo, mudanças em pensamentos e comportamentos que a sociedade atual possui. Na pesquisa, podemos dar como exemplo a controvérsia acerca da pirataria, a qual levou a discussão sobre como ela está naturalizada na sociedade brasileira. Ou o exemplo de

Jonerys, no qual a discussão sobre o ship agregou tanto o entendimento do fandom acerca das características de um ship dentro de uma obra, mas também apresentou certo incomodo sobre a necessidade do mesmo para a narrativa.

O acontecimento discursivo também adquire força a partir da multiplicidade de vozes repetindo determinados enunciados e discursos. Essa multiplicidade se faz presente e adquire força no meio online, indo desde os próprios comentários até a validação que se faz dos mesmos com as curtidas e as reações. Portanto, associamos o acontecimento discursivo à controvérsia, mas também ao fandom. Compreendemos a importância do online para a manutenção desse encontro entre memória e atualidade, propagada de forma rizomática na rede, a partir das interações entre os atores.

Ressaltamos, então, a importância da controvérsia para a manutenção do fandom. Quando surgem nas comunidades, essas discordâncias propiciam novas argumentações, novos sentidos, levam os participantes a debaterem, questionarem, discutirem. Fandoms podem existir sem controvérsias. Entretanto, consideramos que elas são necessárias para que os mesmos se mantenham ativos e em associação com o que acontece no mundo, permitindo que seus membros dialoguem e questionem diversos temas relevantes para a nossa convivência em sociedade.

Deste modo, entendemos as controvérsias como parte do fandom, compreendendo-as como um fenômeno importante para as comunidades de fãs, uma vez que contribuem para o funcionamento dos mesmos. Para Jenkins, "criar significado envolve compartilhar, enunciar e debater significados" (2015, p.280), atividades para as quais as controvérsias têm muito a oferecer. Portanto, estudar controvérsias é apenas um dos caminhos para contribuir com os estudos de fãs. E, deste modo, entender as comunidades de fãs e seus papeis para as dinâmicas das sociedades nas quais estamos inseridos.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Adriana. **Cultura pop digital brasileira: em busca de rastros político-identitários em redes.** REVISTA ECO PÓS , Rio de Janeiro, v. 19, n. 3, p. 68-89, jan. 2016. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/view/5422>. Acesso em: 04 nov. 2017.

_____. **Dialogando sobre as mobilizações de fãs e anti-fãs**. Disponível em: <https://palavrasecoisas.wordpress.com/tag/antifas/>. Acesso em: 04 nov. 2017.

AMARAL, Adriana da Rosa; COIMBRA, Michele Pashcoal. **O discurso do ódio nos sites de redes sociais: o universo dos haters no caso #eunãomereçoserestuprada**. In: Revista de Comunicação e Cultura. *v. 13, n. 2 (2015).* Disponível em: <https://portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/view/14010/9> Acesso em 26 abril 2018.

ANDRADE, Jackeline A. de.**Actor-network theory (ANT): uma tradução para compreender o relacional e o estrutural nas redes interorganizacionais?** <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1679-39512004000200003> Acesso em: 08 de abril de 2018.

BARNES, Renee. **Uncovering Online Commeting Culture: Trolls, fanboys and lukers.** Springer, 2018. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=LYtHDwAAQBAJ&pg=PA39&lpg=PA39&dq=gray+2003+anti+fan&source=bl&ots=tg8ycoWDjp&sig=36Yvfml16yqoZeWsSD5Cr4LN5cs&hl=pt-BR&sa=X&ved=0ahUKEwiHyPeEg-rZAhXHIpAKHYUdBmAQ6AEIWjAJ#v=onepage&q=gray%202003%20anti%20fan&f=false > Acesso em: 28 fev. 2018.

BARRETO, Raquel Goulart. ANÁLISE DE DISCURSO: CONVERSA COM ENI ORLANDI. **Revista Teias**, [S.l.], v. 7, n. 13-12, p. 7 pgs., out. 2007. ISSN 1982-0305. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/revistateias/article/view/24623/17602>. Acesso em: 11 mar. 2019.

BOTHE, Gemma. **'If fandom jumped off a bridge, it would be onto a ship' An examination of conflict that occurs though shipping in fandom**. 2014. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Gemma_Bothe/publication/268449054_'If_fandom_jumped_off_a_bridge_it_would_be_onto_a_ship'_An_examination_of_conflict_that_occurs_though_shipping_in_fandom/links/546c150a0cf2f5eb18092cf2.pdf>.

CALLON, Michel. Some elements of a sociology of translation: domestication of the scallops and the fishermen of St Brieuc Bay. In: LAW, J. **Power, action and belief: a new sociology of knowledge?** London, Routledge, 1986. Disponível em: <http://www.vub.ac.be/SOCO/tesa/RENCOM/Callon%20%281986%29%20Some%20elements%20of%20a%20sociology%20of%20translation.pdf> Acesso em: 10 de abril de 2018.

Caótica, última temporada de Game of Thrones marca recorde de pirataria. <

https://gente.ig.com.br/cultura/2017-09-08/game-of-thrones.html> Acesso em 25 de novembro de 2018.

COPPA, Francesca. **Fuck yeah, Fandom is Beautiful.** Journal of Fandom Studies, [S.l.], v. 2, n. 1, p. 73-82, 2014. Disponível em: < http://www.ingentaconnect.com/content/intellect/jfs/2014/00000002/00000001/art00006?crawler=true> Acesso em novembro de 2017.

CAVALHEIRO, Juciane dos Santos. **A concepção de autor em Bakhtin, Barthes e Foucault.** *In*: SIGNUM: Estud. Ling., Londrina n.11/2, p.67-81, dez. 2008.

FIORIN, Jose Luiz. **Elementos de Análise do Discurso**. São Paulo: Contexto, 2000.
FISKE, John. **The Cultural Economy of Fandom.** In: LEWIS, Lisa A. The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media. Psychology Press, 1992. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=uBACZl2rNT8C&oi=fnd&pg=PR7&dq=The+Adoring+Audience:+Fan+Culture+and+Popular+Media&ots=ivRWlDYNXx&sig=QPhzy082VU738hTFZhg0sVC0y50#v=onepage&q=The%20Adoring%20Audience%3A%20Fan%20Culture%20and%20Popular%20Media&f=false > Acesso em 03 de setembro de 2016.

FLANZER, Sandra N. **Sobre o ódio.** Interações, vol. Xll, núm. 22, julho-dezembro, 2006, pp. 215-229 Universidade São Marcos São Paulo, Brasil. Disponível em: <http://www.redalyc.org/pdf/354/35402210.pdf> Acesso em 23 abril 2018.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso.** São Paulo: Edições Loyola, 1996.

GAMA, Débora Cunha Costa; OLIVEIRA, Joelma Márcia Santos de; MARIANO, Márcia Regina Curado. **A tematização e a figurativização como procedimentos semânticos na leitura de textos em sala de aula**. *In*: Revista Entrelinhas – Vol. 11, n. 2 (jul./dez. 2017). Disponível em: < http://revistas.unisinos.br/index.php/entrelinhas/article/viewFile/entr.2017.11.2.07/60746271> Acesso em 03 de janeiro de 2018.

Game of Thrones Brasil. Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/GOTBRASILL/>.

Game of Thrones Wiki. Disponível em: <http://gameofthrones.wikia.com/wiki/Game_of_Thrones_Wiki> .

Game of Thrones season 7 opener pirated 91.74 million times. Disponível em: < https://www.muso.com/magazine/game-of-thrones-season-7-opener-pirated-91-74-million-times/> Acesso em 25 de novembro de 2018.

GARCIA, Dantielli Assumpção; ABRAHÃO E SOUSA, Lucília Maria. **"Somos todxs Cláudia": a legitimação da violência pelo Estado.** Linguagem em (Dis)curso – LemD, Tubarão, SC, v. 15, n. 1, p. 47-59, jan./abr. 2015.

GORI, Roland. **O realismo do ódio**. PSIC. CLIN., RIO DE JANEIRO, VOL.18, N.2, P.125 – 142, 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/pc/v18n2/a10v18n2.pdf> Acesso em 23 abril 2018.

GRAY, Jonathan; SANDVOSS, Cornell; HARRINGTON, C. Lee. **Fandom: Identities and Communities in a Mediated World.** New York: NEW YORK UNIVERSITY PRESS, 2017. Disponível em: <https://books.google.com.br/books/about/Fandom_Second_Edition.html?id=_cflAQAACAAJ&redir_esc=y>. Acesso em: 20 set. 2017.

GREGOLIN, Maria R. V. **A análise do discurso: conceitos e aplicações**. Alfa, São Paulo, 39: 13-21,199

GREGOLIM, Maria do Rosário. **Foucault e Pêcheux na análise do discurso – diálogos e duelos.** São Carlos: Editora Claraluz, 2006.

GRECO, Clarice. **O fandom como objeto e os objetos do fandom.** Entrevista com Matt Hills. *Matrizes*. São Paulo, v.9 – nº1, jan./jun. 2015. Disponível em: < http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/100678/99411> Acesso em 05 de setembro de 2016.

JAMISON, Anne. **Fic: por que a fanfiction está dominando o mundo.** Rio de Janeiro: Anfiteatro, 2017.

JENKINS, Henry. FORD, Sam. GREEN, Joshua. **Cultura da Conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável**. São Paulo: Aleph, 2012.
_____. **Invasores do texto: fãs e cultura participativa.** Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.
LATOUR, Bruno. **Reagregando o Social: uma introdução à Teoria do Ator-Rede.** Salvador/Bauru: Edufba/Edusc, 2012.

LEBRUN, Jean P. **O futuro do ódio**. Porto Alegre: CMC, 2008.

LEMOS, André. **A comunicação das coisas: teoria do ator-rede e cibercultura.** São Paulo: Annablume, 2013. (Coleção ATOPOS).

LOPES, Maria Immacolata Vassalos. **Narrativas Televisivas e Identidade Nacional : O Caso da Telenovela Brasileira**. 2002.

LOPES, Maria Immacolata Vassalos. **Telenovela como recurso comunicativo.** Matrizes, v. 3, n.1, p. 21-47, dez./ago. 2009.

MARÇAL, Marcia Romero**. A tensão entre o fantástico e o maravilhoso.** Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/fronteiraz/article/view/12541>

MARRES, Noortje; MOATS, David. **Mapping Controversies with Social Media: The Case for Symmetry.** Disponível em: <http://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/2056305115604176> Acesso em: 08 de abril de 2018.

MARTINS, Thiago. **Dados da Internet 2017 no Brasil e no mundo**. Disponível em: < http://marketingsemgravata.com.br/site/2017/04/17/dados-da-internet-2017-brasil-redes-sociais/> Acesso em novembro 2017.

Mielniczuk, Luciana, and Marcos Palacios. **Considerações para um estudo sobre o**

formato da notícia na Web: o link como elemento paratextual. *Encontro Nacional da COMPÓS*10 (2001).

ORLANDI, Eni P. **Análise de Discurso: Princípios e Procedimentos.** Caminas: Pontes, 2000.

PARMEGGIANI, Brenda. **Fãs e sites de redes sociais: um estudo de caso da participação no programa the voice.** *In*: **Revista GEMInIS**, [S.l.], v. 5, n. 2, p. 23-46, jul. 2014. ISSN 2179-1465. Disponível em: <http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/188>. Acesso em: 20 de maio de 2018.

PEREIRA DE SÁ, Simone. **Contribuições da Teoria Ator-Rede para a Ecologia Midiática da Música.** *In*: Contemporanea – Revista de comunicação e cultura. –v.12 – n.03 – set-dez 2014 – p. 537-555

REBS, R. R.; ERNST, A. **Haters e o discurso de ódio: entendendo a violência em sites de redes sociais**. Diálogo das letras, pau dos ferros, v. 06, n. 02, p. 24-44, jul./dez. 2017. Disponível em: <http://periodicos.uern.br/index.php/dialogodasletras/article/viewArticle/2676> Acesso em 10 de maio 2018.

RECUERO, Raquel. **A questão do ódio nos sites de rede social**. Disponível em: <http://www.raquelrecuero.com/arquivos/2014/10/a-questao-do-odio-nos-sites-de-rede-social.html> Acesso em 24 de abril de 2018.

_____. **Atos de Ameaça a Face e a Conversação em Redes Sociais na Internet.** In: Alex Primo. (Org.). Interações em Rede. 1ed.Porto Alegre: Sulina, 2013, v. 1, p. 51-70. [versão rascunho/draft]. Disponível em: <http://www.raquelrecuero.com/arquivos/rascunhoatosdeameaca.pdf> Acesso em 26 abril 2018.

_____. **Curtir, compartilhar, comentar: trabalho de face, conversação e redes sociais no Facebook.** In: Verso e Reverso, vol. XXVIII, n. 68, maio-agosto 2014. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/versoereverso/article/view/ver.2014.28.68.06/4187> Acesso em 26 abril 2018.

_____. **Dialogando sobre as mobilizações de fãs e anti-fãs.** Disponível em: <https://palavrasecoisas.wordpress.com/2012/01/21/faseantifa/> Acesso em outubro 2017.

_____. **Jogos e Práticas Sociais no Facebook: Um estudo de caso do Mafia Wars.** *In*: ANDRADE, L. A.; FALCÃO, T. (Eds.). Realidade Sintética: Jogos Eletrônicos, Comunicação e Experiência Social. São Paulo: Scortecci, 2012. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/150880154/Jogos-e-Praticas-Sociais-no-Facebook-Raquel-Recuero > Acesso em outubro 2017.

RECUERO, R; SOARES, P. **Violência simbólica e redes sociais no facebook: o caso da fanpage "Diva Depressão"**. Galaxia (São Paulo, Online), n. 26, p. 239-254, dez. 2013.

RIBEIRO, Magda. **Os contos de fadas e a dimensão dos valores: o bem e o mal e suas representações simbólicas.** 2005. Disponível em: < http://repositorio.esepf.pt/bitstream/20.500.11796/2155/1/TM_2015_ALMagdaRibeiro.pdf>

RODRIGUES, Marcelo. **HBO atrai 16 milhões de pessoas com Game of Thrones. Pirataria? 90 milhões.** Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/119613-hbo-atrai-16-milhoes-pessoas-game-of-thrones-pirataria-90-milhoes.htm> Acesso em 25 de novembro de 2018.

SANDVOSS, CORNELL. **Quando estrutura e agência se encontram: os fãs e o poder.** CIBERLEGENDA, Universidade Federal Fluminense, v. 1, n. 28, p. 8-41, jan. 2013. Disponível em: <http://www.ciberlegenda.uff.br/index.php/revista/article/viewFile/641/350>. Acesso em: 20 out. 2017.

SIUDA, Piotr. **From deviation to mainstream – evolution of fan studies.** *In*: Studia Medioznawcze [Media Studies] 3(42), 2010. Disponível em: < http://piotrsiuda.com/wp-content/uploads/2015/01/Piotr_Siuda_Evolution_of_Fan_Studies1.pdf> Acesso em: 20 out. 2017.

VALE, A. R. O. . **Formação discursiva: um conceito ainda em debate.** In: VI Congresso Internacional da ABRALIN, 2009, João Pessoa (PB). VI Congresso Internacional da ABRALIN –40 anos. João Pessoa (PB): Idéia, 2009. v. 2. p. 3189-3195.

VENTURINI, Tommaso. **Building on faults: How to represent controversies with digital methods.** *Public Understanding of Science*, SAGE Publications, 2012, 21 (7), pp.796-812. Disponível em: < https://hal-sciencespo.archives-ouvertes.fr/file/index/docid/1064260/filename/venturini-building-on-faults.pdf> Acesso em: 08 de abril de 2018

VENTURINI, Tommaso. **Diving in magma.** *Public Understanding of Science*, SAGE Publications, 2010, 19 (3), pp.258-273. Disponível em: < https://hal-sciencespo.archives-ouvertes.fr/file/index/docid/1064257/filename/venturini-diving-in-magma.pdf > Acesso em: 08 de abril de 2018

VENTURINI, Tommaso; MUNK, Anders; JACOMY, Mathieu. **Actor-Network VS Network Analysis VS Digital Networks Are We Talking About the Same Networks?** DigitalSTS: A Handbook and Fieldguide. Disponível em: < https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01672289/document> Acesso em: 08 de abril de 2018

VENTURINI, Tommaso; RICCI, Donato; MAURI, Michelle; KIMBELL, Lucy; MEUNIER, Axel. **Designing Controversies and Their Publics.** Design Issues, Massachusetts Institute of Technology Press (MIT Press), 2015, 31 (3), pp.74 – 87Disponível em: <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01672300/file/Venturini%20et%20al.%20-%202015%20-%20Designing%20Controversies%20and%20Their%20Publics.pdf> Acesso em: 08 de

abril de 2018

XIMENES, Tereza**. Capital social, redes sociais e inovações produtivas**. Ambient. soc. vol.11 no.2 Campinas, 2008. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-753X2008000200012> Acesso em: novembro 2017.

ZANETTI, Laysa. **Game of Thrones: Sétima temporada deve começar mais tarde do que o normal.** Disponível em: <http://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-122730/> Acesso em 25 jun 2018.