

# O IMPACTO DAS GRANDES FRANQUIAS TRANSMIDIÁTICAS SOBRE OS COLETIVOS SOCIAIS DA INTERNET (FANDOM'S)

Dafnie Paulino\*

\*Mestranda em Linguística Aplicada pela UNICAMP. Campinas, SP, Brasil. E-mail: lafehospel@gmail.com

Recebido: 12 ago. 2011

Aprovado: 07 out. 2011

**Resumo:** No panorama da convergência de mídias, e associados ao desenvolvimento de uma cultura colaborativa e inteligência coletiva, surgiram e se desenvolveram grandes coletivos sociais na internet, dotados de hierarquias, convenções e relações sociais próprias. No presente artigo, buscamos realizar um estudo de caso acerca da origem, evolução e desenvolvimento do capital emocional em um *fandom* (*fan kingdom*) da obra de J.R.R. Tolkien, analisando em particular como este coletivo social é impactado pela correspondente franquia transmidiática de entretenimento. O coletivo selecionado para estudo atua sob o nome de Valinor, e apresenta uma longa trajetória que proporciona ao pesquisador um enfoque diferenciado: tem-se a oportunidade de observar um coletivo social on-line que cresceu em redor da cultura de fã, desenvolve-se e se expande à mercê da influência dos grandes conglomerados financeiros, precisando adequar-se e reorganizar-se internamente em decorrência do crescimento acelerado ocasionado pela publicidade das franquias transmidiáticas, além de como pode se retrair e desempenhar no afastamento desses impactos midiáticos. Em tal atividade, utilizaremos como material de análise, o corpus formado com uma seleção de postagens dos gerenciadores e membros.

**Palavras-chave:** Convergência colaborativa fandom. Coletivo social transmídia

## THE IMPACT OF LARGE TRANSMEDIA FRANCHISES IN THE INTERNET'S SOCIAL COLLECTIVES

**Abstract:** In view of media convergence, and associated with the development of a collaborative culture and collective intelligence, large social groups on the Internet emerged and developed, endowed with hierarchies, conventions and social relations themselves. In this paper, we seek to conduct a case study about the origin, evolution and development of emotional capital in a fandom (fankingdom) of J. R. R. Tolkien, analyzing in particular how this social group is impacted by the corresponding franchise transmídia entertainment. The collective selected for study works under the name of Valinor, and has a long history that gives the researcher a different approach: one has the opportunity to observe an online social group that has grown around the fan culture, develops and expands at the mercy of the influence of large financial conglomerates, and must to reorganize itself internally as a result of the publicity caused by the rapid growth of transmídia franchises, and how it can retract and play away from those media impacts. In this activity we will use for analysis, the corpus formed with a selection of posts of managers and members.

**Key words:** Collaborative convergence social. Collective transmedia fandom.

## 1 INTRODUÇÃO

No contexto tecnológico hodierno, há uma intensa tendência à convergência entre mídias estimulada por conglomerados financeiros da indústria de entretenimento, e o desabrochar mais contundente de uma cultura de construção colaborativa e inteligência coletiva que tem seu maior expoente nas plataformas *wiki*, *fan kingdom*, ou demais coletivos sociais que se formam diariamente na *web*. Em um panorama de mídias convergentes, as mídias agem de forma conjunta em uma cooperação de mercados midiáticos; conglomerados globais da indústria de entretenimento promovem seus produtos em filmes, games, rádio, celulares, internet e toda forma de contato com o potencial consumidor (JEMKIS, 2009, p. 29).

Em uma combinação entre a realidade multimidiática e o conceito de inteligência coletiva da internet, observamos a expansão de coletivos sociais ligados às franquias de entretenimento, os chamados *fandoms* (*fans kingdom*).

Neste artigo, buscamos realizar um estudo de caso acerca da origem, evolução e desenvolvimento de um *fandom* da obra de J.R.R. Tolkien, analisando como este coletivo social é impactado por sua franquia transmidiática de entretenimento. Tem-se a oportunidade de observar como um coletivo social origina-se, desenvolve-se e se expande à mercê da influência dos grandes conglomerados financeiros, precisando adequar-se e reorganizar-se internamente em decorrência do crescimento acelerado ocasionado pela publicidade das franquias transmidiáticas. O corpus da pesquisa foi constituído a partir de postagens de membros da comunidade no fórum do coletivo VALINOR, agregamos a essa fonte de evidência também os artigos publicados em uma coluna pertencente a um membro da governança, que apresenta papel de liderança e sintetiza diversas posições do coletivo; para guiar nosso processo de análise, faremos uso de uma metodologia qualitativa-interpretativa.

## 2 COLETIVO V ALINOR

A *comunidade Valinor*, como se autodenomina, consiste em um grande portal composto por espaços de afinidade, fórum, *chat*, ambientes e um coletivo social. O portal nasceu da fusão de dois portais menores, voltados para interesses distintos: os sites *Pelennor* e a *Calaquendi*, estes portais menores apresentavam um perfil diverso entre si, e se

completavam por meio da fusão. A *Valinor*, como foi batizada, apresentou um conjunto mais avantajado, e originou um coletivo social variado (os coletivos sociais dos dois espaços, repentinamente, formaram um só).

## 2.1 Portal, espaço de afinidade e características

Quando utilizamos os termos ‘*portal*’ e ‘*espaço*’, fazemo-lo com base nos conceitos de James Paul Gee. Segundo ele, um espaço de afinidade é um tipo de configuração social contemporânea, uma forma de afiliação social, que possui e existe em torno de um conteúdo e da geração dele, nos espaços de afinidade os indivíduos interagem com este conteúdo. Em contrapartida, um portal é aquilo que dá ao indivíduo uma porta de acesso ao conteúdo e modos de interagir com ele ou outros sujeitos (GEE, 2009).

Em tal perspectiva, a *Valinor* se torna um portal de acesso, e o espaço de afinidade ao qual ela remete consiste no todo da mitologia tolkieniana e ainda no conteúdo transmidiático da franquia, que são seus geradores. Assim, como um portal, ela apresenta conexões com outros portais do conteúdo, tais como o perfil do diretor Peter Jackson na rede social *Facebook*, e o site da *Warner Bros Entertainment*.

Nos excertos de postagens analisadas, é possível discernir marcas fronteiriças entre o espaço de afinidade e o restante do universo *on-line*; estas marcas acentuam a existência de um espaço em contraste com algo mais amplo, e sugerem o limite entre a comunidade e o mundo em geral.

[...] Os esforços da gente pra divulgar a obra de Tolkien por meio do Conselho Branco e, se possível, usá-la pra criar um Brasil melhor [podem rir se quiserem, mas eu acho que dá], mudaram tudo. A gente viu que não estava mais sozinho. E que realmente podíamos fazer algo de qualidade, de peso, e que reunisse todas as informações sobre a obra do Professor de maneira coerente e clara. E aí surgiu a idéia de *Valinor*. Ao contrário das muitas fusões que andam ocorrendo por aí todo dia [e que, confesso, às vezes me dão arrepios] a união entre Calaquendi e Pelennor não quer concentrar, mas distribuir o que nós temos: conhecimento, entusiasmo, paixão, amor pelo reino de Arda – o NOSSO mundo, o NOSSO reino. Sejam bem-vindos, pessoal. Vamos botar pra quebrar.<sup>1</sup>

(Excerto 1. Postagem de usuário, disponível em: <http://www.valinor.com.br/8404/> )

A ocorrência de expressões afetivas como ‘*nosso mundo, nosso reino*’, e termos desconhecidos do grande público, como ‘professor’ e ‘conselho branco’ criam referências pouco compreensíveis a um leigo, mas familiares a certo grupo.

---

<sup>1</sup> Nota explicativa inserida nas páginas do Pelennor.com e Calaquendi.com no primeiro dia de existência da *Valinor*. Os usuários eram redirecionados à nova página.

Enquanto a Calaquendi ia se firmando, foi a vez de Peleenor.com tomar forma graças ao trabalho de Fred "Dúnadan" Chiarelli e Reinaldo "Imrahil" Lopes; o que começou com uma conversa descompromissada no Barlimans, o já legendário bate-papo do site gringo TheOneRing.net (nosso atual parceiro) acabou se transformando no primeiro site brazuca a fornecer uma cobertura constante e aprofundada das filmagens da Trilogia do Anel. [...] Conversa vai, conversa vem (engraçado como as decisões entre a gente sempre saem nessas conversas meio "de botequim"), nos demos conta de que os sites se complementavam; o que faltava na Calaquendi (a cobertura dos filmes) Peleenor.com fazia muito bem, e vice-versa. Afinal, porque não unir as forças?

(Excerto 2. Postagem de usuário, disponível em: <http://www.valinor.com.br/6158/>)<sup>2</sup>

Desde a sua criação, em 06 de julho de 2001, a comunidade fortaleceu as articulações sociais internas entre membros, buscando implementações técnicas, promovendo encontros presenciais, e fomentando a diversidade de interesses não exclusivos do tema em seu fórum (que possui seções para atualidades, séries, futebol e afins); o coletivo abriu-se a novos projetos e ao crescimento.

Desde o nascimento da página sempre tentamos manter uma regularidade de atualizações tanto de textos como de notícias. Nunca deixamos de lado Tolkien e sua obra em detrimento dos filmes, era uma obrigação tentar levar os dois ao mesmo tempo. Atualizações em termos de novos sistemas ficariam em plano secundário, mas sempre foram surgindo: enquete, trívia, nomes hobbit, [...].

(Excerto 3. Postagem de usuário, disponível em: <http://www.valinor.com.br/6132/> )

O trecho citado permite realizarmos uma distinção entre espaço de afinidade e site, que constituem objetos diferentes, embora interdependentes; o site *Valinor* necessitou crescer para hospedar e abrigar atividades de mais de um espaço de afinidade; intrínseco à abertura, houve um enriquecimento do coletivo social, que se tornou igualmente rico e diversificado.

## 2.2 Similitudes entre Fandom's e Franquias

Destarte, o coletivo aprimorou estas características e conseguiu imprimir, na esfera digital brasileira de fãs de Tolkien, uma identidade que se autoafirmou com sua evolução. Ao analisar as informações disponíveis acerca da criação do coletivo, é aceitável afirmar que existe entre as comunidades virtuais um gerenciamento identitário, há uma necessidade de

---

<sup>2</sup> Texto *História da Valinor*, publicado na seção *Coluna do Deriel*, na qual um dos principais gerenciadores do projeto publica artigos. Diversos excertos citados nesse trabalho foram retirados dessa seção, tendo em vista seu caráter reflexivo, e o papel de liderança que o autor parece exercer dentro da comunidade.

representação da identidade do coletivo. No caso em foco, notamos pela citação abaixo que desde o princípio houve tal preocupação e que os *fandoms*, à maneira das marcas, trabalham com ferramentas e conceitos semelhantes aos das franquias: um logotipo, um nome marcante, e um *slogan* etc.

O maior problema foi mesmo escolher o nome da página... [...] Valinor acabou sendo a escolha e a *slogan* da mesma surgiu naturalmente, feito pelo Reinaldo "Onde a Luz do Antigo Oeste Ainda Brilha". Encaixou direitinho! E isso sem nem citar o logotipo fantástico que o Fred criou, a constelação de Valacirca brilhando sobre o céu noturno. Identidade plenamente afirmada e diferenciada!

(Excerto 4. Postagem de usuário, disponível em: <http://www.valinor.com.br/6132/>)



Logotipo e *slogan* do grupo Valinor

Cabe uma explicação que permita um entendimento mais acurado da escolha dos sujeitos, e do funcionamento de espaços de afinidade. Na mitologia tolkieniana, *Valinor* é a terra abençoada onde vivem os valar, seres imortais presentes desde a criação realizada por *Eru Ilúvatar*, o único (o Deus da cosmogonia cristã).

O território fantasioso de *Valinor* está localizado no continente inacessível de *Aman*; *Valinor* é a terra mais bela que existe, cercada por uma cadeia de montanhas que a protege de *Morgoth*, um poder maligno. Em uma interpretação metafórica, seria possível crer que esta simbologia parece funcionar como uma conexão entre o espaço de afinidade e uma representação dele como um espaço ideal que se torna acessível para a experiência concreta dos fãs por meio da internet.

O próprio logotipo do grupo, a *Valacirca*, apresenta um significado emblemático para os fãs: a *Valacirca* consiste na constelação de Ursa Maior, chamada na literatura tolkieniana de '*Foice dos Valar*'. Segundo a narrativa, a *Valacirca* foi 'pendurada' nos céus pela valar das estrelas *Elbereth*, como um símbolo de vitória após a derrota de *Morgoth*, o inimigo escuro do mundo. Assim sendo, neste contexto de fãs, ela é um signo importante do poderio dos valar, e de uma vitória contra a escuridão.

É possível acreditar que o *slogan* escolhido “*Onde a luz do antigo oeste ainda vive.*”, além de referenciar a obra, atua como um reforço desses conceitos, e de certa forma reafirma uma fronteira abstrata entre o espaço de afinidade *Valinor* e os demais existentes da rede.

### 3 BOOM DE CRESCIMENTO: EXPANSÃO MASSIVA DA COMUNIDADE

Um aspecto que distingue tal coletivo social, enquanto objeto de estudo, é o fato de o mesmo ter sido formado em um período anterior à publicidade transmidiática realizada pela *Warner Bros Entertainment* para divulgar as adaptações cinematográficas de *O Senhor dos Anéis*. A fusão dos sites ocorreu em julho de 2001, e o lançamento do primeiro filme ocorreu cinco meses depois, em dezembro do mesmo ano. Portanto, havia uma estrutura mínima pré-formada e um coletivo interagindo antes da explosão de interesse e divulgação gerados pela mídia.

No intervalo entre janeiro de 2002 e janeiro de 2005, em particular no primeiro ano, houve uma expansão demográfica nos diversos coletivos sociais do tema. O *fandom* vivenciou um crescimento muito acentuado devido à publicidade em torno de J.R.R. Tolkien, que foi impulsionada pelo lançamento dos filmes da franquia e demais produtos. Assim sendo, a *Valinor* como um grande *fandom*, se viu abraçada por uma onda transmidiática e uma inesperada e nova geração de fãs sedentos de informação e integração, porém ainda ignorantes dos comportamentos e organização no interior da comunidade.

Essa expansão massificada provocou, em certos momentos, atritos entre os usuários mais antigos da comunidade e os novos sujeitos menos informados, mas ansiosos por integrar a esfera e absorver conhecimento rapidamente. Não obstante positivo, o crescimento foi gerador de conflitos devido à instabilidade social e novas situações problemáticas que ocasionou no interior de um coletivo estruturado.

[...] Há aproximadamente dois anos e meio convivemos como filme do Senhor dos Anéis (vou me permitir usar SdA a partir de agora), primeiro como notícias esparsas, imagens da produção, trailers e previews e por fim com o próprio filme e a repercussão do mesmo. E a comunidade de fãs virou um pandemônio. [...].  
(Excerto 5. Postagem de usuário, disponível em: <http://www.valinor.com.br/6515/>)<sup>3</sup>

[...] Éramos poucos e de nichos bem específicos como jogadores de RPG e universitários. Por sermos poucos e de número constante (aparecia um ou outro

---

<sup>3</sup> Texto *É o filme maligno?*, publicado na seção Coluna do Deriel, na qual um dos principais gerenciadores do projeto publica artigos.

novato de vez em quando) as discussões seguiam um crescente dentro da obra, cada vez mais intrincadas e "aprofundadas". O surgimento da imensa massa de fãs produzidos pelo SdA de PJ interrompeu este processo, inundando de fãs novatos, leitores de primeira viagem ou apenas apreciadores do filme, fazendo as discussões derraparem e se repetirem sempre nos pontos mais iniciais e básicos da obra além, claro, da mistura de discussões sobre o filme.

(Excerto 6. Postagem de usuário, disponível em: <http://www.valinor.com.br/6515/> )

Ao analisar as postagens da comunidade nesse período conturbado, reconhecemos não apenas o conflito entre fãs do mesmo tema, mas ainda a existência de classificações ou hierarquizações não legitimadas entre usuários, baseadas em níveis de conhecimento e capital de status suscitado por participação. A mera apreciação superficial não seria suficiente para gerar um status de fã, sendo necessário um saber mais profundo, uma postura de engajamento clara e um letramento na mecânica das discussões para evitar retrocessos ou prejudicar a fluência conclusiva das mesmas.

Não obstante estes aspectos, o uso da palavra 'massa' parece carregar um valor negativo, forte e quase pejorativo, que remete aos novos indivíduos desconhecidos que chegaram ao espaço por via da cultura massificada.

Deste modo, as relações internas foram afetadas pela relação externa com a franquia: clarificaram-se distinções de poder e os diferentes letramentos envolvidos. O novo portal massivo criado pela transmediação repercutiu nas relações internas a organização do espaço de afinidade.

Confesso que fiquei chocado e desorientado. Novatos perguntando pela ducentésima nona vez (na mesma semana!) "quem era esse tal Glorfindel" ou "Balrogs têm asas?" me irritavam bastante. Lá por fevereiro/março de 2002 a Valinor nunca esteve tão bem e eu tão infeliz (como fã).

(Excerto 7. Postagem de usuário, disponível em: <http://www.valinor.com.br/6515/> )

Surgiu o fã ortodoxo, para quem as expressões "filme", "PJ" e "10 mais da Veja" funcionam como alho para um vampiro e agem como se tivessem sido tirados do paraíso e lançados no mais profundo fogo do inferno. Torcem para que o PJ morra antes de lançar os outros filmes, para que o livro encalhe nas livrarias e que nunca mais apareça nas listas de 10 mais. Sugerem listas só pros "antigos" (Cthulhiano isso, não? e são ríspidos com os novatos. Em suma, sentem-se magoados, marginais e participantes da "congregação-dos-fãs-de-verdade").

((Excerto 8. Postagem de usuário, disponível em: <http://www.valinor.com.br/6515/> )

Não pretendemos abarcar todo esse intrincado processo nesse artigo, contudo, sua menção é relevante para refletirmos acerca da complexidade dos *fandoms* enquanto espaços de afinidade e coletivos sociais dotados com uma estrutura, regras e relações pouco simples.

No decorrer do crescimento, tal coletivo social expandiu-se, gradativamente, priorizando a necessidade de manter um núcleo bem caracterizado e organizado, mas atender

também à demanda dos usuários que premiam por espaços para atividades coligadas, porém mais específicas. De tal expansão surgiram subespaços periféricos de atividade, que receberam e desenvolveram outras discussões e membros. Assim sendo, a ocorrência de um portal massivo ao espaço de afinidade teve aspectos positivos, posto que o aumento dos membros, embora momentaneamente desestabilizante, foi benéfico para a diversidade e crescimento.

Com o passar do tempo percebemos que nem todos os assuntos se encaixavam adequadamente na Valinor. Sentíamos muita falta de um espaço mais amplo, livre e "menos sério" para que os fãs pudessem expor suas fanfics e desenhos, onde pudéssemos nos dedicar a assuntos mais leves e a muito humor. A solução foi óbvia (o óbvio é tão pouco óbvio, né?): a criação de uma página coligada à Valinor específica para a produção dos fãs. E assim surgiu a Lothlórien (mas os detalhes ficam pra outro Editorial). O mesmo processo se deu com a seção de linguística (Ardalambion) e a Durbatulûk e com a parceria com o #terramedia. Assim mantivemos a Valinor como centro, como núcleo mas também não fechamos os olhos aos vários pedidos dos fãs e áreas importantes tiveram o destaque e importância que mereciam sem comprometer, superpovoar e descaracterizar nossa amada Valinor azul-e-preta.

(Excerto 9. Postagem de usuário, disponível em: <http://www.valinor.com.br/6132/> )

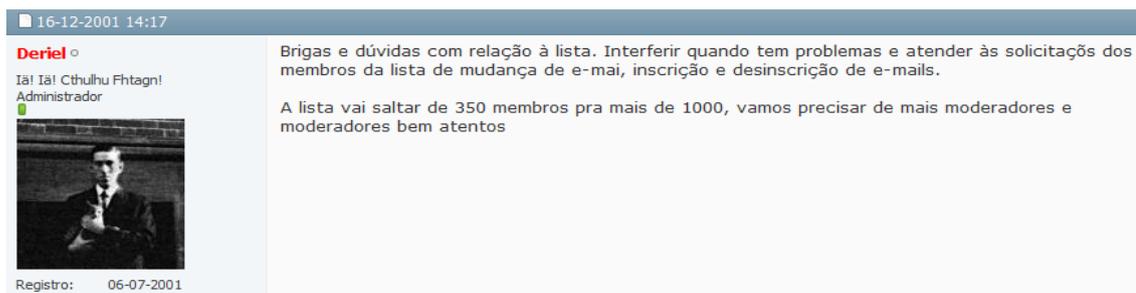
Diante dessa divisão, é interessante observar que para um sujeito externo, talvez o conjunto de atividades de um fã em seu ambiente não tenha um caráter de seriedade: postar, discutir, consultar fontes, criar desenhos podem parecer um *hobby* ou um costume frívolo e desimportante. Todavia, notamos que há um caráter de seriedade nessas ações, um comprometimento claro o bastante para que no interior da comunidade houvesse um espaço 'menos sério'.

O portal *Valinor* compõe-se daquilo que os administradores chamaram 'sites-filhos'. Estes sites são subdivisões, grupos periféricos de interesse específico em um conjunto maior, muitos dos quais projetos paralelos ainda dentro da temática de O Senhor dos Anéis. São eles, além da *Valinor: Lothlorien, Ardalambion; Durbatuluk, Fórum Valinor, Loja Valinor*, e por fim, *MudValinor*.

Cada uma dessas subdivisões apresenta equipes de gerenciamento relativamente autônomas e conectadas ao tronco principal, por sua vez, também gerenciada por seus próprios moderadores e afins. O sistema de governança funciona assimilando os membros que se destacam gradativamente por sua responsabilidade, temperamento, histórico em discussões e outros aspectos relevantes para as equipes.

Um reflexo importante é que o crescimento demográfico ocasionado pela publicidade transmidiática tornou necessário um crescimento da governança, pois houve um crescimento da nebulosa de contribuintes que transitava nos espaços de uma comunidade grande como a *Valinor*. Podemos notar isso pela oscilação no número de moderadores que teve médias bastante elevadas durante os anos dos filmes.

Na captura de tela abaixo, podemos verificar tal necessidade por uma mensagem postada no fórum em 16 de dezembro de 2001, recrutando moderadores em caráter de urgência (4 dias antes da estreia do primeiro filme):



Captura de tela de uma postagem no fórum *Valinor*

A partir desse dado, comprovamos que não apenas a nebulosa de contribuintes é afetada por estímulo externo ao coletivo, mas que o próprio sistema de governança está à mercê dos impactos gerados por fatores não controláveis, necessitando adequar-se rapidamente para manter seu funcionamento comum em boa ordem e sem prejuízo aos membros mais antigos ou novos integrantes.

Parte de tal adequação é notada pela preocupação dos agentes da governança com a relação entre os membros antigos e novatos, coordenando e interagindo junto aos membros em artigos e postagens, visando estimular a reflexão dos usuários mais velhos e boa recepção aos mais novos.

[...] Nas listas de discussão os novatos devem receber atenção especial, afinal um dia já o fomos também. Eu sugiro aos fãs antigos, cansados das mesmas discussões de sempre, organizarem FAQs (listas de perguntas/respostas frequentes) para serem disponibilizadas na Valinor e a serem indicadas aos fãs mais recentes, assim, além de ajudarem a estes, estarão resolvendo o problema das discussões recorrentes, mostrando seu próprio conhecimento (e todos ficamos felizes). E não há demérito nenhum em se ler um livro apenas por ele estar entre os 10 mais da Veja, aliás, que bom que ele está entre os 10 mais, assim mais e mais pessoas podem tomar contato com este grande autor!<sup>4</sup>(Excerto 10. Postagem de usuário, disponível em: <http://www.valinor.com.br/6515/>)

Percebe-se ainda nesse período uma renegociação da identidade da comunidade, em decorrência da popularização do conteúdo de seu espaço; o conteúdo apreciado deixa de ser associado a um nicho, assim, como o coletivo deixa de sê-lo, a massificação passa a poder ser encarada como um elemento benéfico.

#### **4 O FIM DOS FILMES E DA PUBLICIDADE DA FRANQUIA**

Ao longo do *boom* de interesse ocasionado pela franquia transmidiática, diversos coletivos sociais menores surgiram, agregando fãs e se desenvolvendo com suas discussões, organizações, e hierarquizações próprias. Todavia, com o enfraquecimento publicitário, gradual desligamento e menor engajamento dos usuários (absorvidos por outros interesses), a grande maioria dos coletivos menores se desfez após a passagem da onda publicitária transmidiática fomentada pela franquia.

No eixo temático selecionado (a obra de J.R.R. Tolkien os filmes da *Warner Bros*), diversas comunidades cessaram suas atividades após 2005, quando a publicidade em torno do tema esmoreceu. Citamos algumas: *Andúnie*, *HerenStarion*, *Toca do Hobbit*, e *STB-Sociedade Tolkien Brasileira*. Assim como seu nascimento, ocorrido em torno do fluxo de atividade, em seu fechamento, as comunidades caíram em um estado de inércia, caracterizado pela queda na participação e escassez de discussões que alimentavam a comunidade. Destarte, concluímos que a participação atuante é essencial para dar suporte à vida de uma comunidade virtual, sem a qual, elas caem em inércia e extinguem-se.

Em contrapartida, nesse período de certa forma perigoso, observou-se nos dados do servidor, que a visitação do *site Valinor* praticamente se manteve; houve um pequeno

---

<sup>4</sup> Texto *É o filme maligno?* publicado na seção Coluna do Deriel, na qual um dos principais gerenciadores do projeto publica artigos.

crescimento ao longo do tempo, porém menor em comparação ao momento anterior. Não obstante, esse dado positivo, a participação dos membros no fórum de discussão, que exige mais comprometimento e engajamento, diminuiu.<sup>5</sup>

Além da ausência de publicidade massiva, alguns fatores prováveis podem ser relevantes para explicar esse desempenho. As hipóteses cabíveis são:

- (a) Com o fechamento de outras comunidades, a *Valinor* absorveu parte do público 'órfão' das mesmas, que perderam portal para o espaço de afinidade e buscaram um portal semelhante na estrutura da *Valinor*.
- (b) Com a ausência de grandes portais, nas condições atuais a *Valinor* se torna uma direção natural aos que são apresentados à temática.
- (c) A diminuição da participação no fórum também pode ser em decorrência do crescimento das redes sociais que fragmentou o público. Antes restritos aos fóruns, os usuários puderam migrar suas discussões para estruturas mais abertas em redes sociais como *Orkut* e afins, fragmentando-se pelos portais.

#### **4.1 Desempenho do coletivo *Valinor* durante a ausência de publicidade transmidiática Massiva**

Além dos prováveis fatores elencados acima, cabe neste artigo uma apreciação breve de como o coletivo se desenvolveu no período entre 2005 e 2010, examinando que outros elementos podem ter tido papel preponderante no desenvolvimento e manutenção das atividades.

No exame, averiguamos que uma interação constante da governança, criando projetos para incentivar a participação, parece ter tido função importante, pois estimulou a participação dos membros. Houve notável criação de projetos internos, alguns bem-sucedidos outros descontinuados, porém todos voltados à promoção do engajamento, facilidade da participação e recepção aos novos membros, o que corroborou para o sentimento comunitário e para evitar o esvaziamento. Citamos apenas alguns deles abaixo, que nos parecem apropriados ao trabalho:

##### **(A) Criação de um sistema para engajar novos membros:**

---

<sup>5</sup> Informação obtida em depoimento de 'Deriel', um membro da governança do coletivo.

O coletivo institucionalizou os letramentos de participação, criando o sistema *saitor-nolyon* (21/01/ 2006), gerando uma relação tutorial entre o fã antigo e o novato. O sistema visou uma hierarquia e aprendizado com usuários na função de mestres e alunos. Além da novidade, o sistema propiciou pontuações e títulos para mestres mais antigos, gerando motivação e competição interna entre usuários; o mestre (*saitor*) tem por função orientar o letramento de seus alunos (*nolyon*) para integrar a comunidade e articular suas postagens no fórum. Tanto aluno, como mestre, seguem uma linha de aprendizado, que os integra ainda mais na comunidade. Posteriormente, após ‘formado’, o aluno estará apto a se tornar mestre e trilhar um novo caminho.

É uma maneira amistosa, divertida e lúdica de criar um círculo virtuoso de bons postadores e bons conhecedores de Tolkien, dentro do Fórum. Um usuário mais antigo que auxilia individualmente um usuário mais novo [...] (Excerto 11. Postagem de usuário. Disponível em: <http://forum.valinor.com.br/showthread.php?t=39759&page=1>).

Acreditamos que este sistema de *Saitor-Nolyon* atua com o desenvolvimento de capital emocional, e pertencimento do indivíduo. A implementação é, aparentemente, uma estratégia organizacional de sucesso, haja vista que integra membros antigos e novos, orienta novatos no letramento interno do coletivo social, ajuda a iniciá-los em uma postura ativa e benéfica para as discussões, e facilita a criação de vínculos entre usuários e pertencimento. Não raro, notamos que os usuários passaram a vincular seus *nicks* aos dos mestres, estabelecendo elos de pertencimento.



Captura de Tela da assinatura de um membro no fórum, sinalizando laços de aprendizagem.



Captura de tela da assinatura um membro no fórum, sinalizando laços de aprendizagem.

### **(B) Programa Valinor de incentivo à colaboração**

Iniciado em agosto de 2007, o programa *Valinor* de incentivo à colaboração, enfatizou a importância da atividade dos membros para o bem-estar do *fandom*. No projeto, os usuários que auxiliassem a *Valinor* com produção de conteúdo (notícias, artigos, imagens), poderiam ganhar e acumular pontos e revertê-los em prêmios como um *e-mail* no servidor *Valinor*, camisetas, livros, DVD's etc. O projeto foi mantido até o presente momento, veiculando o ideal de que a participação corrobora para um círculo virtuoso de retorno entre fã e *fandom*.

Quem disse que ajudar não vale a pena? Excelentes notícias para todos os Fãs de Tolkien: a partir de hoje a Valinor está iniciando seu mais novo projeto visando dar ainda mais retorno à grande comunidade Tolkien do Brasil. Cada pessoa que auxiliar a Valinor com alguma Colaboração – notícia, artigo, imagens – terá seu esforço ainda mais premiado e reconhecido, podendo receber inúmeras vantagens ou revertê-las para o *fandom* (Excerto 12. Postagem de usuário, disponível em: <http://www.valinor.com.br/7388/>).

Não obstante, esse projeto, em agosto de 2010, houve uma facilitação para a colaboração dos usuários que visou tornar a colaboração mais ágil, simples, e menos burocrática que visava tornar a *Valinor* um ambiente mais colaborativo.

Seja um contribuidor Valinor! Agora é mais fácil do que nunca contribuir com a Valinor. Você tem uma notícia para colocar? Um artigo traduzido? Sua fanfic (sim, queremos sua fanfic!) não precisa mais seguir processos burocráticos e demorados: você mesmo fará o cadastro diretamente na Valinor, sem enrolações e com muito mais agilidade, tornando a Valinor uma página bastante Colaborativa. (Excerto 13. Postagem de usuário, disponível em: <http://www.valinor.com.br/15458/>)

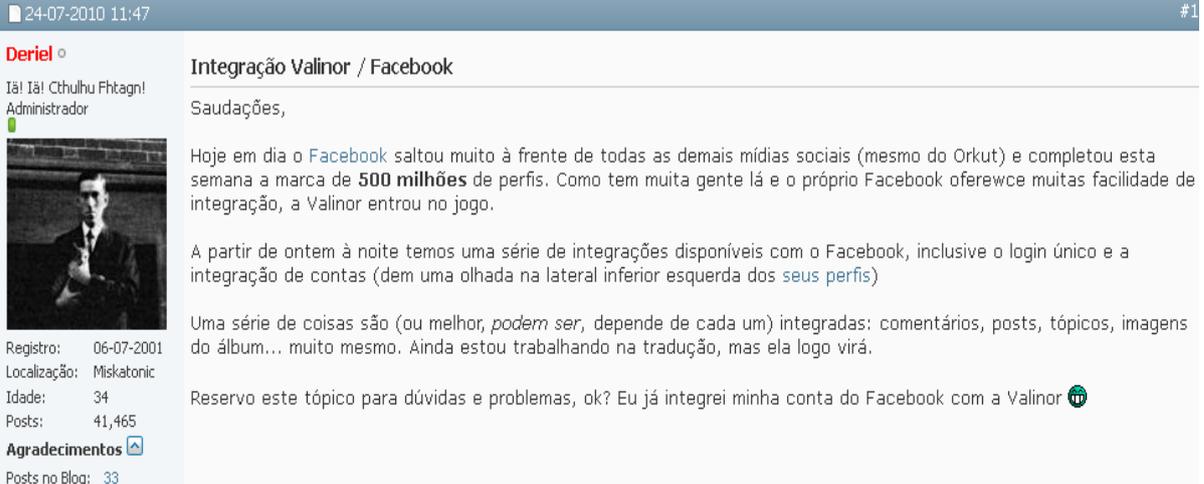
### (C) Inserção de ferramentas de articulação social no fórum:

Em maio de 2008, houve enriquecimento das ferramentas de articulação social no fórum: à semelhança das redes sociais, tornou-se possível sinalizar outros usuários como ‘amigos’, receber *scraps* (recados) e ter comunidades no perfil. Considerando a expansão das redes no Brasil, é possível crer que, de alguma forma, o fórum desse coletivo reproduziu aspectos técnicos das redes para que os membros pudessem enfatizar e gerenciar suas articulações sociais dentro da comunidade.

Não obstante a estas implementações, outra estratégia que merece ser mencionada em nossa análise foi a criação de *blogs* internos (2008), no perfil de cada membro, que tornaram a temática do fórum mais concentrada em Tolkien, ao passo que deram mais possibilidade de integração e expressão aos sujeitos.

### (D) Integração da comunidade às redes sociais como Twitter e Facebook

Evitando o isolamento em uma rede cada vez mais integrada, averiguamos que a governança da comunidade apresentou um nítido movimento de expansão e atualização, integrando-a com as redes sociais e de informação como *Facebook*, *Orkut* e *Twitter*, além de implementações que permitiram o *login* unificado e propiciaram aos membros um *login* automático na página do coletivo sempre que estivessem conectados ao *Facebook*.



24-07-2010 11:47 #1

**Deriel** ◦  
Iä! Iä! Cthulhu Fhtagn!  
Administrador

**Integração Valinor / Facebook**

Saudações,

Hoje em dia o **Facebook** saltou muito à frente de todas as demais mídias sociais (mesmo do Orkut) e completou esta semana a marca de **500 milhões** de perfis. Como tem muita gente lá e o próprio Facebook oferece muitas facilidades de integração, a Valinor entrou no jogo.

A partir de ontem à noite temos uma série de integrações disponíveis com o Facebook, inclusive o login único e a integração de contas (dem uma olhada na lateral inferior esquerda dos [seus perfis](#))

Uma série de coisas são (ou melhor, *podem ser*, depende de cada um) integradas: comentários, posts, tópicos, imagens do álbum... muito mesmo. Ainda estou trabalhando na tradução, mas ela logo virá.

Reservo este tópico para dúvidas e problemas, ok? Eu já integrei minha conta do Facebook com a Valinor 

Registro: 06-07-2001  
Localização: Miskatonic  
Idade: 34  
Posts: 41,465  
[Agradecimentos](#)  
Posts no Blog: 33

Captura de tela do Fórum *Valinor*

Neste ponto de nossa análise, ao avaliarmos o percurso do *FandomValinor*, com as alterações em seus espaços de afinidade e estratégias para fortalecimento do coletivo social, durante o período em que esteve livre da publicidade transmidiática, percebemos um enriquecimento interno no diálogo e na estrutura colaborativa da mesma.

A própria influência ausente dos grandes conglomerados financeiros consiste em uma forma de impacto, haja vista reduziu o número de membros mais engajados, e repercutiu no ambiente do coletivo. Embora talvez sejam estratégias contra o esvaziamento, é provável que o desenvolvimento e projetos que abordamos sejam também indícios das tendências na *web*, gradativamente mais colaborativa e integrada.

## **5 CONCLUSÃO: OS LAÇOS EM COLETIVOS SOCIAIS E O IMPACTO EXTERNO**

No presente artigo, buscamos construir um breve estudo de caso aplicado ao coletivo social virtual brasileiro *Valinor*, observando como um coletivo da internet está enredado em uma ligação inescapável para com a franquia temática que comercializa o conteúdo por ele consumido. Os dados obtidos na leitura dos textos *on-line* revelaram um *boom* demográfico no número de membros durante a publicidade promovida pela *Warner Bros Entertainment*, assim como desaceleração de frequência na subsequente ausência de propaganda global transmidiática.

Não obstante a presença de dados, cremos que muitas de nossas inferências ainda permanecem inconclusivas e obscuras, tornando necessário um estudo futuro mais profundo. Deparamo-nos com diversas hipóteses que foram deixadas em segundo plano, dentre elas a possibilidade do coletivo estudado possuir uma base social deveras robusta, e isso ter-lhe beneficiado durante o hiato publicitário.

Variados questionamentos ainda permanecem em aberto, todavia, o objeto estudado prossegue, igualmente, aberto ao desenvolvimento, alterações e impactos aqui mencionados. Recentemente, a indústria de entretenimento divulgou o lançamento de novos filmes da franquia previstos para dezembro de 2012, destarte, espera-se uma nova e massiva onda de publicidade transmidiática, seguida de uma nova geração de fãs que recairá sobre o *fandom*, dez anos após o primeiro impacto.

Portanto, nesse contexto promissor, encontram-se oportunidades de novos exames mais acurados dessa relação interdependente e contínua, comprovando a atualidade do fenômeno como característica da cultura tecnológica hodierna, na qual uma cultura de convergência tenderá a fabricar progressivamente mais conexões, impactos e consequências entre mídias, conteúdos, e seus consumidores.

## REFERÊNCIAS

- BRUNS, Alex. **Blogs, wikipedia, second life, and beyond: from production to produsage** (Digital Formations). Die Deutsche Bibliothek, 2008.
- JENKINS, H. **A cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
- MAZETTI, Henrique Moreira. Cultura participativa, espetáculo interativo: do “empoderamento” ao engajamento corporativo dos usuários de mídia. Trabalho apresentado a Divisão temática de Comunicação Multimídia. In: XIV CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, Região Sudeste, Rio de Janeiro, 14, 2009.

## BIBLIOGRAFIA TELEMÁTICA

- 6 de Julho de 2009 – **Valinor completa Oito Aninhos** (2009). Valinor – Tudo sobre J. R. R. Tolkien, o Senhor dos Anéis e O Hobbit. Disponível em: <<http://www.valinor.com.br/8404/>>. Acesso em: 2 maio 2011
- É o filme maligno? (2005). Valinor – Tudo sobre J. R. R. Tolkien, o Senhor dos Anéis e O Hobbit. Disponível em: <<http://www.valinor.com.br/6515/>>. Acesso em: 02 maio 2011.
- História da Valinor (2002). Valinor – Tudo sobre J. R. R. Tolkien, o Senhor dos Anéis e O Hobbit. Disponível em <<http://www.valinor.com.br/6158/>>. Acesso em: 2 maio 2011
- Seja um Contribuidor da Valinor! (2010). Valinor – Tudo sobre J. R. R. Tolkien, o Senhor dos Anéis e O Hobbit. Disponível em: <<http://www.valinor.com.br/15458/>>. Acesso em: 02 maio 2011.
- Quem disse que Ajudar não vale a pena? (2007). Valinor – Tudo sobre J. R. R. Tolkien, o Senhor dos Anéis e O Hobbit. Disponível em: <<http://www.valinor.com.br/15458/>>. Acesso em: 02 maio 2011.
- GEE, J.P. **Affinity Spaces: from age of mythology to today's schools**. 2009. Disponível em: <http://www.jamespaulgee.com/node/5>. Acesso em: 02 maio 2011.
- MONTEIRO, Camila. Fandom: cultura participativa em busca de um ídolo. **Revista Anagrama**, São Paulo, v. 4, n. 1, 2010. São Paulo, 2010. Disponível em: <[http://www.usp.br/anagrama/Monteiro\\_Fandom.pdf](http://www.usp.br/anagrama/Monteiro_Fandom.pdf)>. Acesso em: 02 maio 2011.