



“LAUTORES” DE *FANFICTIONS* EM SALA DE AULA E A RELAÇÃO COM OS DIREITOS AUTORAIS

Ana Claudia Gauto de Sousa Sovernigo¹

Resumo: O trabalho tem por finalidade tratar dos limites que se impõem aos “lautores” – leitores/autores (ROJO, 2013) de *fanfictions* do ponto de vista dos direitos autorais, em seus processos de criação de narrativas nas plataformas direcionadas a comunidades de fãs (*fandoms*), bem como refletir sobre a aplicação desse gênero discursivo na escola. Intencionamos fortalecer as discussões sobre o uso de personagens ou personalidades em produções de fãs, as *fanfictions*, de acordo com a legislação nacional vigente e as análises de especialistas da área, tendo em vista os posicionamentos controversos entre autores e detentores desses direitos. Para tanto, realizamos uma revisão bibliográfica com base na Constituição Federal de 1988, no inciso XXVII do Artigo 5º, na Lei 9.610/98 e nos estudos de Jenkins (2010), Medeiros (2019), Rojo (2013) e Vargas (2015), com o intuito de apresentar a possibilidade de produção de *fanfictions* em sala de aula.

Palavras-chave: Autoria. Interação. Plataforma digital.

"AUTHORS" OF FANFICTIONS IN THE CLASSROOM AND THE RELATIONSHIP WITH COPYRIGHT

Abstract: *The purpose of this work is to deal with the limits imposed on "authors" – readers/authors (ROJO, 2013) of fanfictions from the perspective of copyright, in their processes of creating narratives on platforms aimed at fan communities (fandoms), as well as reflecting on the application of this discursive genre at school. We intend to strengthen discussions about the use of characters or personalities in fan productions, fanfictions, in accordance with current national legislation and the analysis of specialists in the area, in view of the controversial positions between authors and holders of these rights. Therefore, we carried out a bibliographical review based on the Federal Constitution of 1988, on item XXVII of Article 5, on Law 9.610/98 and on studies by Jenkins (2010), Medeiros (2019), Rojo (2013) and Vargas (2015), in order to present the possibility of producing fanfictions in the classroom.*

Keywords: *Authorship. Interaction. Digital platform.*

Introdução

O presente estudo discute os resultados parciais do projeto de pesquisa de mestrado, iniciado em 2020, vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens (PPGEL) da Faculdade de Artes, Letras e Comunicação (Faalc) da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS). A pesquisa refere-se à produção

¹ FAALC/UFMS. ORCID ID: 0000-0003-1918-9475.

de *fanfictions*, isto é, histórias que têm como base um texto fonte que é alvo de admiração do “fanfiquero”² com finalidade pedagógica.

O recorte, neste artigo, refere-se aos direitos autorais na produção de *fanfictions* em ambiente educacional. Ao construir, por exemplo, uma narrativa com base em personagens já criados por outro autor, Jenkins (2010) afirma que a relação entre fãs e autores nem sempre é tranquila. Alguns produtores não aceitam as narrativas de fãs que utilizam personagens de sua criação, podendo chegar a disputas judiciais sobre direitos autorais. Por outro lado, há quem defenda essas recriações, como a escritora britânica J.K. Rowling que enxerga, nas *fanfictions*, uma forma de divulgar suas obras. No entanto, ela mesma se incomodou em saber que seus personagens estavam sendo empregados em narrativas eróticas, os chamados *slashes*. Apesar do espanto, Rowling não acionou os tribunais. De acordo com Jenkins (2010), muitos autores preferem não se manifestar de forma contrária às recriações, um dos motivos seria que os leitores/autores de *fanfictions*, geralmente, usam *pen names*, isto é, a identidade desses jovens no mundo virtual, equivale a pseudônimos.

Avaliamos como pertinente a discussão dos direitos autorais em virtude de posicionamentos controversos entre autores e detentores desses direitos na produção de *fanfictions*. Entre os objetivos deste trabalho, mencionamos: (i) fortalecer as discussões sobre as produções dos fãs; (ii) tratar dos limites que se impõem aos “lautores” (ROJO, 2013) de *fanfictions*, considerando os direitos autorais; (iii) refletir sobre o uso pedagógico desse gênero discursivo.

Para tanto, desenvolvemos a pesquisa de revisão bibliográfica, uma vez que selecionamos e analisamos diversas fontes sobre o assunto que tratamos, como livros, *e-books*, revistas e jornais de divulgação científica.

O arcabouço teórico está pautado em estudos de Coscarrelli (2016), Rojo (2009, 2013) e Rojo e Moura (2012) para refletir sobre as novas tecnologias e gêneros digitais na escola; de Jenkins (2012) e Vargas (2015) sobre as *fanfictions*; e de (MEDEIROS, 2019) sobre direitos autorais. De acordo com Medeiros (2019), quando se trata de direitos autorais, não há uma definição sobre a legalidade das *fanfictions*, é preciso considerar vários fatores estruturais e comerciais. Dessa forma, aqueles que desejam fazer parte de universos ficcionais para publicar suas *fanfictions* em plataformas digitais têm buscado estabelecer uma rede de comunicação com outros fãs, de forma que

² Nomenclatura informal utilizada pelos adeptos a leitura e produção de *fanfictions* (VARGAS, 2015).

possam fortalecer a interação entre eles e assim ter maior controle sobre o uso das novas tecnologias.

A estrutura deste estudo está organizada da seguinte forma: além desta introdução, temos a apresentação do referencial teórico-metodológico, a discussão com mais ênfase em direitos autorais, seguido das considerações finais e encerrando com as referências.

1. Escola, *fanfictions* e direitos autorais

Nesta seção, apresentamos uma revisão bibliográfica relacionada à escola, ao uso de tecnologias digitais, ao gênero discursivo *fanfiction*, bem como aos direitos autorais. O referencial teórico está pautado em estudos sobre escola e gêneros discursivos digitais (COSCARELLI, 2016; RIBEIRO, 2016; ROJO, 2009, 2013; ROJO; MOURA, 2012), *fanfictions* (JENKINS, 2010; VARGAS, 2015) e direitos autorais (MEDEIROS, 2019), que nortearam nossa discussão sobre as implicações legais que podem ou não interferir na produção de *fanfiction* com finalidade educativa.

1.1 A escola e as novas tecnologias

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TDIC) tornam-se cada dia mais comuns nas atividades diárias. É possível empregar diversas semioses em um texto, por exemplo, tem-se som, imagem, movimento, escrita, tudo em único produto. Ribeiro (2016, p. 30) afirma que “os textos mudam ao longo da história. Sua composição, seu modo de fazer, as práticas de leitura em que estão envolvidos”. Levando em conta essa transformação e o surgimento de novos gêneros discursivos, fica a pergunta: a escola está a par das inovações que tanto fascinam seus estudantes?

Coscarelli (2016) relata que há professores que não têm segurança quando o assunto é utilizar as TDICs, por isso, até o momento, nem todos conseguem fazer uso de ferramentas digitais e quando alguns aventuram-se nesse universo, deparam-se com problemas de infraestrutura e recursos escassos. Entretanto, o ambiente tecnológico tem despertado o interesse dos jovens que podem participar de diferentes comunidades virtuais, independentemente da distância geográfica dos envolvidos. Além disso, o digital permite-lhes ler e produzir textos, empregando diversos elementos que o manuscrito não possibilitaria. Segundo Moran (2006, p. 93), é preciso ultrapassar o que já é prática comum na escola, ou seja, “cabe aos gestores e professores derrubar barreiras que

segregam o espaço e a criatividade do professor e dos alunos restritos à sala de aula, ao quadro de giz e ao livro-texto”.

Desse modo, é de suma importância que a escola proporcione aos alunos o contato com diferentes gêneros discursivos, suportes e mídias de textos escritos, por meio de, por exemplo, vivência e conhecimento dos espaços de circulação, das formas de aquisição e acesso e dos diversos suportes da escrita (ROJO; MOURA, 2012). Conforme Rojo (2013), a escola deveria desenvolver habilidades que são frequentes no universo digital, uma vez que grande parte dos alunos tem proximidade com as novas tecnologias. O discurso de que jovens não leem é comentado por alguns educadores, no entanto, o que ocorre é que, muitas vezes, os estudantes não leem o que a escola estabelece como leitura de qualidade, mas procuram as “leituras selvagens” (CHARTIER, 1999, p. 104), isto é, aquelas que não são consideradas pelo cânone literário.

Nessa perspectiva, a escola precisa tomar como ponto de partida o que faz sentido para o aluno, aquilo que faz parte da sua realidade (MORAN, 2006) para que ele possa ampliar seus conhecimentos. Vargas (2015) relata que a tentativa de incentivar o estudante a ler e a produzir textos na escola nem sempre é atraente e ignora os gêneros discursivos já conhecidos por eles, comuns, por exemplo, em plataformas digitais destinadas a fãs. São nessas comunidades virtuais que os jovens se relacionam e exercem o papel de leitor e autor de *fanfictions*. A pesquisadora ressalta que a escola não é o único espaço para a produção de conhecimento na atualidade, por isso é necessário atentar-se para as oportunidades de transformação tecnológica, partindo dos conhecimentos prévios dos estudantes, isto porque, eles se dispõem a manifestar suas opiniões e a compartilhar suas impressões em ambientes digitais com diferentes comunidades virtuais nacionais e internacionais de *fanfictions*.

1.2 O gênero discursivo *fanfiction*

A *fanfiction*, *fanfic* ou *fic* (forma reduzida utilizada pelos fãs) é uma história ficcional produzida por fãs, que tem como inspiração personagens e enredos de filmes, séries, histórias em quadrinhos (HQ), videogames, mangás, animes, grupos musicais, celebridades etc. (VARGAS, 2015). Como gênero discursivo (BAKHTIN, 2011) a *fanfiction* tem como interlocutores os fãs que exercem o papel de autores e leitores, interagindo em comunidades virtuais com o objetivo de apresentar os textos produzidos para apreciação de outros fãs. As *fanfictions* surgiram das fanzines (composição a partir

dos termos *fã* e *magazine*, revista do *fã*), que eram revistas artesanais produzidas pelos fãs. O primeiro grupo de fãs dedicou-se a escrever novos episódios para a série estadunidense que acompanhavam, a “Jornada nas estrelas” (*Star Treck*, 1966). O ano de 1967 é o marco inicial das produções de *fanzines*, mas elas não pararam por aí, modernizaram-se e, atualmente, foram substituídas pelas *e-zines* - revistas eletrônicas (VARGAS, 2015).

Assim, as novas tecnologias transformaram a forma de compartilhamento dessas narrativas, porque antes disso as *fanzines* eram distribuídas em convenções organizadas pelos fãs e com o auge da internet a sua substituta *e-zine* ganhou adeptos nas mais diversas localidades devido a ampliação dos *fandoms*³.

No Brasil, as *fanfictions* ganharam notoriedade, em 2000, com a publicação do primeiro livro, da série de sete livros, de J. K. Rowling sobre um garoto órfão, Harry Potter, criado pelos tios, que é convidado a participar da escola de magia e bruxaria de Hogwarts. O lançamento da obra em terras brasileiras influenciou o nascimento de diversos websites (Edwiges Homepage⁴ - 2000, Aliança 3 vassouras⁵ - 2002 a 2004 e tantos outros), em que os fãs podiam interagir e criar suas histórias do universo bruxo (VARGAS, 2015).

Nessas plataformas digitais podemos perceber a capacidade argumentativa empregada pelos leitores/autores para opinar e sugerir ideias aos outros membros. Desse modo, a interação nos comentários, que vão de elogios a sugestões para melhorar o enredo e/ou eliminar inconsistências em *fanfictions*, contribui na sequência da narrativa ou na criação de outra a partir da colaboração entre os “fanfiqueiros”. Entendemos que a interação e colaboração que ocorre nesses sites podem ser aplicadas em situações didáticas a fim de ampliar conhecimentos.

As motivações dos fãs-navegadores-autores para participar de fóruns e comunidades on-line são apresentadas nos estudos de Vargas (2015), que afirma que alguns dos incentivos para esses grupos partem da vontade de interagir com outras pessoas que compartilham dos mesmos gostos e até o desejo de ter um papel de

³ Grupo de fãs que consome produtos criados por empresas de entretenimento com base em filmes, séries, histórias em quadrinhos, livros, bandas etc. (Vargas, 2015)

⁴ Uma das *homepages* mais antigas da saga Harry Potter. Disponível em: <<http://edwigeshomepage.20m.com/linkfanfic.html>>. Acesso em: 26 fev. 2021.

⁵ *Homepage* de *fanfictions* de Harry Potter muito famosa e amplamente visitada (VARGAS, 2015), atualmente, encontra-se desativada.

destaque no grupo virtual. Na escola, ler e escrever *fanfic* é uma atividade que possibilita a participação ativa do leitor, questionando e recriando textos.

1. 3 Direitos autorais e produção de fãs

O direito autoral regulamenta a produção e uso de obras intelectuais relacionados à questão econômica. Ele tem como funções: garantir o acesso à identificação do autor, estimular a criação intelectual, colocar a informação como mercadoria e promover o desenvolvimento cultural, econômico e tecnológico das obras (MEDEIROS, 2019).

Jenkins (2010) relata que a Lucas Filmes decidiu impedir que os fãs utilizassem sua criação “Jornada nas estrelas”, em *fanfictions*, porque acreditava que isso conflitaria com seus fãs clubes patrocinados, inclusive ameaçava as editoras que se propusessem a publicar *fanfictions* sobre a série. Essa atitude da produtora deixou os fãs perplexos e mesmo com a supervisão da empresa, as *fanfictions* eram distribuídas clandestinamente.

A Lei 9.610/98 (BRASIL, 1998) alterou e estabeleceu a legislação sobre direitos autorais. Em seu artigo 22, passou a determinar que pertencem ao autor os direitos morais patrimoniais das obras que produziu. Os direitos morais dizem respeito à pessoa do autor, à sua existência e não podem ser renunciados ou negociados, não expiram. Já os direitos patrimoniais relacionam-se a questões financeiras, ou seja, ao pagamento para o autor ou seus herdeiros dos lucros obtidos com a obra ou sobre seus direitos até que passem para domínio público⁶.

Segundo Medeiros (2019), alguns autores renunciam aos direitos autorais porque não se interessam pela exploração econômica de suas criações e optam por divulgar suas ideias para contribuir para o bem comum, também há aqueles que permitem a construção coletiva de textos informativos como ocorre no Wikipedia⁷.

Casos como o que ocorreu com a Lucas Filmes não são tão frequentes, isso porque existem autores que preferem negar a existência das *fanfictions* para não se desgastarem com o processo. Evidenciamos que a identificação desses “lautores” (ROJO, 2013) é quase impossível, pois é recorrente o uso de *pen names*, o que dificulta

⁶ Uma obra se torna de domínio público após 70 anos contados do primeiro dia de janeiro do ano subsequente à morte do autor (MEDEIROS, 2019).

⁷ Plataforma digital, sem fins lucrativos e de domínio público, que permite a construção colaborativa de textos informativos com finalidades educacionais. Disponível em: <<https://docs.google.com/document/d/1APADoJXuO7b6xB8cv0xBM4NvjHwrx13vMR2ddGcfGsl/edit#>> Acesso em: 25 fev. 2021.

a identificação dos “fanfiqueros”. Além disso, o custo de uma ação judicial pode ser mais alto do que o prejuízo causado e, ainda, o autor corre o risco de ficar malvisto pelas comunidades de fãs (MEDEIROS, 2019). Medeiros (2019) relata que alguns autores tentam combater as *fanfictions* enviando notificações extrajudiciais para administradores de plataformas e cita como exemplo a Warner Bros ao acionar uma jovem britânica, de 15 anos, que administrava um site para “lautores” (ROJO, 2013) de narrativas sobre Harry Potter. A atitude da produtora mobilizou as comunidades de fãs, chamando a atenção da imprensa e do mundo todo.

A Constituição Federal de 1988, em seu inciso XXVII, do Artigo 5º, determina condições para o direito de propriedade, que consiste em não ferir sua função social nem limitar o interesse público, enquanto a lei de Direitos Autorais A lei de Direitos Autorais descreve que a produção de *fanfictions* é ilegal por se tratar de uma obra derivada, que tem relação de proximidade com a obra que lhe deu origem (MEDEIROS, 2019), o que gera dupla interpretação. Em seu artigo 46, a lei de Direitos Autorais traz descrições do que não infringe os direitos do autor, dentre elas, podemos observar que a reprodução e utilização de obras sem fins lucrativos não constituem ofensas aos direitos do autor.

Desse modo, entendemos que a *fanfiction*, produzida em contexto escolar, é uma exceção à violação dos direitos autorais, pois incentiva os jovens “lautores” a expressarem suas ideias, ampliando suas habilidades de leitura e produção textual, além de exercerem a liberdade de expressão, desempenhando assim sua função social ao proporcionar ensino e aprendizagem significativa. Lembramos que o campo de atuação da *fanfic* não é a escola, como muitos outros gêneros discursivos utilizados nas aulas de línguas, mas cabe a ela proporcionar aos alunos o contato com textos de diferentes campos de utilização (BAKHTIN, 2011), bem como sua prática.

Considerações finais

Tendo em vista que muitos jovens “lautores” se dedicam a escrever narrativas em plataformas on-line, é relevante que as habilidades com as TDCI não sejam ignoradas na escola, posto que é comum a reclamação de professores sobre o desinteresse dos alunos, quando o assunto é ler e produzir textos. Um exemplo de textos produzidos, conforme mencionamos, são as *fanfictions*.

Nas plataformas de *fanfictions*, os fãs sentem-se aceitos pelos seus pares e essa sensação de acolhimento pode ser empregada pelo professor ao valorizar o contexto em

que vivem os educandos, suas experiências fora das paredes da escola ou de qualquer outra limitação, pois o universo digital vence o distanciamento geográfico.

Quanto à legalidade ou ilegalidade da produção das *fanfictions*, podemos pautar-nos na própria lei de Direitos Autorais que regulamenta a prática de uso de obras diversas com fins educativos, desde que não interfira nos direitos comerciais do autor. Entendemos, assim, que a escola pode trabalhar, amplamente, com esse gênero discursivo, posto que está contribuindo para a aprendizagem de seus alunos quando se trata de leitura e produção textual.

A legislação protege os direitos do autor de beneficiar-se financeiramente de sua criação, mas, no caso das *fanfictions*, os fãs só desejam ter uma relação de proximidade com o objeto de sua admiração, não tencionam lucrar com suas histórias.

Como resultados, evidenciamos que é possível utilizar as *fanfictions* na escola sem infringir os direitos autorais se considerarmos que tem finalidade educativa e não fins econômicos.

Referências

BAKHTIN, Mikhail Mikhailovich. **Estética da criação verbal**. Prefácio à edição francesa de Tzvetan Todorov; introdução do russo Paulo Bezerra. 6. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.

BRASIL. **Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998**. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9610.htm>. Acesso em: 26 fev. 2021.

BRASIL. **Constituição** (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. São Paulo: Unesp, 1999.

COSCARELLI, Carla Viana. **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola, 2016.

JENKINS, Henry. **Piratas de textos: fans, cultura participativa y televisión**. Madrid: Paidós, 2010.

MEDEIROS, Juliana. **Fenômeno das *Fanfictions* e o Direito Autoral Brasileiro**. Rio de Janeiro: Lumin Juris, 2019.

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2006

RIBEIRO, Ana Elisa. **Textos multimodais: leitura e produção**. 1ª edição. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

ROJO, Roxane Helena. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

ROJO, Roxane (Org). **Escola conectada: os multiletramentos e as TICs**. Parábola, 2013.

ROJO Roxane; MOURA, Eduardo (Orgs). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola, 2012.

VARGAS, Maria Lucia Bandeira. **O fenômeno fanfiction: novas leituras e escrituras em meio eletrônico**. Passo Fundo: UPF Editora, 2015.